

**PENGEMBANGAN E-MODUL MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS  
KETERAMPILAN ABAD 21**

Revita Yuni<sup>1</sup>, Putri Kemala Dewi Lubis<sup>2</sup>, Putri Sari MJ Silaban<sup>3</sup>,

Roza Thohiri<sup>4</sup>, Elsa Aurel Agustine Situmorang<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Ekonomi, FE, Universitas Negeri Medan,

<sup>2</sup>Pendidikan Ekonomi, FE, Universitas Negeri Medan,

<sup>3</sup>Ilmu Ekonomi, FE, Universitas Negeri Medan,

<sup>4</sup>Pendidikan Akuntansi, FE, Universitas Negeri Medan,

<sup>5</sup>Pendidikan Ekonomi, FE, Universitas Negeri Medan,

<sup>1</sup>revitayuni@unimed.ac.id, <sup>2</sup>putrikemala@unimed.ac.id

<sup>3</sup>poetrisilaban@unimed.ac.id, <sup>4</sup>rozatho@unimed.ac.id,

<sup>5</sup>elsaaurel@mhs.unimed.ac.id

**ABSTRACT**

*Educators can create innovative teaching materials by utilizing engaging information technology that can be carried and read anytime and anywhere. Moreover, students are now synonymous with the gadgets (smartphones) they often carry. In addition to innovative teaching materials based on information technology, teaching materials that can provide students with a more comprehensive understanding are also needed. 21st-century learning focuses on technology integration and the development of essential skills such as critical thinking, creativity, communication, and collaboration (4Cs), as well as contextual and problem-oriented learning. Developing 21st-century skills plays a vital role in preparing students to face the complex challenges of the modern era. Education is expected to produce individuals who not only excel academically but also possess the ability to adapt, think critically, solve problems, and innovate. This study aims to develop an e-module based on a learning model that integrates 21st-century skills in economics learning, with a high level of validity, practicality, and effectiveness. This research is a research and development (R&D) that adapts the five stages in the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The implementation of the development research includes (a) defining problems and needs analysis; (b) planning product design and (c) Implementation and evaluation of the e-module learning model based on 21st-century skills. The subjects in this study were sixth-semester students from the Economics Education study program. This study employed data analysis techniques that included validity, practicality, and effectiveness tests. The e-module validation process was conducted by two validator experts: a material expert and a design expert. Based on the research results, the feasibility test obtained a very feasible category, while the practicality test, based on responses from the lecturer team (colleagues) and students, showed a very practical category. The effectiveness test results indicated that the*

*implementation of the e-module with a 21st-century skills-based learning model was effective.*

*Keywords: e-module, 21st century learning model*

### **ABSTRAK**

Pendidik dapat menciptakan bahan ajar yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi yang menarik dan dapat dibawa serta dibaca kapan saja dan dimana saja. Apalagi saat ini mahasiswa sudah identik dengan gawai (smartphone) yang sering dibawa oleh mahasiswa. Selain bahan ajar inovatif yang berbasis teknologi informasi, diperlukan pula bahan ajar yang dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif kepada mahasiswa. Pembelajaran abad ke-21 berfokus pada integrasi teknologi serta pengembangan keterampilan esensial seperti berpikir kritis, berkreasi, berkomunikasi, dan berkolaborasi (4C), serta pembelajaran kontekstual dan berorientasi pada masalah. Pengembangan keterampilan abad ke-21 berperan penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi berbagai tantangan yang kompleks di era modern. Pendidikan diharapkan mampu mencetak individu yang tidak hanya berprestasi secara akademis, tetapi juga memiliki kemampuan beradaptasi, berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berinovasi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan e-modul berbasis model pembelajaran yang mengintegrasikan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran ekonomi, dengan tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang mengadaptasi lima tahapan dalam model ADDIE, yakni analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pelaksanaan penelitian pengembangan yang meliputi (a) mendefinisikan masalah dan analisis kebutuhan; (b) merencanakan design produk dan (c) Implementasi dan evaluasi e-modul model pembelajaran berbasis keterampilan abad ke-21. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester VI dari program studi Pendidikan Ekonomi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang mencakup uji validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Proses validasi e-modul dilakukan oleh dua validator ahli, yakni ahli materi dan ahli desain. Berdasarkan hasil penelitian, uji kelayakan memperoleh kategori sangat layak, sedangkan uji kepraktisan berdasarkan respon dari dosen tim (teman sejawat) dan mahasiswa menunjukkan kategori sangat praktis. Adapun hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa penerapan e-modul dengan model pembelajaran berbasis keterampilan abad ke-21 tergolong efektif.

Kata Kunci: e-modul, model pembelajaran abad 21

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan pada hakekatnya merupakan upaya untuk membentuk dan mengembangkan potensi diri manusia dalam sebuah proses tertentu untuk mewujudkan generasi yang berkualitas dalam hal keilmuan dan kepribadian. Pendidikan sebagai suatu kegiatan, proses, hasil dan sebagai ilmu, pada dasarnya adalah usaha sadar yang dilakukan manusia sepanjang hayat guna memenuhi kebutuhan hidup. Mengenai pendidikan pastilah berkenaan dengan tahapan belajar mengajar. Belajar merupakan suatu proses yang bersifat kompleks dan terjadi secara terus-menerus dalam diri setiap individu sepanjang hidupnya. Di lingkungan sekolah, proses pembelajaran dilaksanakan secara sistematis dan terencana dengan tujuan mengarahkan perubahan yang dikehendaki pada peserta didik, mencakup aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), serta keterampilan (psikomotorik). Proses pembelajaran dipengaruhi oleh sejumlah faktor, antara lain sumber belajar, materi ajar, serta ketersediaan sarana dan prasarana pendukung. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan mampu memfasilitasi

peserta didik dalam menerima serta memahami materi yang diberikan oleh pendidik secara lebih efisien dan bermakna (Rejeki, 2020).

Media pembelajaran adalah bagian penting dari sistem pembelajaran yang berperan sebagai sarana penyampaian pesan atau informasi pendidikan antara guru dan siswa, sehingga mampu mendukung terciptanya proses belajar yang lebih optimal dan tepat guna. Media pembelajaran memiliki peran serta fungsi sebagai perantara yang menyampaikan informasi dari sumbernya, yaitu pendidik, kepada penerima informasi, yakni peserta didik. Sedangkan metode penyajian media yang diterapkan oleh guru merupakan serangkaian langkah atau prosedur yang berperan dalam membantu peserta didik menerima dan memproses informasi sehingga dapat membentuk pemahaman dasar dari berbagai informasi mentah menjadi pengetahuan yang bermakna.

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi serta kemunculan berbagai teori baru dalam psikologi belajar, diperlukan adanya perubahan paradigma dalam

proses mengajar. Mengajar tidak lagi sekadar dianggap sebagai proses penyampaian ilmu pengetahuan dan keterampilan yang sepenuhnya dilakukan oleh pendidik, melainkan sebagai bentuk kolaborasi antara guru dan siswa dalam menggunakan beragam sarana serta sumber belajar yang ada, dengan harapan peserta didik mampu mencapai sasaran pembelajaran yang telah ditetapkan. Karena itu, pendidik perlu merencanakan dan menciptakan beragam media serta sumber belajar yang mampu memotivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri.

Proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses komunikasi, di mana interaksi tersebut terwujud melalui pertukaran informasi antara pendidik (dosen) dan Peserta didik (mahasiswa) membutuhkan proses belajar mengajar yang bermutu, yang tentu saja harus ditunjang dengan bahan ajar yang berkualitas. Biasanya, bahan ajar yang digunakan berupa buku atau modul dalam bentuk cetak. Namun, bahan ajar dalam bentuk cetak memiliki kekurangan, seperti tampilan yang kurang menarik serta ukuran dan beratnya yang cukup besar, sehingga

sering kali enggan dibawa oleh mahasiswa.

Dosen dapat menciptakan bahan ajar yang lebih inovatif dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat diakses oleh mahasiswa kapan saja dan di mana saja. Terlebih lagi, mahasiswa saat ini identik dengan penggunaan gawai (smartphone) yang selalu mereka bawa. Kondisi tersebut seharusnya menjadi peluang bagi pendidik (dosen) untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Selain bahan ajar yang inovatif yang memanfaatkan teknologi informasi juga diperlukan bahan ajar yang mampu menumbuhkan peran aktif mahasiswa agar capaian pembelajaran dapat dicapai. Karena itu perlu dikembangkan sebuah modul yang mampu dijadikan referensi belajar secara mandiri bagi mahasiswa serta mampu mengasah penalaran analitis mahasiswa. E-modul yang diterapkan perlu disesuaikan dengan model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar.

Fitriani (2020) menyatakan bahwa modul merupakan salah satu

sumber belajar yang kerap dimanfaatkan oleh pendidik sebagai sarana untuk menunjang proses belajar dan mengajar. Di dalamnya terdapat panduan pembelajaran yang mencakup materi, metode, latihan soal, serta evaluasi. Modul disusun secara terstruktur dengan maksud untuk memfasilitasi peserta didik dalam mencapai kompetensi yang diinginkan. Hal ini sejalan dengan pandangan menurut Prastowo (2015), menyebutkan bahwa modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan penggunaan bahasa yang mudah dimengerti oleh peserta didik sesuai dengan usia dan tingkat pemahaman mereka, sehingga memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri dengan sedikit arahan dari guru. Dengan demikian, modul dapat diartikan sebagai sekumpulan bahan ajar yang tersusun secara sistematis, meliputi materi, metode, latihan, dan evaluasi, yang dirancang untuk memungkinkan peserta belajar secara mandiri tanpa harus selalu didampingi oleh pendidik atau fasilitator. Artinya, modul bisa berfungsi sebagai bahan ajar yang menggantikan peran pendidik dalam menyampaikan materi. Jika pendidik menyampaikan

pelajaran secara lisan, maka modul diharapkan mampu menyajikan materi dengan menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti oleh peserta didik sesuai dengan usia serta tingkat pemahaman mereka.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan komputer (termasuk internet) sebagai sarana pendukung proses belajar, modul dirancang agar bersifat interaktif dan diharapkan dapat memperkuat komunikasi dua arah antara dosen, mahasiswa, dan materi pembelajaran. E-modul diharapkan mampu berfungsi sebagai pelengkap dalam pengembangan sumber belajar. Aspek penting dalam pengembangan bahan ajar berbasis digital meliputi konten, validitas, kegunaan, dan fungsionalitas (Green, 2017). Begitu juga menurut Fitriana (2021), pemanfaatan perangkat pembelajaran berbasis teknologi informasi, seperti video, materi interaktif, dan e-learning, dapat membuat proses belajar menjadi lebih efisien dan efektif. Menurut Vembriarto (dalam Pulukadang et al., 2020), e-modul memiliki beragam fungsi yang mampu mengatasi keterbatasan waktu, lokasi, dan kemampuan sensorik manusia.

Selain itu, e-modul bersifat fleksibel dan memudahkan peserta didik dalam melakukan penilaian serta evaluasi terhadap diri sendiri, meningkatkan kepercayaan diri, serta memberikan beragam manfaat lainnya. Namun, dalam penerapannya, pemanfaatan teknologi dan informasi tetap memerlukan dukungan jaringan internet (Atiqoh, 2020).

E- Modul dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin memacu berbagai upaya untuk memanfaatkan kemajuan teknologi dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Canva merupakan sebuah aplikasi yang berfungsi sebagai alat desain grafis. Melalui penggunaan aplikasi ini, kreativitas pengguna dapat meningkat dalam membuat berbagai karya visual seperti poster, slide presentasi, atau berbagai bentuk konten visual lainnya (Sholeh et al., 2020).

Dalam pengembangan bahan ajar berupa e-modul, pemilihan metode pembelajaran menjadi hal yang penting. Menurut Majid (2014), metode dalam sistem pembelajaran memegang peran yang sangat

menentukan, dan keberhasilan penerapan suatu model pembelajaran sangat tergantung pada bagaimana guru mengimplementasikannya dalam proses belajar mengajar. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan dinamika sosial masyarakat, guru diharapkan mampu mengubah paradigma pendidikan tradisional menjadi model yang adaptif dan relevan pada realita zaman sekarang. Khususnya bagi calon guru ekonomi, tantangan semakin kompleks dengan memasuki era keterampilan abad 21. Pembelajaran abad 21 menekankan integrasi teknologi, pengembangan keterampilan kritis seperti kemampuan berpikir kritis, berkreasi, berkomunikasi, serta bekerja sama (4C), serta pembelajaran yang bersifat kontekstual dan berfokus pada pemecahan masalah. Pentingnya penguasaan keterampilan abad ke-21 bagi peserta didik menuntut adanya kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif sebagai aspek yang harus dikuasai dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan kompleks di dunia modern.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian pengembangan

(*Research and Development/R&D*). Penelitian dan pengembangan adalah proses yang bertujuan menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada melalui tahapan-tahapan yang sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa bahan ajar dalam bentuk e-modul (modul elektronik). Oleh karena itu, proses pengembangannya dilakukan dengan menerapkan metode riset dan pengembangan. Model yang digunakan dalam penelitian ini ialah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang diperkenalkan oleh Dick dan Carey pada tahun 1996. Model ADDIE secara umum mencakup lima tahap, yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Pelaksanaan, dan Evaluasi (Widodo, 2023).

Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan metode angket dan kuesioner guna menilai e-modul yang dikembangkan sebelum diterapkan kepada mahasiswa. Efektivitas e-modul dapat diketahui melalui tingkat ketuntasan belajar mahasiswa. Analisis data dalam penelitian ini mencakup evaluasi

terhadap validitas, kepraktisan, serta efektivitas.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil**

E-modul model pembelajaran berbasis keterampilan abad 21 dikembangkan melalui lima tahap model ADDIE, yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Pada tahap analisis, peneliti melaksanakan kegiatan analisis terhadap kurikulum, tenaga pendidik (dosen), dan kebutuhan mahasiswa. Analisis kurikulum menunjukkan bahwa Universitas Negeri Medan menggunakan kurikulum OBE (*Outcome-Based Education*) dengan capaian pembelajaran lulusan (CPL) yang menuntut penguasaan keterampilan abad 21. Hasil analisis terhadap pendidik mengungkapkan bahwa sumber belajar yang dimanfaatkan masih terbatas pada buku dalam bentuk cetak dan belum mengacu pada model pembelajaran abad 21. Sedangkan hasil analisis terhadap mahasiswa menunjukkan bahwa bahan ajar yang ada tidak menarik dan tidak praktis dibawa, sehingga dibutuhkan e-modul yang

interaktif dan dapat digunakan secara mandiri.

Tahap perancangan (*design*) menghasilkan rancangan e-modul yang berisi enam materi utama, yaitu: Pembelajaran Abad 21, Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*). Model pembelajaran yang diterapkan mencakup *Problem Based Learning*, *Project Based Learning*, *Discovery Learning*, dan *Inquiry Terbimbing*. Modul ini dirancang dengan tampilan menarik dan interaktif menggunakan aplikasi Canva sebagai basis pengembangannya.

Pada tahap pengembangan (*Development*), dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli desain. Hasil penilaian menunjukkan bahwa ahli materi memberikan skor 81,48% dengan kategori layak, sementara ahli desain memberikan skor 95,83% yang termasuk kategori sangat layak. Temuan ini mengindikasikan bahwa e-modul yang dikembangkan sudah memenuhi standar kelayakan dari segi isi maupun tampilan.

Tahap implementasi (*Implementation*) menunjukkan bahwa e-modul mendapat respon sangat baik. Hasil angket dari pendidik menunjukkan skor 82,35% dan dari

mahasiswa 86,80%, keduanya dalam kategori sangat praktis.

Tahap evaluasi (*Evaluation*) memperlihatkan efektivitas e-modul dalam meningkatkan nilai pada kelas eksperimen adalah 83,45% (terendah 75 dan tertinggi 90), sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 72,08% (terendah 65 dan tertinggi 88). Dengan demikian, penggunaan e-modul terbukti efektif dalam upaya meningkatkan capaian belajar mahasiswa.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil evaluasi dari ahli materi dan ahli desain, diketahui bahwa e-modul dengan model pembelajaran berbasis keterampilan abad ke-21 dinyatakan memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan atau diterapkan. Modul yang baik harus memiliki penyajian yang tersusun secara sistematis. Hal ini sesuai pandangan Nasution (2015) bahwa modul dirancang dengan terstruktur agar tujuannya jelas, dan mampu diraih oleh peserta didik. Aspek materi mencapai skor 81,48% tergolong dalam kategori layak, yang menunjukkan bahwa penyusunan materi sudah sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Materi yang telah dirancang secara spesifik sesuai

dengan tujuan pembelajaran dapat mempermudah mahasiswa dalam belajar dan memperoleh ketuntasan pembelajaran.

Hasil dari respon teman sejawat (dosen tim) terhadap kepraktisan e-modul model pembelajaran berbasis keterampilan abad 21 dinilai dari aspek penataan materi, evaluasi dan latihan, produk e-modul sebagai bahan ajar, serta dampaknya terhadap pengguna mendapatkan skor 82,35% masuk dalam kategori "praktis". Hal ini artinya e-modul model pembelajaran berbasis keterampilan abad 21 yang dikembangkan sangat praktis dengan kata lain bisa dipergunakan oleh peserta didik dan pendidik. E-modul ini mempermudah mahasiswa mengembangkan semangat dan menginspirasi siswa untuk belajar serta memudahkan mahasiswa dalam memahami materi ajar lewat gambar, bacaan dan pertanyaan-pertanyaan dalam e-modul. Penggunaan e-modul terbukti mampu memperkuat keterampilan berpikir kritis siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Salah satu karakteristik modul yang menarik dan efektif adalah sifatnya yang *self-instructional*, yaitu memberi kesempatan kepada siswa untuk

belajar secara mandiri melalui e-modul tanpa kehadiran terus-menerus dari guru (Nurdin, 2016).

Proses pembelajaran baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol terlihat adanya peningkatan. Hal tersebut tampak dari hasil penelitian yang memperlihatkan bahwa pada kelas eksperimen, nilai rata-ratanya tercatat sebesar 83,45, sedangkan rata-rata nilai kelas kontrol sebesar 72,07. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-modul berbasis model pembelajaran keterampilan abad 21 pada kelas eksperimen telah efektif. Suatu modul dapat dinilai efektif ketika diterapkan dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan capaian belajar peserta didik. Sejalan dengan pendapat Sajidan (2018), pembelajaran abad 21 menekankan pembaruan sistem pendidikan dengan fokus pada aspek keterampilan belajar serta literasi, yang merujuk pada Empat Keterampilan (4C), yaitu Kolaborasi, Komunikasi, Berpikir Kritis, dan Berpikir Kreatif. Selain itu, menurut Baroya (2018) menyebutkan bahwa keterampilan abad 21 diterapkan dengan memanfaatkan teknologi sebagai pendukung kegiatan belajar.

Keefektifan modul ini disebabkan oleh penyampaian materi dan penggunaan bahasa dalam e-modul yang mudah dipahami oleh mahasiswa selama proses pembelajaran. Selain itu, e-modul dilengkapi dengan fitur-fitur menarik, warna yang atraktif, serta pemilihan bahasa yang sesuai dengan kemampuan dan usia peserta didik. E-modul juga dilengkapi dengan video pembelajaran serta masalah-masalah yang terkait dengan materi sehingga mahasiswa yang kurang paham dengan materi dapat mengakses video pembelajaran dan dapat mengasah kemampuan mahasiswa untuk berfikir secara kritis. Pernyataan ini sejalan dengan pandangan Fitriana (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi, seperti video, materi interaktif, dan e-learning, dapat membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, menurut Vembriarto (dalam Pulukadang et al., 2020), e-modul memiliki beragam fungsi, antara lain mengatasi keterbatasan waktu, tempat, dan kemampuan sensorik, bersifat fleksibel, serta memfasilitasi siswa dalam melakukan penilaian dan evaluasi diri, sehingga dapat

meningkatkan rasa percaya diri. Penggunaan teknologi dan informasi tetap memerlukan jaringan internet sebagai dukungan, sebagaimana dikemukakan oleh Atiqoh (2020).

E-modul dilengkapi dengan navigasi interaktif yang mempermudah pengguna, mendukung penyajian gambar, audio, video, dan animasi, serta menyertakan uji formatif yang memberikan umpan balik secara langsung (Suarsana & Mahayukti, 2013). Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Gunawan (2018) bahwa pemanfaatan e-modul sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik sekaligus mendorong minat dan rasa ingin tahu mereka.

#### **D. Kesimpulan**

Dari hasil analisis, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan e-modul berbasis model pembelajaran keterampilan abad 21 terbukti efektif dalam proses pembelajaran. E-modul ini mampu meningkatkan dan mengoptimalkan keterampilan pedagogik mahasiswa. Selain itu, e-modul dapat berfungsi sebagai media alternatif yang dimanfaatkan oleh dosen untuk membimbing

pembelajaran pada proses menemukan masalah sampai dengan menyimpulkan pemecahan masalah, serta mampu mengasah kemampuan peserta didik (mahasiswa) untuk berpikir secara kritis.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Atiqoh, L. N. (2020). Respon orang tua terhadap pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19. *Thufuli: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 45-52.
- Baroya, E. H. (2018). Strategi pembelajaran abad 21. As-Salam: *Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Keislaman*, 1(1), 101-115.
- Fitriana, A. (2021, May). Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Dan Informasi dalam Proses Pembelajaran PPKN. *In Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya* (No. 3, pp. 35-47).
- Fitriani, F., & Indriaturrahmi, I. (2020). Pengembangan e-modul sebagai sumber belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X MAN 1 Lombok Tengah. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 4(1), 16-25.
- Green, A., Jeffs, D. A., Boateng, B. A., Lowe, G. R., & Walden, M. (2017). Evaluating evidence-based practice knowledge and beliefs through the e-learning EBP academy. *The Journal of Continuing Education in Nursing*, 48(7), 304-311.
- Gunawan, H. (2018, July). *Efektifitas penggunaan e-modul terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa*. In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Majid, A. (2019). *Pembelajaran tematik terpadu*.
- Nasution, S. (2015). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nesri, F. D. P., & Kristanto, Y. D. (2020). Pengembangan modul ajar berbantuan teknologi untuk mengembangkan kecakapan abad 21 siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 480-492.
- Nurdin, S. (2016). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pulukadang, W. T., Uno, H. B., Panal, H., & Panjaitan, K. (2020). Integrated learning module development on department of PGSD students, Gorontalo state university, Indonesia. *International Journal of Advanced Engineering, Management and Science*, 6(7), 347-355.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 4(2), 337-343.
- Sajidan, Baedhowi, Triyanto, Totalia, S. A., & Masykuri, M. (2018). *Peningkatan proses pembelajaran dan penilaian pembelajaran abad 21 dalam meningkatkan kualitas pembelajaran SMK*. Jakarta:

- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430-436.
- Suarsana, I. M. (2013). Pengembangan e-modul berorientasi pemecahan masalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 2(2).
- Widodo, S., Festy Ladyani, L. O. A., Rusdi, K., & Sri Maria Puji Lestari, D. R. W. (2023). *Metodologi Penelitian*. Cv Science Techno Direct.