



PENGEMBANGAN *E-MODUL* KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS III DI SD NEGERI 76 PALEMBANG

Tria Nadia^{1*}, Dessy Wardiah², Liza Murniviyanty³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
 Universitas PGRI Palembang

*Email: trianadiat@gmail.com, dessywardiah77@gmail.com, lizamurniviyanty@univpgri-palembang.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3203>

Article info:

Submitted: 02/06/25 Accepted: 14/11/25 Published: 30/11/25

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan *e-modul* keterampilan membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada BAB 6 di kelas III SD pada materi teks naratif yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan metode *Research dan Development* dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 76 Palembang. Hasil analisis data yang diperoleh menunjukkan *e-modul* yang dikembangkan termasuk kategori “sangat valid” berdasarkan lembar angket validasi para 3 ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dengan nilai rata-rata kevalidan sebesar 89,30%. Tingkat kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon siswa kelas III SD memperoleh presentase 91% menunjukkan bahwa *e-modul* yang dikembangkan masuk dalam kriteria “sangat praktis”. Dengan demikian pengembangan *e-modul* keterampilan membaca siswa kelas III di SD Negeri 76 Palembang valid dan praktis.

Kata Kunci: Penelitian dan Pengembangan (R&D), *E-modul*, ADDIE.

1. PENDAHULUAN

Di bidang pendidikan, inovasi teknologi mampu berpotensi meningkatkan pendidikan. Inovasi komprehensif menggunakan teknologi informasi dalam kegiatan pendidikan, serta inovasi kurikulum dan infrastruktur. Penggunaan teknologi dalam proses pengajaran dapat mengubah pengajaran tradisional menjadi modern. Salah satu inovasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran adalah pengembangan bahan ajar.

Di zaman modern seperti ini bahan ajar juga mengalami proses inovasi yang lebih ekstensif. Untuk menentukan motivasi belajar dan hasil belajar siswa, bidang pendidikan didasarkan pada beberapa tantangan belajar. Sering ditemui peserta didik tidak tertarik mempelajari materi karena materinya informatif. Teknologi memungkinkan guru untuk menggunakan metode pembelajaran berbeda seperti format teks, audio, dan audio visual. Teknologi sering disebut sebagai ilmu yang b. Secara umum pengembangan mengacu pada proses yang menghasilkan pertumbuhan, perkembangan, dan perubahan positif. Tujuan akhir pengembangan adalah untuk meningkatkan mutu dan kualitas suatu produk tanpa mengurangi fungsi atau kegunaannya. Menurut (Siregar, 2023, h.148.) Penelitian pengembangan, sering dikenal sebagai penelitian dan pengembangan (R&D), adalah kegiatan mendasar yang dimulai dengan mengumpulkan informasi tentang kebutuhan pengguna dan berlanjut ke pengembangan produk dan meningkatkan efektivitasnya. Metode penelitian pengembangan juga dapat digunakan dalam bidang ilmu sosial, seperti psikologi, sosiologi, pendidikan, manajemen dan lain-lain.

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran (Nuryasana, E., & Desiningrum, 2020). Bahan ajar dapat diartikan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara lengkap dan sistematis berdasarkan



prinsip-prinsip pembelajaran yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. bahan ajar merupakan salah satu faktor terpenting dalam proses pendidikan di sekolah adalah tersedianya materi ajar yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. ada banyak jenis bahan ajar bukan hanya cetak namun ada juga bahan non cetak salah satunya adalah *e-modul*.

Modul elektronik merupakan bentuk bahan pembelajaran independen yang diatur secara sistematis ditampilkan dalam bentuk format elektronik, audio, animasi dan navigasi (Dismarianti, dkk., 2020. h.110). Sebuah bahan ajar atau media pembelajaran yang disajikan secara elektronik untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang biasa dikenal dengan *e-modul*. *E-modul* ini dirancang secara sistematis dan terstruktur, sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri. *E-modul* juga dapat mengurangi penggunaan kertas pada saat proses belajar mengajar.

Di era teknologi ini, guru diyakini dapat menjalankan tugasnya dengan seefisien mungkin. Salah satu sumber daya pendidikan yang harus di kembangkan oleh guru ialah *e-modul* yang juga dapat membantu dalam proses pengajaran. *E-modul* dikembangkan dengan prinsip-prinsip sebagai berikut 1) dapat menimbulkan minat belajar peserta didik, 2) dirancang untuk peserta didik, 3) menjelaskan tujuan dari pembelajaran, 4) disusun berdasarkan pola belajar yang fleksibel, 5) disusun berdasarkan kebutuhan peserta didik, 6) memberikan kesempatan peserta didik untuk berlatih, 7) mengakomodasi kualitas belajar peserta didik (Sari, P. K., & Sutihat, 2022, h.509). Bahwa *e-modul* tidak hanya berfungsi sebagai bahan pembelajaran saja, namun juga dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik seperti komputer dan printer sehingga memberikan keleluasaan dalam proses pembelajaran. *E-modul* merupakan inovasi pendidikan yang mencakup berbagai format digital seperti teks, gambar, video, dan audio untuk menciptakan materi pembelajaran yang interaktif dan efektif. Dengan memanfaatkan teknologi, *e-modul* memungkinkan guru melaksanakan tugas pembelajaran dengan lebih efisien.

Terdapat kelebihan dan kekurangan dari bahan ajar *e-modul*. Kelebihan *e-modul* yaitu: 1) Memungkinkan siswa mengakses informasi berbasis multimedia. 2) meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. 3) memberikan pengalaman belajar yang manipulatif yang tidak tersedia di lingkungan kelas yang normal. 4) dapat di akses dimana saja dan kapan saja. Sedangkan kekurangan dari bahan ajar *e-modul* ialah 1) adanya kemungkinan masalah teknis karena banyak perangkat lunak. 2) kemampuan komputer atau *smartphone* mempengaruhi kecepatan mengakses.

Membaca adalah proses berpikir yang termasuk di dalamnya memahami, menceritakan menafsirkan arti dari lambang-lambang tertulis dengan melibatkan penglihatan gerak mata, pembicaraan batin dan ingatan (Harianto, 2020). Membaca adalah suatu acara untuk mendapatkan informasi dari sesuatu yang ditulis. Dapat disimpulkan bahwa membaca adalah sebuah aktivitas yang sangat mendasar dan penting dalam kehidupan manusia secara sederhana, membaca adalah melihat dan memahami isi dari apa yang tertulis.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar elektronik yang mudah dan tidak membosankan dalam bentuk **Pengembangan *E-modul* keterampilan membaca siswa kelas III SD Negeri 76 Palembang**. Dengan mengembangkan bahan ajar ini peneliti mengharapkan agar dapat menambahkan semangat serta keaktifan peserta didik dalam keterampilan membaca.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau R&D yang dalam bahasa Indonesia dikenal dengan istilah penelitian dan pengembangan. Jenis penelitian ini untuk mengetahui manfaat produk dan menilai efektivitasnya. Penelitian dan pengembangan ialah istilah yang biasa digunakan untuk menggambarkan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan produk dan proses baru atau yang lebih baik (Mesra, 2023, h.6). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah elektronik modul (*e-modul*) pada materi bahasa Indonesia bab 6 kelas III sekolah dasar. Serta menguji kepraktisan dan kevalidan dari *e-modul* yang dikembangkan tersebut. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan salah satu model khusus untuk pengembangannya yaitu model ADDIE. Melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan langkah-langkah yang



meliput: *analysis, design, development, implementation, evaluation* penelitian ini bermanfaat sebagai pengembangan ilmu pendidikan. Untuk Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dokumentasi, dan kuesioner. Teknik analisis yang digunakan dalam analisis data penelitian ini adalah teknik kuantitatif dan kualitatif, dan kedua teknik tersebut digunakan oleh peneliti untuk mengkaji produk yang akan dihasilkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan *e-modul* oleh peneliti menghasilkan bahan ajar yang valid dan praktis. Dalam pengembangan *e-modul* keterampilan membaca siswa sekolah dasar kelas III menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 76 Palembang yang dilakukan pada siswa kelas III dilakukan secara tatap muka.

Uji coba dalam penelitian ini ada dua jenis yaitu *one to one* dan *small group* pada saat uji coba siswa sangat antusias menggunakan *e-modul* karena dapat menginspirasi mereka untuk belajar. Materi yang digunakan pada pembelajaran berbasis digital ialah pembelajaran bahasa Indonesia yang diselaraskan pada capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada bab 6 “tersesat”. Pembuatan *e-modul* menggunakan aplikasi *canva* dan *power point*, susunan bahan ajar yaitu sampul, cara penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran serta latihan soal.

Selanjutnya materi pembelajaran (*pototype* 1) di uji oleh validator materi, bahasa, media dan uji *one to one* pada 3 siswa yang masing-masing memberikan nilai pada *e-modul* hal ini membantu menentukan apakah *e-modul* tersebut layak digunakan serta sebagai bahan perbaikan *e-modul*. Peneliti mendapatkan hasil penilaian melalui angket yang telah diberikan, hasil yang telah didapatkan dari validasi media mendapatkan persentase 93,27% , validasi bahasa mendapatkan 82,14%, validasi materi memperoleh persentase 92,5% dengan total keseluruhan mendapat persentase 89,30% kemudian di uji coba *one to one* terhadap 3 siswa dengan jumlah keseluruhan memperoleh persentase 93,33%, ketiga siswa menunjukkan ketertarikan pada saat belajar menggunakan *e-modul*, maka dari hasil validasi ahli dan uji coba *one to one* menunjukan *e-modul* telah ada dikategori sangat layak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Ferianti, N., Hidayat, S., & Asmawati, 2019, h.9) hasil penelitian menunjukkan penilaian validasi pengembangan bahan ajar *e-modul* matematika untuk siswa SD memperoleh skor keseluruhan 87,06% dengan kriteria valid.

Setelah melakukan validasi penelitian oleh ahli serta uji coba *one to one* terbukti layak, langkah selanjutnya dilakukan uji coba *small group* pada 15 siswa kelas III dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan *e-modul* kegiatan ini dilakukan pada pukul 08.00 WIB hingga sekitar pukul 09.30. kegiatan penelitian diawali dengan memberikan intruksi. Evaluasi survei ini didasarkan pada motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran dengan bantuan *e-modul*. Hasil perolehan kepraktisan memperoleh persentase 91%. Berdasarkan penelitian (Syahputri, I., & Dafit, 2021, h.684) menunjukkan respon positif yang memperoleh rata-rata sebesar 92,83% yang menunjukkan kategori sangat menarik.

Berdasarkan analisis data yang telah diperoleh dapat disimpulkan hasil penelitian menunjukkan (1) hasil validasi ahli media, bahasa, dan materi mendapatkan nilai 89,30% kategori sangat valid, (2) hasil uji coba *small group* memperoleh 91% hasil persentase sangat praktis maka hasil pengembangan *e-modul* layak digunakan kepada murid pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada Bab IV, maka peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran merupakan salah satu alternatif untuk memperbaiki proses pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan cara guru untuk dapat membagikan ilmu pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, dengan menerapkan model pembelajaran Koopertaif Tipe *Jigsaw*, adapun langkah-langkahnya yaitu, membentuk kelompok, memberi sub topik yang berbeda, membaca dan mendiskusikan sub topik masing-masing dan menetapkan anggota ahli, kelompok ahli berdiskusi, kelompok ahli menyebar dan kembali ke kelompok masing-masing, kemudian



menjelaskan materi kepada rekan kelompoknya, tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi, guru memberikan tes individual pada akhir pembelajaran, siswa mengerjakan tes individual yang mencakup semua topik.

2. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar materi Pemimpin di Sekitarku pada siswa kelas VI SD Negeri 173243 Aek Botik. Peningkatan siswa yang tuntas belajar dari siklus I ke siklus II 27%. Hal ini dapat dilihat dari perolehan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I 60% siswa tuntas belajar, siklus II 87% siswa tuntas belajar. Siswa yang belum tuntas pada siklus II akan diberikan tindakan mandiri berupa latihan-latihan atau remedial yang dipantau oleh pendidik sehingga diharapkan semua siswa dapat tuntas belajar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Achriyati, S., Yuliana, R., & Nulhakim, L. (2022). Pengembangan Media Flip Chart Terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1249-1257.
- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa indonesia kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 33-42.
- Aisida, S. (2020). Pengaruh Silent Reading Terhadap Peningkatan Kecerdasan Kognitif Peserta Didik. *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman*, 14-34.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *PERNIK*, 35-44.
- Alviolita, N. W., & Huda, M. (2019). Media Pop Up Book Dalam Pembelajaran Bercerita. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 49-57.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 35-42.
- Dismarianti, I., Riswanda, J., Anggun, D. P., Maretha, D. E., & Ulfa, K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Modul Elektronik (E-Modul) pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas VIII SMP/MTS. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 3, 110-119.
- Equatora, M. A., & Awi, L. M. (2021). *Teknik pengumpulan data klien*. Bitread Publishing.
- Feriyanti, N., Hidayat, S., & Asmawati, L. (2019). Pengembangan e-modul matematika untuk siswa SD. *JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journa*.
- Franesti, D. (2021). Eksistensi Penggunaan Bahasa Indonesia Yang Baku Di Kalangan Remaja. *FKIP E-Proceeding*, 39-50.
- Hariantio, E. (2020). Keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*.
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan penggunaan aplikasi microsoft power point sebagai media pembelajaran pada guru sd negeri 050763 gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 34-41.
- Herlina, H., Zulfuraini, Z., Gagaramusu, Y., Risma, I., Harmila, H., & Dwienengtyas, A. (2023). E-Modul Tematik Untuk Pembelajaran Daring Sekolah Dasar Pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 1-10.
- Ichsan, F. N. (2021). Implementasi perencanaan pendidikan dalam meningkatkan karakter bangsa melalui penguatan pelaksanaan kurikulum. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 281-300.
- Ivantri, R. (2021). Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 185-200.
- Maharcika, A. A. M., Suarni, N. K., & Gunamantha, I. M. (2021). Pengembangan modul elektronik (E-Modul) berbasis flipbook maker untuk subtema pekerjaan di sekitarku kelas IV SD/MI. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*.
- Marliana, R., & Indihadi, D. (2020). Teknik brainstorming pada model pembelajaran menulis teks narasi. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 109-115.
- Mesra, R. (2023). *Research & development dalam pendidikan*.



- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan bahan ajar strategi belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 86–100.
- Pakpahan, I. P., Selegi, S. F., & Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Materi Bumi Dan Alam Semesta Pada Pembelajaran IPA Kelas VI SDN Sukakarya. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 440–453.
- Prihatiningtyas, S., & Sholihah, F. N. (2020). *Prihatiningtyas, S., & Sholihah, F. N.* LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.
- Purwoko, A. A., Burhanuddin, B., Andayani, Y., Hadisaputra, S., Yulianti, L., Fitri, Z. N., & Pariza, D. (2021). V. (2021). Validitas instrumen dalam rangka pengembangan metode pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Prosiding SAINTEK*, 94-102.
- Putri, F. N. (2020). Pendidikan Karakter Siswa Melalui Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 16–24.
- Rahman, S. A. (2021). Pengembangan E-Modul Matematika Dengan Menggunakan Software Flip PDF Profesional Pada Materi Bentuk Aljabar. (*Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*)., 32–40.
- Ramadayanti, G., & Adzima, K. R. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Ichsan, F. N. (2021). Implementasi perencanaan pendidikan dalam meningkatkan karakter bangsa melalui penguatan pelaksanaan kurikulum. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 281–300.
- Ivantri, R. (2021). Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 185-200.
- Maharcika, A. A. M., Suarni, N. K., & Gunamantha, I. M. (2021). Pengembangan modul elektronik (E-Modul) berbasis flipbook maker untuk subtema pekerjaan di sekitarku kelas IV SD/MI. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*.
- Marliana, R., & Indihadi, D. (2020). Teknik brainstorming pada model pembelajaran menulis teks narasi. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 109-115.
- Mesra, R. (2023). *Research & development dalam pendidikan*.
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan bahan ajar strategi belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 86–100.
- Pakpahan, I. P., Selegi, S. F., & Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Materi Bumi Dan Alam Semesta Pada Pembelajaran IPA Kelas VI SDN Sukakarya. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 440–453.
- Prihatiningtyas, S., & Sholihah, F. N. (2020). *Prihatiningtyas, S., & Sholihah, F. N.* LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.
- Purwoko, A. A., Burhanuddin, B., Andayani, Y., Hadisaputra, S., Yulianti, L., Fitri, Z. N., & Pariza, D. (2021). V. (2021). Validitas instrumen dalam rangka pengembangan metode pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Prosiding SAINTEK*, 94-102.
- Putri, F. N. (2020). Pendidikan Karakter Siswa Melalui Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 16–24.
- Rahman, S. A. (2021). Pengembangan E-Modul Matematika Dengan Menggunakan Software Flip PDF Profesional Pada Materi Bentuk Aljabar. (*Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*)., 32–40.



Ramadayanti, G., & Adzima, K. R. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada