

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS E-MODUL MENGGUNAKAN MODELING EXO OLO TASK PADA PEMBELAJARAN SKI DI MADRASAH TSANAWIYAH

Misra, Lailatul Rahmi

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang
misra@uinib.ac.id, lailatulrahmi09@gmail.com

Abstract

In learning activities, the use of media is an important component that educators need to pay attention to. However, in reality, the media used by educators tend to be conventional media that rely on books, blackboards, markers, and teaching aids that are less attractive. The delivery of teaching materials seems less attractive and boring, so that educational goals have not been achieved optimally. The purpose of this study was to Produce an e-module-based learning media design using the EXO OLO Task modeling in SKI, Find out the response of educators and students to the development of e-module-based learning media using modeling. EXO OLO Task on SKI. This is a research and development with a 4-D. The research subjects were students of class VIII MTsN 01 Pariaman City for the 2020/2021 academic year. Meanwhile, to find out the response of educators and students to the e-module, it was obtained using the questionnaire method.

The results that: The design and implementation of e-modules using the EXO OLO Task modeling were successfully applied to motivate students' learning in SKI subjects according to the results of the tests carried out, The analysis and product practicality tests. 1 educator, obtained an average response score of 95%, if converted into a respondent classification table, it is included in the very practical category. The analysis and product practicality test for 1 student obtained 90% results with a very practical category. While the analysis to test the effectiveness of the product 1 student obtained results of 85% with the effective category.

Keywords: media development, e-module, Exo Olo Task modeling

Abstrak

Dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan media termasuk komponen penting yang perlu diperhatikan oleh pendidik. Namun kenyataannya, media yang digunakan oleh pendidik justru cenderung media konvensional yang mengandalkan buku, papan tulis, spidol, dan alat peraga yang kurang menarik. Penyampaian materi ajar terkesan kurang antraktif dan membosankan, sehingga tujuan pendidikan belum tercapai secara maksimal. Tujuan penelitian ini untuk (1) menghasilkan rancangan media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan modeling *EXO OLO Task* pada mata pelajaran SKI kelas VIII MTsN 01 Kota Pariaman, (2) mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan modeling *EXO OLO Task* pada mata pelajaran SKI kelas VIII MTsN 01 Kota Pariaman. Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas VIII MTsN 01 Kota Pariaman tahun ajaran 2020/2021. Sementara untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap e-modul diperoleh dengan menggunakan metode angket.

Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa: (1) hasil rancangan dan implementasi e-modul menggunakan modeling *EXO OLO Task* berhasil diterapkan untuk memotivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI sesuai dengan hasil uji yang dilakukan, (2) hasil analisis data dan uji praktikalitas produk 1 orang pendidik, didapatkan rata-rata skor respon sebesar 95%, jika dikonversikan kedalam tabel penggolongan responden maka termasuk pada kategori sangat praktis. Hasil analisis data dan uji praktikalitas produk untuk 1 orang peserta didik diperoleh hasil 90% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil analisis data untuk uji efektifitas produk 1 orang peserta didik diperoleh hasil 85% dengan kategori efektif.

Kata Kunci: pengembangan media, e-modul, modeling Exo Olo Task

PENDAHULUAN

Pendidik bukan hanya dituntut perlu memiliki pengetahuan, kemampuan dan keterampilan mengajar, namun pendidik hendaknya terus membuka wawasan dan kreatif untuk membuat peserta didik

bergairah serta termotivasi dalam proses pembelajaran dan dapat mengaplikasikan prinsip belajar yang menyenangkan serta belajar yang tak terbatas ruang dan waktu. Selain itu, pendidik di era Revolusi 4.0 mesti kreatif agar mampu mengikuti

perkembangan zaman. Pendidik dituntut untuk menguasai teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran (Tuti Setiawati, 2020).

Kegiatan pembelajaran tidak bisa lepas dari proses komunikasi maka diperlukan media perantara untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik. Pendidik diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran penting dalam proses pembelajaran, adanya media mendukung proses komunikasi yang dilakukan oleh pendidik sehingga pembelajaran dapat berjalan optimal (Nurhalizah, 2017). Media pembelajaran yang dimaksud berupa modul sebagai alat bantu untuk menyalurkan informasi dari pendidik kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan semangat peserta didik untuk belajar. Penggunaan media merupakan bagian yang penting diperhatikan pendidik dalam kegiatan pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah “ وسائل ” “ perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach & Ely yang dikutip dalam bukunya Azhar Arsyad, mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, pendidik, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Azhar Arsyad, 2003).

Menurut Rossi & Breidle, media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, Koran, majalah

dan sebagainya. Hal ini sesuai dengan pendapat AECT, menerangkan bahwa media itu segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan. Sementara Gerlach, Gagne menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai komponen yang ada dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang untuk belajar (Wina Sanjaya, 2012). Dari kedua penjelasan itu dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya.

Sebagai sumber belajar media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran, selain untuk mempermudah penyampaian materi media juga dapat menimbulkan daya tarik peserta didik dalam menyerap materi dan terbukti dapat meningkatkan minat belajar maupun hasil belajar peserta didik di sekolah (Mukhamad Syaifullah, dkk, 2017).

Modul merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk naskah atau media cetak yang sering digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran (Syamsudin, 2005). Modul dirumuskan sebagai salah satu unit yang lengkap yang berdiri sendiri, terdiri dari rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu para peserta didik dalam mencapai tujuan belajar yang telah dirumuskan secara spesifik dan operasional. Modul digunakan sebagai pengorganisasian materi pembelajaran. Strategi pengorganisasian materi pembelajaran mengacu pada upaya untuk menunjukkan kepada peserta didik keterkaitan antara fakta, konsep, prosedur dan prinsip yang terkandung pada materi pembelajaran (Henri Herawati, 2013). Modul minimal memuat tujuan pembelajaran, materi/substansi belajar dan evaluasi. Modul juga merupakan suatu proses pembelajaran mengenai suatu satuan bahasan tertentu

yang disusun secara sistematis, operasional, dan terarah untuk digunakan oleh peserta didik. Melalui suatu pembelajaran diharapkan mampu membawa peserta didik pada kompetensi dasar yang diharapkan sehingga peserta didik mampu belajar sesuai kecepatan masing-masing (Ratna Almira dan Sulistyono).

Pembelajaran modul merupakan suatu proses pembelajaran mengenai suatu satuan bahasan tertentu yang disusun secara sistematis, operasional, dan terarah untuk digunakan oleh peserta didik, disertai dengan pedoman penggunaannya untuk para pendidik, sekaligus merupakan paket belajar mandiri yang meliputi serangkaian pengalaman belajar yang direncanakan secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar. Sistem pembelajaran modul ini menitik beratkan pada aktivitas peserta didik dan kreativitas dalam proses pembelajaran, dan penerapannya dikaitkan dengan strategi belajar tuntas, maju dan berkelanjutan (Syafuruddin Nurdin dan Adriantoni, 2016).

Pengembangan dari modul konvensional/cetak kedalam bentuk digital disebut *E-modul*, merupakan suatu modul berbasis TIK dalam bentuk modul elektronik digital (I Wayan Satyasa, 2009). Tujuan awal dari pengembangan modul elektronik ini adalah untuk mendapatkan media yang tepat dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam menyerap materi guna mewujudkan pembelajaran yang lebih interaktif.

Menelisik dari hasil penelitian sebelumnya, sepanjang pengetahuan yang didapat melalui literasi baca terkait penelitian yang sama belum ada ditemukan. Walaupun begitu, ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan kajian penelitian pengembangan ini, seumpama “Pengembangan E-modul Berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Mata Pelajaran PAI Materi Akhlak”, yang menyebutkan bahwa rancangan e-modul menggunakan program aplikasi Sigil sangat layak digunakan untuk

media pembelajaran (Mahirotul Husnia, 2018). Demikian juga halnya dengan hasil penelitian tentang “Pengembangan E-modul berbasis model pembelajaran *Project Based Learning* Desain Komunikasi Visual”, yang menunjukkan adanya keberhasilan dan layak digunakan sebagai sumber belajar (Komang Wisnu, dkk, 2017).

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yakni untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis e-modul dengan menggunakan model pembelajaran pada pokok bahasan sejarah berdirinya Dinasti *Al-Ayyubiyah* dalam rangka meningkatkan motivasi belajar peserta didik di MTs secara valid, praktis, dan efektif.

Berdasarkan latar belakang dan landasan teori yang telah dikemukakan di atas ada beberapa permasalahan yang muncul. Seperti dalam pembelajaran SKI di Madrasah Tsanawiyah masih terkesan membosankan oleh peserta didik, karena selain materi bersifat sejarah, pembelajaran SKI masih didominasi oleh pendidik sebagai sumber utama dalam pembelajaran. Media yang digunakan sering berupa papan tulis, spidol, dan sesekali alat peraga. Sehingga kegiatan pembelajaran membuat peserta didik merasa kesulitan memahami materi yang disampaikan, bahkan ada yang merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran *EXO OLO Task* agar dapat meningkatkan motivasi belajar.

Model pembelajaran *EXO-OLO Task* merupakan pengembangan dari model pembelajaran kolaboratif pada pembelajaran Geografi yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik melalui penataan aktivitas belajar dan kolaboratif yang dipicu oleh dua jenis soal yaitu EXO TASK dan OLO TASK. Model pembelajaran ini terdiri dari empat sintaks yaitu, 1) penguatan konsep (*Strengthening*

Concept), 2) paket soal C1-C3 atau (*EXO TASK*), 3) paket soal C4-C6 atau *OLO TASK* dan 4) refleksi proses pembelajaran (Nofrion, 2017). Model ini bertujuan untuk mengembangkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran baik aktivitas belajar dasar (*basic learning activity*) maupun aktivitas belajar lanjut (*advance learning activity*). Disamping itu, juga dapat melatih peserta didik untuk mengasah keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skill/HOTS*) dan memiliki strategi kognitif. Juga mampu mengembangkan karakter positif dikalangan peserta didik seperti jujur, tanggung jawab, percaya diri dan disiplin serta saling peduli dan saling mempercayai satu sama lainnya (Nofrion, 2017).

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014). Produk yang dihasilkan bisa merupakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan dapat dipertanggung jawabkan secara akuntabel. Produk yang dimaksud berupa Modul Elektronik. Jenis penelitian ini dipilih karena prosedur yang ada di dalamnya sangat tepat untuk melakukan pengembangan sebuah media yang mempunyai tujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk.

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran *EXO OLO Task* pada materi sejarah berdirinya Dinasti *Al-Ayyubiyah* di MTs. Sementara prosedur yang digunakan dalam pengembangan ini menggunakan model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, dengan empat tahapan yaitu: tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*) (Trianto, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

Tujuan dari tahapan ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis e-modul. Tahapan ini meliputi lima langkah-langkah pokok, yakni: a. analisis ujung depan, b. analisis peserta didik, c. analisis tugas, d. analisis konsep, e. perumusan tujuan pembelajaran.

a. Analisis Ujung Depan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pendidik kelas VIII Ibu F MTs diperoleh informasi bahwa masalah yang terjadi pada saat proses pembelajaran, pada umumnya adalah karena kurangnya motivasi dan minat belajar peserta didik dalam belajar. Salah satu faktor penyebabnya adalah guru belum memanfaatkan fasilitas yang ada, dalam proses belajar mengajar dikelas guru hanya menggunakan spidol, papan tulis, dalam menerangkan pembelajaran dengan membuat peta konsep sederhana dipapan tulis, kemudian anak di suruh untuk mencatat materi yang di terangkan sehingga hal demikian tentu berdampak bagi peserta didik yang menyebabkan peserta didik menjadi jenuh, tidak aktif dalam pembelajaran dan tingkat kemandirian anak kurang serta kesulitan dalam pembelajaran dan memahami materi SKI. Adapun media tambahan yang pernah diterapkan dalam pembelajaran adalah modul namun tidak berlanjut pada kegiantan pembelajaran selanjutnya. Oleh karena itu pengembangan E-Modul SKI di kelas VIII MTs ini sangat diperlukan sebagai tindak lanjut pengembangan media pembelajaran modul yang pernah diterapkan sebelumnya, dan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Pengembangan E-Modul (Modul Elektronik) SKI ini menggunakan model pembelajaran *EXO OLO Task*, yang

bertujuan untuk membuat peserta didik aktif, mandiri dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan untuk meningkatkan tingkat analisis peserta didik serta melatih peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi (*HOTS*). Karena dalam E-Modul ini disajikan kata kunci untuk dipecahkan oleh peserta didik sehingga proses tersebut dapat mengasah kemampuan peserta didik dalam menganalisis, kemudian dalam E-Modul juga terdapat soal yang bertingkat, mulai dari soal mudah, sedang, dan sulit. Tujuannya adalah untuk melatih berpikir tingkat tinggi peserta didik (*HOTS*).

b. Analisis Peserta Didik

Berdasarkan analisis peserta didik, maka dari segi usia, pada umumnya peserta didik yang duduk di kelas VIII MTs memiliki usia rata-rata 11-12 tahun. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik di MTs, didapat informasi bahwa mereka merasa bosan dan kesulitan dalam memahami materi pembelajaran disebabkan dalam melakukan proses pembelajaran di kelas, peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan mencatat sebagai bahan pelajaran. Akibatnya peserta didik lebih memilih kesibukan lain dalam kelas.

c. Analisis Tugas

Analisis tugas mencakup beberapa hal sebagai berikut:

1) Menentukan KI, KD, dan Indikator

Tabel 4.1. KI, KD, dan Indikator

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
KI-1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menghayati ibadah atau nilai-nilai dari proses berdirinya Dinasti Al-Ayyubiyah	1. Menjelaskan sejarah berdirinya dinasti Ayyubiyah
KI-2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, peduli (toleransi gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara dengan lingkungan	1.2 Menghayati nilai-nilai positif dari perkembangan Dinasti Al-Ayyubiyah	2. Menjelaskan terbentuknya dinasti Ayyubiyah

social dan Alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya		
KI-3 Memahami dan menerapkan pengetahuan (factual, konseptual dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.		3. khalifah yang menonjol serta prestasinya
KI-4. Mencoba, mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teor		

2) Menentukan Pokok Bahasan

Pada pokok bahasan ini yang akan dibahas yaitu hanya dua KD dari materi tentang sejarah berdirinya dinasti *al-Ayyubiyah*.

3) Menentukan Sub Pokok Bahasan

Pada materi sejarah berdirinya dinasti *al-Ayyubiyah* sub pokok bahasanya adalah sebagai berikut:

- a. Sejarah berdirinya dinasti *al-Ayyubiyah*
- b. Khalifah *al-Ayyubiyah* yang menonjol dan serta prestasi yang dicapainya.

d. Analisis Konsep

Pada analisis konsep ini dapat dilihat dari KI, KD, dan pokok bahasan yang nantinya akan didapat konsep-konsep utama yang terdapat pada materi sejarah berdirinya dinasti *al-Ayyubiyah*. Konsep-konsep yang terdapat pada materi ini sebagai berikut:

- 1) Sejarah berdirinya dinasti *al-Ayyubiyah*
- 2) Para penguasa dinasti *Ayyubiyah*
- 3) Khalifah yang menonjol
- 4) Biografi 3 khalifah yang menonjol dan
- 5) Prestasi yang dicapai

Semua konsep dijabarkan dengan dengan sederhana dan mudah dipahami serta diingat oleh peserta didik. Konsep dibuat dan di sesuaikan dengan media pembelajaran e-modul menggunakan model pembelajaran *EXO OLO Task*.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan analisis tugas dan konsep di atas, maka tujuan pembelajaran pada materi sejarah berdirinya dinasti *al-Ayyubiyah* ini adalah sebagai berikut:

- 1) Melalui pembelajaran e-modul SKI peserta didik dapat memahami sejarah berdirinya Dinasti *Al-Ayyubiyah*;
- 2) Melalui pembelajaran e-modul SKI peserta didik dapat mengambil ibrah dari sejarah berdirinya dinasti *al-Ayyubiyah* dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari;
- 3) Melalui pembelajaran e-modul peserta didik dapat mengenal para khalifah dinasti *al-Ayyubiyah* dan khalifah yang menonjol;
- 4) Melalui pembelajaran e-modul peserta didik diharapkan dapat mengambil ibrah dari para khalifah dinasti *al-Ayyubiyah*;
- 5) Melalui pembelajaran e-modul peserta didik diharapkan dapat meneladani sifat mulia para khalifah dinasti *al-Ayyubiyah*.

2. Tahap Perencanaan (*design*)

Perancangan media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran *EXO OLO Task* ini merupakan suatu bentuk upaya peneliti dalam mengadakan pembaharuan pembelajaran SKI kelas VIII MTs dengan memanfaatkan media teknologi komputer yang semakin berkembang.

Beberapa tahap yang dilakukan, dan telah dilakukan pada tahap perancangan, antara lain sebagai berikut:

a. Penyusunan Instrumen

Instrumen penilaian penelitian merupakan lembaran penilaian yang bertujuan untuk menilai media pembelajaran yang terdiri dari lembaran validitas, praktikalitas dan efektifitas.

1) Lembar Validasi Media Pembelajaran

Lembaran validasi untuk penilaian validitas media pembelajaran terdiri dari tiga kategori pernyataan yaitu: komponen isi/materi, komponen media/konstruksi, dan komponen bahasa. Lembaran validasi media pembelajaran diisi oleh satu orang ahli isi/materi, satu orang ahli media/konstruksi, dan satu orang ahli bahasa.

2) Lembar Praktikalitas Media Pembelajaran

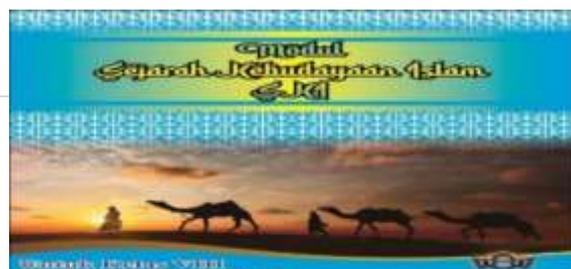
Lembar praktikalitas ini diisi oleh satu orang pendidik SKI MTs serta satu orang peserta didik kelas VIII MTs.

3) Lembar Efektifitas Media Pembelajaran

Lembar penilaian untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran berbasis e-modul pada materi sejarah berdirinya dinasti *Al-Ayyubiyah* dapat dilihat dari motivasi/minat belajar peserta didik. Lembar efektifitas diisi oleh satu orang peserta didik kelas VIII MTs.

b. Pemilihan Media

Tahap pemilihan *software* media, pengembangan media yang dikembangkan sesuai dengan KI, KD, dan Indikator yang telah dirumuskan. *Softwer* yang dipilih adalah *Corel Draw*. *Corel draw* dipilih karena dengan *corel draw* dimana hasil gambar tidak pecah saat diperbesar, karena format vektor memiliki perbandingan ratio, sehingga ukurannya akan relative terhadap ratio dasarnya dan *Corel draw* sangat mudah diaplikasikan serta tersedia banyak tool, baik selection, editing dan pemberian efek. *Corel draw* digunakan oleh peneliti untuk membuat media pembelajaran e-modul seperti terlihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1

c. Pemilihan Format

Pemilihan format dalam pengembangan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi media pembelajaran. Format yang dipilih adalah format memenuhi kriteria menarik, memudahkan dan membantu dalam pembelajaran SKI. Pemilihan format atau bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang akan diterapkan. Adapun format/komponen media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran *EXO OLO Task* adalah sebagai berikut:

- 1) Halaman sampul modul
Halaman sampul merupakan halaman yang menampilkan cover dari e-modul dan judul dari e-modul.
- 2) Halaman kata pengantar
Halaman yang berisi ucapan syukur atas selesainya pembuatan modul, syalawat untuk baginda Rasulullah dan harapan serta kritik dan saran.
- 3) Halaman daftar isi
Halaman yang berisi tentang poin-poin yang termuat dalam modul untuk mempermudah pengguna untuk menemukan halaman yang ingin mereka tuju.
- 4) Halaman deskripsi
Halaman yang berisi tentang tujuan pembuatan e-modul dan petunjuk presentase nilai yang harus dicapai siswa untuk menyelesaikan e-modul.
- 5) Halaman petunjuk penggunaan modul
Halaman petunjuk penggunaan modul yaitu halaman yang berisi tentang petunjuk penggunaan dan pemakaian oleh peserta didik dan guru.
- 6) Halaman kompetensi inti (KD),

Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Halaman ini berisi kompetensi inti, kompetensi dasar serta indikator pencapaian kompetensi yang berkaitan dengan materi sejarah berdirinya dinasti *al-Ayyubiyah*.

- 7) Halaman materi dan rencana belajar peserta didik

Halaman ini berisi materi-materi sejarah berdirinya dinasti *Ayyubiyah* dan khalifah yang menonjol serta prestasi yang dicapai. Rencana belajar peserta didik dan Halaman yang berisi tentang rancangan kegiatan belajar yang akan dilakukan peserta didik.

- 8) Halaman evaluasi
Halaman evaluasi berisi kata kunci untuk dapat dipecahkan oleh peserta didik dan latihan-latihan soal dalam bentuk tes formatif untuk menguji kemampuan peserta didik.

- 9) Halaman kunci jawaban
Halaman Berisi tentang kunci jawaban soal yang diberikan, agar peserta didik dapat langsung mengecek kemampuan mereka, setelah mengerjakan soal-soal evaluasi.

10. Daftar Pustaka

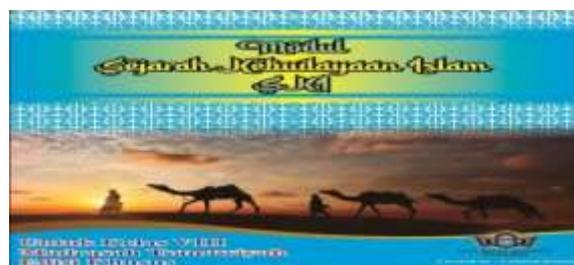
Berisi sumber-sumber pembuatan Materi sejarah Dinasti *Ayyubiyah*.

d. Rancangan Awal

Rancangan awal media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran *EXO OLO Task* adalah sebagai berikut:

1. Halaman sampul e-modul

Hasil rancangan awal tampilan halaman sampul media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran *EXO OLO Task* pembelajaran SKI dapat dilihat pada gambar 4.2.



2. Halaman kata pengantar

Hasil rancangan awal tampilan halaman kata pengantar e-modul menggunakan model pembelajaran EXO OLO Task pada pembelajaran SKI dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Tampilan Halaman Kata Pengantar

3. Halaman daftar isi

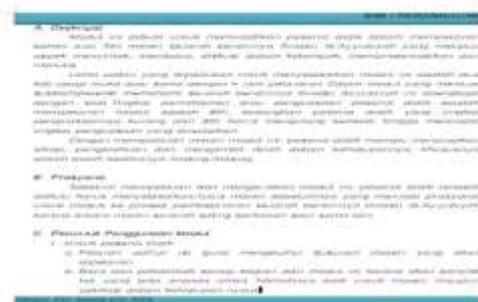
Hasil rancangan awal tampilan halaman daftar isi e-modul menggunakan model pembelajaran EXO OLO Task dapat dilihat pada gambar 4.4



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Daftar Isi

4. Halaman deskripsi dan Petunjuk Penggunaan Modul

Hasil rancangan awal tampilan halaman deskripsi dan petunjuk e-modul menggunakan model pembelajaran EXO OLO Task dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Tampilan Deskripsi dan Petunjuk Penggunaan

5. Halaman KI, KD dan Indikator

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI LOKAL
<p>3.1. Memahami peran dan tanggung jawab sebagai anggota masyarakat</p>	<p>3.1. Memahami peran dan tanggung jawab sebagai anggota masyarakat</p>
<p>3.2. Menghargai peran tanggung jawab sebagai anggota masyarakat, menanggapi secara positif perubahan, dan menerapkan nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>3.2. Menghargai peran dan tanggung jawab sebagai anggota masyarakat</p>
<p>3.3. Memahami peran dan tanggung jawab sebagai anggota masyarakat, menanggapi secara positif perubahan, dan menerapkan nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari</p>	
<p>3.4. Memahami peran dan tanggung jawab sebagai anggota masyarakat, menanggapi secara positif perubahan, dan menerapkan nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari</p>	

Gambar 4.6 Tampilan KI, KD dan Indikator E-Modul

6. Halaman materi

Hasil rancangan awal tampilan halaman materi e-modul menggunakan model pembelajaran EXO OLO Task, dapat dilihat pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Tampilan Halaman Materi E-Modul

7. Halaman Kata Kunci

Hasil rancangan awal tampilan halaman kata kunci e-modul menggunakan model pembelajaran EXO OLO Task dapat dilihat pada gambar 4.8.



Gambar 4.8 tampilan Halaman Kata Kunci

8. Halaman Evaluasi

Hasil rancangan awal tampilan halaman evaluasi e-modul menggunakan model pembelajaran EXO OLO Task dapat dilihat pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 Tampilan Halaman Evaluasi E-Modul

3. Tahap Pengembangan (*develop*)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model EXO OLO Task pada materi sejarah berdirinya dinasti al-Ayyubiyah yang valid, praktis, dan efektif setelah melakukan direvisi berdasarkan masukan para pakar ahli dan praktisi. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Validasi ahli produk

Media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran EXO OLO Task yang telah dirancang, sebelum diuji coba terlebih dahulu divalidasi oleh pakar/ahli yang disebut dengan validator. Validasi media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran EXO OLO Task pada materi sejarah berdirinya dinasti Ayyubiyah dilakukan oleh beberapa dosen UIN Imam Bonjol Padang dan satu orang dosen STKIP ADZKIA yang terdiri dari satu orang ahli bahasa, satu orang ahli materi dan satu orang ahli media. Hasil validasi dari dosen digunakan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran EXO OLO Task dan dasar dalam merevisi desain produk.

b. Tahap Praktikalitas

Hasil uji praktikalitas terhadap media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran EXO OLO Task pada materi sejarah berdirinya dinasti Ayyubiyah terbagi atas dua yaitu

ujik praktikalitas oleh pendidik SKI dan peserta didik kelas VIII MTsN 01 Kota Pariaman. Uji praktikalitas diperoleh dari penyebaran angket yang diisi oleh satu orang pendidik SKI dan satu orang peserta didik.

4. Tahap Penyebaran (*disseminate*)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas. Dalam tahap ini dilakukan uji coba terbatas dengan menggunakan satu kelas uji coba. Uji coba produk dilakukan secara online dengan mengirim produk dan angket respon peserta didik. Uji coba diterapkan di kelas VIII MTs.

Setelah produk dinyatakan efektif berdasarkan berdasarkan angket yang disebar untuk melihat motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran EXO OLO Task pada materi sejarah berdirinya dinasti Ayyubiyah, tahap terakhir dari penyebaran ini adalah melakukan *packaging* (pengemasan). Tahap ini dilakukan supaya produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain. Pengemasan media pembelajaran dapat dilakukan dengan cara mengemas media pembelajaran ke dalam CD pembelajaran.

Selama proses penelitian tahap pengembangan media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran EXO OLO Task pada pembelajaran SKI dilakukan tiga tahapan yang terdiri dari validitas, praktikalitas, dan efektifitas.

a. Validitas

Validasi produk dapat dilakukan oleh beberapa pakar atau ahli yang berpengalaman untuk menilai kelemahan dan kekurangan produk yang dibuat. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono yang menyatakan bahwa valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validasi produk dilakukan oleh 3 orang

validator, terdiri dari satu orang ahli materi, satu orang ahli bahasa dan satu orang ahli media. Presentase validitas pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran *EXO OLO Task* pada materi sejarah berdirinya dinasti *Ayyubiyah* oleh beberapa orang validator merupakan persentase rata-rata yang diperoleh dari indikator komponen kebahasaan, kelayakan materi dan tampilan media adalah 90% dengan kategori sangat *valid*.

Berikut skor untuk setiap pernyataan pada indikator kelayakan materi media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.10.

Tabel 4.10.
 Data Hasil Validasi Materi Media Pembelajaran Berbasis E-Modul Menggunakan Model *exo olo Task*

No	Indikator penilaian	Validator
		RL
1.	Media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran <i>EXO OLO Task</i> sudah memuat Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator pencapaian kompetensi;	100%
2.	Media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran <i>EXO OLO Task</i> sudah memuat materi SKI;	100%
3.	Media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran <i>EXO OLO Task</i> sudah memuat contoh-contoh soal latihan SKI;	100%
4.	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan KD dan Indikator pencapaian kompetensi;	75%
5.	Materi pembelajaran disajikan dengan jelas dan sistematis;	100%
6.	Kedalaman materi sesuai dengan kemampuan peserta didik;	100%
7.	Gambar yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran <i>EXO OLO Task</i> memperjelas materi;	100%
8.	Contoh-contoh soal pada media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran <i>EXO OLO Task</i> sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran;	100%
9.	Soal latihan sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran.	100%
Jumlah Presentase		900%
Rata-rata Skor (%)		95%
Kategori		Sangat Valid

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran *EXO*

OLO Task sudah memenuhi syarat sebagai media pembelajaran untuk pembelajaran SKI dan siap digunakan sekaligus uji praktikalitas oleh satu orang pendidik dan satu orang peserta didik kelas VIII MTs.

Berdasarkan hasil validitas oleh validator untuk komponen kebahasaan persentase yang diperoleh adalah 85% dengan kategori *valid*.

Tabel 4.11
 Hasil Validasi untuk Komponen Kebahasaan Media Pembelajaran

No	Indikator Penilaian	Validator
		JD
1.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran <i>EXO OLO Task</i> sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia;	75%
2.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran <i>EXO OLO Task</i> komunikatif;	75%
3.	Kata-kata yang digunakan pada media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan media pembelajaran <i>EXO OLO Task</i> tidak menimbulkan penafsiran ganda;	100%
4.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran <i>EXO OLO Task</i> mudah dipahami;	100%
5.	Tanda baca yang digunakan pada media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran <i>EXO OLO Task</i> sudah tepat	75%
Jumlah Presentase		425
Rata-rata Skor (%)		85%
Kategori		Valid

Hal ini menunjukkan bahwa penulisan dan penggunaan kalimat dalam pembuatan media sudah sesuai dengan tata bahasa Indonesia yang baik dan benar. Ditinjau dari indikator kelayakan materi dari media pembelajaran diperoleh hasil validitas adalah 95% dengan kategori sangat *valid*. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang termuat dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator serta tujuan pembelajaran. Hasil presentase untuk indikator tampilan media

diperoleh hasil 90% dengan kategori sangat valid dan layak untuk digunakan.

Tabel 4.12 Data Hasil Validasi Indikator Tampilan Media Pembelajaran Berbasis E-Modul Menggunakan Model EXO OLO Task

No	Indikator Penilaian	Validator
		ZT
1	Gambar yang terdapat pada media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran EXO OLO Task menarik;	75%
2	Gambar yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran EXO OLO Task jelas/tidak kabur;	100%
3	Teks yang ada pada media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran EXO OLO Task mudah dibaca;	100%
4	Teks pada media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran EXO OLO Task memperjelas gambar;	100%
5	Komposisi warna yang terdapat pada media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran EXO OLO Task sudah seimbang;	75%
6	Desain tampilan media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran EXO OLO Task menarik;	100%
7	Tata letak gambar media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran EXO OLO Task sudah tepat.	100%

Berdasarkan uraian hasil validitas oleh validator tersebut maka media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran EXO OLO Task dinyatakan sangat valid.

b. Praktikalitas

Hasil uji praktikalitas media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran EXO OLO Task oleh satu orang pendidik MTs diperoleh hasil yaitu 95% dengan kategori sangat praktis.

Tabel 4.13

Hasil Praktikalitas satu pendidik SKI MTsN 01 Kota Pariaman

No	Indikator Penilaian	Nilai	Ket
1	Media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran EXO OLO Task dapat menghemat waktu dalam proses pembelajaran SKI;	100 %	Sangat Praktis
2	Media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran EXO OLO Task mudah diterapkan	75 %	Praktis
3	OLO Task mudah diterapkan		

	dalam proses pembelajaran;		
4	Media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran EXO OLO Task memudahkan dalam memahami konsep SKI;	100 %	Sangat Praktis
5	Media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran EXO OLO Task dapat memudahkan pendidik menyampaikan materi;	100 %	Sangat Praktis
6	Media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran EXO OLO Task dapat membantu menarik perhatian peserta didik dalam belajar SKI;	100 %	Sangat Praktis
7	Media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran EXO OLO Task dapat menyampaikan pesan dengan cepat dan mudah untuk diingat;	100%	Sangat Praktis
8	Media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran EXO OLO Task mendukung peserta didik untuk belajar mandiri;	100 %	Sangat Praktis
9	Pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran EXO OLO Task mendukung mengembangkan analisis peserta didik.	100 %	Sangat Praktis
Presentase Rata-rata		95 %	Sangat Praktis

Penilaian praktikalitas oleh satu orang peserta didik kelas VIII MTs diperoleh hasil 90% dengan kategori sangat praktis.

Tabel 4.14. Hasil Praktikalitas oleh Satu orang Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran

No	Indikator Penilaian	Nilai	Ket
1	Media Pembelajaran Berbasis E-Modul Menggunakan Model Pembelajaran EXO OLO Task dapat menghemat waktu saya dalam memahami konsep SKI;	100%	Sangat Praktis
2	Media Pembelajaran Berbasis E-Modul menggunakan Model Pembelajaran EXO OLO Task mudah sayagunakan dalam pembelajaran.	75%	Praktis
3	Media Pembelajaran Berbasis E-Modul Menggunakan Model Pembelajaran EXO OLO Task dapat saya gunakan berulang kali dalam pembelajaran;	100%	Sangat Praktis
4	Media Pembelajaran Berbasis E-Modul Menggunakan Model Pembelajaran EXO OLO Task dapat membantu saya meningkatkan motivasi belajar;	100%	Sangat Praktis

5	Media Pembelajaran Berbasis E-Modul Menggunakan Model Pembelajaran EXO OLO Task memudahkan saya dalam memahami konsep pembelajaran SKI;	100%	Sangat Praktis
6	Media Pembelajaran Berbasis E-Modul Menggunakan Model Pembelajaran EXO OLO Task memudahkan saya dalam menyelesaikan soal-soal evaluasi SKI;	100%	Sangat Praktis
7	Media Pembelajaran Berbasis E-Modul Menggunakan Model Pembelajaran EXO OLO Task memudahkan saya mengaitkan materi dengan kejadian dalam kehidupan sehari-hari;	75%	Praktis
8	Media Pembelajaran Berbasis E-Modul Menggunakan Model Pembelajaran EXO OLO Task yang digunakan pada pembelajaran SKI membuat saya fokus belajar;	100%	Sangat Praktis
9	Media Pembelajaran Berbasis E-Modul Menggunakan Model Pembelajaran EXO OLO Task melatih saya dalam berpikir tingkat tinggi;	100%	Sangat Praktis
Presentase Rata-rata		90%	Sangat Praktis

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran *EXO OLO Task* pada pembelajaran SKI materi sejarah berdirinya dinasti *Ayyubiyah* untuk peserta didik kelas VIII MTs praktis digunakan oleh pendidik dan peserta didik kelas VIII MTs. Media pembelajaran berbasis e-modul telah dinyatakan praktis berdasarkan penilaian dari pendidik dan satu orang peserta didik, selanjutnya diuji keefektifan media.

c. Efektifitas

Hasil uji efektifitas peserta didik kelas VIII MTs setelah menggunakan media pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut telah efektif dengan persentase efektifitas yaitu 85% dengan kategori efektif.

Tabel 4.15. Hasil Efektifitas Media Pembelajaran berbasis E-Modul Menggunakan Model Pembelajaran EXO OLO Task

No	Indikator Penilaian	Nilai	Ket
1	Saya lebih tertarik belajar SKI dengan menggunakan Media Pembelajaran E-Modul;	100%	Sangat Efektif
2	Saya menjadi lebih aktif bertanya didalam kelas ketika belajar SKI menggunakan Media	100%	Efektif

	Pembelajaran E-Modul;		
3	Saya menjadi lebih aktif mengeluarkan pendapat di dalam kelas ketika belajar SKI menggunakan Media Pembelajaran E-Modul;	75%	Efektif
4	Saya lebih konsentrasi belajar SKI ketika menggunakan Media Pembelajaran E-Modul;	100%	Sangat Efektif
5	Saya lebih senang memahami konsep pembelajaran SKI menggunakan Media Pembelajaran E-Modul;	75%	Sangat Efektif
6	Saya senang memahami penguasaan materi dalam pembelajaran SKI menggunakan Media Pembelajaran E-Modul;	75%	Efektif
7	Saya dapat memperhatikan penjelasan materi pembelajaran SKI dengan baik menggunakan Media Pembelajaran E-Modul;	100%	Sangat Efektif
8	Saya dapat penyelesaian contoh-contoh soal SKI dengan baik ketika menggunakan Media Pembelajaran E-Modul.	100%	Sangat Efektif
Presentase Rata-rata		85%	Sangat Efektif

Hal ini berarti media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran *EXO OLO Task* pada pembelajaran SKI materi sejarah berdirinya dinasti *al-Ayyubiyah* telah diminati dan efektif digunakan oleh peserta didik, dan dapat dikatakan bahwa peserta didik memiliki motivasi yang cukup tinggi terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis e-modul. Keefektifan suatu produk berarti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, meningkatkan kualitas pelajaran, dan dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis, yang disajikan lewat media pembelajaran e-modul.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis e-modul

menggunakan model pembelajaran *EXO OLO Task* dengan kualitas produk *valid*, praktis, dan efektif. Hasil validitas produk oleh tiga orang dosen diperoleh hasil 90%, dengan kategori sangat *valid*. Hasil praktikalitas produk oleh satu orang pendidik SKI diperoleh hasil 95%, dengan kategori sangat praktis, hasil praktikalitas oleh 1 orang peserta didik diperoleh hasil 90%, dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektifitas oleh satu orang peserta didik diperoleh hasil 85%, dengan kategori efektif.

Penulis juga merekomendasikan bahwa media pembelajaran berbasis e-modul menggunakan model pembelajaran *EXO OLO Task* pada materi sejarah berdirinya dinasti *al-Ayyubiyah* untuk peserta didik kelas VIII dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran SKI di MTs/ sederajat.

Media e-modul ini dapat pula dikembangkan oleh pendidik pada materi lainnya agar pembelajaran SKI terasa lebih bermakna. Pengembangan media pembelajaran e-modul SKI ini baiknya selalu ditingkatkan, agar pembelajaran SKI semakin bervariasi dan menarik, sehingga menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik dan rasa semangat belajar yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Almira, Ratna & Sulistyono, S.S. 2014. *Pengembangan Model Pembelajaran Kimia Berbasis Blog untuk materi Struktur Atom dan Sistem Periodik Unsur SMA Kelas XI*. Jurnal Vol 3. No 3.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. 2012. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Herawati, Heni. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Modul: Kemampuan Kognitif untuk orang tua taman kanak-kanak usia 4-5 Tahun*. Bandar Lampung.
- Husnia Mahirotul. 2018, *Pengembangan E-modul Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Mata Pelajaran PAI Materi Akhlak siswa kelas X SMA Negeri 01 Turen*. Skripsi.
- Nofrion. 2017. *Model dan Strategi Pembelajaran Geografi*. Padang: Sukabina Press
- Nurdin, Syafruddin. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nurhalizah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Modul Menggunakan Program Sigil*: Skripsi. Padang: Pustaka UIN Imam Bonjol.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Satyasa, I Wayan. 2009, *Metode Penelitian Pengembangan dan Pengembangan Modul*. Jakarta: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Setiaswati, Tuti. [Online] dalam <http://www-Kompasiana.com/tutinamaku>/Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. Diakses pada 22 juni 2020.
- Sugiyono 2014. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syaifullah Mukhamad & Meini S.S. 2017, *Pengembangan E-Modul Berbantu Simulator Sebagai Media*

*Pembelajaran Pemrograman Web
Kelas X Rekayasa Perangkat Lunak
SMKN 1 Surabaya. Vol. 2 No. 2*

Syamsudin. 2005, *Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*. Yogyakarta: Rineka Cipta.

Trianto. 2013. *Mendesaian Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep dan Implementasinya pada Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Wisnu, Komang. B.P & Agus W, Made. 2017. *Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Discovery Learning pada Mata Palajaran Sistemntuk Siswa Kelas X Multimedia SMKN 3 Singaraja*. JurnalUdiksha Vol 14 No. 1.