

**E-MODUL BERBASIS I-SPRING SUITE PADA MATERI EKSPRESI DIRI
MELALUI HOBI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
SDN AMPELGADING 03**

Nasihin Defith Adi Nugroho¹, Rahutami² Dwi Agus Setiawan³
^{1,2,3}Universitas PGRI Kanjuruhan Malang
nasihindevit@gmail.com

ABSTRACT

The objective of this research is to create a literacy-focused e-module utilizing the i-Spring Suite platform, specifically designed for Indonesian language instruction on the themes of hobbies and procedural texts, with the intention of enhancing the learning outcomes of students at SDN Ampelgading 03. Based on observations and interviews, the problem found in the school is that the learning process remains conventional, with limited use of digital learning media, resulting in low student motivation and a lack of independent learning. The research utilizes the Research and Development (R&D) approach guided by the ADDIE framework, encompassing five key phases: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The product was developed using PowerPoint and i-Spring Suite, integrated with interactive games from Wordwall, combined with the discovery learning model, and supported by concrete media to deepen the understanding of the material. Validation was carried out by media experts, subject matter experts, and language experts. The validation results showed that the e-module was considered highly feasible by media experts (95%), subject matter experts (95.8%), and language experts (100%). The practicality test by the teacher received a score of 95.58%, while students gave scores of 96.25% (small group) and 95.75% (large group). The effectiveness test results showed an average N-Gain score of 80.6%, categorized as effective. Furthermore, there was a significant increase between the pre-test and post-test scores, with an improvement of 24.5 points. Thus, the i-Spring Suite-based e-module is effective and practical for enhancing elementary school students' literacy through an interactive and enjoyable learning approach.

Keywords: *e-module, i-spring suite, literacy, indonesian language learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan merancang *e-modul* literasi menggunakan platform *i-spring suite* yang diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada topik hobi dan teks prosedur, guna meningkatkan mutu pembelajaran siswa di SDN Ampelgading 03. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terdapat permasalahan yang ditemukan di sekolah adalah proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional dengan keterbatasan media pembelajaran digital, sehingga

siswa kurang termotivasi dan tidak belajar secara mandiri. Dalam penelitian ini, pendekatan yang diterapkan adalah Research and Development (R&D) dengan memanfaatkan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, serta penilaian. Produk dikembangkan menggunakan *PowerPoint* dan *i-spring suite*, dilengkapi dengan integrasi permainan interaktif dari *Wordwall*, dipadukan dengan model discovery learning, dan menggunakan media kongkret untuk memperdalam pemahaman materi. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa e-modul dinyatakan sangat layak oleh ahli media 95%, ahli materi 95,8%, dan ahli bahasa 100%. Uji kepraktisan oleh guru memperoleh nilai 95,58% dan oleh siswa mencapai 96,25% (kelompok kecil) dan 95,75% (kelompok besar). Hasil uji efektivitas menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 80,6% dengan kategori efektif. Selain itu terdapat peningkatan signifikan antara nilai pre-test dan post-test dengan peningkatan yang diperoleh sebesar 24,5. Dengan demikian, *e-modul* berbasis *i-spring suite* efektif dan praktis digunakan untuk meningkatkan literasi siswa sekolah dasar melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: e-modul, i-spring suite, literasi, pembelajaran bahasa indonesia

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Oleh karena itu, lembaga pendidikan dituntut untuk mengintegrasikan kemajuan tersebut guna mewujudkan proses pembelajaran yang lebih efisien dan efektif. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Isma 2023) menyatakan dalam era digital dan teknologi informasi, akses internet telah menjadi kebutuhan mendesak dalam pendidikan. Pada perkembangan guru abad 21 guru dituntut untuk mempunyai

kemampuan dalam memadukan pembelajaran dengan teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan mengajar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memikat bagi peserta didik. Seperti pendapat (Cahya et al. 2023) menyatakan pendidikan abad ke-21 menuntut adanya pembaruan berkelanjutan dalam pendekatan pembelajaran supaya mampu menjawab tantangan perkembangan teknologi, karakter siswa, serta kebutuhan kompetensi. Sejalan dengan pendapat (Febrianti 2025) menyatakan bahwa pendekatan

inovatif yang menggabungkan teknologi digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep secara signifikan. Melalui penerapan inovasi tersebut, peran guru beralih dari sumber utama informasi menjadi seorang fasilitator yang mendampingi siswa dalam proses pembelajaran, baik secara mandiri maupun melalui kerja sama kelompok. Seperti pendapat (Manshur et al.2020) menyatakan contoh menggunakan alat seperti video, gambar, dan audio, siswa hanya perlu mengaplikasikan alat tersebut ke dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Menurut (Firmansyah et al, 2022) pembelajaran abad 21 harus berpusat pada siswa (*student center*). *E-modul* merupakan salah satu elemen yang berperan dalam menunjang proses pembelajaran berbasis teknologi.

E-modul adalah Sebagai salah satu media pembelajaran, *e-modul* disajikan secara menyeluruh dengan memuat materi beserta petunjuk pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Seperti pendapat (Lukitoyo et al 2020) Materi pembelajaran, metode, serta evaluasi

dapat disusun dalam bentuk e-modul. Media ini dirancang untuk mendukung kemandirian belajar siswa, sehingga proses penyampaian informasi dan isi materi dapat berlangsung secara efisien dan efektif. Pemanfaatan teknologi sebagai sarana bantu dalam kegiatan mengajar menjadikan proses belajar mengajar lebih interaktif dan memberikan kesan yang mendalam. Seperti pendapat (Puspitasari 2019) menyatakan dalam modul elektronik dilengkapi dengan animasi, video, serta kuis interaktif yang membuat proses belajar lebih menyenangkan dan tidak monoton. Sesuai dengan pendapat (Ferlyana et al 2023) menyatakan penggunaan *e-modul* dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa, terutama dalam menyimak, membaca. Di sekolah dasar, literasi tidak hanya berarti bisa membaca dan menulis, tetapi siswa bisa memahami isi bacaan dan mampu menuliskannya kembali dengan bahasa mereka sendiri. Tetapi, masih banyak siswa sekolah dasar yang belum tertarik untuk membaca dan menulis karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan bersifat monoton. Dalam pendidikan siswa sekolah dasar, pengembangan literasi perlu

mempertimbangkan karakteristik siswa seperti minat, motivasi, gaya belajar yang dibutuhkan oleh siswa (Wahyuni et al. 2024). Untuk mendukung proses pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dan meningkatkan capaian belajar sangat diperlukan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran (Rakhman et al. 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Ampelgading 03, peneliti menemukan bahwa dalam proses pembelajaran pendidik atau guru hanya memakai buku paket dan LKS, sehingga rendah minat siswa untuk membuka buku kurangnya sumber pelajaran untuk siswa dalam ilmu pengetahuan yang didapatkan hanya sebatas materi yang ada di buku paket dan LKS. Pada saat itu proses pembelajaran mempelajari tentang “unsur intrinsik” dilakukan dengan model dan metode pembelajarannya yang belum bervariasi atau konvensional tanpa memanfaatkan teknologi atau media pembelajaran, guru menggunakan lks tanpa didukung media yang lain, media yang digunakan guru terbatas sehingga kurang menarik minat siswa. Keterbatasan media menyebabkan siswa kurang termotivasi dan tidak

terlibat secara aktif dalam pembelajaran, akhirnya menghambat perkembangan kemampuan literasi. Sebagai pendidik atau guru memiliki peran dalam menetapkan arah dan capaian belajar peserta didik. Selain itu, guru juga memiliki tanggung jawab besar dalam membentuk serta mengembangkan pengetahuan di lingkungan sekolah, termasuk dalam melaksanakan berbagai inovasi dalam produk pembelajaran. Kehadiran *e-modul* memudahkan siswa mengikuti proses pembelajaran secara mandiri dan memberikan kebaruan dalam pembelajaran (Ninawati et al., 2021).

Temuan penelitian yang telah dilakukan oleh (Cahyani et al. 2023) menunjukkan bahwa pemanfaatan *e-modul* berkontribusi positif dalam menumbuhkan ketertarikan belajar serta memperkuat kemampuan literasi siswa. Namun, penelitian ini belum mengintegrasikan unsur interaktif secara digital seperti *Wordwall* dan belum menerapkan model *discovery learning*. Selanjutnya, dari penelitian (Nurhasanah et al. 2022) *e-modul* yang dirancang dengan bantuan *i-Spring Suite* serta dilengkapi fitur evaluatif terbukti mampu mendorong peningkatan motivasi belajar siswa. Adapun perbedaan dalam penelitian

ini terletak pada ruang lingkup kajiannya yang hanya menitikberatkan pada aspek motivasi, tanpa menghubungkan secara langsung isi materi dengan pengalaman kontekstual siswa, seperti kegiatan hobi. Penelitian lain oleh (Pakalessy et al. 2024) menggunakan *discovery learning* untuk meningkatkan literasi menulis, namun belum mengintegrasikan teknologi digital dan multimedia secara maksimal. Pada penelitian yang dilakukan (Lehanet al. 2025) menunjukkan efektivitas penggunaan media i-spring suite untuk meningkatkan literasi dan numerasi untuk guru SD Negeri Palsatu Kota Kupang, tetapi modul yang digunakan belum menggunakan kegiatan interaktif seperti permainan dan model dalam penyusunannya.

Berdasarkan penggunaan e-modul memiliki peran yang cukup besar dalam meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran. Kehadiran e-modul ini dimaksudkan sebagai bentuk penyempurnaan dan pelengkap dari sejumlah penelitian sebelumnya yang telah dilakukan. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini mengintegrasikan aplikasi *PowerPoint* sebagai media penyusun, pemilihan menggunakan *PowerPoint* karena

penyampaian materi serta minat belajar siswa karena visualisasi yang lebih hidup dan struktur yang sistematis, pada *Power Point* terdapat fitur-fitur seperti hyperlink, navigasi tombol, transisi animasi, dan integrasi media memungkinkan pengguna untuk membuat modul digital yang responsif dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Pada e-modul dipadukan dengan model *discovery learning*, pemilihan model *discovery learning* dipilih karena mampu memfasilitasi siswa dalam menggali serta memahami konsep secara lebih mendalam. Seperti pendapat (Ikrami et al. 2024) menyatakan Dalam proses memperoleh informasi, siswa tidak sekadar menerima secara pasif, melainkan turut berperan aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri. Materi yang telah disusun kemudian dikembangkan dalam bentuk modul menggunakan *i-Spring Suite*, yang selanjutnya dilengkapi dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan media pembelajaran konkret. Inovasi ini dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap isi materi, mendorong kemampuan menulis teks prosedur, serta meningkatkan motivasi belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep dasar mengenai hobi serta mampu menyusun teks prosedur dengan tepat. Proses pembelajaran diawali dengan pengenalan berbagai jenis hobi yang dekat dan relevan dengan kehidupan siswa, kemudian dilanjutkan dengan penyajian contoh-contoh teks prosedur yang dikaitkan langsung dengan aktivitas hobi. Pada materi yang dikembangkan dalam penelitian ini, mencakup pengertian hobi, alasan mengapa hobi memiliki peran penting dalam kehidupan, jenis-jenis hobi, serta contoh-contoh hobi yang diperkaya dengan narasi cerita pendek untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Selain itu, materi juga mencakup pengertian teks prosedur, ciri-ciri teks prosedur, struktur teks prosedur, dan contoh yang disesuaikan dengan hobi siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, pemanfaatan e-modul pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan abad 21 menjadi salah satu cara yang dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri sekaligus mencapai hasil belajar yang diinginkan. Untuk itu, peneliti akan merancang pengembangan e-modul literasi dengan memanfaatkan platform i-

Spring Suite dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Ampelgading 03. Sejalan dengan hal itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan e-modul literasi berbasis *i-spring suite* dalam memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas dalam mendukung proses kegiatan belajar mengajar di sekolah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian ini termasuk dalam jenis *research and development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran. Model pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE, yang dikenal dengan pendekatan sistematis dan terstruktur. Model ini terdiri atas lima tahap utama, yaitu: analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), pelaksanaan (*Implementation*), serta evaluasi (*Evaluation*). Contoh bagan model pengembangan ADDIE bisa dilihat pada gambar 1 dibawah.



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE

Lokasi yang digunakan penelitian yaitu di SDN Ampelgading 03. Waktu penelitian tersebut pada bulan Juni 2025. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V pada kelompok kecil berjumlah 10 siswa, dan uji pada siswa kelompok besar berjumlah 20. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru dan observasi lapangan. Selanjutnya, data diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Data tambahan juga diperoleh dari angket tanggapan siswa dan guru terhadap produk yang dihasilkan. Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif berupa kritik saran *e-modul* literasi berbasis *i-spring suite*. Sedangkan analisis data kuantitatif dilakukan terhadap hasil presentase jawaban angket.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses penyusunan *e-modul* dimulai dari perancangan visual menggunakan aplikasi *Microsoft*

Power Point, yang kemudian diintegrasikan ke dalam *i-spring suite*. *Power Point* dipilih karena fleksibilitasnya dalam mendesain tata letak, animasi, dan visualisasi konten yang menarik bagi siswa. Desain visual yang menarik dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa, serta membantu mereka memahami materi. Perpaduan antara desain yang komunikatif dan konten yang bermakna menjadikan *e-modul* ini tidak hanya informatif, tetapi juga estetik dan menyenangkan untuk digunakan.

Untuk mendukung kemudahan akses dan fleksibilitas belajar, *e-modul* ini dilengkapi dengan tombol navigasi interaktif seperti tombol *next* dan *back* yang memungkinkan pengguna berpindah halaman dengan mudah. Modul ini juga menyediakan beragam konten multimedia, seperti video pembelajaran, gambar ilustratif, permainan edukatif, latihan soal, serta glosarium istilah yang relevan dengan materi. Hal ini sejalan dengan pendapat (Arifannisa et al. 2023) menyatakan yang menyatakan bahwa gambar merupakan bentuk pesan visual yang paling sederhana dan berguna dalam proses pemahaman

siswa sekolah dasar. Artinya, gambar memiliki peran penting dalam menarik minat siswa. Karena *e-modul* ini bersifat digital, pengguna memerlukan koneksi internet saat mengakses fitur interaktif tertentu. Fitur-fitur ini dirancang untuk mendukung beragam gaya belajar siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh dan menyenangkan. Seperti pendapat (Nurhasanah et al. 2022) menyatakan dengan adanya navigasi sederhana namun fungsional, siswa dapat lebih fokus dalam memahami isi pembelajaran.

Pada produk yang dikembangkan dengan susunan yang sistematis serta tampilan yang menarik untuk menunjang pengalaman belajar yang optimal, tampilan visual dan desain yang terstruktur telah terbukti dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran digital (Makhtum 2025). Pada bagian pembuka, pengguna akan menemukan elemen penting seperti judul *e-modul*, identitas penulis, panduan penggunaan, capaian pembelajaran, serta tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Selanjutnya, materi inti disajikan

secara terstruktur. *E-modul* ini juga dilengkapi dengan komponen tambahan seperti kegiatan interaktif, soal evaluasi, dan glosarium yang memuat penjelasan istilah-istilah penting untuk memperluas wawasan siswa. *E-modul* tersedia dalam format HTML, sehingga dapat diakses dengan mudah baik melalui perangkat laptop maupun gawai berbasis Android, memberikan kemudahan dan fleksibilitas dalam proses penggunaannya. Seperti pendapat (Warliani et al. 2024) menyatakan bahwa format digital berbasis HTML memungkinkan *e-modul* digunakan lintas platform dan meningkatkan proses pembelajaran siswa dalam memahami informasi.

Produk ini memiliki keunggulan utama dalam mendorong partisipasi aktif siswa selama pembelajaran dengan memanfaatkan media digital yang interaktif dan menarik. Selain fleksibel karena dapat digunakan kapan saja dan di mana pun, *e-modul* ini juga dirancang untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui integrasi unsur permainan edukatif. Lebih jauh lagi, keberadaan *e-modul* ini turut memfasilitasi pembelajaran yang bersifat mandiri. Seperti pendapat (Wijayanto, et al.

2017) menyatakan bahwa Penggunaan perangkat lunak iSpring Suite dalam metode pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat dimanfaatkan sebagai media edukatif yang mampu mendorong peningkatan motivasi belajar serta keterampilan dalam pengoperasian di berbagai situasi dan lokasi.

Pada penelitian pengembangan ini bertempat di SDN Ampelgading 03, produk yang dikembangkan merupakan *e-modul* literasi berbasis *i-spring suite* pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang dirancang khusus untuk meningkatkan pemahaman siswa, khususnya pada materi hobi dan teks prosedur. Jenis produk ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis digital (*e-modul*). Desain dan pengembangan dilakukan berdasarkan model pengembangan ADDIE dengan tahap *Pertama*, tahap analisis. Pada tahap analisis dari hasil observasi yang dilakukan di SDN Ampelgading 03 bahwa proses pembelajaran masih bertumpu pada penggunaan buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Strategi pembelajaran yang diterapkan pun masih bersifat tradisional dan sedikit variasi, tanpa adanya teknologi atau penggunaan media digital yang

interaktif. Ketiadaan media pembelajaran termasuk alat bantu berbasis teknologi digital, membuat suasana pembelajaran menjadi statis dan kurang membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Berdasarkan dari permasalahan tersebut, diperlukan adanya pembaruan dalam pendekatan pembelajaran yang tidak hanya mampu meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Salah satu solusi yang potensial adalah dengan merancang dan mengimplementasikan media digital, seperti pengembangan *e-modul* literasi berbasis *i-spring suite*, yang dapat memberikan kemudahan dalam memahami materi serta mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif.

Kedua, tahap desain. Proses perancangan *e-modul* berbasis *i-spring suite* dilakukan berdasarkan hasil analisis yang telah diperoleh sebelumnya. Pada tahap awal, peneliti menyusun rancangan desain serta mengumpulkan bahan ajar yang relevan dengan topik hobi dan teks prosedur.



Gambar 1 Rancangan Desain Bahan Ajar

Perencanaan materi dibuat pada aplikasi *PowerPoint* yang terdiri dari materi, gambar dan petunjuk penggunaan. Untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa, *e-modul* ini dilengkapi dengan permainan edukatif berbasis dibuat di *Wordwall*. Selain itu, *e-modul* dipadukan model pembelajaran *Discovery Learning* serta penggunaan media konkret untuk memfasilitasi pemahaman konsep. Tahap desain bertujuan untuk memastikan bahwa *e-guidebook* yang dihasilkan tidak hanya efektif dalam menyampaikan informasi, tetapi juga menarik dan menyenangkan bagi siswa

Ketiga, tahap *development*. Dalam proses penyusunan media pembelajaran, peneliti menyusun sejumlah instrumen penelitian yang berfungsi untuk menilai tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan. Instrumen tersebut terdiri atas beberapa jenis angket validasi yang ditujukan kepada para

ahli, yakni ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Proses ini berada pada tahap pengembangan, yaitu fase lanjutan dari perancangan, yang bertujuan merealisasikan seluruh konsep dan rancangan. Proses pengembangan melibatkan validasi dari tiga dosen ahli, masing-masing sebagai validator media, materi, dan bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli media memberikan penilaian sebesar 95% yang termasuk dalam kategori "sangat layak", penilaian dari ahli materi mencapai 95,8% dengan kategori yang sama, dan validasi dari ahli bahasa memperoleh skor sempurna yaitu 100%, juga dikategorikan sebagai "sangat layak".

Keempat, tahap *Implementation*. Tahap implementasi dalam penelitian ini ada tiga bentuk pengujian, yaitu uji kepraktisan oleh guru, uji coba kepada kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa, serta uji coba kepada kelompok besar sebanyak 20 siswa kelas V di SDN Ampelgading 03 sebagai subjek penelitian. Penelitian ini mengajarkan mata pelajaran Bahasa Indonesia materi hobi dan teks prosedur berbasis *i-spring suite*. Angket yang telah diberikan kepada guru dan siswa diminta mengisi

angket yang telah dibagikan sesuai dengan petunjuk yang telah disediakan. Berdasarkan hasil uji kepraktisan, guru memberikan penilaian dengan rata-rata persentase sebesar 95,58%, yang termasuk dalam kategori *Sangat Praktis*. Sementara itu, tanggapan siswa dalam uji coba lapangan kelompok kecil menunjukkan persentase sebesar 96,25%, sedangkan pada kelompok besar diperoleh persentase sebesar 95,75%.

Kelima, tahap evaluation. Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan umpan balik dari siswa mengenai pengalaman mereka menggunakan e-modul. Siswa merasa bahwa penggunaan e-modul sangat menyenangkan dan seru. Pada tahap evaluasi hasil penilaian soal evaluasi dengan skor nilai yang telah diperoleh peserta didik dilakukan dengan cara uji coba oleh 20 siswa kelas V di SDN Ampelgading 03 bertujuan untuk mengetahui keefektifan e-modul berbasis i-spring yang digunakan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan Uji *N-Gain*, berdasarkan hasil *Pretest* dan *Posttest*, digunakan tes *N-Gain* untuk mengetahui apakah kemampuan berpikir kritis siswa

mengalami peningkatan. *N-gain* dilakukan dengan menggunakan informasi dari nilai *Pretest* dan *Posttest* siswa. Hasil uji *N-gain* mendapatkan rata-rata 80,6% dengan kategori "Efektif". Sehingga dapat dikatakan bahwa E-Modul Literasi Berbasis *I-spring suite* efektif. Di bawah ini disajikan diagram alur prosedur dalam model ADDIE yang menggambarkan tahap-tahap pengembangannya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan bahan ajar *e-modul* literasi berbasis i-spring suite pada materi ekspresi diri melalui hobi untuk meningkatkan literasi siswa di SDN Ampelgading 03 menggunakan tahapan model ADDIE berhasil menghasilkan produk yang layak, praktis, dan efektif. Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli, tingkat kelayakan e-modul dinyatakan sangat tinggi, dengan persentase validasi dari ahli media sebesar 95%, ahli materi sebesar 95,8%, dan ahli bahasa mencapai 100%. Kepraktisan penggunaan menurut guru mencapai 95,58%, serta respons siswa pada uji kelompok kecil dan besar masing-masing sebesar 96,25% dan 95,75%,

menunjukkan bahwa *e-modul* sangat praktis dalam mendukung pembelajaran. Berdasarkan analisis N-Gain dalam uji efektivitas, rata-rata skor yang diperoleh mencapai 80,6%, yang termasuk dalam kategori efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifannisa, Muzayyanah Yuliasih, Hayati, Sepriano, I Nyoman Widhi Adnyana, Putu Satria Udyana Putra, And Fien Pongpalilu. 2023. *Sumber Dan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Fungsi Buku Informasi. Sonpedia.*
- Bulu, Vera Rosalina, Daniel Williams Fointuna, Andriyani Afliyanti, Dua Lehan, And Yulsy M Nitte. 2025. "Workshop Pengembangan Soal Evaluasi Berbasis Literasi Dan Numerasi Berbantuan Media Ispring Suit E Di SD Negeri Palsatu Kota Kupang" 5 (1): 1–10.
- Cahya, Uci Dwi. 2023. *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Abad 21. Penerbit Yayasan Kita Menulis.*
- Cahyani, Dita Dwi, Jauharoti Alfin, Juhaeni Juhaeni, And Safaruddin Safaruddin. 2023. "Pengembangan Media 'Ciko Gemar Literasi' Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Di Sekolah Dasar." *Journal Of Instructional And Development Researches* 3 (6): 255–63. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i6.260>.
- Elfa, Nurlia, And Ikrami. 2024. "Desain Pembelajaran Jaring-Jaring Kubus Melalui Model Discovery Learning Dalam Menumbuhkan Kemampuan Visualisasi Siswa Informasi Artikel A B S T R A K." *Eduspirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif* 1 (1): 349–254. <https://journal.makwafoundation.org/index.php/Eduspirit>.
- Febrianti, Anisa. 2025. "Inovasi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kolaborasi Siswa Melalui Pendekatan Berbasis Kelompok Dan Media Digital." *Karimah Tauhid* 4 (2): 1351–57.
- Ferlyana, Anita, And Nur Fajrie. 2023. "Kemampuan Literasi Dalam Pembelajaran Membaca Teks Pada Siswa Kelas VI Melalui E-Modul Di SD Negeri 2 Kuwasen Kecamatan Jepara." *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 8 (1): 44–50. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v8i1.321>.
- Firmansyah, Asep, And Nahnu Robid Jiwandono. 2022. "Kecenderungan Guru Dalam Menerapkan Pendekatan Student Centre Learning Dan Teacher Centre Learning Dalam Pembelajaran Tendency Of Teachers In Applying Student Center Learning And Teacher Center Learning Approaches In Learning" 2 (1). <https://doi.org/10.51817/jgi.v2i1.229>.
- Isma, Andika, Adi Isma, Aswan Isma, And Ardian Isma. 2023. "Peta Permasalahan Pendidikan Abad 21 Di Indonesia." *Jurnal Pendidikan Terapan* 01 (September): 11–28. <https://doi.org/10.61255/jupiter>.

- V1i3.153.
- Makhtum, Rohiqim, Ainur Rodhiyah, M. Bakhtiar Purnomo, Rohmatul Ilaah, Mutiara Fadhilah Putri Andani, Nurul Istiqfaroh, And Nanda Veruna Enun Kharisma. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI Sekolah Dasar." *Journal Of Contemporary Issues In Primary Education* 3 (1): 28–36. <https://doi.org/10.61476/Gsf8m927>.
- Manshur, Umar, And Maghfur Ramdlani. 2020. "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pai." *Al Murabbi* 5 (1): 1–8. <https://doi.org/10.35891/Amb.V5i1.1854>.
- Mimin Ninawati, Feli Cianda Adrin Burhendi, And Wulandari Wulandari. 2021. "Pengembangan E-Modul Berbasis Software Ispring Suite 9." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7 (1): 47–54. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V7i1.830>.
- Najuah, P. S. Lukitoyo, And W. Wirianti. 2020. *Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan Dan Aplikasinya. Yayasan Kita Menulis*.
- Pakalessy, Aisa, Dwi Syukriady, Jl Perintis, And Kemerdekaan Km. 2024. "Penerapan Model Discovery Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Berita Siswa Kelas VIII-B SMPN 11 Makassar ISOLEK : 100-106 Penerapan Model Discovery Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan PENDAHULUAN Pendidikan Dasar , Menengah , Dan Tinggi " 2.
- Puspitasari, Anggraini Diah. 2019. "Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak Dan Modul Elektronik Pada Siswa SMA." *Jurnal Pendidikan Fisika* 7 (1): 17–25. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Pendidikanfisika>.
- Rakhman, Patra Aghtiar, Annisa Salsyabila, Nasywa Nuramalia, And Putri Engelia Gustiani. 2024. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SDN Cilampang Melalui Media Pembelajaran Digital Dan Konvensional." *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah* 5 (2): 615–22. <https://doi.org/10.51874/Jips.V5i2.293>.
- Rihani, Athiya Luthfiani, Arifin Maksum, And Nina Nurhasanah. 2022a. "Studi Literatur : Media Interaktif Ispring Suite Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 7 (2): 123–31.
- . 2022b. "Studi Literatur : Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar." *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 7 (2): 123–31. <https://doi.org/10.26618/Jkpd.V7i2.7702>.
- Ulfa, Sania, Asep Irvan Irvani, And Resti Warliani. 2024. "Pengembangan Modul Ajar Fisika Kurikulum Merdeka." *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains*

(JPFS) 7 (1): 51–59.
<https://doi.org/10.52188/jpfs.v7i1.562>.

Wahyuni, Dwi, Rina Yuliana, Sundawati Tisnasari, And Anisa Khayati Nur Kafah. 2024. "Pengembangan Video Pembelajaran Melalui Aplikasi Canva Berbasis Literasi Baca Tulis Di Sekolah Dasar." *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 12 (2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i2.88239>.

Wijayanto, P. A., Utaya, S., & Astina, I., And K. 2017. "Increasing Student's Motivation And Geography Learning Outcome Using Active Debate Method Assisted By Ispring Suite." *International Journal Of Social Sciences And Management* 4 (4): 240–247.