

ABSTRAK

Prasetyo, Dasma. 2023. *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Problem Based Learning pada Materi Gaya Menggunakan Aplikasi Flip PDF Professional di Sekolah Dasar*: Skripsi, Pogram Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Dr. Dra. Hj. Destrinelli, M. Pd., (II) Issaura Sherly Pamela, S. Pd., M. Pd.,

Kata Kunci : E-Modul Interaktif, *Problem Based Learning*, Sekolah Dasar

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan, kevalidan, dan kepraktisan e-modul interaktif berbasis *problem based learning* pada materi gaya menggunakan aplikasi *flip PDF professional* di sekolah dasar.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 182/I Hutan Lindung pada tanggal 12 Desember sampai 12 Januari 2023. Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE, dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 182/I Hutan Lindung. Data penelitian dan pengembangan ini diperoleh dari beberapa sumber yaitu: hasil wawancara kebutuhan terkait pengembangan produk didapatkan dari wawancara kepala sekolah, pendidik, dan peserta didik kelas IV, kevalidan produk didapatkan dari validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli bahasa. Kepraktisan produk didapatkan dari angket respon peserta didik dan pendidik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa prosedur pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahapan analisis dimana pada tahapan ini dilakukan *analyse* yaitu melakukan analisis kebutuhan pengembangan produk, tahapan *design* berupa perancangan awal dari produk yang dikembangkan, tahapan *development* berupa validasi produk oleh ahli dan uji coba kelompok kecil, *implementation* berupa implementasi produk pada skala yang lebih besar, dan tahapan *evaluation* berupa kegiatan evaluasi pada setiap tahapan yang dilakukan pada proses pengembangan produk. Tingkat validitas produk yang diperoleh dari validator media memperoleh rata-rata nilai 4,8 termasuk kategori “sangat valid” dengan persentase sebesar 96 % , validator materi memperoleh rata-rata nilai 4,9 termasuk kategori “sangat valid” dengan persentase sebesar 98,75 %”, dan validator bahasa memperoleh nilai rata-rata 4,9 termasuk kategori “sangat valid” dengan persentase sebesar 98 %. Adapun kepraktisan produk yang diperoleh dari respon pendidik memperoleh rata-rata nilai 4,6 dengan kategori “sangat praktis” dengan presentase 92,72 % dan peserta didik memperoleh rata-rata nilai 4,5 termasuk kategori “sangat praktis” dengan persentase 90,30 % ,

Kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian ini adalah e-modul interaktif berbasis *problem based learning* dinyatakan valid, praktis dan layak digunakan.