

PENGEMBANGAN MODUL PERBANKAN DASAR UNTUK KELAS X SMK DAN IMPLEMENTASINYA PADA PEMBELAJARAN DARING

Ekawarna, Denny Denmar, Letdiana Hutabarat

Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Email: letdiananande@gmail.com, eka.warna@unj.ac.id, dennydenmar101264@gmail.com

Abstrak

Pandemi Covid 19 merupakan fenomena baru di dunia pendidikan yang menciptakan kebijakan dari pemerintah untuk menerapkan program Belajar dari Rumah (BDR). Kebijakan tersebut mendorong guru dalam mengembangkan suatu pembelajaran bagi peserta didik untuk belajar mandiri. Sehingga motivasi dan minat belajar peserta didik dapat terus berkembang. Selama penerapan pembelajaran daring, peserta didik mengalami kendala, yaitu: (1) rendahnya tingkat partisipasi peserta didik dalam belajar, (2) tidak dapat berinteraksi secara langsung dengan guru maupun teman sebaya, dan (3) peserta didik mengalami kejenuhan dalam belajar secara daring. Dari sudut pandang peneliti selama pembelajaran daring adalah guru masih terpaku pada penggunaan Microsoft Word dan Microsoft Power Point dalam penyampaian materi. Hal ini perlu dikreasikan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia secara *online* sehingga menjadi lebih menarik. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan *E-Modul* dengan memanfaatkan media CANVA untuk mata pelajaran Perbankan Dasar di kelas X, (2) melakukan prosedur yang dianjurkan untuk menguji kelayakan *E-Modul* Perbankan Dasar, (3) mengidentifikasi dampak pengembangan *E-Modul* bagi peserta didik selama pembelajaran daring. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) model Borg dan Gall yang peneliti menyederhanakannya menjadi lima langkah tanpa mengurangi makna dari setiap langkah sebenarnya. Hasil penelitian: (1) Hasil uji validitas *E-Modul* dari ahli materi dan ahli media menyatakan *E-Modul* yang dikembangkan termasuk dalam layak untuk digunakan, (2) Hasil uji validitas untuk kemandirian belajar menyatakan *E-Modul* dapat digunakan untuk belajar mandiri selama pembelajaran daring, dan (3) berdasarkan hasil ujicoba penilaian angket motivasi dan minat belajar peserta didik menyatakan bahwa *E-Modul* dapat memotivasi dan menarik minat belajar peserta didik selama pembelajaran daring.

Kata Kunci: e-modul; CANVA; pembelajaran daring; kemandirian belajar; motivasi dan minat belajar; kredit perbankan

Abstract

The Covid-19 pandemic is a new phenomenon in the world of education that creates policies from the government to implement the Learning from Home (BDR) program. The policy encourages teachers to develop a lesson for students to learn independently. So that students' motivation and interest in learning can continue to grow. During the application of online learning, students experience obstacles,

namely: (1) the low level of student participation in learning, (2) cannot interact directly with teachers and peers, and (3) students experience boredom in online learning. From the researcher's point of view during online learning, the teacher is still fixated on the use of Microsoft Word and Microsoft Power Point in delivering material. This needs to be created by utilizing learning media available online so that it becomes more interesting. This study aims to: (1) produce an E-Module using CANVA media for Basic Banking subjects in class X, (2) carry out the recommended procedure to test the feasibility of a Basic Banking E-Modul, (3) identify the impact of developing an E-Module. for students during online learning. This research is a type of research and development (Research and Development) model of Borg and Gall which researchers simplify into five steps without reducing the meaning of each step actually. The results of the study: (1) The results of the validity of the E-Module from material experts and media experts stated that the E-Module that was developed was suitable for use, (2) The results of the validity test for learning independence stated that the E-Module could be used for independent learning during learning. online, and (3) based on the results of the questionnaire assessment of students' motivation and interest in learning, it is stated that the E-Module can motivate and attract students' learning interest during online learning.

Keywords: *e-modul; CANVA; online learning; independent learning; motivation and interest in learning; banking credit*

Received: 2022-02-20; Accepted: 2022-02-05; Published: 2022-03-10

Pendahuluan

Selama ini pembelajaran yang diberlakukan di sekolah melibatkan interaksi secara langsung antara guru sebagai pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pandemi Covid 19 merupakan fenomena baru yang membuat interaksi antara guru dengan peserta didik tidak dapat terjadi secara tatap muka (luring). Sistem pendidikan di masa Pandemi Covid 19 terpaksa mengalami rotasi model pembelajaran. Salah satu langkah yang dilakukan oleh Pemerintah dalam rangka mendukung pencegahan penyebaran virus Covid 19 adalah melalui peniadaan aktivitas kegiatan belajar tatap muka dengan mengeluarkan Kebijakan Belajar Dari Rumah (BDR) dengan program Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) melalui sistem dalam jaringan (daring).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti sebagai guru bidang studi, terpantau bahwa selama pembelajaran *daring* diterapkan di sekolah mengalami banyak kendala. Kendala tersebut terdiri dari rendahnya tingkat partisipasi peserta didik dalam menyimak materi yang diberikan oleh guru, peserta didik yang lambat dalam pengumpulan tugas yang diberikan, rendahnya tingkat partisipasi setiap sesi diskusi terhadap materi diberikan, keterbatasan kuota internet yang dimiliki oleh peserta didik, tidak dapat berinteraksi secara langsung dengan guru serta teman sebaya, dan tingkat kejenuhan peserta didik selama belajar *daring*.

Rasa kesepian selama pembelajaran *daring* yang timbul pada diri peserta didik memunculkan kejenuhan belajar (*burnout*). Kejenuhan (*burnout*) selama belajar

menurut (Agustina, Bahri, & Bakar, 2019) berasal dari rutinitas monoton, seperti tugas yang terlalu banyak, kurangnya kontrol diri, merasa diacuhkan dan tidak dihargai, aturan yang sulit dipahami, tuntutan yang saling bertentangan, kehilangan kesempatan, dan *deadline* tugas. Hal ini berarti kejenuhan yang dialami oleh peserta didik berasal dari hal yang monoton dan harus diubah agar peserta didik tidak mengalami kejenuhan.

Pada mata pelajaran Perbankan Dasar, penyebab kejenuhan belajar dan rendahnya tingkat respon peserta didik adalah tuntutan bagi peserta didik untuk selalu mematuhi aturan tugas-tugas yang diembankan kepada peserta didik di setiap harinya yang selalu sama. Selanjutnya kejenuhan belajar juga muncul ketika guru dalam pemaparan materi daringnya masih memanfaatkan aplikasi Microsoft Word dan Microsoft Power Point sebagai sarana penyusunan materi. Hal ini bagi peserta didik terkesan monoton serta akses untuk aplikasi tersebut memakan data ponsel peserta didik. Sehingga dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, guru bidang studi perlu mengkreasikan pembelajarannya dengan memanfaatkan media pembelajaran *daring* yang tersedia sehingga peserta didik dapat merasakan pengalaman baru yang menyenangkan selama pembelajaran *daring*.

Dalam hal pengembangan media pembelajaran *daring*, guru bidang studi harus selalu mengasah kemampuannya dalam berinovasi di bidang penguasaan teknologi dan sarana pembelajaran *daring* khususnya dalam pengembangan modul pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Penyusunan modul pembelajaran sebagai bahan ajar merupakan suatu alternatif yang dapat digunakan (Haryono, 2019).

Dalam pembelajaran jarak jauh akan lebih efektif jika guru bisa membuat bahan ajar dalam bentuk digital yang bisa diakses tanpa harus dalam bentuk modul cetak. Jika bahan ajar dibuat dalam bentuk digital, guru hanya tinggal bagikan tautan dari bahan ajar tersebut di kelas maya yang dibuat atau *group whatsapp*. Peserta didik setelah mendapatkan tautan bahan ajar maka dia bisa mengaksesnya dengan mudah untuk membantu memahami materi yang dipelajari. Untuk membantu dalam pemahaman peserta didik juga, maka tampilan modul perlu didesain secara menarik, memadukan teks, gambar, video bahkan tautan latihan diakhir bahasan modul.

Modul yang akan dikembangkan adalah modul berpendekatan *hypercontent*. Modul *hypercontent* menggabungkan antara *hypertext*, *hypermedia*, dan *hyperlink* yang menjadi bagian yang tidak terpisahkan sehingga dapat memperkaya isi materi pada modul. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh (Nurzaelani & Septiani, 2020) menyatakan bahwa modul elektronik berbasis *hypercontent* dapat memfasilitasi belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa di mata kuliah Kapita Selekta Hasil Penelitian (KSHP) dengan memanfaatkan aplikasi PDF Viewer. Aplikasi PDF Viewer adalah aplikasi yang digunakan untuk membuka dan membaca dokumen format PDF. Kelemahan dari aplikasi PDF Viewer adalah fitur yang ditawarkan sedikit, yaitu: *compress PDF*, *protect PDF*, *unlock PDF*, *delete pages*, *image to PDF*, dan *merge PDF*. Kemudian sarana pembelajaran yang digunakan bervariasi tergantung dari kebijakan setiap guru bidang studi. Hal ini mengarahkan kepada pandangan baru bahwa

guru sangat diperlukan untuk menguasai media pendidikan berbasis IT (Permanasari, 2020). Ada banyak pilihan untuk memanfaatkan media pembelajaran yang cocok dikembangkan agar pembelajarannya menarik.

Peneliti sebagai guru bidang studi dalam penyampaian materi akan menggunakan CANVA yang selama proses penyusunan materinya diakses melalui situs <https://www.canva.com>. Kemudian jika peserta didik dalam mempelajari materi yang diberikan dapat mengakses melalui link serta QR Code yang sudah diberikan guru. CANVA adalah sebuah *tools* untuk desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Tersedianya desain yang beragam dan menarik di aplikasi CANVA membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan. Canva saat tersedia dalam beberapa versi, web, iPhone, dan Android. Ada beberapa pilihan cara mengakses melalui akun untuk aplikasi CANVA, yaitu registrasi melalui Facebook, Gmail maupun registrasi dengan mengisi data pribadi untuk membuat akun CANVA. Aplikasi CANVA menawarkan fitur yang bervariasi yang menjadikan modul elektronik berbasis *hypercontent* ini menjadi semakin menarik.

Pemanfaatan aplikasi CANVA menarik diterapkan untuk mata pelajaran Perbankan Dasar dikarenakan tersedianya berbagai macam *template* menarik yang dapat digunakan untuk mendesain modul. Modul yang sudah didesain kemudian disesuaikan tata letaknya sehingga modul semakin menarik. Materi yang akan dibahas di *E-Modul* adalah kredit,

Materi yang dibahas di mata pelajaran Perbankan Dasar yang memanfaatkan aplikasi CANVA adalah tentang kredit perbankan. Kompetensi untuk materi tentang kredit perbankan terdiri dari kredit, jenis-jenis kredit, sasaran kredit, jaminan kredit dan aspek-aspek penilaian kredit. Pembahasan mengenai kredit perbankan bagi peserta didik dapat menjadi suatu pengetahuan akan pemahaman mengenai dasar kredit, analisis alur kredit yang terjadi di dunia perbankan, kemudian memberikan pemahaman mengenai aspek-aspek penilaian kredit untuk membuka wawasan peserta didik mengenai hal-hal yang menjadi pertimbangan ketika akan mengajukan kredit ke bank. Hal ini bermanfaat bagi peserta didik di masa depannya, yaitu dari segi wawasan kredit perbankan.

Pengembangan modul berbasis elektronik diharapkan dapat menarik perhatian dan minat peserta didik sehingga termotivasi untuk belajar. Diharapkan juga modul berbasis elektronik mampu untuk meningkatkan kompetensi pemahaman mengenai kredit perbankan.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Modul Perbankan Dasar untuk Kelas X SMK dan Implementasinya pada Pembelajaran Daring”.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan (R&D), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan untuk modul

pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Perbankan Dasar adalah model desain pembelajaran Borg dan Gall.

(Haryanti & Suwerda, 2022) mengemukakan prosedur penelitian pengembangan Borg and Gall dapat disederhanakan menjadi lima langkah utama yaitu:

1. Melakukan analisis kebutuhan produk yang akan dikembangkan;
2. Mengembangkan produk awal;
3. Validasi ahli dan revisi;
4. Ujicoba lapangan skala kecil dan revisi produk;
5. Ujicoba lapangan skala besar dan produk akhir.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan adalah menggunakan metode wawancara bersama guru bidang studi yang pernah mengampu mata pelajaran perbankan dasar dan angket yang terdiri dari: (1) angket validasi ahli materi, (2) angket validasi ahli media, (3) angket kemandirian belajar, (4) angket motivasi belajar, dan (5) angket minat belajar.

Teknik analisis data dalam penelitian ini melalui lembar penilaian kevalidan yang akan dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Untuk menganalisis validitas modul digunakan skala likert. Skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi peserta didik baik secara individual maupun kelompok. Skala ukur ini ditempatkan berdampingan dengan pertanyaan atau pernyataan yang telah direncanakan dengan tujuan agar responden lebih mudah mengecek maupun memberikan pilihan jawaban yang sesuai dengan pertimbangan mereka.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa (1) sebuah *e-modul* perbankan dasar pada materi kredit perbankan kelas X AK 6 di SMK Negeri 1 Kota Jambi, (2) analisis dampak pengembangan modul pembelajaran elektronik bagi peserta didik selama pembelajaran daring di kelas X AK 6 SMK Negeri 1 Kota Jambi. Pertimbangan peneliti memilih kelas X AK 6 adalah posisi peneliti sebagai guru bidang studi Perbankan Dasar sekaligus sebagai wali kelas di kelas tersebut. Hal ini untuk memudahkan koordinasi selama penelitian berlangsung (Aftiani, Khairinal, & Suratno, 2021).

Tahapan prosedur pengembangan *Borg and Gall* dimulai dari tahap analisis kebutuhan. Pada tahap ini peneliti mengobservasi kegiatan pembelajaran daring selanjutnya mengamati ketersediaan fasilitas di sekolah untuk mendukung pembelajaran daring sebagai sarana bagi peserta didik yang akan menggunakan fasilitas tersebut. Berdasarkan hasil observasi, selama kegiatan pembelajaran daring guru dalam penyampaian materi belum menggunakan media pembelajaran yang optimal sehingga menjenuhkan bagi peserta didik. Hal yang diperlukan bagi peserta didik adalah disusunnya suatu materi yang menunjang belajar mandiri mereka sehingga motivasi dan minat belajar dapat berkembang. Pemanfaatan media pembelajaran untuk mengembangkan materi dapat mempermudah pembelajaran dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran untuk mata pelajaran Perbankan Dasar.

Tahapan berikutnya adalah mengembangkan produk awal. Dalam penyusunan *E-Modul* disesuaikan dengan kondisi di masa pandemi, yaitu peserta didik dalam mempelajari suatu materi dikondisikan dapat belajar mandiri yang menyesuaikan dengan kemampuan dan gaya belajar peserta didik (Gunawan, Suranti, & Fathoroni, 2020). Penempatan langkah-langkah menyusun kerangka modul berbasis *hypercontent* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1
Kerangka *E-Modul* Pembelajaran Perbankan Dasar Berbasis *Hypercontent*

Kerangka Pendahuluan	Isi Kerangka Pendahuluan
Deskripsi	Pemaparan pokok-pokok penting yang akan dipelajari oleh peserta didik.
Petunjuk Penggunaan	Panduan atau tatacara menggunakan e-modul, baik untuk guru maupun untuk peserta didik.
Kerangka Kegiatan Belajar	Isi Kerangka Kegiatan Belajar
Topik	Judul kegiatan belajar.
KI dan KD	Kompetensi yang dijadikan acuan untuk menyusun <i>E-Modul</i> .
Uraian Materi	Berisi penjelasan yang berkaitan dengan materi.
Tugas	Berisi tentang latihan

Tahapan setelah mengembangkan produk awal adalah validasi ahli dan revisi. Diawali dengan validasi ahli media terhadap rancangan produk yang dihasilkan. Kemudian peneliti memberikan angket untuk diisi oleh validator. Hasil dari pengolahan angket tersebut ahli media menyatakan bahwa *E-Modul* yang dikembangkan menggunakan aplikasi CANVA termasuk kategori sangat baik dengan nilai rata-rata 4,7 (95%). Penilaian tersebut terdiri dari tampilan desain layar, penggunaan huruf, kemudahan penggunaan, suara, konsistensi, kemanfaatan, dan kegrafikan. Selanjutnya berdasarkan validasi ahli materi terhadap rancangan *E-Modul* yang dikembangkan, hasil dari pengolahan angket tersebut menyatakan bahwa *E-Modul* yang dikembangkan menggunakan aplikasi CANVA termasuk kategori sangat baik dengan nilai rata-rata 4,47 (89%). Penilaian tersebut terdiri dari kelayakan isi, penyajian konsep, kebahasaan, serta penyajian materi dan kegiatan belajar.

Tahap berikutnya adalah uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk. Pada tahapan uji coba ini jumlah peserta didik yang terlibat adalah 13 orang yang dipilih secara heterogen. Peneliti membagikan link tautan dalam bentuk QR Code untuk peserta didik pelajari dan guru membuka sesi diskusi untuk *E-Modul* yang sudah dikembangkan. Kemudian guru membagikan angket untuk menilai kemenarikan *E-Modul*. Hasil pengolahan angket menyatakan bahwa *E-Modul* yang dikembangkan menggunakan aplikasi CANVA termasuk kategori sangat baik dengan persentase rata-rata 90%. Penilaian terdiri dari tampilan, *E-Modul*, isi materi, bahasa, kemanfaatan,

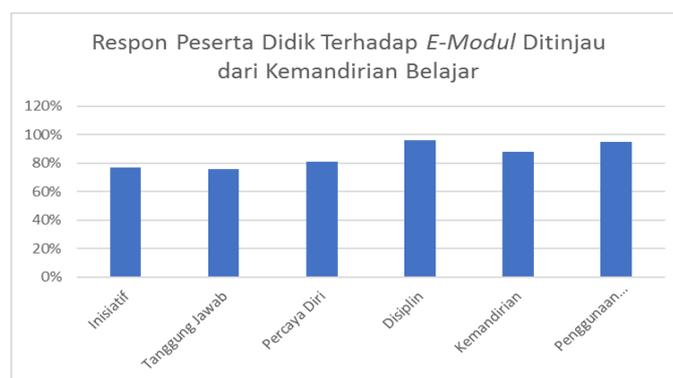
daya guna materi. Revisi produk dari peserta didik adalah mengenai tombol navigasi, link untuk menjawab tugas, dan ukuran font.

Tahapan terakhir adalah uji coba lapangan skala besar dan produk akhir. Pada tahapan ujicoba ini jumlah peserta didik yang terlibat adalah 26 orang. Pada tahapan ini, guru membagikan link tautan dalam bentuk QR Code untuk dipelajari oleh peserta didik. *E-Modul* ini merupakan modul elektronik yang sudah direvisi berdasarkan dari saran peserta didik saat ujicoba kelompok kecil. Hasil pengolahan angket menyatakan bahwa *E-Modul* yang dikembangkan menggunakan aplikasi CANVA termasuk kategori sangat baik dengan persentase rata-rata 93%. Hal ini berarti *E-Modul* dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar pada materi Kredit Perbankan.

Setelah lima tahapan pengembangan sudah dilakukan, kemudian peneliti menyebarkan angket untuk mengukur kemandirian belajar, minat belajar, dan motivasi belajar peserta didik selama penggunaan *E-Modul* untuk pembelajaran daring. Berdasarkan hasil analisis respon peserta didik terhadap *E-Modul* ditinjau dari kemandirian belajar dinyatakan bahwa *E-Modul* yang dikembangkan dapat digunakan dalam belajar mandiri dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik selama berlangsungnya pembelajaran daring. Berikut ini adalah tabel data hasil analisis:

Tabel 2
Hasil Analisis Respon Peserta Didik terhadap *E-Modul* Ditinjau dari Kemandirian Belajar

Kemandirian Belajar Ditinjau dari	Jumlah	Persentase
Inisiatif	1508	77%
Tanggung jawab	1187	76%
Percaya diri	1257	81%
Disiplin	746	96%
Kemandirian	456	88%
Penggunaan sumber/ bahan ajar	248	95%



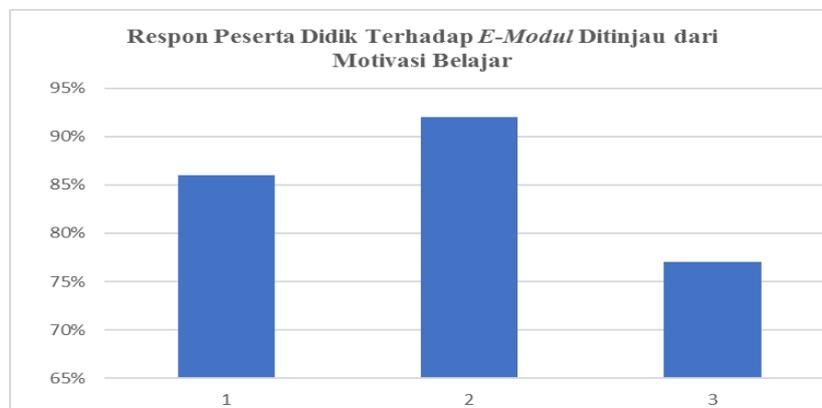
Gambar 1
Respon Peserta Didik Terhadap *E-Modul* Ditinjau Dari Kemandirian Belajar

Pada tahap analisis berikutnya adalah penilaian penggunaan *E-Modul* menggunakan CANVA ditinjau dari motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan menyatakan bahwa motivasi belajar peserta didik terhadap *E-*

Modul sangat tinggi. Hal ini berdampak baik bagi peserta didik yang selama ini merasakan jenuh dalam belajar daring. Sehingga peserta didik dapat mempelajari materi Kredit Perbankan menggunakan *E-Modul* dimanapun berada. Berikut ini adalah tabel data hasil analisis:

Tabel 3
Hasil Analisis Respon Peserta Didik terhadap *E-Modul* Ditinjau dari Motivasi Belajar

Kemandirian Belajar Ditinjau dari	Jumlah	Persentase
Ketekunan dalam belajar	672	86%
Ulet dalam menghadapi kesulitan	835	92%
Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	601	77%



Gambar 2
Respon peserta didik terhadap e-modul ditinjau dari motivasi belajar

Pada tahap analisis berikutnya adalah penilaian penggunaan *E-Modul* menggunakan CANVA ditinjau dari minat belajar peserta didik. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan menyatakan bahwa minat belajar peserta didik terhadap *E-Modul* sangat tinggi. Hal ini berdampak baik karena pembelajaran daring dengan menggunakan *E-Modul* menggunakan aplikasi CANVA dapat menambah minat belajar peserta didik untuk lebih memahami materi tentang Kredit Perbankan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan *E-Modul* dengan menggunakan CANVA pada materi tentang kredit perbankan yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut: 1. Dalam pengembangan modul elektronik untuk materi kredit perbankan menggunakan aplikasi CANVA dengan model desain pembelajaran Borg and Gall yang dimodifikasi menjadi 5 tahap yang terdiri dari: (a) tahap analisis kebutuhan yaitu dengan mengkaji keadaan lapangan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap pembelajaran daring; (b) tahap perencanaan berupa menetapkan tujuan pengembangan modul untuk materi yang akan dibahas dan menyusun instrumen

kelayakan media; (c) tahap pengembangan produk berupa merancang desain format awal produk, merancang media seperti pemilihan musik untuk latar video pembelajaran, video pembelajaran yang dibuat dari fasilitas yang disediakan di CANVA, dan merancang infografis untuk membuat materi yang disampaikan mudah dimengerti sampai pada validasi ahli materi dan ahli media; (d) tahap uji coba produk dan evaluasi untuk melihat keefektifan produk yang dikembangkan; dan (e) tahap produk akhir berupa modul pembelajaran digital materi kredit perbankan yang dapat diakses melalui link tautan maupun scan QR Code.

2. Berdasarkan hasil uji coba pemakaian penilaian angket kemandirian belajar peserta didik terhadap *E-Modul* yang dikembangkan dengan rata-rata 3,84 jika dalam persentase adalah 85,50% dengan kriteria sangat baik. Nilai rata-rata ini termasuk kategori $3,4 < \bar{X} \leq 4,2$, dengan $\bar{X} > 3,4$ dan “Tinggi”. Berdasarkan tanggapan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa *E-Modul* menggunakan CANVA yang dikembangkan menarik minat belajar peserta didik untuk memahami materi tentang kredit perbankan sehingga peserta didik dapat meluangkan waktunya untuk belajar dimanapun berada.

3. Berdasarkan hasil uji coba penilaian angket kemandirian dan motivasi belajar peserta didik terhadap *E-Modul* yang dikembangkan dengan nilai rata-rata 3,84 (85,50%) untuk kemandirian belajar dan 4,27 (85%) untuk motivasi belajar. Berdasarkan tanggapan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa *E-Modul* yang dikembangkan dapat digunakan dalam belajar mandiri selama berlangsungnya pembelajaran daring serta memotivasi peserta didik dalam memahami materi.

BIBLIOGRAFI

- Aftiani, Resi Yulia, Khairinal, Khairinal, & Suratno, Suratno. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Iis 1 Sma Negeri 2 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 458–470. [Google Scholar](#)
- Agustina, Poppy, Bahri, Syaiful, & Bakar, Abu. (2019). Analisis faktor penyebab terjadinya kejenuhan belajar pada siswa dan usaha guru BK untuk mengatasinya. *JIMBK: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan & Konseling*, 4(1). [Google Scholar](#)
- Gunawan, Gunawan, Suranti, Ni Made Yeni, & Fathoroni, Fathoroni. (2020). Variations of models and learning platforms for prospective teachers during the COVID-19 pandemic period. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(2), 61–70. [Google Scholar](#)
- Haryanti, Sri, & Suwerda, Bambang. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Praktik Pada Mata Kuliah Keselamatan Dan Kesehatan Kerja. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 79–88. [Google Scholar](#)
- Haryono. (2019). *Menjadi Guru Penulis, Selangkah Demi Selangkah dalam Menulis Laporan PTK, Modul, Karya Ilmiah Populer, dan Buku*. Yogyakarta: Gava Media.
- Nurzaelani, Mohammad Muhyidin, & Septiani, Mita. (2020). Pengembangan Modul Elektronik Hypercontent Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTs). *Prosiding LPPM UIKA Bogor*. [Google Scholar](#)
- Permanasari, Anna. (2020). *Webinar Online: Mengembangkan Media Pembelajaran Edukatif Berbasis IT*. Bogor: Sekolah Pascasarjana Universitas Pakuan Bogor.

Copyright holder:

Ekawarna, Denny Denmar, Letdiana Hutabarat (2022)

First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

