

## Pengembangan Modul Ajar Terpadu dengan Model Berbasis Masalah Tema Ragam Bentang dan Profesi di Kelas 4 Sekolah Dasar

Rini Nur Solihah dan Sarah Selawati

Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia.

email: [rinisolihah.51@upi.edu](mailto:rinisolihah.51@upi.edu)

Naskah diterima tanggal 01/07/2024, direvisi akhir tanggal 25/07/2024, disetujui tanggal 06/08/2024

### Abstract

*This research is motivated by the development of integrated teaching modules that can increase student motivation in learning. The solution to the existing problems is the development of integrated teaching modules. As for the efforts that can be realized to overcome this, the researcher developed an integrated teaching module based on a valid, practical, and effective problem model. The integrated teaching module designed with the theme of various spans and professions for grade 4 SD. The development model uses the ADDIE development model. Based on the results of curriculum expert validation, the average is 81% and validation from material experts is 87%. The level of student learning motivation reached 96% with a very good category. The recapitulation of the value of experts and students' responses is 88%. The results showed that the integrated teaching module developed was valid, practical, and effective to be used as one of the integrated teaching modules in grade 4 elementary school.*

**Keywords:** Teaching Module, ADDIE, Elementary School.

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi pengembangan modul ajar terpadu yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Solusi untuk permasalahan yang ada adalah dengan pengembangan modul ajar terpadu. Adapun upaya yang dapat direalisasikan untuk mengatasi hal tersebut maka peneliti mengembangkan modul ajar terpadu berbasis model masalah yang valid, praktis, dan efektif. Modul ajar terpadu yang dirancang bertema ragam bentang dan profesi kelas 4 SD. Model pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil validasi ahli kurikulum didapatkan rata-rata 81% dan validasi dari ahli materi yaitu 87%. Tingkat motivasi belajar siswa mencapai 96% dengan kategori sangat baik. Rekapitulasi nilai dari ahli dan respon peserta didik yaitu 88%. Hasil penelitian diperoleh bahwa modul ajar terpadu yang dikembangkan telah valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai salah satu modul ajar terpadu di kelas 4 Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Modul Ajar, ADDIE, Sekolah Dasar.

**How to cite (APA Style):** Solihah, R. N., & Selawati, S. (2024). Pengembangan modul ajar terpadu dengan model berbasis masalah: Tema ragam bentang dan profesi di kelas 4 sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 24(2), 180-190. doi: <https://doi.org/10.17509/jpp.v24i2.73344>

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan seseorang dimana pendidikan ini memiliki pengaruh bagi keberlangsungan hidup. Kualitas pendidikan anak bangsa di Indonesia memiliki dampak yang berpengaruh terhadap kemajuan di negara. Dengan pendidikan yang berkualitas dapat menciptakan sumber daya manusia yang akan memegang peran penting untuk kemajuan bangsa baik di dalam ranah ekonomi, sosial, politik, dan hal lainnya (Cikka, H. (2020)). Sehingga, pendidikan merupakan alat untuk memberikan pengetahuan dan wawasan untuk bisa menciptakan generasi bangsa Indonesia yang memiliki kualitas dan intelektual yang tinggi untuk kedepannya. Agar terciptanya anak bangsa yang cerdas maka sistem pendidikan pun harus menyesuaikan dengan perkembangan zaman dimana saat ini di dunia telah memasuki era revolusi industri generasi 4.0 yang dapat dilihat dari meningkatnya sebuah interaksi, konektivitas serta perkembangan digital, kecerdasan konvergenya batas antara manusia, mesin dan sumber daya lainnya, teknologi yang memberikan dampak terhadap sistem pendidikan di Indonesia untuk saat ini (Lase, D. (2019)). Salah satunya yakni mengenai kemampuan pendidik untuk memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran guna untuk bisa menyesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini,

dimana dapat dilihat bahwa pendidik yang dirasa sudah senior sulit untuk memahami teknologi karena diakibatkan beberapa faktor seperti usia yang sudah mulai tua dan hal sebagainya.

Selain itu, pada abad ke-21 ini pembelajaran harus dapat memenuhi salah satu dari 21<sup>th</sup> *century skill* yaitu keterampilan literasi Digital. Menurut Paul Gilster dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy* (Kenedi, A., et al., 2022) literasi digital adalah kemampuan seseorang untuk memahami dan mengoperasikan sebuah informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas dan mudah untuk diakses oleh berbagai kalangan dengan melalui komputer. Bawden (2001) dalam (Sutrisna, I. P. G. (2020)) mengatakan bahwa literasi digital berawal dari literasi informasi dan literasi komputer dapat diartikan bahwa literasi digital ini dapat dikaitkan dengan keterampilan seseorang dalam mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarkan informasi. Terdapat beberapa sumber Literasi digital yakni meliputi literasi informasi, literasi media, dan literasi ICT.

Literasi informasi adalah sebuah arahan untuk memberikan pengetahuan akan kesadaran dan kebutuhan informasi manusia untuk memiliki kemampuan dalam menemukan, mengidentifikasi, menilai, dan mengorganisasi dengan secara efektif untuk mewujudkan, mengoperasikan, mengkomunikasikan sebuah informasi untuk mencari solusi permasalahan yang dihadapi (UNESCO dalam (Fitria, Y., et al., (2020))). Literasi media adalah kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh seseorang baik generasi muda ketika media sosial di era digital ini semakin maju dan begitu kuat, dan sulit untuk dikendalikan kemudian kemampuan tersebut bukan lagi perihal kemampuan untuk ditolak melainkan untuk menggugat media sosial untuk tidak lagi melakukan aktivitasnya sebagai media penyampai informasi (Sari, S. (2019)). Menurut Maryland Technology Education State Curriculum dalam Meinawati, K. L. (2020)) mengatakan bahwa Literasi Teknologi (ICT) adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan, memahami, mengatur, dan menilai suatu inovasi yang melibatkan proses dan ilmu pengetahuan untuk memecahkan sebuah masalah dan memperluas kemampuan seseorang.

Berdasarkan perkembangan zaman sekarang maka untuk menjadi seorang pendidik yang profesional diperlukannya sebuah pemanfaatan teknologi dengan mengembangkan sebuah inovasi pembelajaran. Inovasi pembelajaran memiliki artian suatu perubahan baru yang memiliki keterkaitan dengan suatu pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Peranan inovasi pembelajaran digunakan untuk memfasilitasi peserta didik dan siapapun fasilitator yang akan menemani siswa belajar dan untuk berorientasi pada apa yang menjadi tujuan belajar peserta didik (Azizah, N., 2023). Dengan demikian, untuk menjadi seorang pendidik harus memiliki kemampuan literasi digital untuk keberlangsungan pembelajaran di era 4.0 dengan mengoperasikan sebuah teknologi dengan secara baik. Oleh karena itu menjadi tantangan baru untuk merevitalisasi pendidikan, guna menghasilkan orang-orang cerdas, yang kreatif dan inovatif serta mampu berkompetisi secara global. Pada era 4.0 ini pendidikan harus bisa memanfaatkan sebuah teknologi dalam aktivitas pembelajaran serta pengembangan sebuah inovasi teknologi dengan secara pembelajaran kelas dan lab secara virtual, yang bersifat integratif, kritis dan pembelajaran lebih bermakna. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. sehingga, media pembelajaran yang digunakan pada era evolusi 4.0 harus kreatif dan interaktif.

Namun, pada realitanya masih banyaknya pendidik yang belum menguasai dan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, akan tetapi pada abad sekarang ini teknologi sudah digunakan dalam kehidupan sehari-hari oleh manusia. Berdasarkan studi literatur penulis menemukan sebuah permasalahan yang ditemukan yakni 1) Kurangnya sumber belajar peserta didik, 2) Masih kurangnya fasilitas sekolah yang menyebabkan menjadi hambatan pendidik untuk menggunakan sebuah teknologi, 3) Pendidik masih menggunakan metode pembelajaran yang terdahulu seperti metode ceramah dan tanya jawab, 4) Pendidik yang dirasa sudah senior belum mampu mengoperasikan sebuah teknologi yang semakin

berkembang saat ini di era industri 4.0, dan 4) Penggunaan media pembelajaran yang bersifat teknologi tidak dipakai oleh pendidik sehingga peserta didik sulit untuk memahami materi pembelajaran yang ingin dicapai. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah inovasi pengembangan belajar baik dalam media pembelajaran, metode pembelajaran, sumber pembelajaran, dan hal lainnya yang cukup efektif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik, dimana bahwa kefokusannya peserta didik dalam pembelajaran itu cukup sebentar dengan begitu perlunya sebuah pembaharuan dalam pembelajaran. Menurut Smaldino, Lowther, dan Russell 2012:7 dalam (Batubara et al., 2020) terdapat enam bentuk dasar media pembelajaran yakni dalam hal teks, audio, visual, video, perekayasa, dan manusia. Penggunaan bentuk dasar media pembelajaran tersebut disesuaikan dengan karakteristik peserta didik karena pada kenyataannya kondisi psikologis setiap peserta didik memiliki cara belajar yang berbeda-beda dengan media audio visual, media visual, dan hal lainnya. Dengan demikian, untuk menjadi pendidik harus mampu menggunakan dan memanfaatkan sebuah media teknologi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran yang diinginkan bisa tercapai.

Dengan mengembangkan modul ajar berbasis teknologi menggunakan aplikasi Canva, diharapkan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, menghindari kebosanan, dan memberikan dorongan semangat belajar bagi peserta didik di kelas 4 Sekolah Dasar. Fokusnya adalah membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif serta meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran terpadu peserta didik di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses perancangan atau pengembangan modul ajar berbasis ICT dengan model pembelajaran berbasis masalah pada pembelajaran terpadu tema "Ragam bentang dan Profesi." Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menggambarkan bagaimana guru kelas 4 di Sekolah Dasar menerapkan modul ajar tersebut dalam pembelajaran.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah metode *Research and development (R&D)*. Namun, pada penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *Mixed method*. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini dikembangkan oleh Reiser & Mollenda tahun 1967 (Nisa, E. M., et al., 2022). Metode pengembangan ADDIE adalah sebuah metode pengembangan yang dapat digunakan untuk membuat sebuah produk dengan direncanakan rancangan secara tertata dengan melalui pendekatan serta telah berfokus pada saran yang telah diberikan dengan secara berkelanjutan (Shaquille, T. A. F., & Zen, B. P., 2023).

Metode pengembangan ADDIE adalah metode yang relevan untuk digunakan dalam sebuah penelitian untuk mengembangkan sebuah produk dikarenakan metode pengembangan ini dapat dikondisikan sesuai dengan keadaan di tempat dimana tingkat fleksibilitas dalam metode ini dapat menjawab permasalahan yang ada di lapangan (Mustaji, n.d. 2013:4 dalam Marini, K., & Silalahi, B. R., 2022). Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah dengan memvalidasi produk dengan 2 ahli yang mumpuni dalam bidang tertentu yakni ahli kurikulum serta ahli materi pembelajaran. Selain itu juga peneliti menyebar angket kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Penelitian ini dilakukan di SDN Babakan Goyang sebanyak 30 peserta didik yang dijadikan sebagai subjek uji coba di kelas IV. Dimana penelitian ini menghasilkan sebuah produk modul ajar berupa modul ajar tematik terpadu. Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk menghitung validitas modul ajar terpadu menggunakan kategori sebagai berikut:

Penentuan nilai validitas dilakukan dengan cara:

$$\text{Nilai Validitas (P)} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh (F)}}{\text{Jumlah skor Maksimum (N)}} \times 100\%$$

**Keterangan:**

P: Persentase validitas

F: Jumlah skor hasil yang diperoleh

N: Jumlah Skor maksimum

**Tabel 1** Kriteria Pemberian Skor Validitas

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang setuju
1	Tidak setuju

Sumber: Sugiyono (2022) dimodifikasi

Maka penilaian validitas kelayakan produk menggunakan kriteria yang telah dikembangkan yakni contoh lihat tabel dibawah ini.

**Tabel 2** Kriteria Nilai Validitas Produk

Persentase	Nilai
1,00 % – 20,99%	Tidak valid/ Tidak layak
21,00 % – 40,99 %	Kurang valid/ Kurang layak
41,00 % – 60,99 %	Cukup valid/ Cukup layak
61,00 % – 80,99 %	Valid/ Layak
81,00 % – 100,00 %	Sangat valid/ Sangat layak

Sumber: Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020)

Penilaian produk dengan validasi tidak hanya dilakukan oleh para ahli, akan tetapi dilakukan penilaian kepada peserta didik dengan angket yang dapat dianalisis dengan kriteria yang ditunjukkan pada tabel berikut :

**Tabel 3.** Skala Perhitungan Respon Peserta Didik

Kriteria	Skor/nilai
Setuju	2
Tidak Setuju	1

Dengan kriteria respon peserta didik sebagai berikut, contoh lihat tabel dibawah ini:

**Tabel 4.** Kriteria Respon Peserta Didik

Penilaian	Kriteria
$50\% < x \leq 100\%$	Sangat Baik
$0\% < x \leq 50\%$	Kurang Baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode ADDIE. Adapun tahapan-tahapan yang harus dilakukan peneliti yakni *Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi* (Nurfadhillah et al., 2021). Adapun tahapan yang dilakukan dari model ADDIE sebagai berikut:

**Tahapan pertama yang dilakukan adalah Analisis.** Pada tahap analisis ini berisi kegiatan menganalisis sebuah permasalahan yang ditemukan secara langsung di lapangan. Peneliti melakukan wawancara dan observasi kepada guru di Kelas IV di SDN Babakan Goyang. Analisis yang dilakukan melalui beberapa tahapan, dimulai dengan perencanaan, dilanjutkan dengan pelaksanaan, dan diakhiri dengan evaluasi juga penilaian. Dalam analisis yang dilakukan bersama guru, ditemukan kebutuhan untuk mengintegrasikan beberapa pelajaran ke dalam satu modul, sesuai dengan pendekatan terpadu bahwasanya penggabungan mata pelajaran ini dapat mempermudah proses pembelajaran karena dapat mengajarkan berbagai mata pelajaran sekaligus dalam satu waktu. Selain itu hal-hal yang harus diperhatikan memuat aspek-aspek penting dalam pelaksanaan pembelajaran, seperti minat, dan kondisi belajar peserta didik, serta memastikan efektivitas dan efisiensi metode pembelajaran yang digunakan. Materi pelajaran yang akan dibahas adalah mata pelajaran IPAS dan bahasa Indonesia yang disatukan menjadi pembelajaran terpadu tema bentang alam dan profesi. Dari informasi tersebut, peneliti dan guru telah merencanakan langkah-langkah selanjutnya untuk melanjutkan tindakan guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Salah satu langkah yang akan diambil adalah menyajikan materi secara terpadu, sehingga siswa dapat memahami hubungan antar mata pelajaran dan mendapatkan pemahaman yang lebih menyeluruh

**Tahapan kedua adalah Design.** Pada langkah ini peneliti merancang desain modul ajar. Perancangan yang digunakan dalam menyusun modul ajar terpadu yakni model *integrated*. Model *integrated* adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan Beberapa konsep dari berbagai mata pelajaran menjadi satu, yang disajikan dalam sebuah tema. Dengan menggunakan pembelajaran terpadu, peserta didik dapat meningkatkan pemahaman mereka melalui penggabungan konsep-konsep dalam satu tema. Materi yang digunakan yakni tema ragam bentang alam dan profesi apa mata pelajaran IPAS dan Bahasa Indonesia yang dipadukan. Dalam perancangan modul ajar juga peneliti sebelumnya sudah mempersiapkan angket validasi ahli terkait modul ajar yang dikembangkan. Peneliti juga melakukan perencanaan dengan mengumpulkan materi serta beberapa gambar yang berkaitan serta telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran. perancangan modul ajar ini dirancang dengan menggunakan aplikasi canva. Adapun hal-hal yang terdapat dalam modul ajar tersebut diantaranya ada cover modul, identitas modul, kompetensi inti, materi, media, LKPD, asesmen, daftar pustaka dan glosarium.

**Tahapan ketiga yang dilakukan adalah Development.** Pada tahap pengembangan modul ajar ini rancangan yang telah disiapkan akan direalisasikan. Berikut gambar dari pengembangan modul ajar ini meliputi, Contoh lihat gambar dibawah ini :



Gambar 1. Tampilan Awal

Pada tampilan awal ini terdapat cover yang telah di desain sesuai dengan tema dan identitas modul serta kompetensi inti seperti Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang sesuai dengan hasil analisis pada tahap sebelumnya, contoh lihat tabel dibawah ini.



Gambar 2. Tampilan Kegiatan Pembelajaran

Pada tampilan kegiatan pembelajaran ini terdiri dari persiapan pembelajaran, pembukaan, kegiatan inti, penutup, kegiatan refleksi, pengayaan dan remedial. Tampilan kegiatan pembelajaran ini didesain sesuai dengan model pembelajaran yang sudah ditentukan sebelumnya, contoh lihat tabel dibawah ini.





Gambar 3. Tampilan Lampiran

Pada tampilan lampiran ini terdiri dari bahan ajar (bahan bacaan guru dan bahan bacaan peserta didik), media pembelajaran berupa *powerpoint* dan video tentang ragam bentang dan profesi, lembar kerja peserta didik (LKPD), asesmen sumatif dan instrumen penilaiannya, dan glosarium.

**Tahap keempat yakni implementasi.** Kegiatan implementasi dilaksanakan pada tanggal 1 Desember 2023 di kelas IV SDN Babakan Goyang. Pada tahap ini peneliti melakukan penerapan secara langsung modul ajar yang telah disusun kepada peserta didik. Pada saat proses pengimplementasian peneliti menyampaikan materi ajar tematik dengan tema Ragam Bentang dan Profesi. Proses pembelajaran berjalan dengan baik mulai dari kegiatan pembukaan yang terdiri dari berdoa, menyapa, bernyanyi, memberi tahu tujuan pembelajaran, kemudian kegiatan inti.

**Tahap terakhir yakni Evaluasi.** Setelah proses implementasi kepada peserta didik maka dapat dilakukan evaluasi pada seluruh rangkaian kegiatan yang telah dilakukan mulai dari tahap perancangan modul sampai pada tahap implementasi modul ajar di sekolah dasar. di dalam tahap ini juga peneliti dapat melihat dari validasi dari para ahli mengenai penggunaan modul ajar terpadu tema ragam bentang alam dan profesi.

Adapun hasil validasi produk yang telah dilakukan kepada 2 ahli yakni ahli dari kurikulum dan ahli dari materi pembelajaran sebagai berikut:

### Hasil Validasi produk ahli Kurikulum

Tabel 5. Skor Penilaian Aspek Kualitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek yang di Nilai	Total Skor
1.	Kejelasan indikator dengan kompetensi dasar	3
2.	Kesesuaian tujuan dengan kompetensi dasar	4
3.	Kesesuaian rumusan materi pembelajaran	4
4.	Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi	4
5.	Ketepatan pemilihan materi pembelajaran dengan indikator pencapaian	5
6.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	4
7.	Kesesuaian model pembelajaran dengan tujuan	4
8.	Ketepatan dalam memilih media pembelajaran dengan materi pembelajaran	5
9.	Kesesuaian materi dengan tujuan	4
10.	Ketepatan penilaian terhadap tujuan pembelajaran	4
	Jumlah	41
	Persentase	82%
	Kategori	Sangat Valid

**Tabel 6.** Skor Penilaian Aspek Isi Materi Pembelajaran

No	Aspek yang di Nilai	Total Skor
1.	Cakupan materi untuk pencapaian kompetensi	4
2.	Kejelasan terhadap materi pembelajaran	5
3.	Kejelasan materi yang digunakan	4
4.	Aktualisasi materi	3
5.	Pengembangan materi pembelajaran	4
6.	Kesesuaian pemilihan model pembelajaran	4
7.	Kejelasan contoh materi pembelajaran	4
8.	Ketepatan pemilihan media pembelajaran	4
9.	Ketertarikan siswa terhadap materi dalam pembelajaran	4
10.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	4
11.	Ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran	4
12.	Kesesuaian penilaian dengan kompetensi	4
<b>Jumlah</b>		<b>48</b>
<b>Persentase</b>		<b>80%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Valid</b>

**Tabel 7.** Kualitas Produk Hasil Validasi Ahli Kurikulum

No	Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian
1.	Kualitas	82%
2.	Isi	80%
	Jumlah	162%
	Skor Rerata	81%
	Kategori	“Sangat Valid”

### Hasil Validasi Produk Ahli Materi Pembelajaran

**Tabel 8.** Skor Penilaian Aspek Kualitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek yang di Nilai	Total Skor
1.	Kejelasan rumusan masalah dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	5
2.	Kesesuaian standar kompetensi dan kompetensi dasar	4
3.	Kemudahan memilih materi pembelajaran kompetensi dasar	4
4.	Kejelasan petunjuk belajar	5
5.	Ketepatan memilih materi yang dikembangkan	4
6.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	4
7.	Kejelasan contoh pada materi pembelajaran bentang alam	4
8.	Ketepatan pemberian latihan dengan materi pembelajaran	4
9.	Kemudahan petunjuk dalam melaksanakan pembelajaran permainan bentang alam dan keterkaitan	5
10.	Kesesuaian materi dengan inti pembelajaran	4
<b>Jumlah</b>		<b>43</b>
<b>Persentase</b>		<b>86%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Valid</b>



**Tabel 9.** Skor Penilaian Aspek Isi Materi Pembelajaran

No	Aspek yang di Nilai	Total Skor
1.	Kebenaran isi/konsep pembelajaran	4
2.	Kedalaman pengembangan materi bentang alam dan keterkaitan dengan profesi	5
3.	Kecakupan materi bentang alam dan keterkaitan dengan profesi	5
4.	Kejelasan materi/konsep pembelajaran	5
5.	Kejelasan contoh pada materi pembelajaran bentang alam dan keterkaitan dengan profesi	4
6.	Ketepatan untuk menjelaskan materi pembelajaran dengan tujuan	4
7.	Ketepatan pemilihan pendekatan saintifik dalam bentang alam dan keterkaitan dengan profesi	4
8.	Kesesuaian pembelajaran bentang alam dan keterkaitan dengan profesi	4
9.	Kejelasan materi pembelajaran bentang alam dan keterkaitan dengan profesi	5
10.	Tingkat kesulitan dalam pengembangan pendekatan saintifik bentang alam dan keterkaitan dengan profesi	4
<b>Jumlah</b>		<b>44</b>
<b>Persentase</b>		<b>88%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Valid</b>

**Tabel 10.** Kualitas Produk Hasil Validasi Ahli materi Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian
1.	Kualitas	86%
2.	Isi	88%
	Jumlah	174%
	Skor Rerata	87%
	Kategori	“Sangat Valid”

**Tabel 11.** Rekapitulasi dari Penilaian Ahli dan Respon Peserta Didik Terhadap Produk Pengembangan

No	Responden	Nilai Rata-Rata Responden
1.	Ahli Kurikulum	81%
2.	Ahli materi Pembelajaran (Guru)	87%
3.	Respon Peserta didik	96%
<b>Rata-rata keseluruhan</b>		<b>88%</b>

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian uji ahli yang melibatkan 2 ahli dan respon peserta didik yakni ahli materi pembelajaran, ahli kurikulum maka didapatkan rata-rata penilaian ahli dan respon peserta didik terhadap pengembangan modul ajar terpadu berbasis masalah sebesar 88%. Berdasarkan data kuantitatif tersebut maka dapat diartikan menjadi data kualitatif. Sehingga, didapatkan sebuah hasil bahwa produk modul ajar terpadu berbasis masalah tema ragam bentang dan profesi sangat valid untuk digunakan tanpa direvisi.

Peneliti menguji coba kepada 30 peserta didik. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui antusias atau motivasi serta kelayakan modul ajar pengembangan. Berikut ini hasil uji coba yang dilakukan kepada 30 peserta didik diantaranya sebagai berikut :

Berdasarkan angket respon dari peserta didik yang telah dilakukan kepada 25 peserta didik diperoleh nilai rata-rata sebesar 96% masuk kedalam kategori sangat baik. Dengan demikian, modul ajar terpadu layak digunakan serta modul ajar yang dikembangkan mampu menarik peserta didik untuk belajar, serta mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, mudah digunakan oleh peserta didik untuk belajar mandiri, lebih bersemangat dalam belajar serta dapat meningkatkan gairah serta motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPAS dan Bahasa Indonesia.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan pengembangan modul ajar menggunakan model berbasis masalah pada pembelajaran IPAS tema raga, bentang dan profesi kelas IV SDN Babakan Goyang dengan persentase penilaian ahli kurikulum memberikan penilaian terhadap produk modul ajar dengan skor rerata 81% dan termasuk ke dalam kategori “Sangat Valid”. Ahli materi pembelajaran memberikan penilaian terhadap produk modul ajar dengan skor rerata 87% termasuk ke dalam kategori “Sangat Valid”. Hal tersebut memberikan gambaran modul ajar yang dikembangkan telah valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Adapun hasil respon motivasi siswa rata-rata. 96% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian uji ahli yang melibatkan 2 ahli dan respon peserta didik yakni ahli materi pembelajaran, ahli kurikulum maka didapatkan rata-rata penilaian ahli dan respon peserta didik terhadap pengembangan modul ajar terpadu berbasis masalah sebesar 88% dengan kategori “Sangat valid”. Maka, dapat disimpulkan bahwa penggunaan modul ajar terpadu berbasis masalah sudah efektif dilaksanakan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

## References

- Azizah, N. (2023). Peran Inovasi Pendidikan Dalam Siklus Pembelajaran Sejarah Abad 21.
- Batubara, H. H., Islam, U., & Walisongo, N. (2020). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. November.
- Cikka, H. (2020). Konsep-konsep esensial dari teori dan model perencanaan dalam pembangunan pendidikan. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 3(2).
- Dewi, M. D., & Izzati, N. 2020. Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis rme materi aljabar kelas vii smp. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217.
- Fitria, Y., & Indra, W. (2020). Pengembangan model pembelajaran PBL berbasis digital untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan literasi sains. Deepublish.
- Gehred, A. P. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association: JMLA*, 108 (2), hlm. 338-339.
- Kenedi, A., & Hartati, S. (2022). Moderasi Pendidikan Islam Melalui Gerakan Literasi Digital Di Madrasah. *Jurnal Muftadiin*, 8(01).
- Kusumawati, N., & Maruti, E. S. (2019). *Strategi belajar mengajar di sekolah dasar*. Cv. Ae Media Grafika.
- Lase, D. (2019). Pendidikan di era revolusi industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora dan Kebudayaan*, 12(2), 28-43.
- Marini, K., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 159-167.
- Marisana, D., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Penggunaan Platform Merdeka Mengajar untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 7(1), 139-150.
- Maulida, U. (2022). Pengembangan modul ajar berbasis kurikulum merdeka. *Tarbawi: jurnal pemikiran dan pendidikan islam*, 5(2), 130-138.
- Meinawati, K. L. (2020). Pemanfaatan youtube dalam meningkatkan kompetensi tutor bimbel edu private. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 3(1), 19-26.
- Nisa, E. M., Bahar, A., Purwidiani, N., & Romadhoni, I. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Kompetensi Dasar Personal Hygiene Di SMK Negeri 2 Ponorogo. *J. Tata Boga*, 11(2), 89-98.
- Nurfadhillah, S., Tantular, L. D., Syafitri, H. A., Fauzan, M. I., & Haq, A. S. (2021). Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Pada Pembelajaran Jarak Jauh di

- MI Darussaman. PENZA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 3(2), 267–279.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6313-6319.
- Sari, S. (2019). Literasi media pada generasi milenial di era digital. *Professional: Jurnal komunikasi dan administrasi publik*, 6(2), 30-42.
- Shaquille, T. A. F., & Zen, B. P. (2023). Pengembangan Media Adobe Animate Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris dengan Model Addie. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 17(2), 252-265.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Surahman, S., Rahmani, R., Radiana, U., & Saputra, A. I. (2022). Peran Guru Penggerak dalam Pendidikan Merdeka Belajar di Kubu Raya. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(04), 376-387.
- Sutrisna, I. P. G. (2020). Gerakan literasi digital pada masa pandemi covid-19. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 8(2), 269-283.
- Wardani, L. K. (2023). "srikandi" sebagai Solusi Efektif Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah. Penerbit NEM.