



Development of E-Module Assisted by Book Creator in Indonesian Language for Third-Grade Students at SDN 01 Sitiung

Martiya Nurni Khairita¹, Amar Salahuddin², Olga Pratiwi³

tiyakhairita@gmail.com, amarslahuddin@gmail.undhari.ac.id, olgapратиwi33@gmail.com

^{1,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of student interest in reading materials presented conventionally through textbooks. Text materials are often considered boring by students due to the lack of presentation variation and minimal supporting illustrations that are engaging. As a result, students tend to be passive during lessons and struggle to comprehend the content of the reading and construct sentences that match the context of the theme. The solution is to develop an E-Module Assisted by Book Creator in the Indonesian Language subject for third-grade students at SDN 01 Sitiung that is valid, practical, and effective. This research is a Research and Development study using the ADDIE development model, which includes several stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The assessment instruments were evaluated by three validators: content validator, language validator, and graphic design validator. The instrument sheets were filled out using validation sheets for the validators and practicality sheets evaluated by practitioners. The results of the development of the E-Module Assisted by Book Creator in the Indonesian Language subject for third-grade students at SDN 01 Sitiung show that the validators gave an average score of 85.48%, categorized as highly valid. The practicality score averaged 94.2%, categorized as very practical, and the effectiveness score averaged 87.4%, categorized as very effective.

Keywords: Indonesian Language, Book Creator, E-Module, Development

PENDAHULUAN

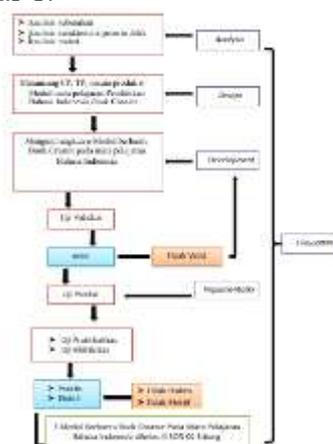
Pendidikan merupakan usaha sadar serta terencana dalam mewujudkan suasana belajar aktif sehingga siswa dapat mengembangkan potensi dan kepribadiannya kearah yang lebih baik. Pendidikan dapat menumbuhkan potensi diri secara intelektual dan emosional yang dapat membuat seseorang menjadi lebih baik. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dikatakan bahwa pendidikan memiliki peranan penting dalam menyiapkan sumber daya manusia berkualitas. Pada era revolusi industri ini, salah satu yang mempengaruhi dunia pendidikan adalah perkembangan teknologi yang sangat pesat. Memasuki era globalisasi terhadap kemajuan teknologi yang semakin berkembang. Begitu juga dengan sistem pendidikan yang harus saling berdampingan dengan perkembangan teknologi yang sekarang semakin meningkat (Okta Susilawati et al., 2023). Modul elektronik atau E-Modul, sebagai suatu media pembelajaran dengan menggunakan bantuan teknologi yang berkembang saat ini, dilengkapi dengan komponen bahan ajar sebagaimana mestinya, yaitu terdapat gambar, link video, soal latihan beserta tes formatif untuk menarik minat peserta didik dalam mempelajari E-Modul tersebut (Septianti & Afiani, 2020). E-Modul yang dikembangkan pada penelitian ini sebagai bentuk bahan ajar interaktif memuat tentang materi, gambar - gambar, atau audio dan video yang dirancang secara sistematis, variatif, dan menarik untuk memberikan akses kemudahan kepada guru ketika menyampaikan materi yang ingin dicapai.



Salah satu teknologi yang bisa dikembangkan untuk membuat E-Modul Interaktif adalah software *Book Creator*. *Book Creator* merupakan tool sederhana untuk membuat sebuah buku atraktif dengan tool ini kita tidak hanya bisa menampilkan gambar dan tulisan tetapi juga dapat menyisipkan audio ataupun video (Izzaturahma et al., 2021). Berdasarkan hasil observasi selama PLP di SDN 01 Sitiung pada tanggal 12 Agustus-20 Desember 2024, diketahui bahwa sekolah dasar tersebut sudah menggunakan kurikulum merdeka yang diterapkan di semua kelas. Permasalahan di kelas III khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, masih di temukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran, seperti keterbatasan sumber belajar yang variatif, kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi, serta rendahnya minat basa siswa dan Guru kelas juga melihat sebagian siswa kelas III SDN 01 Sitiung kurangnya tertarik terhadap materi “Kawan Seiring” pembelajaran Bahasa Indonesia yang disajikan yang berfokus pada pemahaman teks, penguatan karakter sosial seperti kerja sama, serta kemampuan menyampaikan gagasan secara lisan dan tertulis. Namun, dalam pelaksanaannya di SDN 01 Sitiung, pembelajaran materi ini masih menghadapi berbagai kendala yang menghambat tercapainya tujuan pembelajara secara optimal. Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan dari hasil observasi, wawancara dan hasil evaluasi belajar pada materi “Kawan Seiring” menunjukkan bahwa banyak siswa belum mencapai ketuntasan dalam belajar, khususnya dalam aspek membaca pemahaman dan menyampaikan pendapat secara tulisan. Ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih variatif, menarik dan mampu menyesuaikan dengan data siswa sekolah dasar. Melihat kondisi di atas peneliti ingin mengembangkan bahan ajar berupa E-Modul berbantu *Book Creator*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu (Sugiyono, 2019). Model penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Berikut prosedur model ADDIE pada gambar 1.



Gambar 1 Prosedur Model ADDIE

Jenis data pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapat dari lembar validasi oleh ahli, angket, serta masukan, saran dari validator. Sedangkan data kuantitatif berupa informasi yang diperoleh dari hasil perhitungan validasi oleh validator yang meliputi validasi isi, validasi bahasa dan validasi kegrafikaan yang diubah dalam bentuk persentase. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi merupakan proses pengamatan dari aktivitas manusia dan penyusunan kegiatan dan berlangsung secara terus menerus yang bersifat alami untuk menghasilkan data. Teknik wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data sekaligus

memperoleh informasi yang berkaitan dengan hal yang peneliti perlukan dalam penelitian ini. Angket adalah metode pengumpulan data berbentuk lembar, dimana lembaran tersebut berupa pertanyaan yang dijawab oleh responden. Dokumentasi berupa foto pada kegiatan saat peserta didik menggunakan E-Modul berbantu *Book Creator* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dikelas III.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yaitu pengembangan E-Modul Berbantu *Book Creator* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikelas III SDN 01 Sitiung. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Hasil

1. Rancangan E-Modul Berbantu *Book Creator* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikelas III SDN 01 Sitiung

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini, tahap analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi.

1) Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas III SDN 01 Sitiung dan analisis kebutuhan peserta didik, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket cetak yang menyajikan materi hanya secara garis besar saja dan belum menyajikan gambar-gambar yang menarik pada buku paket cetak. Belum adanya bahan ajar tambahan seperti E-Modul membuat guru harus mencari sumber belajar lain untuk menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga belum optimalnya guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

2) Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di SDN 01 Sitiung adalah kurikulum merdeka. Analisis kurikulum dilakukan terhadap capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP) yang terdapat pada elemen pemahaman Bahasa Indonesia materi Kawan Seiring. Analisis ini menjadi pedoman dalam melakukan pengembangan E-Modul berbantu *Book Creator* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN 01 Sitiung.

3) Analisis Karakteristik Siswa

Siswa kelas III SDN 01 Sitiung menjadi subjek penelitian dalam uji coba E-Modul berbantu *Book Creator* pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mendukung merdeka belajar siswa sekolah dasar. Karakteristik pertama yang diperoleh yaitu siswa berada pada tahap operasional konkret. Siswa tersebut kisaran 10-11 tahun. Berdasarkan teori piaget, anak se usia ini sudah mampu menggunakan akalinya untuk bernalar secara logis terhadap suatu peristiwa yang bersifat konkret. Pada tahapan ini, kemampuan anak dalam berfikir logis mampu menggantikan nalurinya dengan ketentuan pemikiran tersebut dapat diterapkan menjadi contoh yang nyata atau konkret secara spesifik.

4) Analisis Materi

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan kurikulum yang digunakan di SDN 01 Sitiung adalah kurikulum merdeka dalam pelaksanaan proses pembelajaran terdapat tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang belum tercapai diantaranya pembelajaran Bahasa Indonesia materi Kawan Seiring.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

1) Lembar Validasi

Pada lembar validasi terdapat petunjuk dalam pengisian, tiga aspek yang dinilai

diantaranya aspek kelayakan isi, kelayakan kegrafikan/konstruk, dan bahasa yang akan di isi oleh validator dan terdapat skor penilaian. Adapun hasil rancangan lembar validasi dapat dilihat pada lampiran.

2) Lembar Pratikalitas

Pada hasil rancangan lembar pratikalitas terdapat petunjuk pengisian, aspek yang akan dinilai oleh pendidik dan peserta didik dan skor penilaian. Pada hasil rancangan lembar pratikalitas terdapat petunjuk pengisian, aspek yang akan dinilai oleh pendidik dan peserta didik dan skor penilaian.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

2. Validasi E-Modul Berbantu *Book Creator* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikelas III SDN 01 Sitiung

Tabel 1 Validasi E-Modul

No	Validator	Keterangan	Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori
1	Zumrotun Lutfiah, M.Pd	Validator Isi	$V = \frac{32}{36} \times 100\%$ V = 88%	Sangat Valid
2	Aprimadedi, S,s., M.Pd	Validator Bahasa	$V = \frac{18}{20} \times 100\%$ V = 90%	Sangat Valid
3	Suci Rahma Putri, M.Pd	Validator Kegrafikan	$V = \frac{33}{40} \times 100\%$ V = 82,5%	Sangat Valid
4	Rendi Marlianda, M.Pd	Validator Soal	$V = \frac{23}{28} \times 100\%$ V = 82,1%	Sangat Valid
	Rata-rata		85,48%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang terdapat pada tabel hasil validitas yang dilakukan oleh empat validator yaitu, validator kelayakan isi dari Ibu Zumrotun Lutfiah, M.Pd didapatkan skor 88% sedangkan kelayakan bahasa dari Bapak Aprimadedi,S.s., M.Pd didapatkan skor 90%, validator kelayakan kegrafikan dari Ibu Suci Rahma Putri, M.Pd didapatkan skor 82,5%, Validator kelayakan soal dari Bapak Rendi Marlianda, M.Pd didapatkan 82,14%, jadi didapatkan skor rata-rata 85,48% yang dikategorikan sangat valid

3. Pratikalitas E-Modul Berbantu *Book Creator* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikelas III SDN 01 Sitiung

1) Data Hasil dari Respons Guru

Respons guru dilakukan untuk memperoleh penilaian dalam segi isi, bahasa, serta kegrafikan secara keseluruhan. Respons guru dilakukan oleh wali kelas III SDN 01 Sitiung yaitu Ibu Sabtowati, S.Pd.

Tabel 2 Angket Respons Guru

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Penggunaan E-Modul membuat waktu pembelajaran lebih efektif dan efisien.	4
2	Materi yang disajikan dalam E-Modul sesuai dengan CP (Tujuan Pembelajaran) dan TP (Tujuan Pembelajaran)	4
3	E-Modul dapat digunakan kapan saja dan dimana saja, sesuai dengan kebutuhan guru.	4
4	Isi E-Modul secara keseluruhan mudah dipahami guru.	4
5	Bahasa yang digunakan pada E-Modul mudah dipahami	4

6	Uraian langkah-langkah dalam E-Modul dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.	4
7	Uraian langkah-langkah dalam E-Modul dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.	4
8	Siswa dapat belajar mandiri sesuai dengan kemampuan belajar masing-masing.	4
9	Desain tampilan E-Modul menarik untuk dilihat.	4
10	Isi materi dalam E-Modul dilengkapi dengan gambar, suara dan video yang sesuai dengan materi.	4
11	Jenis font pada E-Modul terbaca dengan jelas	4
12	Kombinasi warna yang digunakan dalam E-Modul profesional.	4
13	E-Modul membantu siswa memahami materi.	4
14	E-Modul membantu guru dalam mengatasi kekurangan bahan ajar.	4
15	E-Modul dapat menjadi rujukan bagi guru dalam mengaktifkan siswa dalam belajar.	4
16	E-Modul menambah wawasan bagi guru maupun siswa.	4
Jumlah Skor		64
Presentase		100%
Kategori		Sangat Praktis

Dari hasil analisis kepraktisan E-Modul yang dilakukan oleh guru, diperoleh data persentase yaitu 100% dalam kategori sangat praktis. Sehingga E-Modul yang dikembangkan dapat dikatakan sangat praktis karena telah memenuhi kriteria sangat praktis dengan perolehan data persentase 100% dalam kategori sangat praktis.

2) Data Hasil dari Respons Siswa

Angket respons siswa diberikan kepada kelas III SDN 01 Sitiung dengan tujuan untuk mengetahui saran dan masukan. Berikut angket respons siswa dan skor uji coba lapangan.

Tabel 3 Angket Respons Siswa

No	Angket yang dinilai	Persentase (%)	Kategori
1	E-Modul mudah untuk digunakan	100%	Sangat Praktis
2	Pembelajaran dengan E-Modul membuat saya mudah untuk memahami materi Kawan Seiring pada mata pelajaran Bahasa Indonesia	77%	Praktis
3	Langkah-langkah kegiatan pada E-Modul mudah untuk dipahami.	87%	Sangat praktis
4	Soal yang terdapat pada E-Modul mudah untuk dikerjakan.	77%	Praktis
5	Desain yang ditampilkan E-Modul menarik untuk dilihat.	100%	Sangat praktis
6	Isi E-Modul dilengkapi dengan gambar, suara dan video dengan materi.	75%	Praktis
7	Saya dapat membaca jelas tulisan pada E-Modul	100%	Sangat praktis

8	E-Modul disajikan dengan gambar dan warna yang menarik.	83%	Sangat praktis
9	Setiap pembelajaran ditampilkan jelas.	80%	Sangat praktis
10	E-Modul membantu memahami materi pembelajaran.	83%	Sangat praktis
12	E-Modul membantu mengatasi keterbatasan bahan ajar.	84%	Sangat praktis
13	Pembelajaran dengan bahan ajar E-Modul menarik perhatian saya.	86%	Sangat praktis
14	Pembelajaran dengan bahan ajar E-Modul membuat belajar semakin menyenangkan.	83%	Sangat praktis
15	Pembelajaran dengan bahan ajar E-Modul membuat saya giat untuk belajar.	83%	Sangat praktis
16	Saya dapat belajar mandiri dan sesuai dengan kemampuan saya.	81%	Sangat praktis
17	Pembelajaran dengan E-Modul membuat saya tahu tentang bahan ajar digital/elektronik.	80%	Sangat praktis
18	Pembelajaran dengan E-Modul memperkaya pengetahuan saya bahwa bahan ajar digital/elektronik dapat digunakan untuk belajar.	80%	Sangat praktis
Rata-rata Presentase		84,5%	Sangat praktis

Hasil kepraktikalitas E-Modul yang diperoleh dari data kelas III SDN 01 Sitiung didapatkan data persentase 84,5% pada kategori sangat praktis. Sehingga E-Modul dapat dikatakan praktis karena telah memenuhi kriteria kepraktisan dengan persentase 84,5% dalam kategori sangat praktis.

4. Efektivitas E-Modul Berbantu Book Creator pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikelas III SDN 01 Sitiung

Data hasil efektivitas E-Modul diperoleh dari hasil tes belajar peserta didik berupa tes objektif. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan E-Modul pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tes efektivitas ini diuji dengan soal pilihan ganda berjumlah 20 dan esay 5. Soal telah divalidasi dan soal tersebut berdasarkan indikator. Uji efektivitas dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada tabel Tabel Data Uji Efektivitas E-Modul dikelas III

Tabel 4 Hasil Efektivitas

No	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persen
1	Tuntas	14 orang	87,5%
2	Tidak Tuntas	2 orang	12,5%

Tabel 4 diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM 70. Peserta didik yang mencapai KKM didapatkan 14 orang dengan rata-rata 87,5% dikategorikan

sangat efektif. Sedangkan yang tidak mencapai KKM didapatkan 2 orang peserta didik dengan rata-rata 12,5%.

Pembahasan

1. Validitas E-Modul Berbantu Book Creator pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikelas III SDN 01 Sitiung

Uji validitas ini dilakukan untuk mengukur apakah data yang telah didapatkan setelah penelitian merupakan data valid atau tidak, dengan menggunakan kuesioner. Menurut Validitas mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan alat ukur mampu melakukan fungsi ukurnya. Menurut Mahmudi et al., (2023) “validitas merupakan sejauh mana skor yang tampak atau perolehan mendekati skor yang murni”. Menurut Dini et al., (2020) “validitas berkenaan dengan ketepatan alat penilaian terhadap suatu konsep yang dinilai sehingga benar-benar menilai apa yang seharusnya dinilai”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa validitas merupakan ketepatan penilaian terhadap suatu konsep yang dinilai sehingga akan mendekati skor atau nilai yang murni. Berdasarkan hasil validitas E-Modul diisi oleh empat validator yang terdiri dari empat aspek yang mana keempat aspek tersebut mencakup 36 pertanyaan, kemudian setelah dianalisis menghasilkan yakni: hasil aspek isi/materi mempunyai kategori sangat valid dengan skor 88%, hasil dari aspek soal tes mempunyai kategori sangat valid dengan skor 82,1%, hasil dari aspek kegrafikan mempunyai kategori sangat valid dengan skor 82,5%, dan hasil dari aspek bahasa mempunyai kategori sangat valid dengan skor 90%. Rata-rata keseluruhan dari penilaian keempat aspek tersebut mempunyai skor 85,48% dengan kategori sangat valid. E-Modul yang dikembangkan dikatakan sangat valid dilihat dari hasil penilaian yang meliputi empat aspek yaitu kesesuaian isi/materi, soal tes, kegrafikan dan bahasa maka E-Modul berbantu *Book Creator* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikelas III SDN 01 Sitiung mempunyai persentase penilaian 85,48% maka termasuk kategori sangat valid.

2. Praktikalitas E-Modul Berbantu Book Creator pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikelas III SDN 01 Sitiung

Praktikalitas merupakan kemudahan produk yang dihasilkan pada saat digunakan. Praktikalitas dapat diujikan pada siswa dan guru. Hasil praktikalitas produk dari guru dan siswa menjadi variabel yang di analisis dan diteliti. Menurut Indah et al., (2022) “praktikalitas merupakan tingkat terpakainya suatu perangkat pembelajaran, dengan melakukan uji coba apabila telah dinyatakan valid oleh validator”. Praktikalitas merupakan kemudahan-kemudahan yang ada pada instrument evaluasi baik itu dalam persiapan, penggunaan, pemerolehan hasil, maupun kemudahan dalam penyimpanannya. Hasil rata-rata penilaian responden terhadap media pembelajaran berada pada kategori sangat praktis yaitu dengan nilai 94,2. Selanjutnya hasil observasi penggunaan media pembelajaran menunjukkan penggunaan media pembelajaran berada pada kategori sangat praktis yaitu dengan nilai. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat praktis dari segi penyajian dan penggunaan dalam proses pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa praktikalitas merupakan kemudahan pemakaian suatu perangkat pembelajaran uji coba baik itu dari persiapan, penggunaan, pemerolehan hasil, maupun penyimpanannya. Pratikalitas merupakan tingkat ketercapaian perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran dikatakan praktis apabila pendidik dan peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam belajar dan mudah memahami. Pratikaalitas E-Modul diperoleh dari hasil analisis penilaian angket respon pendidik dan angket respon peserta didik. Pendidik dan peserta didik diminta mengisi angket praktikalitas E-Modul berdasarkan petunjuk pengisian angket. Hasil dari analisis angket pendidik dan peserta didik menunjukkan bahwa tanggapan pendidik dan terhadap peserta didik terhadap E-Modul bisa digunakan dalam pembelajaran oleh pendidik dan peserta didik. Hasil analisis angket respon pendidik yaitu

dengan rata-rata 100% dikategorikan sangat praktis dan hasil analisis angket respon peserta didik yaitu kelas III dengan rata-rata 94,2% dikategorikan sangat praktis. Maka dari persentase pratikalitas tersebut E-Modul berbantu *Book Creator* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikategorikan sangat praktis. Praktis berarti kemudahan dalam pemakaian E-Modul sehingga waktu yang digunakan dalam pembelajaran dengan E-Modul efisien.

3. Efektivitas E-Modul Berbantu *Book Creator* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikelas III SDN 01 Sitiung

Pada dasarnya efektifitas merupakan tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan. Efektifitas adalah pengukuran dalam arti tercapainya sasaran atau tujuannya yang telah ditentukan sebelumnya. Menurut Setiana & Nuryadi, (2021) “efektifitas merupakan seberapa baik suatu pekerjaan dilakukan, sejauh mana orang menghasilkan sesuatu sesuai dengan yang diharapkan”. Jadi dapat disimpulkan bahwa efektifitas merupakan seberapa baik penggunaan suatu hasil produk yang memberikan sebuah gambaran yang memiliki tujuan yang akan dicapai. Hasil efektifitas E-Modul berbantu *Book Creator* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia digunakan untuk melihat sejauh mana tingkat keefektifan E-Modul berbantu *Book Creator* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan. Maka diperlukan perancangan yang tepat yang sesuai dengan peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan E-Modul berbantu *Book Creator* dan uji coba yang telah dilakukan terhadap E-Modul berbantu *Book Creator* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN 01 Sitiung didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam pengembangan ini telah dirancang E-Modul berbantu *Book Creator* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikelas III SDN 01 Sitiung yang dinilai oleh tim validator ahli yang berjumlah 4 orang. Menunjukkan bahwa E-Modul yang dikembangkan tersebut memperoleh rata-rata 85,48% pada kategori sangat valid maka E-Modul layak untuk digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran.
2. Pratikalitas yang dinilai dari hasil analisis angket respon pendidik dan angket respon peserta didik menunjukkan bahwa E-Modul berbantu *Book Creator* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikelas III SDN 01 Sitiung memperoleh hasil persentase rata-rata 94,2% pada kategori sangat praktis maka E-Modul dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran.
3. Efektivitas yang di nilai dari hasil soal tes peserta didik diperoleh persentase nilai rata-rata ketuntasan 87,4 % pada kategori sangat efektif maka dengan menggunakan E-Modul dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Dini, F., Nesri, P., Kristanto, Y. D., & Sanata, U. (2020). *PENGEMBANGAN MODUL AJAR BERBANTUAN TEKNOLOGI UNTUK MENGEMBANGKAN KECAKAPAN ABAD 21 SISWA Pendidikan Matematika*, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, Indonesia *E-mail: Abstrak PENDAHULUAN Abad 21 memberikan banyak peluang bagi dunia pendidikan untuk be.*
- Indah, A., Lufri, L., & Zulyusri, Z. (2022). Validitas dan Pratikalitas Bahan Ajar IPA Berbasis Pendekatan Saintifik. *Jurnal Edukasi Dan Sains Biologi*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/>
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216.



Mahmudi, M. R., Yulia Darniyanti, & Anisa Oktaviani. (2023). Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Ips Dalam Kurikulum Merdeka Kelas Iv Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4910–4921.

Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>

