

## **Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *CASE (Creative, Active, Systematic, Effective)* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri Karawaci Baru 4 Kota Tangerang**

**Elsa Ardelia<sup>1</sup>, Ina Magdalena<sup>2</sup>, Asih Rosnaningsih<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah  
Tangerang

e-mail: elsa99ardelia@gmail.com<sup>1</sup>, Inapgsd@gmail.com<sup>2</sup>, asihrosna@gmail.com<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Penelitian pengembangan ini dilakukan pada kelas IV di SDN Karawaci Baru 4 Kota Tangerang yang didasari permasalahan sekolah tersebut belum menggunakan bahan ajar elektronik yang interaktif. Selain itu, bahan ajar cetak Bahasa Inggris konvensional kurang berperan dalam memberikan motivasi kepada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa E-Modul Interaktif Berbasis *CASE (Creative, Active, Systematic, Effective)* kelas IV, semester 2, dengan materi Animals, kompetensi dasar 1.1 Merespon dengan melakukan tindakan sesuai instruksi secara berterima dalam konteks kelas dan 1.2. merespon instruksi sangat sederhana secara verbal dalam konteks kelas. Penelitian ini merupakan penelitian R&D yang mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Instrumen yang digunakan untuk mengukur kualitas e-modul yaitu dengan lembar penilaian ahli materi, ahli media dan angket respon siswa. Berdasarkan penilaian para ahli dan angket responden menunjukkan bahwa : (1) penilaian kevalidan e-modul menunjukkan kriteria valid dengan presentase ahli materi **93,68%**, presentase ahli media sebesar **81%**, (2) penilaian respon siswa memberikan skor rerata **3,56** dari skor 4 dengan kriteria "**Sangat Baik**", dan didapatkan rerata skor yang didapat kan melalui angket, pre-test dan post-test "**Sangat Baik**". E-Modul Interaktif Berbasis *CASE (Creative, Active, Systematic, Effective)* dinyatakan layak dan dapat digunakan untuk proses pembelajaran di SDN Karawaci Baru 4 Kota Tangerang.

**Kata Kunci** : E-modul Interaktif, Bahasa Inggris, *CASE (Creative, Active, Systematic, Effective)*

### **Abstract**

This development research was carried out in class IV at SDN Karawaci Baru 4 Tangerang City Based on the problem, the school has not used interactive electronic teaching materials. In addition, conventional English printed teaching materials have less role in motivating students. This study aims to produce a product in the form of a CASE-Based Interactive E-Module (Creative, Active, Systematic, Effective) class IV, semester 2, with Animals material, basic competencies 1.1 Responding by taking actions according to instructions in a class context and 1.2. respond to very simple instructions verbally in a classroom context. This research is an R&D research that refers to the ADDIE development model which consists of five steps, namely analysis, design, development, implementation, evaluation. The instruments used to measure the quality of the e-modules are material expert assessment sheets, media experts and student response questionnaires. Based on the assessment of the experts and the respondent's questionnaire, it shows that: (1) the assessment of the validity of the e-module shows valid criteria with the percentage of material experts 93.68%, the percentage of media experts by 81%, (2) the assessment of student responses gives an average score of 3.56 from a score of 4 with the criteria of "Very Good", and the average score obtained through a questionnaire, pre-test and post-test "Very Good". CASE-Based

Interactive E-Module (Creative, Active, Systematic, Effective) was declared feasible and could be used for the learning process at SDN Karawaci Baru 4 Tangerang City.

**Keywords :** *Interactive E-module, English, CASE (Creative, Active, Systematic, Effective)*

## PENDAHULUAN

Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana yang diberikan oleh seorang pendidik kepada peserta didik dalam rangka memberikan bimbingan atau pertolongan untuk mengembangkan potensi jasmani dan rohani guna mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengetahui apa yang sebelumnya tidak diketahuinya. Menurut UU Nomor 20 Pasal 3 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan 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 di Indonesia dimulai sejak usia dini, melalui lingkungan terdekat yaitu keluarga dan masyarakat, juga melalui Pendidikan formal yang dilaksanakan di Sekolah. jenjang pendidikan formal di Indonesia secara umum diawali dari Pendidikan Anak Usia Dini setelah itu akan dilanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi yaitu Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama hingga Sekolah Menengah Atas. Setelah itu dapat dilanjutkan hingga ke perguruan tinggi. Pendidikan sekolah dasar adalah jenjang pendidikan dimana terjadi proses pengembangan kemampuan yang paling mendasar bagi setiap siswa, dimana tiap siswa belajar secara aktif karena adanya dorongan dalam diri dan adanya suasana yang memberikan kemudahan (kondusif) bagi perkembangan dirinya secara optimal untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya.

Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar sangat penting karena Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa skala Internasional yang sangat sering digunakan dalam berkomunikasi. Sistem pendidikan pun harus mulai melakukan penyesuaian dimana pembelajaran Bahasa Inggris menjadi hal yang harus diberlakukan sejak dini yaitu sejak di Sekolah Dasar. Dengan berbekal kemampuan bahasa Inggris, siswa bisa mengakses lebih banyak informasi dan pengetahuan internasional yang memudahkannya untuk lebih mengetahui perkembangan keilmuan terkini, dan dinilai mempunyai skill lebih baik yang akan memudahkannya menempuh kehidupan hingga ke tingkat internasional. Pembelajaran Bahasa Inggris memiliki empat macam keterampilan yaitu keterampilan menyimak (*Listening Skill*), keterampilan berbicara (*Speaking Skill*), keterampilan membaca (*Reading Skill*), dan keterampilan menulis (*Writing Skill*).

Mengacu pada keputusan pemerintah melalui Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan COVID-19 untuk dilakukannya pembelajaran daring sebagai bentuk pembelajaran jarak jauh, bahan ajar yang dirasa efektif untuk digunakan adalah bahan ajar yang berbasis teknologi elektronik. Bahan ajar berbasis teknologi elektronik adalah seperangkat materi yang disusun secara runtut dan sistematis dalam proses pembelajaran dan diramu dalam media elektronik yang interaktif.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri Karawaci Baru 4 Kecamatan Karawaci Kota Tangerang pada hari Senin 24 Januari 2022 pukul 09.00 WIB menunjukkan bahwa, Pertama, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar selama ini masih bersifat konvensional. Kedua, Guru masih menggunakan Buku atau LKS cetak yang harus diambil dan dikumpulkan kembali ke sekolah secara bertahap. Ketiga, Guru kurang memanfaatkan teknologi dalam pembuatan bahan ajar pendukung lainnya. Metode pembelajaran seperti ini kurang memenuhi berbagai prinsip pembelajaran yang efektif dan kurang memberdayakan potensi guru serta siswa dalam pembelajaran daring. Keempat, bahan ajar cetak yang digunakan dinilai kurang berperan dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk memahami materi dalam kondisi pembelajaran daring ataupun luring.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan E-Modul Interaktif Berbasis *CASE (Creative, Active, Systematic, Effective)* untuk meningkatkan kreativitas guru, meningkatkan kemampuan berfikir siswa, membuat pembelajaran lebih menarik, serta membuat proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan pun. E-Modul ini mampu mendorong siswa untuk lebih aktif belajar walaupun pembelajaran dilakukan secara daring dengan penyampaian materi pembelajaran yang disusun secara interaktif dan terintegrasi mencakup teks, gambar, suara, video atau animasi. Hal ini sangatlah diperlukan untuk membantu siswa memahami pembelajaran. Selain itu, E-Modul Interaktif Berbasis *CASE (Creative, Active, Systematic, Effective)* ini mampu meningkatkan kemampuan guru maupun peserta didik dalam memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang pesat.

Berdasarkan penjabaran latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul "**Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *CASE (Creative, Active, Systematic, Effective)* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Karawaci Baru 4 Kota Tangerang**" dengan harapan mampu membuat pembelajaran Bahasa Inggris Kelas IV di SDN Karawaci Baru 4 Kota Tangerang menjadi kreatif, aktif, sistematis dan efektif.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development (R & D)*. Menurut (Sugiyono, 2019) *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektikan produk tersebut (h.752). Teknik penelitian data dalam penelitian ini adalah menggunakan kuesioner atau angket. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar instrumen validasi dan angket dengan skala pengukuran yang akan dipergunakan adalah skala likert. Lembar instrument validasi diberikan kepada ahli/dosen sebelum uji coba produk pada kelompok yang ada di kelas IV dan angket diberikan untuk mengetahui respon siswa yang telah menggunakan E-Modul yang telah dikembangkan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang dilakukan dari tahap 1 hingga tahap 5. Data hasil setiap tahapan prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

### **Analyze (Tahap Analisis)**

Analisis dan identifikasi prioritas kebutuhan dilakukan dengan mengadakan analisis kebutuhan awal untuk mengetahui gambaran tentang tindakan yang akan diambil oleh peneliti. Analisis kebutuhan awal dilaksanakan pada Senin 24 Januari 2022 pukul 09.00 WIB di SD Negeri Karawaci Baru 4 Kecamatan Karawaci Kota Tangerang. Pada analisis kebutuhan awal dilakukan wawancara dengan guru Bahasa Inggris di SD Negeri Karawaci Baru 4 Kecamatan Karawaci Kota Tangerang untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk penelitian pengembangan produk e-modul. Menurut hasil wawancara dengan bapak Muhammad Rizky Yanuar, S.Pd selaku guru mata pelajaran bahasa Inggris kelas IV SDN Karawaci Baru 4 Kota Tangerang menunjukkan bahwa, Pertama, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar selama ini masih bersifat konvensional. Kedua, Guru masih menggunakan bahan ajar cetak yang harus diambil dan dikumpulkan kembali ke sekolah secara bertahap. Ketiga, Guru kurang memanfaatkan teknologi dalam pembuatan bahan ajar pendukung lainnya. Metode pembelajaran seperti ini kurang memenuhi berbagai prinsip pembelajaran yang efektif dan kurang memberdayakan potensi guru serta siswa dalam pembelajaran daring.

### **Design (Tahap Perancangan)**

Setelah dilakukan analisis langkah selanjutnya adalah tahapan *design*. Tahapan yang dilakukan dalam tahap *design* produk pengembangan e-modul menggunakan aplikasi *Canva* dan *Flip PDF Corporate Edition*. Desain e-modul dibuat dengan menggunakan

aplikasi *Canva* menggunakan ukuran A4, huruf Livvic, skala spasi 1.5, serta aplikasi *Flip PDF Corporate Edition*. Penyusunan desain e-modul yaitu dimulai dengan menyusun kerangka yang terdiri dari Halaman cover, kata pengantar, daftar isi, kompetensi dasar, petunjuk penggunaan modul, pendahuluan, kegiatan belajar, dan evaluasi.

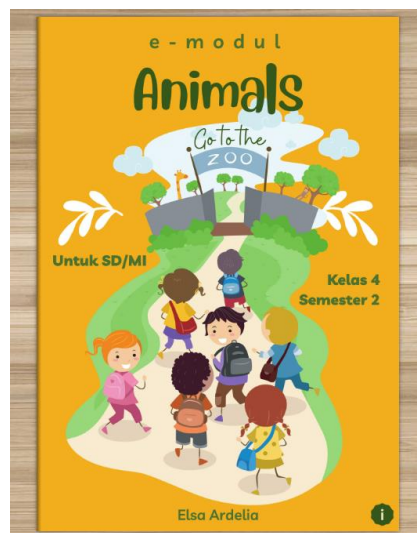
### **Development (Tahap Pengembangan)**

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket, angket untuk ahli materi dan ahli media serta angket untuk siswa sebagai responden. Angket untuk ahli materi sebanyak 19 soal, angket untuk ahli media sebanyak 20 soal dan angket untuk siswa sebanyak 13 soal. Sebelum produk diuji cobakan terhadap siswa maka produk terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, validasi tersebut menggunakan angket, angket diambil dari materi dan produk. Evaluasi yang dilakukan dilihat dari angket yang diisi oleh ahli, setelah dievaluasi dan revisi kemudian produk diujicoba ke siswa dengan cara mengisi angket.

E-modul yang dikembangkan memiliki komponen yang bertujuan untuk membantu dan memudahkan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris pada materi *Animals*. Draft e-modul yang disesuaikan dengan pendekatan *CASE (Creative, Active, Systematic, Effective)* dikembangkan menjadi e-modul dengan rancangan sebagai berikut:

#### **1. Sampul E-Modul**

Sampul e-modul atau bisa disebut juga cover e-modul adalah bagian e-modul paling depan yang menampilkan judul suatu e-modul. Berikut tampilan dari cover e-modul yang telah didesain yang dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1. Sampul E-modul**

Dapat dilihat pada gambar 1. cover e-modul terdiri dari judul, gambar, nama penyusun dan sasaran pengguna e-modul. Cover e-modul dikemas dengan gambar dan warna yang beragam serta tata letak dari cover modul juga disesuaikan sedemikian rupa agar tampak menarik perhatian siswa. Sehingga dengan melihat sampul siswa menjadi lebih tertarik untuk mempelajari e-modul ini.

#### **2. Kata Pengantar**

Kata pengantar adalah halaman yang berisi ucapan terimakasih penulis atas selesainya pembuatan suatu karya tulis. Berikut tampilan dari kata pengantar pada e-modul yang dapat dilihat pada gambar 2.



**Gambar 2. Kata Pengantar E-modul**

Dapat dilihat pada gambar 4.3 tampilan kata pengantar berisi ucapan syukur penulis kepada Allah SWT karena berkat rahmatnya modul ini dapat selesai dibuat. Selain ucapan syukur terdapat juga harapan yang diinginkan oleh penulis dalam penggunaan e-modul tersebut dan juga permohonan kritik serta saran di dalam penyempurnaan e-modul kedepannya.

### 3. Petunjuk Penggunaan E-modul

Petunjuk penggunaan e-modul memberikan gambaran bagaimana cara peserta didik mempelajari e-modul secara keseluruhan. Berikut tampilan dari petunjuk penggunaan e-modul yang dapat dilihat pada gambar 3.



**Gambar 3. Petunjuk Penggunaan E-modul**

Dapat dilihat pada gambar 4.4 tampilan petunjuk penggunaan e-modul, dijelaskan bahwa siswa dalam mempelajari e-modul ini haruslah berurutan, lalu terdapat perintah mengulangi apabila siswa kurang memahami materi yang disajikan dan juga perintah mengerjakan soal tes evaluasi setelah semua kegiatan belajar sudah selesai dipelajari.

### 4. Kegiatan Pembelajaran

Dalam e-modul ini, materi yang disampaikan disusun secara jelas. Pemisahan materi dilakukan dalam beberapa kegiatan belajar. Hal tersebut bertujuan agar materi yang disampaikan dapat dipelajari dengan mudah dan urut. Setiap kegiatan belajar memiliki

beberapa komponen antara lain uraian materi, contoh soal, video pembelajaran, dan latihan.

**Data Uji Coba**

Uji skala kecil dilakukan pada lima siswa kelas IV SDN Karawaci Baru 4 Kota Tangerang sebagai responden yang akan mengisi angket yang sudah peneliti sediakan. Peneliti melakukan uji coba produk e-modul pada kelas IV di Sekolah dengan meminta izin terlebih dahulu kepada wali kelas dan guru bidang studi. Berikut adalah tabel hasil penilaian angket respon siswa.

**Tabel 1. Hasil Penilaian Angket Kelompok Kecil**

No. responden	Pernyataan ke-													Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Hasil Skoring	Klasifikasi
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13				
1	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	47	52	0,90	SL
2	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	47	52	0,90	SL
3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	43	52	0,83	SL
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	51	52	0,98	SL
5	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	43	52	0,83	SL
Jumlah														231	260	0,88	

Dari data di atas dapat dilakukan sebagai berikut :

$$\text{Rerata skoring} = \frac{\text{Jumlah seluruh jawaban siswa}}{\text{Jumlah butir soal} \times \text{jumlah seluruh responden}}$$

$$\text{Rerata skoring} = \frac{231}{13 \times 5}$$

$$\text{Rerata skoring} = \frac{231}{65}$$

$$\text{Rerata skoring} = 3,55$$

Dari hasil perhitungan di atas didapat angka 3,55. Jika dilihat ditabel klasifikasi maka di dapat hasil seluruh angket respon siswa menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kategori sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil uji kelayakan yang dilakukan kepada lima orang siswa yaitu INH 0,90, NDA 0,90, DMS 0,83, SHL 0,98, VRG 0,83. Dengan nilai rata-rata kelayakan yaitu 0,88 atau Sangat Layak.

**Tabel 2. Hasil Penilaian Angket Kelompok Sedang**

No. responden	Pernyataan ke-													Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Hasil Skoring	Klasifikasi
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13				
1	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	45	52	0,87	SL
2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	40	52	0,77	SL
3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	46	52	0,88	SL
4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	48	52	0,92	SL

5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	50	52	0,96	SL
6	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	43	52	0,83	SL
7	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	41	52	0,79	SL
8	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	46	52	0,88	SL
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	52	1,00	SL
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	52	1,00	SL
Jumlah														463	520	0,89	

Dari data di atas dapat dilakukan sebagai berikut :

$$\text{Rerata skoring} = \frac{\text{Jumlah seluruh jawaban siswa}}{\text{Jumlah butir soal} \times \text{jumlah seluruh responden}}$$

$$\text{Rerata skoring} = \frac{463}{13 \times 10}$$

$$\text{Rerata skoring} = \frac{463}{130}$$

$$\text{Rerata skoring} = 3,56$$

Dari hasil perhitungan di atas didapat angka 3,56. Jika dilihat di tabel klasifikasi maka di dapat hasil seluruh wawancara respon siswa menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kategori sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji kelayakan yang dilakukan kepada sepuluh orang siswa yaitu ARC 0,87, SDZ 0,77, ARM 0,88, AJN 0,92, STI 0,96, DVD 0,83, ZFI 0,79, RZA 0,88, NRH 1,00, AGT 1,00. Dengan nilai rata-rata kelayakan yaitu 0,89 atau Sangat Layak.

### Data Pre-Test

Pretest dilakukan untuk mengukur pengetahuan awal siswa terhadap materi yang akan disampaikan. Sehingga didapatkan data siswa yang telah melakukan pretest sebagai berikut :

**Tabel 3. Pre-Test Uji Kelompok Kecil**

No. responden	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
1	55	100
2	30	100
3	70	100
4	50	100
5	60	100
Jumlah	265	500

Berdasarkan data di atas, didapatkan hasil perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Rerata skor pre-test} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah responden}}$$

$$\text{Rerata skor pre-test} = \frac{265}{5}$$

$$\text{Rerata skor pre-test} = 53$$

**Tabel 4. Pre-Test Uji Kelompok Sedang**

No. responden	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
1	55	100
2	70	100
3	80	100
4	30	100
5	35	100
6	10	100
7	70	100
8	65	100
9	65	100
10	75	100
Jumlah	555	1000

Berdasarkan data di atas, didapatkan hasil perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Rerata skor pre-test} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah responden}}$$

$$\text{Rerata skor pre-test} = \frac{555}{10}$$

$$\text{Rerata skor pre-test} = 55,5$$

#### **Data Post-Test**

Post-test dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan produk, berikut adalah tabel nilai post-test yang telah dilakukan.

**Tabel 5. Post-test Uji Kelompok kecil**

No. responden	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
1	100	100
2	100	100
3	100	100
4	95	100
5	100	100
Jumlah	495	500

Berdasarkan data di atas, didapatkan hasil perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Rerata skor post-test} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah responden}}$$

$$\text{Rerata skor post-test} = \frac{495}{5}$$

$$\text{Rerata skor post-test} = 99$$



**Tabel 6. Post-test Uji Kelompok Sedang**

No. responden	Skor yang diperoleh	Skor maksimal
1	95	100
2	95	100
3	100	100
4	95	100
5	100	100
6	90	100
7	100	100
8	100	100
9	100	100
10	100	100
Jumlah	975	1000

Berdasarkan data di atas, didapatkan hasil perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Rerata skor post-test} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah responden}}$$

$$\text{Rerata skor post-test} = \frac{975}{10}$$

$$\text{Rerata skor post-test} = 97,5$$

## SIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh validator di SD Negeri Karawaci Baru 4 Kecamatan Karawaci Kota Tangerang menunjukkan bahwa E-Modul Interaktif Berbasis CASE (*Creative, Active, Systematic, Effective*) yang dikembangkan mendapatkan hasil skoring yang baik. Ahli materi memberikan nilai 4,68 dengan klasifikasi “sangat baik”, dan presentasi kevalidan produk sebesar 93,68%. Ahli media memberikan nilai 4,05 dengan klasifikasi “sangat baik” dan presentasi kevalidan produk sebesar 81%. Setelah melaksanakan dua kali uji coba kepada siswa kelas IV diperoleh hasil akhir yaitu 3,56 atau 89% dengan klasifikasi “sangat baik”, dan E-Modul Interaktif Berbasis CASE (*Creative, Active, Systematic, Effective*) ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2016). *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Abidin, Z. (2017). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Case (Creative, Active, Systematic, Effective) Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Geometri Transformasi Untuk Mendukung Kemandirian Belajar Dan Kompetensi Mahasiswa*. 200-201.
- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto. (2020). *Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Salaka, 63-64.
- Azis, H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Fisika*.
- Cahyadi, R. A. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. Islamic Education Journal, 38.
- Joenaidy, A. M. (2019). *Konsep dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0*. Jakarta : Laksana.
- Kurniawan, C., & Kuswandi, D. (2021). *Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21*. Lamongan: Academia Publication.

- L.N., S. Y., & Sugandhi, N. M. (2021). *Perkembangan Peserta Didik*. Depok: Rajawali Pers.
- Melvin L., S. (2016). *Active Learning*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Mulyasa. (2016). *Menjadi Guru Profesional : Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya .
- Nurfadila. (2020). *Pengembangan E-Modul Dengan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Pada Materi Relasi Dan Fungsi Untuk Kelas VIII SMP/MTs*. 18.
- Oktapianti, D. (2021). *Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning Materi Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup*.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Prihatiningtyas, S., & Sholihah, F. N. (2020). *Physics Learning By E-Module*. Jombang: Fakultas Pertanian Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.
- Ratminingsih, N. M., Artini, L. P., Santosa, M. H., & Adnyani, L. S. (2021). *Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak Abad 21*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Rizki, F. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbantuan*.
- Rosnaningsih, A., Muttaqien, N., & Puspita, D. R. (2019). *English For Children*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.