

## Pengembangan E-Modul Tematik Kurikulum 2013 Pada Tema 2 Subtema 1 Kelas III Sekolah Dasar Berbasis *Flipbook Maker*

Sisi Pitasari<sup>1</sup>, Muhammad Subhan<sup>2</sup>, Ratnawati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Dharmas Indonesia  
Email: [Sisipitasari4@gmail.com](mailto:Sisipitasari4@gmail.com)

### Abstrak

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan yaitu menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*desseminate*). Tahap pendefinisian meliputi analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis materi. Tahap perancangan dilakukan pemilihan bahan ajar, pemilihan format (*Format Selection*, dan rancangan awal (*initial design*). Pada tahap pengembangan dilakukan uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas, dan tahap penyebaran dilakukan di SDN 272/VI Pulau Tengah III. Hasil penilaian Pengembangan ini menghasilkan E-Modul yang telah diuji validitasnya oleh tiga orang ahli mempunyai skor rata-rata 88,03% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Dalam artian E- Modul telah layak digunakan oleh peserta didik. Kemudian uji praktikalitas dari angket respon peserta didik dengan skor rata-rata 92,39% dikategorikan sangat praktis dalam artian mudah digunakan, sedangkan hasil uji efektifitas E-Modul pembelajaran Tematik dengan skor rata-rata 86,96% dikategorikan sangat efektif dalam artian E-Modul dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa E-Modul pembelajaran Tematik kelas III SD sangat sesuai dengan ketentuan di SDN 272/VI Pulau Tengah III dan memudahkan siswa memahami pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan E-Modul pembelajaran Tematik kelas III dengan kriteria sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif.

**Kata Kunci:** *Pengembangan E-Modul, Tematik, Flipbook Maker.*

### Abstract

This type of research is development research, which uses a 4-D development model consisting of the stages of defining, designing, developing, and distributing. The definition stage includes needs analysis, student characteristics analysis, and material analysis. In the design stage, the selection of teaching materials, the selection of formats (*Format Selection*, and initial design) was carried out. At the development stage, validity tests, practicality tests, and effectiveness tests were carried out, and the dissemination stage was carried out at SDN 272/VI Pulau Tengah III. The results of this study resulted in an E-Module that has been tested for validity of the E-Module on the validity test by three experts has an average score of 88.03% which was included in the very valid category in the sense that the E- Module is suitable for use by students. Then the practicality test of the student response questionnaire with an average score of 92,39% is categorized as very practical in the sense of being easy to use, while the result of the effectiveness of the thematic learning E-Module with an average score of 86,96% categorized as very effective in the sense that the E-Module can help students achieve learning goals. Based on the result of the above analysis, it can be concluded that the thematic learning E-Module for class III SD is very in accordance with the provisions at SDN 272/ VI Pulau Tengah III and facilitates student understand learning this research resulted in class III Thematic learning E-Module with very valid, very practical and very effective criteria

**Keywords:** *E-Module Development, Thematic, Flipbook Maker.*

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan untuk mempengaruhi peserta didik agar bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya, dan mampu menumbuhkan hal positif yang ada dalam diri peserta didik tersebut. Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan

adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan pada intinya adalah untuk suatu bentuk pembimbingan dan pengembangan tersebut dilakukan kepada anak-anak (peserta didik) guna mencapai tujuan pendidikan yang tetap.

Ada banyak cara yang dapat kita lakukan untuk memperoleh keberhasilan dalam pembelajaran yaitu antara lain dengan menerapkan metode yang cocok dan media yang sesuai dengan apa yang akan kita ajarkan kepada peserta didik. Perlu kita ketahui bahwa media berfungsi sebagai perantara, sarana, dan alat untuk proses komunikasi belajar yang mencakup media grafis, dan juga media yang menggunakan alat penampil, seperti peta, model, globe dan sebagainya (Ahmad, Rohani.1997:hal.3). Media memiliki kekuatan-kekuatan yang positif dan sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkah laku peserta didik kearah perubahan yang kreatif dan dinamis. Peran media juga dapat dilihat di bagian integral dalam *system* pendidikan dan juga pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media dalam proses pembelajaran yaitu untuk dapat mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran. (Yudhi Muabadi, 2010,hal.8)

Pemerintah Indonesia telah menerapkan kurikulum baru (K13) di semua jenjang pendidikan sekolah. Mulai dari jenjang pendidikan tingkat sekolah dasar(SD), sekolah menengah pertama (SMP) hingga sekolah menengah atas (SMA)Dampaknya akan menimbulkan sebuah perubahan yang cukup banyak terutamadalam jenjang pendidikan sekolah dasar. Salah satu ciri kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang bersifat tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema Untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Menurut Amauklis (2016) pendekatan tematik dalam pembelajaran akan membuka ruang yang luas bagi peserta didik untuk mengalami sebuah pengalaman belajar yang lebih bermakna, berkesan dan menyenangkan. Dalam pembelajaran tematik, pembelajaran tidak semata-mata mendorong peserta didik untuk mengetahui (*learning to know*), tapi belajar juga untuk melakukan (*learning to do*), belajar untuk menjadi diri sendiri (*learning to be*) dan belajar untuk hidup bersama (*learning to live together*). Model pembelajaran ini juga berupaya untuk membelajarkan kepada peserta didik untuk belajar pada kegiatan-kegiatan belajar yang terorganisasi secara lebih terstruktur yang bertolak pada tema-tema tertentu sebagai titik pusat (*center core/center of interest*) yang dalam prosesnya akan mengajarkan berbagai mata pelajaran dalam satu tema. Model pembelajaran ini memisahkan garis pemisah antara mata pelajaran yang satu dengan yang lain. Untuk menghindari penjejalan materi pelajaran seperti yang terjadi disekolah konvensional pada umumnya.

Menurut Mukhlis, (2018:66) Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Sedangkan menurut Depag (2016:05), memaknai pembelajaran tematik sebagai pembelajaran terpadu, dengan mengelola pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari berbagai mata pelajaran dalam satu topik pembicaraan yang disebut tema, dan yang akan mendorong keterlibatan peserta didik dalam belajar, membuat peserta didik aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan menciptakan situasi pemecahan masalah sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dalam belajar secara tematik peserta didik akan dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi. Pembelajaran

tematik juga dapat diartikan sebagai pola pembelajaran mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, kemahiran, nilai dan sikap pembelajaran dengan menggunakan tema. Pembelajaran tematik adalah salah satu pembelajaran terpadu yang memungkinkan peserta didik, baik secara individu maupun kelompok menggali dan menemukan konsep baru serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistic, bermakna dan otentik. Berdasarkan penjelasan di atas, pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

Dalam pembelajaran tematik terdapat tema-tema yang menghubungkan beberapa mata pelajaran dalam satu lingkup tema. Guru dapat mengupayakan hal tersebut dengan mencari bahan ajar atau media yang dapat membantu kreatif guru dalam mengajar pada saat pandemi, maupun tatap muka, yaitu dengan menggunakan *e-modul* yang berbasis *flipbook*. Fathurrohman (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran sebenarnya adalah proses untuk membantu peserta didik untuk dapat belajar dengan baik. Fathurrohman memberikan pemahaman bahwa peran guru adalah sebagai fasilitas/penyedia dan pembimbing peserta didik dalam mendorong peserta didik untuk belajar dalam lingkungan kooperatif. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sebagai sumber belajar sangat berperan dalam pembelajaran karena

dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Di era seperti sekarang pembelajaran dengan menggunakan alat elektronik sangat digunakan. Pembelajaran yang berbasis elektronik dapat mengembangkan fleksibilitas belajar peserta didik yang optimal, di mana peserta didik dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang. Selain itu, peserta didik dapat berkomunikasi dengan guru setiap saat.

Pembelajaran berbasis elektronik diperlukan pada saat sekarang ini untuk membantu proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dapat tetap tercapai. Ada banyak jenis pembelajaran berbasis elektronik salah satunya adalah e-modul. Perkembangan dan kemajuan Teknologi dalam dunia pendidikan telah banyak dikembangkan terutama dalam proses pembelajaran. Bidang kajian Teknologi Pendidikan menghendaki adanya penyediaan beragam media pembelajaran serta sumber belajar pada proses pembelajaran. Perkembangan media pembelajaran saat ini telah mengarah pada digitalisasi dan mengharuskan pembelajaran terintegrasi dengan teknologi sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatifitas peserta didik menurut Abna Hidayati (2017:2).

*E-modul* adalah bagian dari *electronic based e-learning*, sedangkan *electronic based e-learning* adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, terutama perangkat yang berupa elektronik. Kelebihan *e-modul* adalah modul elektronik dapat digunakan dimana saja, sehingga lebih praktis untuk dibawa kemana saja, modul elektronik dapat menyajikan informasi secara terstruktur, menarik serta memiliki tingkat interaktifitas yang tinggi. Visi yaitu, Mempersiapkan Generasi Yang Beriman, Berilmu, Berahlak Mulia Dan Beramal Sholeh/ sholeha. Misi yaitu. Membina Pendidikan anak sejak dini, mengenal pencipta, meneladani Rosullullah, berdasarkan tuntunan agama, Mengenal nilai-nilai yang terpatri dalam kehidupan sehari-hari, Menghargai dan mengenal potensi kecerdasan majemuk setiap anak, Menciptakan taman-taman bermain yang kondusif, aktif, kreatif, dan menyenangkan, Mempersiapkan kecakapan hidup (*skill*) dengan ilmu, pengetahuan anak dalam bingkai iman dan takwa, Menuju generasi yang berguna bagi agama, orang tua, masyarakat serta bangsa dan Negara. Biasanya guru hanya berpatok pada media buku saja sehingga membuat pembelajaran jadi kurang menarik untuk perhatian peserta didik. Nyatanya peserta didik lebih menyukai media pembelajaran yang bergambar dengan bahasa dan konsep yang sederhana.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *research and development (R&D)*. Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan produk atau menyempurnakan sebuah produk yang telah ada dengan menguji keefektifan produk tersebut. Borg and Gall, (2021) mendefinisikan Penelitian pengembangan pendidikan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk pembelajaran berupa E-Modul pembelajaran tematik tema 2 “Menyayangi Tumbuhan dan Hewan” subtema 1 “Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia” untuk peserta didik kelas III di SDN 272/VI Pulau Tengah III yang dapat digunakan sebagai sumber belajar dan media bantu dalam pembelajaran yang sudah tervalidasi dan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran oleh ahli dibidangnya, dalam pembuaan E-Modul ini menggunakan aplikasi *Flipbook Maker*.

Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat digunakan untuk siswa belajar mandiri, dan peneliti perlu untuk menguji keefektifan produk tersebut. Model penelitian dan pengembangan 4D yang dikembangkan Borg and Gall, tahap pengembangan ini yaitu: *Define, Design, Develop, Disseminate*. Prosedur Pengembangan 4D meliputi 4 tahap yaitu, (1) *Define* pendefinisian (2) *Design* perencanaan (3) *Develop* pengembangan (4) dan *Disseminate* penyebaran. Pengembangan adalah salah satu penelitian yang dilakukan untuk memajukan E-Modul atau sebuah bahan ajar untuk meningkat hasil belajar peserta didik dan keterkaitan pada bahan ajar yang dikembangkan yaitu mengembangkan E-Modul Tematik pada tema 2 subtema 1 dalam pembelajaran tematik berbasis *flipbook maker*.

Jenis data yang di ambil yaitu kualitatif diambil dari hasil penyebaran angket yang dilakukan oleh penulis dan data praktikalitas yang di ambil dari respon guru. Data kualitatif menggunakan Skala likert untuk mengukur perilaku individu dengan merespon 5 titik pilihan pada setiap butir pertanyaan, sangat setuju, setuju, tidak memutuskan, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Budiaji, 2015).

Pengembangan instrumen yang di lakukan pada penelitian ini yaitu meliputi: 1) instrumen studi pendahuluan 2) instrumen validasi 3) instrumen praktikalitas 4) instrumen efektifitas. Adapun teknik analisis

data yang digunakan pada penelitian ini meliputi 1) Analisis data validitas, 2) Analisis praktikalitas, 3) Analisis efektifitas

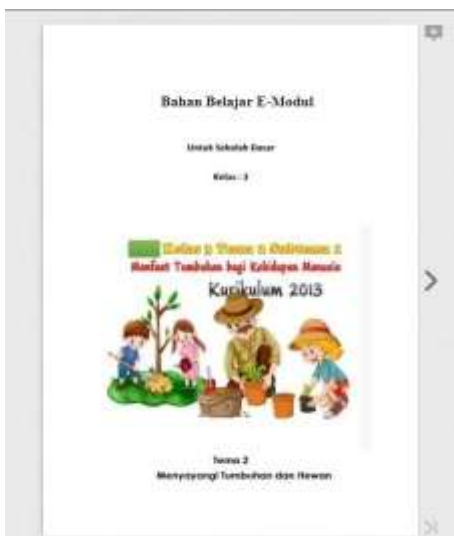
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dari pengembangan ini ialah berupa E-Modul kurikulum 2013 pada tema 2 subtema 1 kelas III sekolah dasar berbasis *flipbook maker*. Penilaian pada e-modul yang dikembangkan berfokus pada kevalidan, kepraktisan, dan efektivitasnya. Adapun untuk mendapatkan penilaian tersebut, dilakukan oleh validator. Adapun validator yang dimaksud antara lain ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Dalam penelitian ini menggunakan model 4D atau yang biasa disebut juga menjadi 4P yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

Adapun setiap tahapan pengembangan media yang dilakukan beserta analisis yang diperoleh dapat dideskripsikan sebagai berikut: 1) *Define (Pendefinisian)* pada tahap define (pendefinisian) ini merupakan tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran yaitu dengan melakukan observasi awal mengenai kondisi sekolah. Tahap *define* ini mencakup empat langkah pokok, yaitu analisis awal-akhir (*front-end analysis*), analisis pebelajar (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*) dan tujuan-tujuan instruksional khusus (*specifying instructional objectives*).

### Design (Perancangan)

Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu: Pemilihan bahan ajar, pemilihan format (*Format Selection*), rancangan awal (*Initial Design*). Berdasarkan analisis yang telah dilakukan diperoleh rancangan awal draft yaitu rancangan seluruh perangkat pembelajaran yaitu bahan ajar dan media yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilaksanakan.

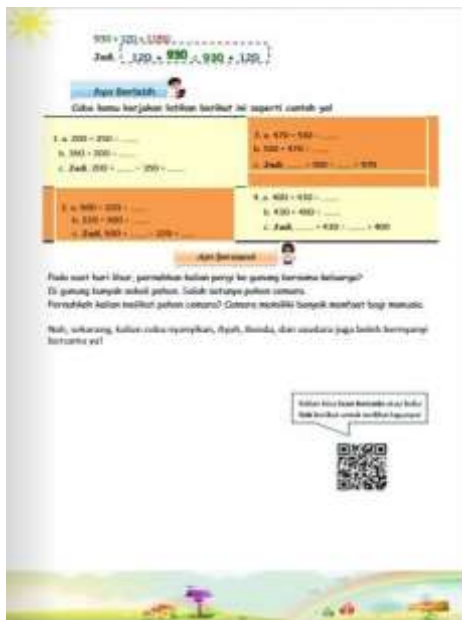


Gambar 1, Cover E-Modul



Gambar 2, Kata Pengantar





Gambar 8, Evaluasi



Gambar 9, Daftar Pustaka

### Tahap Pengembangan (Develop)

tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar E-Modul. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap ini peneliti melakukan validasi bahan ajar E-modul melalui validasi ahli. E-Modul yang dikembangkan terlebih dahulu divalidasi oleh ahli/pakar atau yang bertindak sebagai validator sehingga selanjutnya dapat diketahui kekuatan dan kelemahan media E-Modul yang akan dikembangkan. Data Validitas, validasi dikatakan selesai ketika validator mengungkapkan valid terhadap media pembelajaran sehingga mulai untuk diuji cobakan. Masukan atau saran dari validator digunakan untuk merevisi media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap validasi dimulai dengan penilaian ahli yang terdiri dari 3 orang validator atau dosen FKIP UNDHARI. Validasi dilakukan dengan menggunakan lembar validasi E-Modul yang diisi oleh validator. Berikut ini hasil validasi yang telah dilakukan:

Tabel 1, Data Validasi E-Modul Pembelajaran

NO	Validator	Keterangan	penilaian	Kategori
1	Sonia Yulia Friska, M.Pd	Dosen FKIP UNDHARI	88,89%	Sangat Valid
2	Dr. Raimon Effendi, M. Kom	Dosen FILKOM UNDHARI	93,75%	Sangat Valid
3	Aprimadedi, M.Pd	Dosen FKIP UNDHARI	83,34	Sangat Valid
Rata-Rata			88,09%	Sangat Valid

Sumber (Lampiran)

Berdasarkan Tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh validator yaitu: validator Sonia Yulia Friska, M.Pd dengan hasil 88,89% dikategorikan sangat valid, Dr. Raimon Effendi, M. Kom dengan hasil 93,75% dikategorikan valid, dan validator Aprimadedi, M.Pd dengan hasil 83,34% dikategorikan sangat valid. Dengan demikian hasil penilaian validasi E-Modul yang telah dirancang peneliti mendapat rata-rata 88,66% (sangat valid) karena isi dan format E-Modul telah sesuai dengan materi, KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran pada materi, pengumpulan dan penyajian data. Sehingga bisa diterapkan di Sekolah Dasar. Analisis

ini dapat dilihat pada lampiran Lembar Validitas E- Modul.

### Data Praktikalitas

penelitian ini dilakukan di kelas III SDN 272/VI Pulau Tengah III dengan jumlah 23 siswa, di SDN 184 / VI Talang Tembago dengan jumlah 17 siswa, dan di SDN 139 / VI Pulau Tengah IV dengan jumlah 15 siswa Penyajian data uji coba produk E-Modul untuk mengetahui kepraktisan, dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 2, Data Praktikalitas SDN 272/ VI Pulau Tengah III**

No	Praktisi	Keterangan	persen	kategori
1.	S. Hamzah, S.Pd	Wali Kelas III SDN 272/VI Pulau Tengah III	90%	Sangat Praktis
2.	Siswa kelas III	Siswa Kelas III SDN 272/VI Pulau Tengah III	94,78%	Sangat Praktis
	Rata-rata		92,39%	Sangat Praktis

**Tabel 3, Data Praktikalitas SDN 184/ VI Talang Tembago**

No	Praktisi	Keterangan	Pers en	Kategori
1.	Antin Asmarita Utami, S.Pd	Wali kelas III SDN 184/ VI Talang Tembago	88%	Sangat Praktis
2.	Siswa kelas III	Siswa kelas III SDN 184/ VI Talang Tembago	85,66%	Sangat Praktis
	Rata – Rata		86,66%	Sangat Praktis

**Tabel 4, Data Praktikalitas SDN 139/ VI Pulau Tengah IV**

No	Praktisi	Keterangan	Persen	Kategori
1.	Resmita, S.Pd	Wali kelas III SDN 139 / VI Pulau Tengah IV	86%	Sangat Praktis
2.	Siswa Kelas III	Siswa kelas III SDN 139 / VI Pulau Tengah IV	81,33%	Sangat Praktis
	Rata – Rata		83,2%	Sangat Praktis

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi terlihat: Praktisi Guru Kelas III SDN 272/ VI Pulau Tengah III dengan hasil 90% dikategorikan sangat praktis, Praktisi guru kelas III SDN 184/ VI Talang Tembago II dengan hasil 88%, dan Praktisi Guru kelas III SDN 139/ VI Pulau Tengah IV dengan hasil 86%. karena E-Modul yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Sedangkan penilaian dari siswa SDN 272/ VI Pulau Tengah III mendapatkan skor praktikalitas sebesar 94,78%, dari siswa SDN 184/ VI Talang Tembago II mendapatkan skor 86,66%, dan dari siswa SDN 139/ VI Pulau Tengah IV mendapatkan

skor 81,33%. Dengan demikian hasil penilaian praktikalitas E-Modul yang telah di rancang oleh peneliti mendapat rata-rata nilai 88,23% Sehingga tepat penggunaannya dan bisa diterapkan di Sekolah Dasar.

### Data Efektifitas

Tabel 5, Data Uji Coba Soal

No	Kriteria	Jumlah	Persen	kategori
1.	Tuntas	20	86,96%	Sangat Efektif
2.	Tidak Tuntas	3	13,04%	Tidak Efektif

Dari tabel 5, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa telah mencapai KKM 70, yaitu : Ketuntasan hasil belajar siswa dengan rata-rata 86,96% dikategorikan sangat efektif. Sedangkan ketidak tuntasan hasil belajar siswa dengan rata-rata 13,04% di kategorikan tidak efektif. Siswa yang tuntas dikarenakan sudah mampu menjawab pertanyaan dengan benar sesuai batas KKM yang ada. Sedangkan bagi yang yang tidak tuntas dikarenakan soal yang bisa dijawab dengan benar masih rendah dan jika dinilai masih di bawah rata-rata KKM yang seharusnya. Karena sebagian besar siswa sudah dapat memenuhi standar KKM, maka E-Modul dapat diterapkan di dalam proses pembelajaran.

### Desseminate (Penyebaran)

Tahap disseminate merupakan tahap penyebarluasan dan merupakan tahap akhir dari tahap penelitian dan pengembangan ini. Pada tahap ini penyebaran di lakukan di kelas III SDN 272/VI Pulau Tengah III, SDN 184/VI Talang Tembago II, dan SDN 139/ VI Pulau Tengah III. dengan cara mengirim file pembelajaran melalui group WhatsApp kelas III dan *link flipbook* sehingga siswa dapat membukanya kapan saja di hanphone setiap siswa.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan E-Modul pada uji validitas oleh tiga orang ahli mempunyai skor rata-rata 88,03% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Dalam artian E- Modul telah layak digunakan oleh peserta didik. Kemudian uji praktikalitas dari angket respon peserta didik dengan skor rata- rata 92,39% dikategorikan sangat praktis dalam artian mudah digunakan, sedangkan hasil efektifitas E-Modul pembelajaran Tematik dengan skor rata- rata 86,96% dikategorikan sangat efektif dalam artian E-Modul dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa E-Modul pembelajaran Tematik kelas III SD sangat sesuai dengan ketentuan di SDN 272/VI Pulau Tengah III dan memudahkan siswa memahami pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan E-Modul pembelajaran Tematik kelas III dengan kriteria sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aji. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SDN 105316 Beranti* (p. 31). UNIMED.
- Amauklis, M. (2016). PEMBELAJARAN TEMATIK. *Fenomena*, IV(20), 63–76.
- Abna Hidayati, Andra Saputra, Raimon Efendi *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)* Vol . 4 No. 3 (2020) 429 – 437
- Asmi, A. R. (2018). Pengembangan E-Modul berbasis *Flipbook Maker* Materi. *jurnal pendidikan ilmu sosial*, 27,1-10.
- Ameriza Inkha & Jalinus Nizwardi. (2021) pengembangan E-Modul berbasis flipbook maker pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital. Vol. 9 No. 2 181 - 186.
- Borg and Gall. (2021). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahapeserta didik. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3).
- Setiawan, A. Y. (2021). Langkah-langkah Pengembangan model 4D. *Langkah- Langkah Pengembangan Model 4D*, 1(2), 24–31.