

**PENGEMBANGAN E-MODUL PEMILIHAN STUDI LANJUT  
UNTUK SISWA SMA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**ALLIF ABIZAR**

NIM. 180213003

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan  
Program Studi Bimbingan dan Konseling



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
DARUSSALAM-BANDA ACEH**

**1446/2024 M**

**PENGEMBANGAN E-MODUL PEMILIHAN STUDI LANJUT UNTUK SISWA  
SMA**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana**

Oleh

**Allif Abizar  
NIM. 180213003  
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Bimbingan Konseling**

Disetujui oleh :

جامعة الرانيري

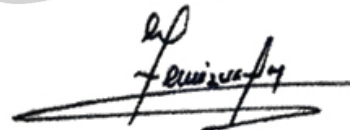
A R - R A N I R Y

**Pembimbing I**



**Elviana, S.Ag., M.Si  
NIP.197806242014112001**

**Pembimbing II**



**Evi Zuhara, M.Pd  
NIP.198903122020122016**

**PENGEMBANGAN E-MODUL PEMILIHAN STUDI LANJUT UNTUK SISWA  
SMA  
SKRIPSI**

Telah diuji oleh panitia Ujian Munaqasyah skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan dinyatakan Lulus  
Serta diterima sebagai salah satu beban studi Program Studi (S1)  
Dalam Ilmu Pendidikan Bimbingan Konseling

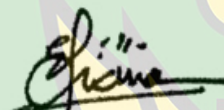
Pada Hari/tanggal

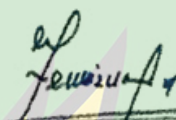
Selasa, 30 Juli 2024

Panitia sidang Munaqasyah Skripsi

Ketua,

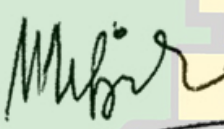
Sekretaris

  
Elviana, S.Ag., M.Si  
NIP.197806242014112001

  
Evi Zuhara, M.Pd  
NIP.198903122020122016

Penguji I,

Penguji II,

  
Miftahul Jannah, S.Ag., M.Si  
NIP.197601102006042002

  
Wanty khaira, S.Ag., M.Ed  
NIP.197606132014112002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh



  
Prof. Saiful Mulana, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D  
NIP.1978010219997031003

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH / SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Allif Abizar

NIM :180213003

Prodi : Bimbingan dan Konseling

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengembangan E-Modul Pemilihan Studi Lanjut  
untuk Siswa SMA

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber ahli atau tanpa izin tanpa pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.



Banda Aceh, 8 Juli 2024  
yang menyatakan

Allif Abizar  
Nim. 180213003



## ABSTRAK

Nama : Allif Abizar  
NIM : 180213003  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Bimbingan dan Konseling  
Judul : Pengembangan E-Modul Pemilihan Studi Lanjut untuk Siswa SMA  
Tanggal Sidang : 30-07-2024  
Tebal Skripsi : -  
Pembimbing I : Elviana, S.Ag., M.Si  
Pembimbing II : Evi Zuhara, M.Pd  
Kata Kunci : E-Modul, pemilihan, Studi lanjut

Permasalahan yang sering terjadi di kalangan siswa SMA saat memilih studi lanjutan setelah lulus SMA merupakan suatu masalah serius yang membuat banyak siswa SMA masih bingung saat hendak memilih melanjutkan pendidikan atau bekerja. Sehingga peneliti bisa memanfaatkan situasi dengan menciptakan suatu inovasi dalam membantu menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh siswa dengan membuat E-Modul. dalam pembuatan E-Modul tentunya tidak bisa langsung digunakan. ditakutkan E-Modul tidak sesuai dengan lingkungan sekolah. Untuk mengeksplorasi pengambilan keputusan, sesi observasi diadakan dengan siswa dan data dikumpulkan menggunakan survei dan lembar validasi pengguna. Tujuan penelitian adalah untuk (1) mengetahui bagaimana E-Modul dapat membantu siswa dalam studi lanjutan serta (2) bagaimana penggunaan E-Modul pemilihan studi lanjutan bagi siswa SMA. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RnD) dengan jenis penelitian populasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII-C SMA Negeri 15 Adidarma Banda Aceh . Pengumpulan data melalui lembar validasi yang diberikan kepada siswa sebagai dasar penilaian dalam pelaksanaan pembuatan E-Modul pemilihan studi lanjut bagi siswa SMA. Hasilnya banyak siswa yang termotivasi dan dapat menentukan pemilihan studi yang ingin dicapainya. Kesimpulan yang dapat peneliti sampaikan bahwa dengan adanya E-Modul ini siswa mendapatkan bantuan dalam menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh siswa SMA Negeri 15 Banda Aceh

Kata Kunci: E-Modul , pemilihan ,Studi lanjut

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya serta taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi ini. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan para pengikut sampai hari kiamat nanti. Penulisan Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada program Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Judul yang penulis ajukan adalah **“Pengembangan E-Modul Pemilihan Studi Lanjut Untuk Siswa SMA**

Suatu kebahagiaan bagi peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini, Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan Skripsi ini banyak terdapat kendala dan kekurangan. Penyusunan Skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya bimbingan, dukungan, partisipasi dan arahan dari semua pihak. Ucapan terima kasih tidak terhingga peneliti persembahkan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang telah memberikan kesempatan belajar di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk. S.Ag., MA., M.Ed. Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, pembantu dekan dan seluruh staf karyawan/karyawati FTK Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang telah memberikan izin untuk melanjutkan studi di program Studi Bimbingan dan Konseling

3. Ibu Muslima, S.Ag., M.Ed. selaku ketua Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
4. Ibu Elviana, S.Ag., M.Si. sebagai dosen pembimbing I dan Evi Zuhara, M.Pd. sebagai dosen pembimbing II yang meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan serta memberi nasehat dan motivasi sehingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Bapak Mukhlis, S.T., M.Pd. selaku Dosen wali saya yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan dalam pembuatan Skripsi saya dan sosok orang yang menyemangati peneliti untuk secepatnya menyelesaikan perkuliahan
6. Seluruh dosen dan asisten serta karyawan/karyawati program studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi penulis
7. Staf Administrasi dan staf perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
8. Persembahan teristimewa kepada ayahanda tercinta Bapak Ismanadi S.P. dan Ibunda tercinta Nadia Deldiana selaku orang tua yang sangat peneliti sayangi, tanpa kedua orang tua peneliti bukanlah siapa-siapa, selalu mendukung, memberi motivasi, memberi semangat, selalu mendoakan tanpa henti, serta memberikan nasehat agar menjadi anak yang berguna dan bermanfaat bagi orang lain, dan orang tua selalu mengajarkan betapa pentingnya bersyukur atas nikmat yang telah Allah berikan selama ini serta selalu mengingat Allah dalam keadaan apapun.
9. Kepada teman-teman satu angkatan 2018 program program studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh terima kasih telah mengisi hari hari peneliti selama 5 tahun terakhir.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
E. Definisi Operasional .....	6
<b>BAB II: KAJIAN TEORITIS</b>	
A. Pengembangan	
a. Pengertian Pengembangan .....	8
b. Tujuan pengembangan .....	9
c. Manfaat pengembangan.....	9
d. Prinsip – prinsip pengembangan media .....	10
e. Jenis – jenis pengembangan media .....	13
B. E Modul .....	13
a. Pengertian E-Modul .....	13
b. Tujuan E-Modul .....	15
c. Tujuan Penyusunan E-Modul .....	16
d. Manfaat E-Modul .....	18
e. Fungsi E-Modul .....	19
f. Karakteristik E-Modul .....	21
g. Kelebihan dan kekurangan E-Modul .....	23
C. Pemilihan Studi lanjut .....	31
a. Pengertian Studi Lanjut .....	31
b. Tujuan Studi Lanjut .....	32
c. Manfaat Studi Lanjut .....	32
d. Indikator Pemilihan Studi Lanjut .....	34
<b>BAB III: METODE PENELITIAN</b>	
A. Rancangan Penelitian .....	37
B. Data Penelitian .....	38
C. Subjek Penelitian .....	39



D. Teknik Pengumpulan Data .....	40
E. Teknik Analisa Data .....	48

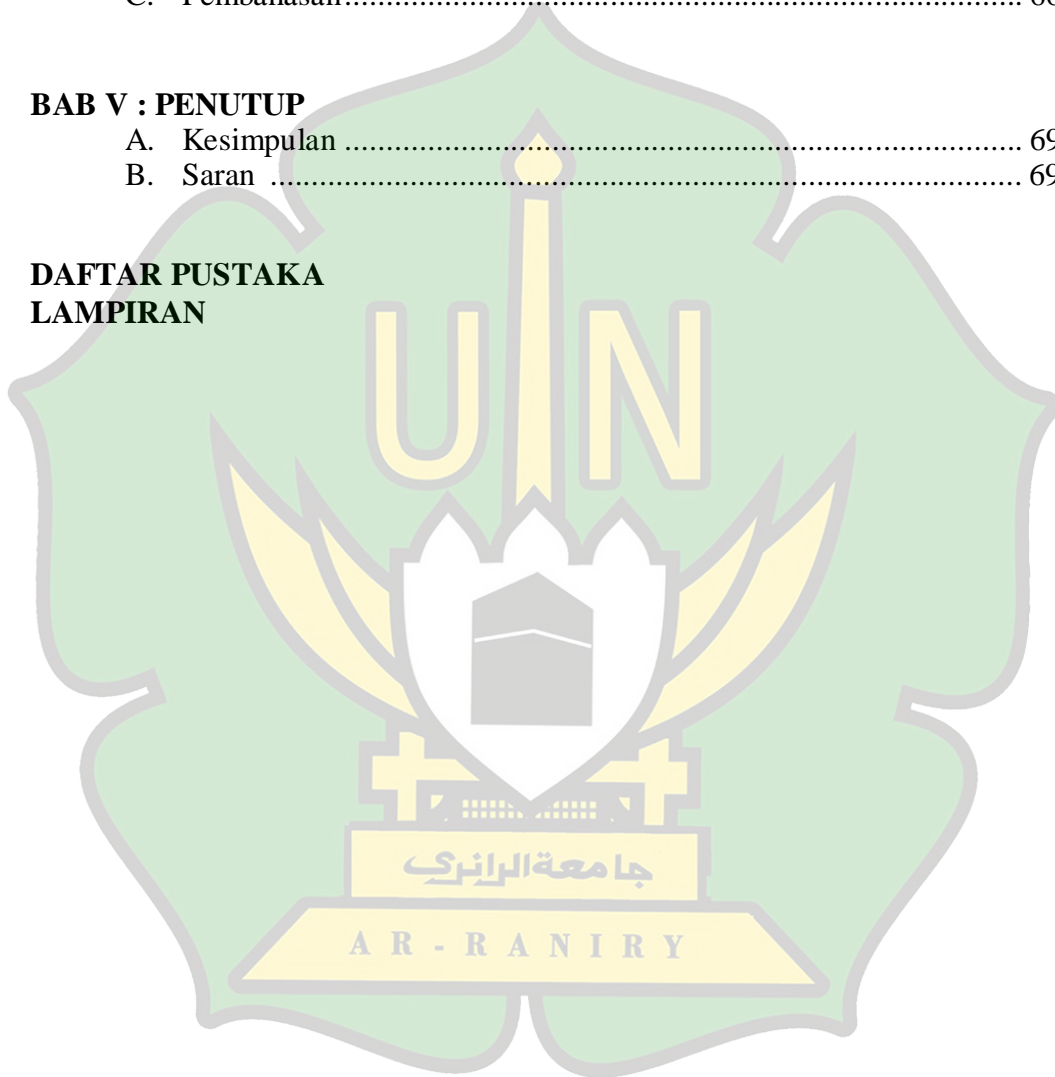
**BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	52
B. Hasil Penelitian.....	53
C. Pembahasan.....	66

**BAB V : PENUTUP**

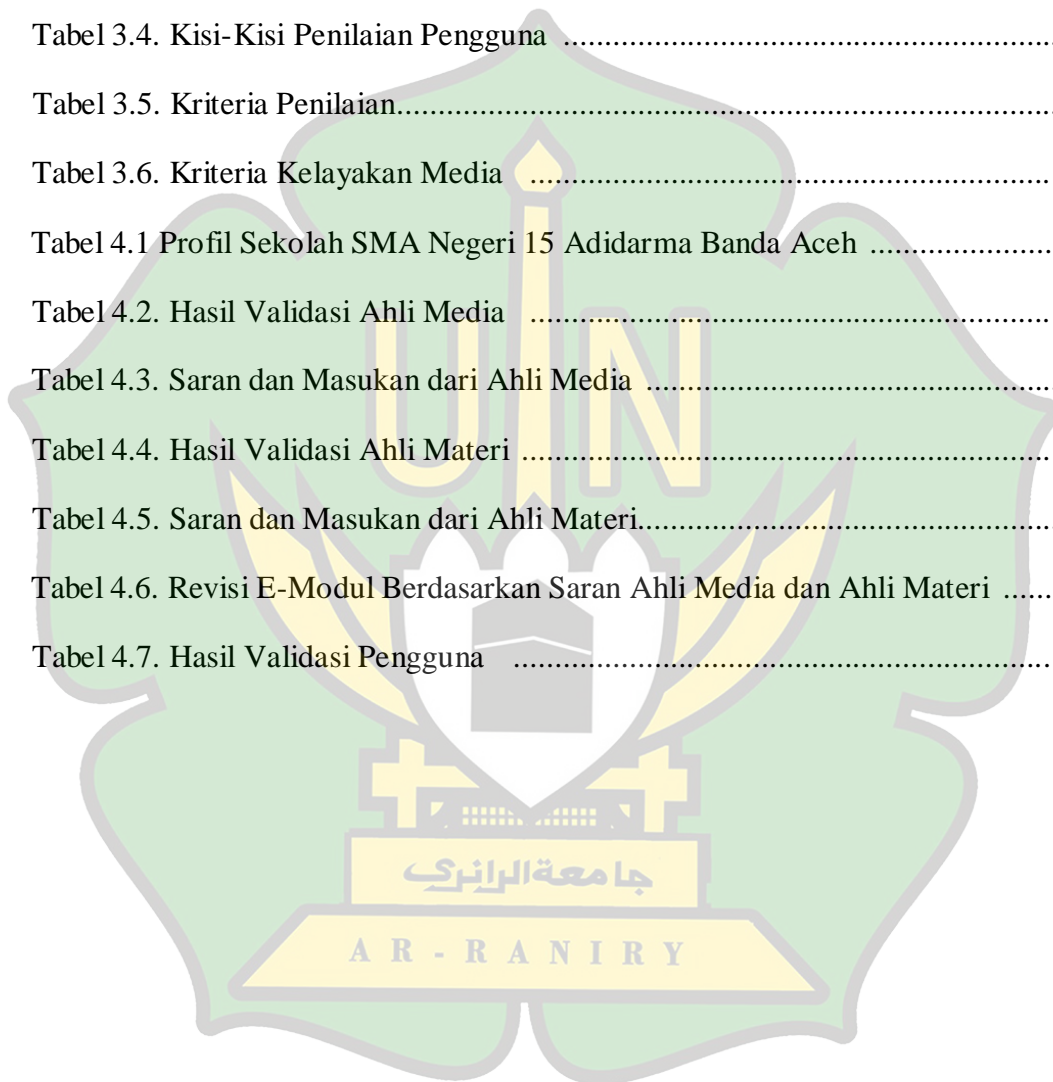
A. Kesimpulan .....	69
B. Saran .....	69

**DAFTAR PUSTAKA  
LAMPIRAN**



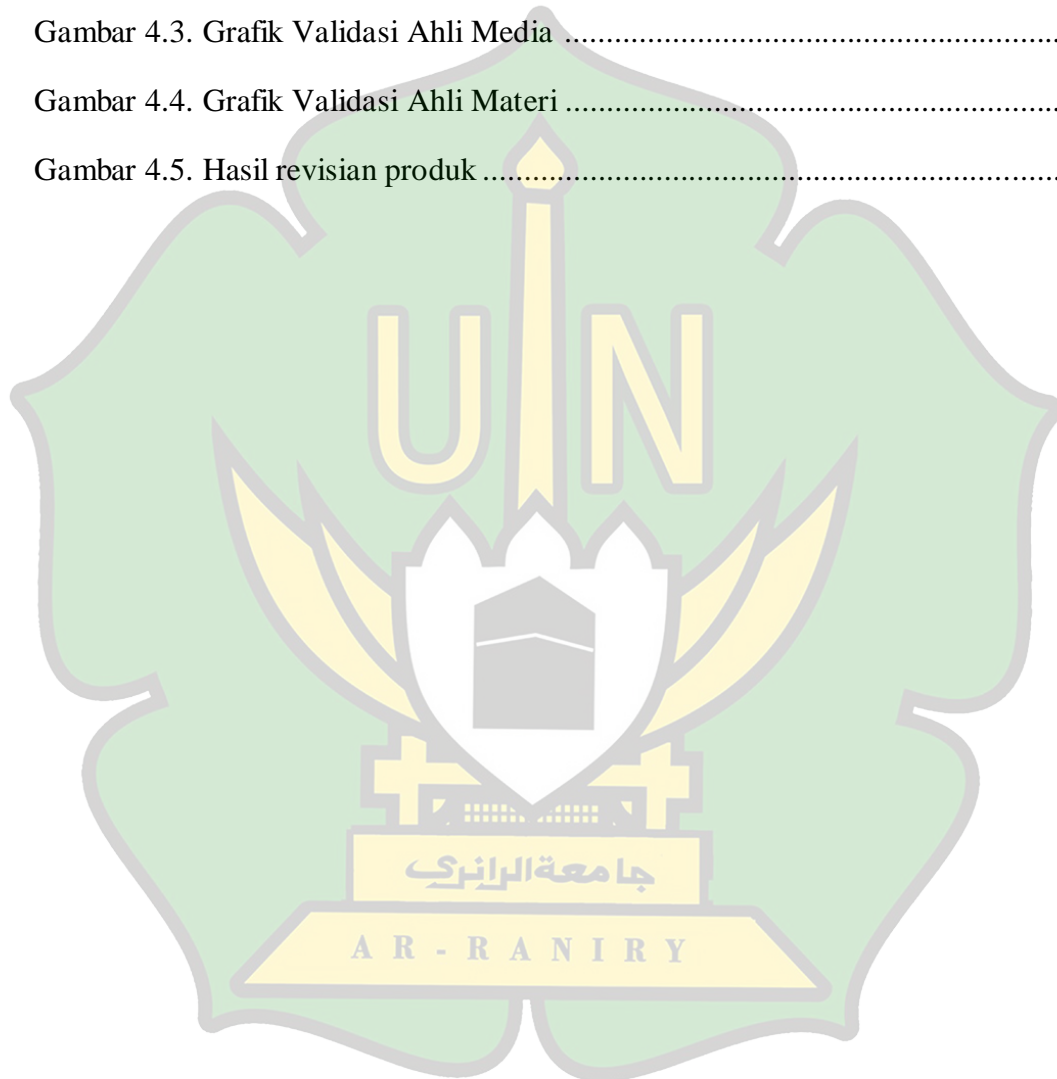
## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Nama profesi dan bidang validator produk .....	42
Tabel 3.2 Kisi-kisi penilaian ahli media .....	43
Tabel 3.3 Kisi-kisi penilaian ahli materi .....	45
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Penilaian Pengguna .....	47
Tabel 3.5. Kriteria Penilaian.....	49
Tabel 3.6. Kriteria Kelayakan Media .....	50
Tabel 4.1 Profil Sekolah SMA Negeri 15 Adidarma Banda Aceh .....	52
Tabel 4.2. Hasil Validasi Ahli Media .....	56
Tabel 4.3. Saran dan Masukan dari Ahli Media .....	58
Tabel 4.4. Hasil Validasi Ahli Materi .....	59
Tabel 4.5. Saran dan Masukan dari Ahli Materi.....	60
Tabel 4.6. Revisi E-Modul Berdasarkan Saran Ahli Media dan Ahli Materi .....	61
Tabel 4.7. Hasil Validasi Pengguna .....	63



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan metode research and Development (RnD).	38
Gambar 4.1. Proses Desain E-Modul Menggunakan Aplikasi powerpoint .....	54
Gambar 4.2. Proses Mengconvert File Desain Menggunakan FlipHtml5 .....	55
Gambar 4.3. Grafik Validasi Ahli Media .....	57
Gambar 4.4. Grafik Validasi Ahli Materi .....	60
Gambar 4.5. Hasil revisian produk .....	65



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan Pembimbing Skripsi .....	74
Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian .....	75
Lampiran 3 : Surat Telah Melaksanakan Penelitian .....	76
Lampiran 4 : Tampilan Depan Produk E-Modul.....	77
Lampiran 5 : Lembar Validasi Oleh Ahli Media.....	78
Lampiran 6 : Lembar Validasi Oleh Ahli Materi .....	91
Lampiran 7 : Lembar Validasi Oleh Pengguna .....	111
Lampiran 8 : Data Hasil Validasi Ahli Media.....	112
Lampiran 9 : Data Grafik Hasil Validasi Ahli Media.....	113
Lampiran 10 : Data Hasil Validasi Ahli Materi .....	113
Lampiran 11 : Data Grafik Hasil Validasi Ahli Materi .....	114
Lampiran 12 : Data Hasil Validasi Pengguna .....	115
Lampiran 13 : Daftar Riwayat hidup .....	116





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Siswa SMA adalah kelompok siswa yang telah menyelesaikan jenjang pendidikan dasar dan menengah pertama di Indonesia, yaitu SD dan SMP. kini, siswa SMA merupakan kelompok yang cukup besar dalam pendidikan di Indonesia. Siswa SMA biasanya berusia antara 15 hingga 18 tahun dan telah memasuki masa remaja, Siswa SMA mulai menemukan identitas pribadi dan mempersiapkan diri untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, yaitu perguruan tinggi.<sup>1</sup> Pilihan untuk melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi tentu sangat penting bagi siswa SMA, karena dapat mempengaruhi jenjang karir dan kehidupan Siswa di masa depan.<sup>2</sup>

Dalam memilih perguruan tinggi dan jurusan kuliah yang sesuai, siswa SMA sering kali dihadapkan pada kebingungan, seperti kurangnya informasi mengenai pilihan jurusan kuliah yang tersedia, Kurangnya informasi mengenai pilihan jurusan dan program studi juga menjadi kendala dalam pemilihan studi lanjutan. Siswa seringkali tidak memiliki akses terhadap informasi yang cukup mengenai persyaratan dan prospek karir dari masing-masing jurusan dan program studi. Selain itu, siswa seringkali juga mengalami tekanan dari lingkungan sekitar, seperti orangtua dan teman-teman, yang memiliki harapan dan pandangan tertentu mengenai pilihan jurusan yang harus diambil. Penting bagi siswa untuk memperoleh informasi yang cukup mengenai pemilihan jurusan dan program studi yang tersedia. Dengan begitu, Siswa dapat memilih jurusan

---

<sup>1</sup> Kosasih, E. (2017) *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2017*. Bandung: Yrama Widya

<sup>2</sup> Musfirah, 2018. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara

yang tepat dan sesuai dengan minat, bakat, kemampuan, dan tujuan karir siswa di masa depan dalam memilih studi lanjutannya.

Fenomena yang terjadi di lapangan, peneliti menemukan masih banyak siswa yang masih bingung bila ditanya setelah lulus dari SMA mau lanjut kemana ? fenomena tersebut membuat peneliti tergerak untuk melakukan observasi dan wawancara kepada siswa SMA yang masih bingung terhadap pemilihan studi lanjutan .

Pemilihan studi lanjutan adalah tahapan penting dalam kehidupan seseorang yang memengaruhi perkembangan karir dan pertumbuhan pribadi mereka. Keputusan ini menjadi lebih kompleks dengan berkembangnya pilihan program studi, perguruan tinggi, dan jalur karir yang semakin beragam. Oleh karena itu, pemilihan studi lanjutan adalah sebuah masalah yang layak diteliti secara mendalam karena memiliki implikasi yang signifikan terhadap individu dan masyarakat.

Dalam konteks globalisasi dan perkembangan teknologi, pemilihan studi lanjutan tidak hanya memengaruhi perkembangan individu, tetapi juga berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi suatu negara dan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan tinggi memainkan peran kunci dalam meningkatkan daya saing suatu bangsa di pasar global. Oleh karena itu, penting untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan studi lanjutan dan bagaimana proses dapat ditingkatkan.

Proses pemilihan studi lanjutan sering kali diwarnai oleh tantangan yang kompleks. Individu sering menghadapi ketidakpastian dalam hal minat dan bakat mereka, serta bagaimana kualifikasi yang diperoleh akan memengaruhi prospek karir mereka<sup>1</sup>. Faktor eksternal seperti pengaruh keluarga, teman sebaya, dan media sosial juga turut memainkan peran dalam pengambilan keputusan.

---

<sup>1</sup> Arsyad, Azhar 2019. *Media pembelajaran*. Jakarta :Rajawali press

Tantangan tersebut dapat mengakibatkan pemilihan studi lanjutan yang tidak sesuai dengan minat dan potensi individu, yang pada gilirannya dapat mengakibatkan ketidakpuasan, drop out, atau bahkan pengangguran terdidik di kemudian hari. Oleh karena itu, mendalami pemilihan studi lanjutan menjadi sangat penting untuk mengoptimalkan hasil pendidikan tinggi dan memastikan bahwa individu dapat berkontribusi secara positif pada masyarakat dan ekonomi salah satu cara dengan penggunaan E-modul yang tepat.<sup>4</sup>

E-modul merupakan kumpulan materi pelajaran yang digunakan oleh Siswa untuk belajar mandiri, yang dipelajari secara bertahap dan menyeluruh, disusun secara sistematis, dilengkapi dengan tugas, latihan atau bahan evaluasi, serta bahan pendukung lainnya untuk menunjang proses pembelajaran dalam mata pelajaran tertentu. E-Modul merupakan modifikasi dari modul konvensional dengan memadukan pemanfaatan teknologi informasi, sehingga modul yang ada dapat lebih menarik dan interaktif. Karena dengan E-Modul siswa dapat menambahkan fasilitas multimedia (gambar, animasi, audio dan video) di dalamnya. siswa juga dapat menambahkan fasilitas tes atau evaluasi interaktif sehingga siswa lebih dapat berinteraksi dengan sumber belajarnya<sup>5</sup>

Manfaat E-Modul Dengan fasilitas dan kemudahan yang disediakan E- Modul, Mengalihkan perhatian siswa dari membuka konten-konten pada smartpone dan jaringan internet yang kurang bermanfaat ke konten-konten pembelajaran yang lebih bermanfaat, Memberikan pilihan kepada siswa untuk menggali sumber belajar yang menarik, interaktif dan menjawab rasa keingin tahuan siswa, Memberikan solusi

---

<sup>4</sup> Ningrum, W. N. (2017). *Pengaruh Bimbingan Karir Terhadap Perencanaan Karir Siswa* , Jakarta: Bumi Asara h 1-6.

<sup>5</sup> Suprawoto.(2019). *Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul dalam Proses Pembelajaran.*

kepada siswa untuk dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara bijak dan Memberikan pilihan pada guru untuk menjawab tantangan kemajuan teknologi dan informasi suka maupun tak suka akan berdampak pada dunia pendidikan dan pembelajaran.<sup>6</sup>

E-Modul pemilihan studi lanjut untuk siswa SMA dikembangkan untuk membantu siswa dalam mempersiapkan diri untuk memilih jurusan kuliah yang sesuai dengan minat, bakat, dan tujuan karir siswa di masa depan. Seiring dengan perkembangan zaman, semakin banyak pilihan jurusan yang tersedia di perguruan tinggi, sehingga mempersiapkan diri dengan baik sejak dini sangatlah penting<sup>7</sup>

E-Modul pemilihan studi lanjut juga dapat membantu siswa dalam mengurangi stres dan kebingungan yang seringkali dirasakan oleh siswa SMA ketika harus memilih jurusan kuliah. Dengan adanya E-Modul, siswa dapat mempelajari lebih dalam mengenai jurusan-jurusan yang ada, memahami persyaratan dan prospek karir dari masing-masing jurusan, serta mengeksplorasi minat dan bakat siswa. Hal ini dapat membantu siswa memilih jurusan kuliah yang tepat dan memberikan kepuasan bagi siswa serta keluarga siswa<sup>8</sup>

<sup>6</sup> Dharna, S. 2018. *Penulisan E-Modul, Kompetensi Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional

<sup>7</sup> Rhesta Ayu Oktaviara, Triesninda Pahlevitaviara, *Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(3) 2019, h. 61

<sup>8</sup> Nursalim, m 2018. *Pengembangan media Emodul Konseling karir*, Jakarta: Akademia. H 9002



## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian adalah :

1. Bagaimana pengembangan E-Modul dapat membantu siswa dalam menentukan studi lanjutan ?
2. Bagaimana cara penggunaan E-Modul pemilihan studi lanjutan bagi siswa SMA ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana E-Modul dapat membantu siswa dalam studi lanjutan serta bagaimana cara penggunaan E-Modul pemilihan studi lanjutan bagi siswa SMA

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat Penelitian adalah :

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan Bimbingan dan Konseling tentang penggunaan media E-Modul dalam mengurangi kecemasan dalam pemilihan karir/ pemilihan studi lanjutan

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Peneliti, sebagai wahana ilmu pengetahuan dan informasi dalam mengurangi kecemasan dalam memilih karir/ pemilihan studi pada siswa, dan peneliti juga terlibat langsung dalam dunia pendidikan dan dapat memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru
- b. Bagi Guru BK, dapat menjadikan hasil penelitian sebagai bahan rujukan dalam menangani masalah- masalah belajar yang dialami siswa, selain itu hasil penelitian

dapat digunakan sebagai pedoman pada pengembangan program layanan Bimbingan dan Konseling secara keseluruhan

- c. Bagi Sekolah, dapat menjadi solusi dalam mengatasi masalah siswa
- d. Bagi Siswa, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi pedoman bagi siswa setelah dibekali keterampilan dalam menolong diri melalui penggunaan media E-Modul, siswa diharapkan dapat menguasai keterampilan yang diberikan sehingga mampu mengurangi kecemasan dalam memilih karir/ pemilihan studi lanjutan pada siswa

## **E. Definisi Operasional**

### **1. Pengembangan**

Secara Terminologi pengembangan adalah suatu proses yang mengupayakan peningkatan kemampuan dan keterampilan SDM guna menghadapi perubahan lingkungan internal maupun eksternal melalui Pendidikan keterampilan. Sedangkan pengembangan menurut Larasati adalah usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral karyawan sesuai dengan kebutuhan pekerjaan melalui pendidikan dan latihan<sup>2</sup>. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan adalah sebuah proses yang dilakukan untuk mendapatkan hasil yang bagus dengan melalui beberapa latihan dan pendidikan yang bagus.

Pengembangan yang digunakan pada penelitian ini merupakan pengembangan media, pengembangan media merupakan kegiatan menambah dan mengembangkan sesuatu terhadap alat dan bahan (media) yang digunakan untuk membantu pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif dan efisien. Pengembangan media pembelajaran ini disesuaikan dengan kebutuhan minat peserta didik. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media ini adalah E-Modul.

---

<sup>2</sup> Larasati, Manajemen Sumber Daya Manusia, (Yogyakarta:CV.Budi Utama,2018).

## 2. E-Modul

Menurut Wijayanto E-Modul adalah suatu tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan harddisk, disket, CD, flashdisk, dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik. Sedangkan menurut Herawati & Muhtadi E-Modul atau elektronik modul adalah modul dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronik digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran.<sup>9</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa E-Modul adalah salah satu bahan ajar yang digunakan untuk menuntut siswa belajar mandiri yang dapat diakses melalui media elektronik misalnya komputer atau android.

E-Modul menurut peneliti adalah media pembelajaran yang dibentuk dalam penyajian bahan ajar mandiri yang bisa diakses kapan saja dimana saja yang disusun secara otomatis dengan tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan dalam format

---

<sup>9</sup> Wijanto E. (2017). *Emodul Bimbingan Konseling* . Jakarta : CV. Mulia Sakti Baru

elektronik yang di dalamnya terdapat gambar ,animasi ,dan navigasi yang membuat penggunaanya lebih interaktif

### 3. Pemilihan Studi Lanjut

Salahudin mendefinisikan pendidikan berkelanjutan sebagai salah satu program pasca sekolah menengah yang membantu siswa mengatasi tantangan memilih sekolah berdasarkan preferensi mereka. Studi lanjut menurut Walgito adalah sekolah yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melanjutkan pendidikan sekaligus mempersiapkan siswa untuk memasuki dunia kerja segera setelah lulus. Kemampuan merencanakan studi tambahan mengacu pada kemampuan siswa untuk memilih sekolah menengah mana yang akan diikuti, dan siswa harus memiliki prospek masa depan yang mendukung kemampuan siswa untuk mencapai tujuan mereka<sup>10</sup>

Pemilihan studi lanjutan menurut peneliti ialah merujuk pada proses pengambilan keputusan untuk melanjutkan pendidikan setelah menyelesaikan tingkat pendidikan sebelumnya, seperti lulus dari sekolah menengah atau perguruan tinggi. Pilihan studi lanjutan adalah langkah penting dalam perencanaan karir, dan memengaruhi jalur akademik dan profesional yang akan diikuti. Keputusan ini sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti minat pribadi, tujuan karir, keadaan keuangan, dan persyaratan pendidikan tertentu.

---

<sup>10</sup> Salahudin. A. (2017). *Bimbingan dan Konseling*. Bandung : CV. Pustaka Seti



## BAB II

### KAJIAN TEORITIS

#### A. Pengembangan (Development)

##### 1. Pengertian Pengembangan (Development)

Pengembangan menurut bahasa adalah cara, proses dan perbuatan mengembangkan. Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik<sup>11</sup>.

Maka pengembangan pembelajaran lebih realistis, bukan sekedar idealisme pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan. Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substitusinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis<sup>12</sup>.

Pengembangan adalah suatu atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan yang dimaksud dengan pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna.

---

<sup>11</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), h. 24.

<sup>12</sup> Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*, (Bandung : Pustaka Setia, 2013), h. 125

dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi dan menguji keefektifan produk produk yang ada khususnya pendidikan.

## **B. Tujuan Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran memiliki berbagai tujuan yang dapat membantu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Tujuan utama dari pengembangan media pembelajaran adalah:

1. Meningkatkan Pemahaman: Media pembelajaran dirancang untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Ini dapat mencakup penyajian informasi secara visual, auditif, atau interaktif untuk membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik.
2. Memfasilitasi Pembelajaran Aktif: Media pembelajaran dapat merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Ini bisa melibatkan tugas interaktif, simulasi, atau permainan yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
3. Memotivasi Siswa: Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Mereka dapat merasa lebih tertarik dan terlibat dalam materi pembelajaran.
4. Menyediakan Pengalaman Praktis: Dalam beberapa kasus, media pembelajaran dapat memberikan pengalaman praktis yang sulit ditemui dalam pembelajaran tradisional. Misalnya, melalui simulasi komputer, siswa dapat mengalami eksperimen ilmiah atau situasi dunia nyata tanpa risiko fisik atau biaya yang tinggi.
5. Menyediakan Ketersediaan Fleksibel: Media pembelajaran dapat diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja. Ini meningkatkan fleksibilitas pembelajaran,

memungkinkan siswa belajar sesuai dengan jadwal dan tingkat kenyamanan mereka sendiri.

6. Memudahkan Diferensiasi Instruksi: Media pembelajaran dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan individu siswa. Ini memungkinkan guru untuk memberikan instruksi yang lebih diferensiasi dan menyesuaikan pembelajaran dengan tingkat keterampilan siswa.
7. Meningkatkan Retensi Informasi: Penggunaan elemen visual, audio, dan interaktif dalam media pembelajaran dapat meningkatkan retensi informasi. Siswa lebih mungkin mengingat informasi yang diajarkan melalui pengalaman yang kuat dan berkesan.
8. Mengukur Kemajuan: Media pembelajaran sering dilengkapi dengan alat evaluasi yang dapat membantu guru atau instruktur mengukur kemajuan siswa. Ini dapat membantu dalam pemantauan perkembangan belajar siswa dan mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian tambahan.
9. Mendukung Pembelajaran Mandiri: Media pembelajaran juga dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran mandiri dan penguasaan mandiri materi. Ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mengembangkan keterampilan belajar seumur hidup.
10. Meningkatkan Efisiensi Pembelajaran: Dengan memanfaatkan teknologi dan metode media pembelajaran yang canggih, pengembangan media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran dengan menyampaikan informasi dengan cara yang lebih efisien dan efektif.

Tujuan pengembangan media pembelajaran dapat bervariasi tergantung pada konteks pembelajaran dan tujuan spesifik dari materi yang diajarkan. Namun, pada dasarnya, tujuan utama adalah meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa

### **C. Manfaat pengembangan**

Manfaat pengembangan bisa sangat bervariasi tergantung pada konteksnya. Beberapa manfaat umum dari pengembangan termasuk peningkatan kualitas, produktivitas, efisiensi, inovasi, kemampuan, dan daya saing. Pengembangan juga dapat membantu individu atau organisasi untuk terus berkembang, belajar, dan beradaptasi dengan perubahan.

### **D. Prinsip – prinsip pengembangan media**

Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran menurut Arsyad, yaitu:

#### **a. Prinsip Efektifitas dan Efisiensi**

Efektivitas yang dimaksud dalam pembahasan ini adalah keberhasilan pembelajaran yang dapat diukur berdasarkan tingkat ketercapaian tujuan yang dapat dilihat setelah pembelajaran telah selesai dilakukan. Sementara itu efisiensi merupakan pencapaian tujuan pembelajaran dengan sumber daya seminimal mungkin. Materi yang disampaikan melalui media ini akan lebih mudah dipahami oleh siswa

#### **b. Prinsip Taraf Berpikir Siswa**

Seperti yang kita ketahui bahwa sebenarnya media hanyalah berfungsi sebagai sebagai alat bantu di dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini media hanya sebagai sarana yang bisa memberikan pengalaman visual pada siswa dalam upaya memotivasi dalam belajar, memperjelas materi yang disampaikan, mempermudah konsep yang masih abstrak atau kompleks menjadi suatu hal yang lebih sederhana, nyata (konkrit) dan juga nantinya dengan mudah dipahami oleh siswa Media pembelajaran yang dipilih oleh guru hendaknya berdasarkan prinsip taraf berfikir dari masing-masing siswa secara menyeluruh. Media pembelajaran yang sifatnya nyata lebih baik digunakan dalam pembelajaran dibandingkan dengan media yang sifatnya abstrak. Sama halnya dengan media pembelajaran kompleks yang dapat dilihat dari

struktur atau tampilan, maka akan sangat sulit dipahami siswa dibandingkan dengan media pembelajaran sederhana yang mampu membuat siswa paham materi yang disampaikan.

c. Prinsip Interaktivitas Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan hendaknya mempertimbangkan kemungkinan besar terciptanya interaksi, komunikasi dan partisipasi siswa sebagai subjek pembelajar.

d. Ketersediaan Media Pembelajaran

Guru hendaknya juga bisa melihat tersedia atau tidaknya media pembelajaran yang nantinya akan digunakan. Tujuan pembelajaran tidak akan tercapai manakala media pembelajaran yang akan dipakai tidak tersedia di sekolah. Dengan demikian guru juga bisa meminjam atau juga membuat sendiri media pembelajaran yang dimaksud. Apabila kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara berkelompok, maka media pembelajaran yang tersedia pun juga harus tercukupi.

e. Kemampuan Guru menggunakan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran diharapkan bisa merangsang siswa untuk belajar. Adapun media pembelajaran tersebut juga bisa menjadi suatu stimulus guna meningkatkan kemauan siswa, sehingga mereka bisa mengikuti kegiatan belajar mengajar sebaik mungkin. Media yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan kemampuan dari guru yang bersangkutan, baik dari segi pengayaan ataupun pengoperasian medianya.

f. Alokasi Waktu

Guru seringkali dikejar dengan waktu untuk bisa menyelesaikan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. Oleh sebab itu, pemakaian media pembelajaran yang sebenarnya sangat efektif guna mencapai tujuan pembelajaran dan juga kelebihan lain kadang kala dengan sangat terpaksa dikesampingkan oleh guru apabila alokasi waktu tidak sesuai. Bagi seorang guru seringkali ketersediaan waktu tersebut dapat mereka siasati dengan berbagai cara berdasarkan pengalaman mereka.



#### g. Fleksibilitas Media Pembelajaran

Suatu media pembelajaran dapat dikatakan fleksibel manakala media tersebut bisa dipakai diberbagai situasi. Pada saat tertentu proses pembelajaran yang berlangsung terjadi perubahan situasi dan berdampak pada media pembelajaran tidak bisa digunakan. Oleh karena itulah perlunya media pembelajaran yang fleksibel di segala situasi kondisi.

#### h. Keamanan Penggunaan

Penggunaan media pembelajaran juga harus memperhatikan prinsip keamanan dari si pengguna. Apabila tidak hati-hati dalam penggunaan media tersebut, maka bisa menyebabkan kecelakaan tertentu contohnya siswa menjadi terluka. Dengan demikian media pembelajaran yang dipakai haruslah media yang aman, sehingga tidak terjadi hal yang tidak diinginkan selama kegiatan belajar-mengajar berlangsung

### E. Jenis-jenis Pengembangan Media Pembelajaran

Beragam jenis pengembangan media pembelajaran yang dapat menjadi opsi bagi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran disesuaikan karakteristik dan kebutuhan pembelajaran. Berikut diuraikan jenis-jenis pengembangan media pembelajaran:

#### 1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Media audio visual adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indra pendengaran dan indra penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak. Menurut Arsyad, media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian. Beberapa kelebihan media audio visual dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan belaka), mengatasi perbatasan ruang, waktu dan daya indra, media audio visual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial. Peran guru dalam inovasi dan pengembangan media pengajaran sangat diperlukan mengingat guru dapat

dikatakan sebagai pemain yang sangat berperan dalam proses belajar mengajar di kelas, yang hendaknya dapat mengolah kemampuannya untuk membuat media pengajaran lebih efektif dan efisien. Hal ini disebabkan perkembangan jaman yang terus terjadi tanpa henti dengan kurun waktu tertentu.

Jenis media audio visual yang dapat dikembangkan yaitu media audio visual gerak dan media audio visual diam. Media audio visual gerak adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) karena meliputi penglihatan, pendengaran dan gerakan, serta menampilkan unsur gambar yang bergerak. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak. Media audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti film bingkai suara (sound slides) dan film rangkai suara.

Dalam pengaplikasian media audio visual ada hal-hal yang harus dipersiapkan misalnya; guru harus tau cara pengoprasian media tersebut, guru harus terlebih dahulu tahu konten alat bantu yang akan digunakan, dan yang pasti harus sesuai dengan indikator pencapaian yang akan dicapai. Dari beberapa penjelasan mengenai media pembelajaran berbasis audio visual di atas, maka dapat diambil benang merah bahwa karakteristik media audio visual: bersifat linier; menyajikan visual yang dinamis; digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya; merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak; dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif; serta berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

## 2. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Grafis (Visual)

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang. Media grafis merupakan media pembelajaran yang sangat penting karena dengan menggunakan media grafis siswa dapat menghubungkan hal-hal yang saling

berkaitan misalnya adanya perubahan dalam pergaulan sehari-hari, kebudayaan-kebudayaan daerah yang telah unjuk gigi di dunia internasional, mudahnya akses informasi dan lain-lain. Manfaat media grafis dalam proses pembelajaran adalah membantu dalam penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, ide dan sebagainya dengan tanpa banyak menggunakan bahasa-bahasa verbal, tetapi dapat lebih memberi kesan.

Karakteristik media grafis dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun penciuman atau kesesuaiannya dengan tingkatan hierarki belajar. Jenis-jenis media grafis yang dapat dikembangkan adalah diagram, poster, kartun, foto, sketsa, bagan, dan komik.

Secara garis besar dapat dikemukakan sebagai berikut, bahwa media grafis mempunyai kebaikan yang dapat mengatasi kekurangan daya mampu panca indera manusia yaitu : 1) Media grafis dapat menarik perhatian. 2) Media grafis dapat menjelaskan sajian ide. 3) Media grafis dapat mengilustrasikan atau menghiasi fakta. 4) Media grafis murah harganya dan mudah didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus. 5) Siswa mendapatkan pengalaman secara langsung yang tidak mudah dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Namun media grafis juga mempunyai kelemahan yaitu : 1) Media grafis hanya menekankan persepsi indera mata sehingga kegiatan pembelajaran siswa kurang. 2) Benda-benda yang kompleks tidak dapat diperagakan melalui media grafis karena media grafis belum dapat mewakili.

### 3. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia

Anitah berpendapat bahwa multimedia diartikan sebagai penggunaan berbagai jenis media secara berurutan maupun simultan untuk menyajikan suatu informasi. Multimedia saat ini bersinonim dengan format computer based yang mengkombinasikan teks, grafis, audio, bahkan video ke dalam satu penyajian digital tunggal dan koheren. Di sisi lain, tujuan penggunaan multimedia dalam pembelajaran adalah melibatkan siswa dalam pengalaman multisensoris

untuk meningkatkan hasil belajar. Lebih lanjut diutarakan tentang konsep multimedia dengan lebih konkret dengan menyebutkan komponen-komponen yang ada dalam multimedia.

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vector atau bitmap), grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas dalam file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Berdasarkan pendapat tersebut maka yang disebut multimedia tidak lagi hanya sebatas pada penggabungan beberapa media saja, tetapi yang dimaksud multimedia di sini lebih mengarah pada penggabungan berbagai unsur, seperti teks, gambar, dan yang lain yang sudah diolah dengan program tertentu dengan bantuan komputer.

Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali. Multimedia pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin agar dalam penggunaannya tidak hanya dapat menyalurkan pesan dan pengetahuan, tetapi juga dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar. Dengan demikian, apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat pembelajaran akan lebih menarik dan kualitas belajar siswa pun dapat ditingkatkan. Jenis-jenis multimedia yang dapat dikembangkan menurut Smaldino dalam Anita yaitu:

a) Multimedia kits

Multimedia kits merupakan kumpulan bahan-bahan yang berisi lebih dari satu jenis media yang diorganisasikan untuk satu topik. Jenis ini termasuk CD-ROM, slides, audiotape, videotape, gambar diam, model, media cetak, OHT, lembar kerja, gambar, grafis, dan objek.

b) Hypermedia

Hypermedia merupakan media yang memiliki komposisi materi-materi yang tidak berurutan. Hypermedia mengacu pada software komputer yang menggunakan unsur-unsur teks,

grafis, video, dan audio yang dihubungkan dengan cara yang dapat mempermudah pemakai untuk beralih ke suatu informasi. Hypermedia didasarkan pada teori kognitif tentang bagaimana seseorang menstruktur pengetahuannya dan bagaimana ia belajar

c) Media interkatif

Media interaktif adalah media yang meminta pebelajar mempraktikan suatu keterampilan dan menerima balikan. Media interaktif berbasis komputer menciptakan lingkungan belajar multimedia dengan ciri-ciri baik video maupun pembelajaran berbasis komputer. Ini merupakan suatu sistem penyajian pelajaran dengan visual, suara, dan materi video, disajikan dengan kontrol komputer, sehingga pebelajar tidak hanya dapat mendengar dan melihat gambar dan suara, tetapi juga memberi respon aktif.

d) Virtual reality

Media ini melibatkan pengalaman multisensoris dan berinteraksi dengan fenomena sebagaimana yang ada di dunia nyata. Virtual reality merupakan suatu aplikasi teknologi komputer yang relatif baru. Virtual Reality adalah teknologi yang digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi dengan lingkungan simulasi komputer baik berdasarkan objek nyata maupun animasi. Lingkungan realitas maya terkini umumnya menyajikan pengalaman visual, yang ditampilkan pada sebuah layar komputer atau melalui sebuah penampil stereoskopik, tapi beberapa simulasi mengikutsertakan tambahan informasi hasil penginderaan, seperti suara melalui speaker atau headphone. Virtual reality disingkat dengan VR yang dapat menciptakan sebuah simulasi dunia tiga dimensi.

e) Expert system

Expert system merupakan paket software yang mengajarkan pada pebelajar bagaimana memecahkan masalah yang kompleks dengan menerapkan kebijakan para ahli secara kolektif di lapangan. Setelah komputer menjadi kenyataan, para ahli tergugah oleh apa yang dilihat sebagai paralel bagaimana otak manusia bekerja dan bagaimana komputer dapat belajar sebaik



mengulang dan menyusun informasi. Eksperimen para ahli tersebut membawa ke permainan komputer, sampai akhirnya pada apa yang disebut expert system

#### 4. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa dengan Piranti Lunak Presentasi

Piranti lunak pengembangan materi pembelajaran yang ada saat ini seperti Course Builder, Visual Basic, atau Dream Weaver cukup rumit sehingga hanya dikuasai oleh para pemrogram komputer sedangkan pengelola bahasa asing pada umumnya hanya menguasai pembelajaran bahasa. Jadi pengembangan materi pembelajaran interaktif dengan komputer kurang optimal. Pembuatan media pembelajaran bahasa asing interaktif akan menggunakan piranti lunak presentasi Microsoft Powerpoint, sebuah piranti lunak yang memberikan banyak sekali manfaat bagi pembelajaran bahasa.

Meskipun piranti lunak ini mudah dan sederhana namun dapat memberikan manfaat yang besar bagi pembelajaran bahasa. Piranti lunak ini dapat menampilkan teks, gambar, suara, dan video. Dengan demikian, piranti lunak ini bisa mengakomodasi semua kegiatan pembelajaran bahasa interaktif seperti mendengarkan, membaca, menulis dan juga bermain language games. Tampilan yang dihasilkan dari piranti lunak ini bisa semenarik program yang dibangun dengan piranti lunak yang canggih

#### 5. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Interaktif 2D

Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame. Satu frame terdiri dari satu gambar jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak. Satuan yang dipakai adalah frame per second (FPS). Misalkan animasi diset 25 frame per second berarti animasi tersebut terdiri dari 25 gambar dalam satu detik.

#### 6. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Animasi 3D

Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud aslinya. Disebut tiga dimensi karena

jenis ini memiliki sifat kedalaman/ruang pada objeknya. Secara sepintas kita akan mudah mengenali film animasi dengan jenis tiga dimensi ini. Karena bentuknya yang halus, pencahayaannya yang lebih nyata dan kesan ruang yang lebih terasa. Semua itu bisa dilakukan karena dibantu dengan teknologi komputer saat ini yang sudah sangat canggih. Objek dibuat secara digital dengan menggunakan software 3D khusus.

#### 7. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Film Dokumenter

Film Dokumenter adalah Film yang menyajikan cerita nyata, dilakukan pada lokasi yang sesungguhnya. Juga sebuah gaya dalam memfilmkan dengan efek realitas yang diciptakan dengan cara penggunaan kamera, sound, dan lokasi. Film dokumenter memiliki karakter tersendiri di mana audiensi menyaksikannya antara serius dan rileks. Sehingga produser dokumenter dapat melakukan beberapa alternative gaya seperti: humoris, puitis, satire (sindiran), anekdot, serius, dan semi serius. Hal tersebut disesuaikan dengan peristiwa serta genre dokumenter yang akan dikembangkan.

#### 8. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Motion Comic

Motion comic adalah perpaduan antara komik cetak dengan animasi dengan memberikan efek suara dan panel bergerak dari karya asli. Motion comic dipilih sebagai media karena melihat dari psikologi anak pada umumnya yang memiliki ketertarikan lebih pada gambar dan cerita, sehingga nantinya dalam penyampaian pesan tidak bersifat menggurui sekaligus memberikan gambaran yang mudah dicerna oleh anak. Motion comic berkembang tidak hanya sebagai komik yang berdiri sendiri melainkan bisa dipakai juga sebagai media pendukung, seperti bumper event, opening film, info grafis, dan ilustrasi dalam sebuah film dokumenter. Media Motion Comic sendiri merupakan percampuran dari animasi, dalam kasus ini teknis motion graphic dengan komik. Komik menyediakan cerita serta karakter dan aset visual, sedangkan motion graphic memberikan dampak baru bagi para pembacanya.

## B. E-Modul

### a. Pengertian E-Modul

Modul elektronik atau E-Modul, didefinisikan sebagai suatu media pembelajaran dengan menggunakan komputer yang menampilkan teks, gambar, grafik, audio, animasi dan video dalam proses pembelajaran Berdasarkan definisi tersebut, e-modul tidak hanya menampilkan media yang sifatnya dua dimensi saja sebagaimana halnya pada modul berbasis cetak. E-modul disebut juga sebagai multimedia interaktif karena beragam media pembelajaran dapat disajikan ke dalamnya.

E-modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik. E-modul merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan *hard disk*, disket, CD, atau *flashdisk* dan dapat dibaca menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik.

Suarsana menjelaskan E-Modul merupakan suatu modul yang dapat menampilkan teks, gambar, video, audio dan animasi yang bersifat interaktif sehingga tercipta pembelajaran yang aktif.<sup>14</sup> Sejalan dengan pernyataan Wiyoko yang mengatakan bahwa kegiatan belajar mengajar dengan melibatkan teknologi untuk mengemas materi yang akan diajarkan dapat menciptakan pembelajaran yang optimal.<sup>15</sup> Syafutri mendefinisikan E-Modul merupakan perangkat proses belajar mengajar yang dirancang

---

<sup>14</sup> Suarsana, I. M. "Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa". *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, Vol. 2, No. 2, 2019, h. 26

<sup>15</sup> Wiyoko, T. "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Modul Elektronik Animasi Interaktif Untuk Kelas XI SMA Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 2, No. 2, 2020, h. 15

sistematis yang disajikan secara elektronik dan diakses kapanpun dan dimanapun yang dapat menunjang kegiatan belajar sesuai tujuan pembelajaran

Secara konsep, tidak ada perbedaan yang signifikan antara modul berbasis cetak dan modul elektronik (e-modul). Seluruh komponen yang terdapat dalam modul berbasis cetak juga terdapat di dalam modul elektronik, baik itu rumusan tujuan, petunjuk penggunaan, materi, lembar kerja, penilaian dan lain-lain. Perbedaannya hanya terletak pada penyajian secara fisik. Modul membutuhkan kertas sebagai bahan cetak, sedangkan e-modul membutuhkan perangkat komputer untuk menjalankannya.

Setiap kegiatan pembelajaran di dalamnya dihubungkan dengan tautan-tautan sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi interaktif dengan program, dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar. Jika ditinjau dari manfaatnya media elektronik dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dapat dilakukan kapan dan dimana saja sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran<sup>16</sup>

### **C. Tujuan Penyusunan E-Modul**

E-modul mempunyai banyak arti yang berkaitan dengan kegiatan belajar mandiri. Setiap orang dapat belajar kapan saja dan di mana saja secara mandiri karena konsep belajarnya mempunyai ciri tersebut, maka kegiatan belajar itu sendiri juga tidak terbatas pada masalah tempat.

Orang yang berdiam di tempat yang jauh dari pusat penyelenggara pun bisa mengikuti pola belajar seperti ini. Terkait dengan hal tersebut, penulisan e-modul memiliki tujuan sebagai berikut :

---

<sup>16</sup> Sukiman. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia

1. Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal
2. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik peserta belajar maupun guru/ instruktur.
3. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti untuk meningkatkan motivasi dan gairah belajar; mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya yang memungkinkan siswa atau pebelajar belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya.
4. Memungkinkan peserta didik dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya <sup>17</sup>

#### **D. Manfaat E-Modul**

E-modul interaktif dapat digunakan secara fleksibel tanpa ada batasan ruang dan waktu. Dengan menggunakan e-modul, peserta didik dapat mengakses link yang diberikan oleh guru kapan saja dan dimana saja jika terhubung dengan koneksi internet. Selain itu mereka juga dapat mengakses e-modul tersebut tanpa harus terhubung dengan jaringan, namun sebelum itu mereka harus mengunduhnya terlebih dahulu. Dengan demikian, walaupun peserta didik tidak berada ditempat yang sama dengan guru, proses pembelajaran tetap dapat berlangsung. Pembelajaran jarak jauh menuntut siswa untuk lebih mandiri dalam belajar sekaligus menuntut siswa lebih kritis dalam memahami suatu permasalahan.

Penggunaan e-modul interaktif juga bertujuan untuk meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Menurut Diana & Sukestiyarno, setelah melakukan pembelajaran secara mandiri menggunakan e-

---

<sup>17</sup> Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima



modul terjadi peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa dibandingkan sebelum siswa menggunakan e-modul secara mandiri dalam proses pembelajaran. Hal tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan e-modul dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis karena e-modul dirancang agar siswa dapat belajar secara mandiri. Kemampuan berpikir kritis siswa dapat terlihat ketika mereka dapat menentukan asumsi, mengevaluasi pendapat serta menyimpulkannya secara jelas dan mendetail. Sedangkan siswa dengan tingkat *critical thinking* yang rendah masih belum dapat mengevaluasi argumen serta menyimpulkan pembelajaran secara tepat dan jelas.

Nufus et al berpendapat Penggunaan e-modul juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dikarenakan konten-konten yang terdapat pada e-modul tersebut dikemas secara apik dengan tujuan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, penggunaan e-modul interaktif juga bertujuan untuk menjabarkan materi secara konseptual sehingga meningkatkan pemahaman serta daya ingat siswa terhadap materi tersebut. Dengan menggunakan e-modul, terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep pelajaran. Dalam pengembangannya, e-modul dirancang secara ringkas, tidak bertele-tele, dan menjurus ke inti pembahasan serta disesuaikan menurut cara berpikir siswa sehingga tidak menyebabkan siswa bosan ketika membacanya<sup>18</sup>

Manfaat lain yang didapatkan melalui penggunaan e-modul sebagai media pembelajaran adalah untuk memberdayakan literasi sains dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran daring mengakibatkan peserta didik harus membaca sendiri materi-materi yang sudah dibuat oleh guru, namun terkadang dikarenakan

---

<sup>18</sup> Nufus, H., Susilawati, S., & Linda, R. (2020). Implementation of E-Module Stoichiometry Based on Kvisoft Flipbook Maker for Increasing Understanding Study Learning Concepts of Class X Senior High School. *Journal of Educational Sciences*. <https://doi.org/10.31258/jes.4.2.p.261-272>

tampilannya yang kurang menarik dan terkesan monoton mengakibatkan peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik untuk membaca materi yang sudah diberikan oleh guru. Dengan demikian, melalui kehadiran e-modul interaktif ini, peserta didik diharapkan dapat memahami materi melalui berbagai bacaan serta informasi tertulis yang sudah disusun oleh guru secara menarik, hal ini tentunya juga akan menambah minat siswa dalam membaca sehingga hasil belajar peserta didik dapat mengalami peningkatan

#### **E. Fungsi E-Modul**

E-Modul (Modul Elektronik) Pembelajaran adalah alat pembelajaran digital yang menyajikan materi pembelajaran secara interaktif melalui media elektronik. Fungsi e-modul pembelajaran melibatkan beberapa aspek, termasuk:

- A. Akses Fleksibel: E-modul memungkinkan akses fleksibel ke materi pembelajaran. Siswa dapat mengaksesnya kapan saja dan di mana saja dengan perangkat yang memiliki koneksi internet.
- B. Interaktif dan Multimedia: E-modul sering kali menyajikan materi pembelajaran dengan pendekatan multimedia, termasuk gambar, audio, video, dan elemen interaktif. Hal ini dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.
- C. Pembelajaran Mandiri: E-modul memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Mereka dapat mengatur kecepatan pembelajaran mereka sendiri, mengulang materi jika diperlukan, dan mendalami topik tertentu sesuai kebutuhan mereka.
- D. Pemantauan dan Evaluasi: Banyak e-modul dilengkapi dengan alat pemantauan dan evaluasi. Guru atau instruktur dapat melacak kemajuan siswa, memberikan umpan balik, dan menilai pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

E. Dukungan Kolaboratif: Beberapa e-modul memungkinkan interaksi dan kolaborasi antara siswa. Ini dapat menciptakan lingkungan pembelajaran online yang mendukung diskusi, tukar pikiran, dan kerja kelompok.

F. Pembelajaran Jarak Jauh: E-modul dapat menjadi alat yang efektif untuk pembelajaran jarak jauh. Ini memungkinkan siswa untuk mengakses pendidikan tanpa harus hadir fisik di lokasi tertentu.

G. Peningkatan Pengajaran dan Pembelajaran: Dengan memanfaatkan teknologi, e-modul dapat membantu meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Guru dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih dinamis dan mengadaptasi pembelajaran sesuai dengan gaya belajar siswa.

H. Akses Terkini: E-modul dapat diperbarui dengan mudah untuk mencerminkan perkembangan terkini dalam pengetahuan dan teknologi. Ini memastikan bahwa siswa mendapatkan informasi yang paling relevan dan mutakhir.

Penggunaan e-modul dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran, serta memberikan alternatif yang lebih dinamis dan terkini dalam menyajikan materi Pendidikan

#### **F. Karakteristik E-Modul**

E-Modul yang baik adalah E-Modul yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam mengembangkan E-Modul perlu memperhatikan beberapa karakteristik dengan baik. E-Modul mempunyai lima karakteristik, yaitu merupakan unit pembelajaran terkecil namun lengkap, memuat kegiatan pembelajaran yang dikemas

secara sistematis, memuat tujuan pembelajaran, memungkinkan siswa untuk belajar mandiri dan sebagai realisasi pengakuan perbedaan kemampuan secara individu.<sup>19</sup>

Daryanto (dalam Wulansari) menyebutkan ada lima karakteristik E-Modul, yaitu:<sup>20</sup>

1. Instruksi diri (*self instruction*), merupakan karakteristik E-modul yang penting dan harus terdapat pada E-modul. Sebuah E-modul harus terdapat instruksi-instruksi yang jelas sehingga siswa mudah dalam menggunakannya serta siswa mengetahui tujuan pembelajaran seperti apa yang harus dicapai.
2. mandiri (*self contained*), yaitu materi-materi pelajaran yang disajikan dalam E-modul lengkap sehingga siswa dapat mempelajari materi secara tuntas.
3. Berdiri sendiri (*stand alone*), yaitu E-Modul pembelajaran harus berdiri sendiri atau tidak tergantung pada bahan ajar lain dan tidak memerlukan alat pendukung lain dalam penggunaannya. Apabila E-modul pembelajaran masih membutuhkan bahan ajar lain dalam penggunaannya maka E-modul pembelajaran tersebut tidak dikategorikan sebagai E-modul pembelajaran yang berdiri sendiri.
4. Adaptif, yaitu E-Modul pembelajaran memiliki daya adaptasi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. E-Modul pembelajaran yang baik harus dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. E-Modul pembelajaran dapat dikatakan adaptif jika E-modul tersebut sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta fleksibel untuk digunakan.

---

<sup>19</sup> Fauzan, M. "Pengembangan Modul Inovatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab". *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, Vol. 7, No. 2, 2021, h. 646

<sup>20</sup> Wulansari, E. W. "Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal Untuk Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017". *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol. 12, No. 1, 2019, h. 2

Mudah digunakan (*user friendly*), yaitu E-Modul pembelajaran hendaknya bersahabat atau akrab dengan pemakainya. Setiap paparan dan instruksi yang terdapat dalam E-modul bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya. Salah satu bentuk E-modul pembelajaran yang *user friendly* yaitu menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti serta menggunakan istilah-istilah yang umum digunakan

## **G. Kelebihan dan Kekurangan E-Modul**

### **1. Kelebihan E-Modul**

Kelebihan E-Modul dari bahan ajar cetak adalah E-Modul lengkap dengan media interaktif seperti video, audio, animasi dan fitur interaktif lain yang dapat digunakan dan diputar ulang oleh siswa kapanpun dan dimanapun. E-Modul dinilai bersifat inovatif karena dapat menampilkan bahan ajar yang lengkap, menarik, interaktif dan dapat mengembangkan fungsi kognitif yang bagus.<sup>21</sup>

Laili menyebutkan kelebihan penggunaan E-Modul yaitu:<sup>22</sup>

1. Mampu menumbuhkan motivasi bagi siswa
2. Adanya evaluasi yang memungkinkan guru dan siswa mengetahui bagian mana yang belum tuntas atau sudah tuntas
3. Bahan belajar disusun sesuai dengan tingkat akademik
4. Dapat membuat modul lebih interaktif dan dinamis dibandingkan modul cetak yang lebih statis

---

<sup>21</sup> Noverisa, E. J., Setiawati, N., & Prasetio, "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Dalam Mata Kuliah Bunpou P". *Kagami: Jurnal Pendidikan dan Bahasa Jepang*, Vol. 13, No. 1, 2022, h. 68

<sup>22</sup> Laili, I., "Efektifitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik". *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran (JIPP)*, Vol. 3, No. 3, 2019, h. 309



5. Dapat menggunakan audio, video dan animasi untuk mengurangi unsur verbal produk cetak yang tinggi.

## 2. Kekurangan E-Modul

Kekurangan E-Modul yaitu dalam proses pengembangannya membutuhkan waktu yang lama karena dikerjakan melalui proses yang kompleks dan kekurangan dalam penggunaan e-modul juga terletak pada ketersediaan perangkat untuk mengaksesnya, karena E-Modul hanya dapat diakses menggunakan perangkat elektronik berupa komputer atau *smartphone*. Apabila perangkat elektronik tidak tersedia maka E-Modul tidak dapat digunakan.<sup>23</sup>

### A. Langkah-Langkah Pengembangan E-Modul

E-Modul merupakan suatu media pembelajaran yang disusun secara sistematis dan disajikan secara elektronik. Dalam mengembangkan suatu E-Modul dapat melalui beberapa langkah. Borg and Gall (dalam Sugiono) menjelaskan terdapat 10 langkah dalam mengembangkan suatu E-Modul yaitu:<sup>24</sup>

#### 1. Potensi dan masalah

Model pengembangan Borg and Gall memulai proses dengan mengidentifikasi tantangan atau masalah yang ingin dipecahkan, serta potensi atau peluang yang bisa dimanfaatkan dalam pengembangan materi pembelajaran. Melibatkan penelitian awal dan analisis mendalam terhadap konteks pembelajaran, pengguna, dan tujuan yang ingin dicapai. Misalnya, dalam konteks pembelajaran online, masalah yang mungkin diidentifikasi adalah rendahnya keterlibatan pengguna atau kesulitan dalam

---

<sup>23</sup> Sunarya dan Wijayanti, N. P. A. "Pengembangan E-Modul Berbasis *Project Based Learning* Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Untuk Siswa X Studi Kasus Di SMK Negeri 2 Singaraja". *Jurnal Pendidikan dan Kejuruan*, Vol. 13, No. 2, 2019, h. 186

<sup>24</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 12

menyampaikan materi secara efektif melalui platform digital. Sementara itu, potensi yang bisa dimanfaatkan mungkin meliputi fleksibilitas waktu belajar atau aksesibilitas lebih besar bagi pengguna dari berbagai latar belakang geografis.

Setelah mengidentifikasi potensi dan masalah, langkah berikutnya adalah menggali lebih dalam untuk memahami akar permasalahan dan peluang yang ada. Melibatkan survei, wawancara, atau penelitian lebih lanjut untuk memperoleh pemahaman yang lebih lengkap tentang kebutuhan dan harapan pengguna, serta tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Dengan pemahaman yang mendalam tentang potensi dan masalah, pengembang materi pembelajaran dapat merancang solusi yang tepat dan relevan untuk memaksimalkan efektivitas pembelajaran dan mengatasi hambatan yang ada. Langkah ini merupakan fondasi penting dalam proses pengembangan untuk memastikan bahwa materi pembelajaran yang dihasilkan benar-benar memenuhi kebutuhan dan memberikan nilai tambah yang signifikan bagi pengguna.

## 2. Pengumpulan data

Pengumpulan data menjadi landasan penting dalam memahami kebutuhan dan persyaratan pembelajaran. Proses ini dimulai dengan identifikasi jelas terhadap masalah atau kebutuhan pembelajaran yang ingin dipecahkan. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan survei awal atau pengamatan langsung terhadap pengguna dan lingkungan pembelajaran. Langkah ini memungkinkan pengembang untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang karakteristik pengguna, preferensi pembelajaran, serta faktor-faktor eksternal yang dapat memengaruhi proses pembelajaran.

Pengumpulan data juga melibatkan penelitian terhadap literatur dan sumber daya lainnya yang relevan dengan topik pembelajaran. Dengan menyelidiki sumber-sumber ini, pengembang dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konteks dan teori yang mendasari materi pembelajaran yang akan dikembangkan. Proses ini membantu memastikan bahwa materi pembelajaran tidak hanya didasarkan pada asumsi, tetapi juga didukung oleh bukti dan pengetahuan yang teruji. Dengan demikian, pengumpulan data menempatkan pengembang dalam posisi yang kuat untuk merancang materi pembelajaran yang relevan, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran.

### 3. Desain Produk

Desain produk merupakan tahap yang melibatkan pengembangan rancangan produk pembelajaran yang mencakup semua aspek yang telah direncanakan sebelumnya. Pertama, desain produk melibatkan pengaturan dan penyusunan konten pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Hal ini melibatkan pemilihan dan pengorganisasian informasi serta aktivitas pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Selanjutnya, dalam tahap desain produk perlu memperhatikan keseimbangan antara berbagai komponen pembelajaran, seperti penggunaan metode pembelajaran yang sesuai, pengembangan materi pendukung yang mendukung, dan integrasi teknologi jika diperlukan. Desain produk juga mencakup pengembangan instruksi atau panduan bagi fasilitator atau pengguna untuk memastikan bahwa materi pembelajaran dapat disampaikan dan dipelajari dengan efektif. Dengan memperhatikan semua aspek

ini, tahap desain produk dalam model Borg and Gall membantu memastikan bahwa materi pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna, mencapai tujuan pembelajaran, dan dapat diimplementasikan dengan baik dalam lingkungan pembelajaran yang sesungguhnya.

#### 4. Validasi Produk

Validasi produk merupakan langkah penting yang dilakukan setelah pengembangan awal materi pembelajaran. Validasi produk bertujuan untuk memastikan bahwa desain instruksional yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan dapat mencapai tujuan yang ditetapkan.

Validasi produk dilakukan oleh ahli pendidikan atau pakar dalam bidang tertentu untuk memastikan bahwa konten, metode pengajaran, dan strategi evaluasi yang digunakan sesuai dengan standar pedagogis dan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif. Kritik dan saran dari para ahli ini kemudian digunakan untuk memperbaiki dan mengoptimalkan desain instruksional. Validasi produk juga melibatkan pengujian terbatas pada sekelompok pengguna untuk mengevaluasi respons mereka terhadap materi pembelajaran. Dengan melakukan validasi produk, pengembang dapat memastikan bahwa produk yang dikembangkan siap untuk diimplementasikan dalam lingkungan pembelajaran yang lebih luas dan dapat memberikan hasil pembelajaran yang diharapkan.

#### 5. Revisi produk

Revisi produk merupakan langkah untuk mengoreksi dan meningkatkan desain atau materi dalam produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan yang diperoleh dari hasil validasi. Revisi desain memungkinkan pengembang untuk

mengevaluasi kembali elemen-elemen seperti struktur, kejelasan pesan, tingkat kesulitan, dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Revisi desain juga memungkinkan pengembang untuk secara proaktif menyesuaikan produk yang dikembangkan dengan perubahan kebutuhan atau kondisi yang mungkin muncul selama proses pengembangan. Dengan mengintegrasikan hasil validasi yang diperoleh, pengembang dapat melakukan penyesuaian yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas dan relevansi materi pembelajaran. Memastikan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya sesuai dengan kebutuhan peserta, tetapi juga responsif terhadap dinamika lingkungan pembelajaran. Dengan demikian, tahap revisi produk dapat memastikan bahwa materi pembelajaran berkualitas tinggi dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

#### 6. Uji coba produk

Dalam kerangka pengembangan Borg and Gall, tahap uji coba produk merupakan langkah penting untuk menguji keefektifan produk yang dikembangkan sebelum diterapkan secara luas. Uji coba produk bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana produk yang dikembangkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan serta sejauh mana pengguna dapat memahami dan menguasai materi tersebut.

Setelah melakukan uji coba, langkah selanjutnya adalah menganalisis hasilnya secara cermat. Meliputi evaluasi terhadap respons peserta, efektivitas metode pengajaran yang digunakan, dan kecocokan materi dengan tujuan pembelajaran. Dengan menganalisis hasil uji coba, pengembang dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari materi pembelajaran serta memperbaiki atau menyesuaikan bagian



yang perlu diperbaiki sebelum tahap implementasi. Maka tahap uji coba produk dapat memastikan produk yang dikembangkan telah diuji secara menyeluruh dan siap untuk diterapkan dalam lingkungan pembelajaran yang lebih luas.

#### 7. Revisi produk

Tahap revisi produk merupakan tahapan krusial yang memungkinkan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk yang dikembangkan berdasarkan umpan balik dari hasil uji coba produk. Setelah melakukan uji coba produk, pengembang akan mempelajari hasilnya dengan cermat untuk mengidentifikasi kelemahan, kekurangan, atau area yang memerlukan perbaikan. Meliputi aspek-aspek seperti kejelasan konten, relevansi materi, dan efektivitas metode pembelajaran yang digunakan.

#### 8. Uji coba pemakaian

Tahap uji coba pemakaian merupakan tahap untuk mengevaluasi efektivitas produk yang dikembangkan dalam situasi nyata. Dalam tahap ini, produk yang dikembangkan diterapkan dalam lingkungan pembelajaran yang sesungguhnya, seperti dalam kelas atau pelatihan, dengan peserta yang sesuai. Tujuan utamanya adalah untuk mengidentifikasi potensi masalah atau kekurangan dari produk yang dikembangkan sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum diterapkan secara luas. Uji coba pemakaian juga memberikan kesempatan bagi pengembang untuk mengamati respons pengguna terhadap materi pembelajaran dan mendapatkan umpan balik langsung.

Selama uji coba pemakaian, pengembang dapat menggunakan berbagai metode evaluasi, seperti observasi langsung, kuesioner, atau wawancara, untuk mengumpulkan data tentang efektivitas materi pembelajaran. Hasil dari uji coba pemakaian dapat digunakan untuk memperbaiki dan menyesuaikan materi pembelajaran sebelum

diluncurkan secara penuh. Selain itu, pengembang juga dapat memperhatikan aspek-aspek seperti tingkat keterlibatan pengguna, pemahaman mereka terhadap materi, serta potensi tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Dengan melakukan tahap uji coba pemakaian, pengembang dapat memastikan bahwa produk yang dikembangkan dapat memberikan manfaat maksimal bagi pengguna.

#### 9. Revisi produk

Revisi produk merupakan tahap untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan dapat disempurnakan berdasarkan umpan balik yang diterima selama uji coba pemakaian. Pada tahap ini, pengembangan akan melakukan evaluasi menyeluruh terhadap produk yang dikembangkan, termasuk konten, aktivitas, dan materi pendukung yang telah disiapkan. Pengembang akan mengidentifikasi kelemahan, kesalahan, atau area yang membutuhkan perbaikan berdasarkan hasil uji coba serta umpan balik dari pengguna.

#### 10. Produksi

Tahap produksi merupakan tahap untuk menghasilkan produk yang efektif. Produksi dilakukan apabila produk yang telah di uji coba dinyatakan efektif dan layak untuk di produksi massal. Produk yang dikembangkan dapat disebarkan kepada pengguna dan pemangku kepentingan lainnya atau melalui pelatihan, presentasi, dokumentasi, dan publikasi ilmiah.

Rahdiyanta (dalam Moh. Fauzan) menyebutkan terdapat enam langkah dalam pengembangan E-Modul, yaitu analisis kebutuhan, desain, implementasi, penilaian, evaluasi yang di dalamnya memuat validasi dan jaminan kualitas.<sup>25</sup>

Sedangkan, Hamdani menjelaskan untuk menyusun sebuah E-Modul pembelajaran dapat diawali dengan urutan kegiatan sebagai berikut:<sup>26</sup>

1. Menetapkan judul yang akan disusun
2. Menyiapkan buku-buku sumber dan buku referensi lainnya
3. Melakukan identifikasi terhadap materi pembelajaran, serta merancang bentuk kegiatan pembelajaran yang sesuai
4. Mengidentifikasi indikator pencapaian kompetensi dan merancang bentuk jenis penilaian yang akan disajikan
5. Merancang format penulisan E-Modul
6. Penyusunan draf E-Modul

Dari beberapa pendapat ahli, langkah-langkah pengembangan E-Modul yang digunakan dalam penelitian mengacu pada model pengembangan Borg and Gall, dengan sepuluh langkah pengembangan yang disusun secara berurutan dan tersruktur

## **B. Pemilihan Studi Lanjut**

### **a. Pengertian Studi lanjut**

Pemilihan studi lanjutan merupakan salah satu permasalahan penting yang perlu dipikirkan oleh siswa, terutama untuk yang duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama, karena siswa yang masih dikatakan remaja awal yang masih

---

<sup>25</sup> Moh. Fauzan. "Pengembangan Modul Inovatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab". *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, Vol. 7, No. 2, 2021, h. 651

<sup>26</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2018), h. 32

labil dalam pemilihan keputusan. Oleh karena itu untuk memilih dan menentukan sekolah lanjutan perlu adanya suatu perencanaan atau sering disebut dengan planning, yaitu merencanakan sesuatu sebelum suatu kegiatan itu di lakukan<sup>27</sup>. Hal ini dimaksudkan agar tercapainya apa yang dicita-citakan dimasa yang akan datang. Maka dari itu maksud dari studi lanjutan, Thursan menjelaskan: “Studi lanjutan adalah penentuan pilihan dan mengambil suatu keputusan dalam memilih jenjang pendidikan berikutnya yang dihubungkan dengan persyaratan-persyaratan dan tuntutan karir yang dipilihnya”.<sup>28</sup>

Syafril menjelaskan Studi lanjut adalah kelanjutan studi dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa studi lanjut adalah pendidikan sambungan setelah lulus dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau pendidikan yang lebih tinggi dari yang ditempuh saat ini. Kegiatan studi lanjut dan merencanakan karir merupakan kegiatan yang dialami oleh semua individu, Kegiatan ini juga merupakan salah satu tugas perkembangan khususnya bagi remaja. Sehubungan dengan beberapa pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pemilihan studi lanjutan adalah penentuan pilihan dan pengambilan keputusan berkenaan dengan jenjang pendidikan berikutnya yang akan digeluti, setelah melakukan pertimbangan- pertimbangan tertentu dan

---

<sup>27</sup> Alfikalia. (2017). *Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Mahasiswa di Perguruan Tinggi*. Inquiry Jurnal Ilmiah Psikologi, 8(1), 42-54

<sup>28</sup> Nelissa, Z., Astuti, S., & Martunis. (2018). *Identifikasi Faktor Yang Mempengaruhi Siswa dalam Proses Pemilihan Jurusan Pendidikan Lanjutan* (Studi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Banda Aceh, JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia), 4(1),

melakukan perencanaan pilihan, utamanya yang berhubungan dengan karir dan masa depan.<sup>29</sup>

#### b. Tujuan Studi Lanjut

Setiap orang tentu memiliki alasan tersendiri untuk melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi. Walaupun sebagian besar orang bertujuan untuk memiliki karir yang lebih baik setelah lulus dari bangku sekolah, namun pada kenyataannya berkarir setelah sekolah tidak semudah yang dibayangkan. Apalagi pesaing dengan lulusan yang sama sangat banyak.

Tentunya untuk melanjutkan pendidikan terdapat berbagai macam hal yang dapat dipertimbangkan. Mendapatkan karir yang lebih baik itu pasti. Yang paling penting adalah siswa dapat memperoleh ilmu baru yang dapat siswa gunakan sebagai bekal untuk bekerja.<sup>30</sup>

Pengambilan program studi yang sesuai dengan passion menjadi salah satu hal yang menentukan kesuksesan siswa. Selain itu, siswa juga perlu mempertimbangkan akreditasi kampus dan prospek kerja dari jurusan yang siswa ambil. Meningkatkan kompetensi diri biasanya menjadi tujuan utama dari melanjutkan pendidikan<sup>31</sup>

<sup>29</sup> Syafril, S. (2021). *Motivasi Mahasiswa Memilih Jurusan Pendidikan Luar Biasa di Perguruan Tinggi*. Jurnal Kepemimpinan dan Kepengurusan Sekolah, 6(1), 98-112

<sup>30</sup> Soedijarto, Bambang. (2017). *Pemilihan Program Studi Berdasarkan Minat dan Passion*. Jakarta: Penerbit Pendidikan.

<sup>31</sup> Rahayu, Dewi. (2018). *Prospek Kerja Jurusan di Era Digital*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Ilmu



### c. Manfaat Studi Lanjut

Dengan kompetensi yang dimiliki dari lulusan perguruan tinggi, tentunya menjadikan kuliah sebagai solusi untuk meraih karir yang lebih baik. Lalu apa saja manfaat dari Kuliah? Simak informasi selengkapnya berikut ini.<sup>32</sup>:

#### 1. Menambah Wawasan dan Pengetahuan

Menempuh pendidikan studi lanjut tentu akan menambah wawasan dan pengetahuan. Kamu dapat memperoleh ilmu baru yang belum kamu pelajari sebelumnya di bangku sekolah. Pengetahuan inilah yang akan menjadi bekal untuk bekerja sesuai dengan prospek program studi yang kamu pilih. Setiap ilmu yang diperoleh di bangku kuliah juga akan membantu kamu untuk menambah pengetahuan dan memiliki kompetensi baru. Jika kamu mengambil program studi yang sesuai dengan jurusan yang kamu ambil saat di sekolah menengah, maka kamu akan menambah pengetahuan.

#### 2. Membentuk Karakter dan Mengembangkan Diri

Tahukah siswa bahwa kuliah dapat membentuk karakter? Apabila siswa menempuh kuliah biasanya siswa berada jauh dari keluarga. siswa akan memiliki sikap lebih mandiri untuk dapat bertahan hidup. siswa juga akan memiliki kemampuan untuk dapat mengatur keuangan bulanan anda. Karakter juga dapat terbentuk dari kebiasaan kamu untuk bersosialisasi dengan mahasiswa lainnya. Berinteraksi dengan sesama mahasiswa juga akan membantu kamu untuk mengembangkan diri. kamu akan mengetahui bagaimana caranya memulai pembicaraan dan bersosialisasi dengan baik.

---

<sup>32</sup> Setiawan, Andi. (2019). *Meningkatkan Kompetensi Diri melalui Pendidikan Tinggi*. Surabaya: Penerbit Pendidikan Indonesia

### 3. Peluang Berkarir lebih Terbuka

Setelah menempuh pendidikan di perguruan tinggi, tentunya peluang karir akan lebih terbuka. Banyak perusahaan yang membuka lowongan pekerjaan dengan kualifikasi pendidikan Diploma atau Sarjana. Dengan melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi, tentunya kamu dapat memperluas peluang untuk berkarir di berbagai perusahaan. Namun, semua itu kembali kepada diri masing-masing. kamu harus memenuhi kualifikasi diri kamu dengan pengalaman magang, perilaku yang baik, dan berbagai hal lainnya yang dapat mendukung karir siswa. Memiliki karakter yang positif dapat kamu bentuk sejak kamu masih berkuliah dengan mengikuti kegiatan-kegiatan yang positif.

### 4. Kesempatan mendapatkan Pendapatan yang Lebih Tinggi

Prospek karir lulusan perguruan tinggi memang lebih luas. Tingkat pendidikan juga dapat mempengaruhi penghasilan yang diperoleh. Hal itu dikarenakan pengetahuan yang kamu miliki tentu akan berbeda dengan lulusan SMA/K sederajat. Bidang kerja pada perusahaan juga akan berbeda. kamu juga dapat memperoleh penghasilan yang besar dari profesi yang bergengsi.

### 5. Mendapatkan Banyak Relasi

Dibangku kuliah, kamu dapat bertemu dengan mahasiswa dari berbagai ras, budaya, suku, bahasa dan agama. Hal itu dapat membantu kamu untuk memperluas relasi. kamu dapat mengenal satu sama lain untuk dapat saling mengenal dalam kegiatan yang positif. Agar kamu lebih mudah mendapatkan relasi, kamu dapat aktif di organisasi kampus.

## 6. Meningkatkan Keterampilan

Terdapat berbagai keterampilan yang dapat diasah dibangku perkuliahan. Melalui sistem pembelajaran dan organisasi-organisasi kampus, kamu dapat meningkatkan kemampuan dalam hal public speaking, majamen organisasi, bernegosiasi, kemampuan menyelesaikan masalah, dan kemampuan intrapersonal. Selain itu, kamu juga lebih percaya diri ketika memiliki keterampilan yang bermanfaat untuk karir anda.

## 7. Meningkatkan Status Sosial

Gelar pendidikan dapat meningkatkan status sosial di masyarakat. Memiliki gelar dapat menjadi kebanggaan tersendiri. Namun, hal itu tidak dapat dijadikan sebagai alasan untuk sombong. Ilmu pengetahuan yang kamu miliki harus membuat kamu tetap memiliki sikap yang rendah hati.

## 8. Memberikan Manfaat untuk Keluarga

Menempuh kuliah bukan hanya untuk memenuhi kebutuhan diri sendiri. Kamu dapat membagikan ilmu pengetahuan dan energi positif kepada keluarga kamu. Dengan kuliah, kamu dapat menjadi motivasi untuk keluarga yang lain agar dapat menempuh pendidikan di perguruan tinggi.

### d. Indikator Pemilihan Studi Lanjut

Indikator studi lanjut merujuk pada tanda-tanda atau faktor-faktor yang menunjukkan kecenderungan atau kesiapan seseorang untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi setelah menyelesaikan tingkat pendidikan sebelumnya, seperti

sekolah menengah atau sarjana<sup>33</sup>. Berikut adalah beberapa indikator yang dapat menunjukkan minat atau kesiapan untuk melanjutkan studi:

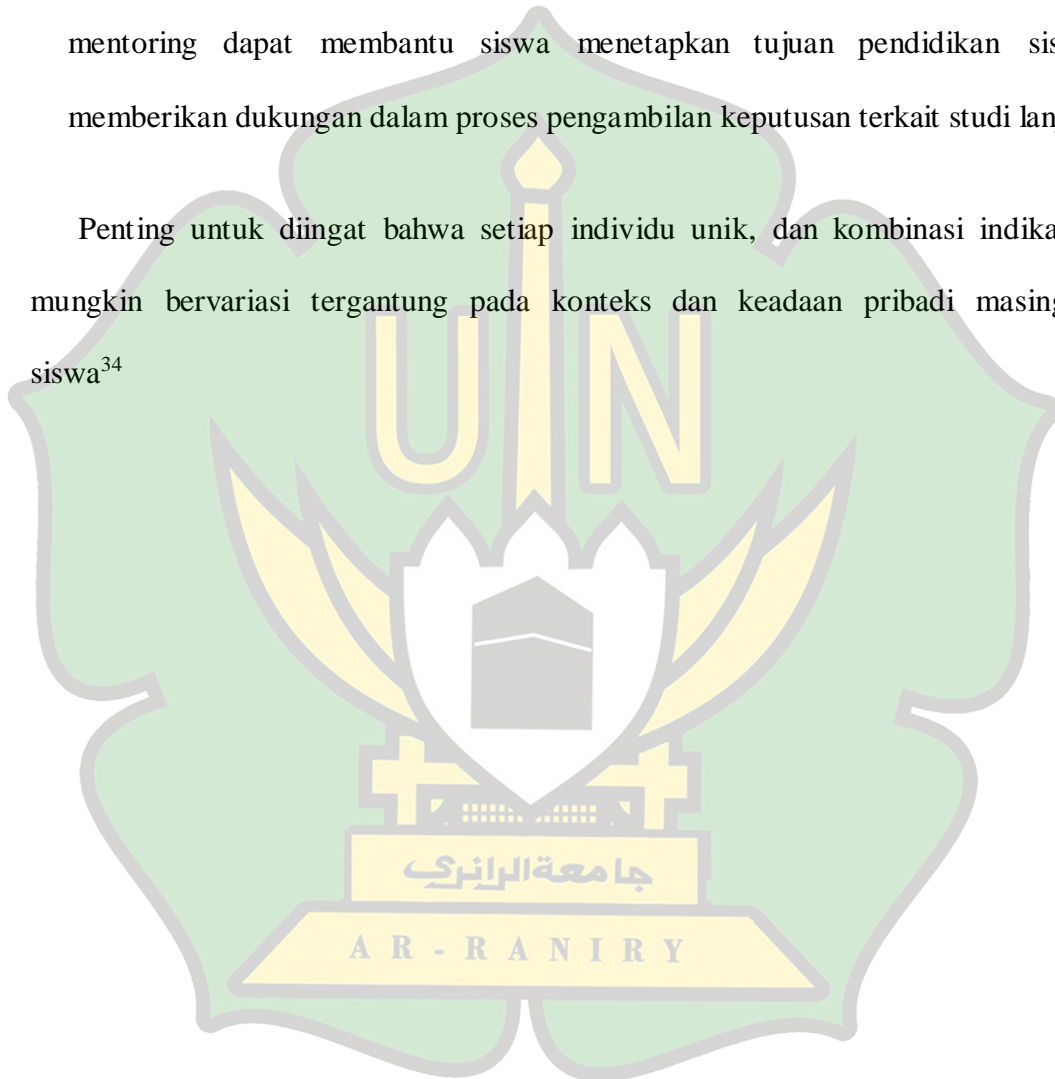
1. Prestasi Akademis Tinggi: Siswa yang mencapai prestasi akademis tinggi cenderung memiliki motivasi dan kemampuan untuk melanjutkan studi lanjut. Nilai tinggi atau penghargaan akademis dapat menjadi indikator ini.
2. Partisipasi dalam Kegiatan Ekstrakurikuler: Siswa yang aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler, terutama yang terkait dengan minat akademis atau kejuruan tertentu, mungkin lebih cenderung melanjutkan studi di bidang yang diminatinya.
3. Konseling Pendidikan: Siswa yang aktif mencari bimbingan atau konseling pendidikan menunjukkan ketertarikan dan keseriusan terhadap jalur studi lanjut.
4. Pengalaman Kerja atau Magang: Pengalaman di dunia kerja atau magang dalam bidang tertentu dapat menjadi indikator bahwa seseorang memahami lebih dalam tentang bidang tersebut dan mungkin ingin melanjutkan studi untuk mengembangkan keterampilan lebih lanjut.
5. Partisipasi dalam Program Persiapan Kuliah: Program persiapan kuliah atau seminar mengenai studi lanjut dapat memberikan informasi dan wawasan kepada siswa, dan mereka yang aktif mengikuti kegiatan ini mungkin lebih cenderung melanjutkan studi.
6. Keterlibatan dalam Penelitian atau Proyek: Siswa yang terlibat dalam kegiatan penelitian atau proyek-proyek ilmiah sering kali menunjukkan minat mendalam dalam bidang studi tertentu dan mungkin ingin melanjutkan studi untuk mendalami lebih lanjut.

---

<sup>33</sup> Wibowo, Budi. (2020). *Pengembangan E-modul Studi Lanjutan bagi Siswa SMA*. Jakarta: Penerbit Pendidikan Nasional

7. Pemahaman Tentang Karir: Siswa yang memiliki pemahaman yang baik tentang jalur karier yang ingin mereka kejar mungkin lebih cenderung melanjutkan studi yang mendukung tujuan karir siswa.
8. Pelibatan dalam Program Mentoring atau Pembimbingan: Program pembimbingan atau mentoring dapat membantu siswa menetapkan tujuan pendidikan siswa dan memberikan dukungan dalam proses pengambilan keputusan terkait studi lanjut.

Penting untuk diingat bahwa setiap individu unik, dan kombinasi indikator awal mungkin bervariasi tergantung pada konteks dan keadaan pribadi masing-masing siswa<sup>34</sup>



---

<sup>34</sup> Yulia Indahri. (2020). *Permasalahan Pembelajaran Jarak Jauh Di Era Pandemi*. Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR R.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk serta menguji kelayakan dan keefektifan dari produk yang dihasilkan.<sup>35</sup> Nana mengemukakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah proses dalam mengembangkan sebuah produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada dan dapat dipertanggung jawabkan.<sup>36</sup>

Penelitian dan pengembangan terdiri dari mempelajari hasil temuan atau masalah sebagai bahan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Mengembangkan produk dari hasil temuan masalah, melakukan pengujian produk hingga pada tahap merevisi produk yang tujuannya untuk menambal kekurangan ditahap pengujian produk. Hingga pada tahap akhir penelitian dan pengembangan terus diulang hingga hasil uji coba produk sesuai yang diinginkan dan layak digunakan.<sup>37</sup>

---

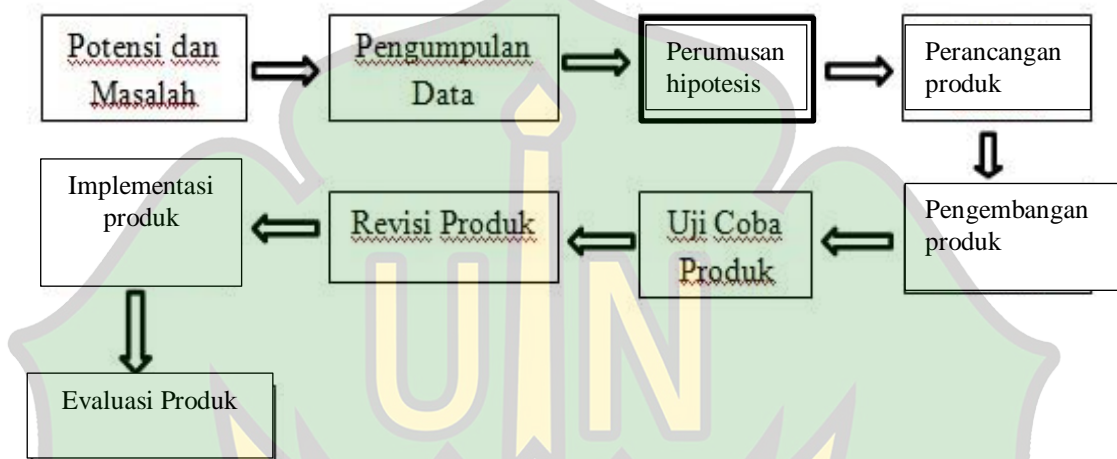
<sup>35</sup> Sugiono, “*Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*”, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 12

<sup>36</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, “*Metode Penelitian Pendidikan*”, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020), h. 164

<sup>37</sup> Dian Novita, “Pengembangan E-Modul Berbasis Video Animasi Berbantuan Aplikasi Powtoon Pada Tema 8 Subtema 3 Kelas IV MIN 10 Kota Banda Aceh”, *Skripsi* (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry), 2023, h. 33

Arsyad menjelaskan langkah-langkah penelitian dengan menggunakan metode R&D (*Research and Development*) :<sup>38</sup>

**Gambar 3.1.**  
**Langkah-Langkah Penggunaan Metode *Research and Development* (R&D)**



## **B. Data Penelitian**

Penelitian di lakukan guna mengembangkan E-Modul. E-Modul dibuat menggunakan aplikasi desain dan web FLIPHTML5 yang memiliki fungsi sebagai media pembelajaran untuk pemahaman belajar siswa SMA. Perlengkapan yang diperlukan untuk pengembangan E-Modul adalah sebagai berikut:

- 1) Laptop
- 2) Handphone / Gadget
- 3) Web FLIPHTML5

<sup>38</sup> Sugiono, “*Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)*”, (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 35

Tahap pembuatan E-Modul sebagai berikut:

- 1) Tahap perencanaan (*Planning*) merupakan sebuah tahap untuk memastikan pemahaman menyeluruh tentang suatu proyek dan juga menilai semua kendala mengenai apa saja yang akan dioperasikan. Tahap perencanaan meliputi langkah-langkah yaitu menetapkan ruang lingkup kajian materi, mengidentifikasi karakteristik siswa, dan memproduksi dokumen perencanaan
- 2) Tahap desain (*Design*) merupakan sebuah tahap untuk menghasilkan dokumen desain yang dibuat menggunakan aplikasi canva. Mencakup tampilan dasar E-Modul, cara penggunaan E-Modul, ukuran dan warna huruf, serta resolusi E-Modul
- 3) Tahap pengembangan (*Development*) merupakan sebuah tahap untuk proses produksi E-Modul dengan menggunakan web FLIPHTML5, merevisi E-Modul, dan validasi program E-Modul

### **C. Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 15 Adidarma Banda Aceh , peneliti memilih subjek penelitian pada kelas XII C dengan Jumlah siswa sebanyak 24 siswa. Jumlah siswa tersebut langsung ditetapkan sebagai subjek Penelitian

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah suatu tahapan penting dalam penelitian sehingga mendapat data yang akurat dan sesuai dalam penelitian, karena tanpa adanya kemampuan teknik ini, peneliti akan terkendala dan sulit untuk mendapat informasi data penelitian yang standar dan berkualitas.<sup>39</sup> Pengumpulan data memiliki peranan yang sangat penting dikarenakan menjadi pedoman peneliti selama melakukan pengumpulan data yang sedang berlangsung.<sup>40</sup> Pengumpulan data yang mempunyai tujuan untuk memperoleh data-data yang akurat, relevan, serta sesuai dengan tujuan penelitian akan

memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian. Maka teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah:

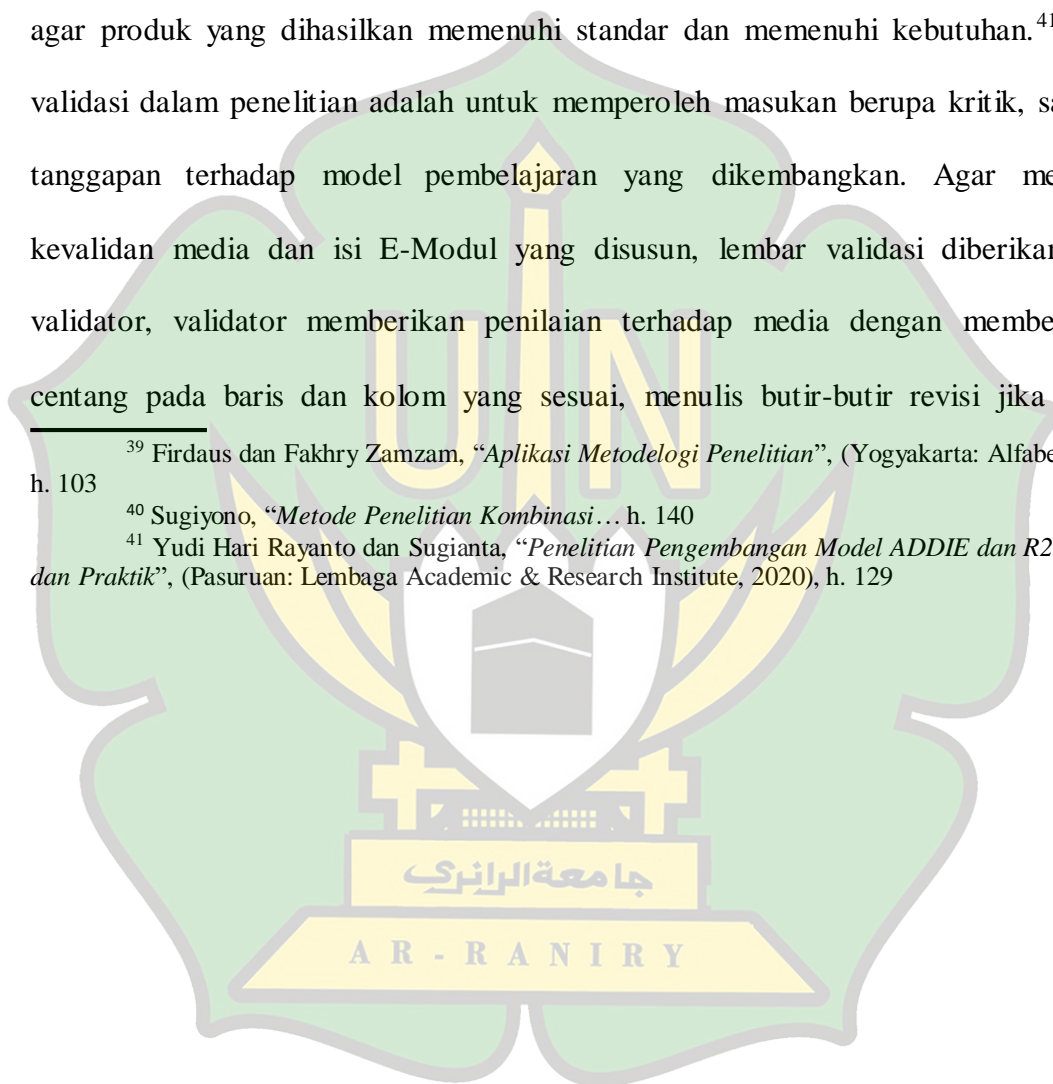
### 1. Lembar Validasi

Lembar validasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melihat aspek-aspek yang dinilai, skala penilaian, tanggapan, serta saran dari ahlinya agar produk yang dihasilkan memenuhi standar dan memenuhi kebutuhan.<sup>41</sup> Lembar validasi dalam penelitian adalah untuk memperoleh masukan berupa kritik, saran, dan tanggapan terhadap model pembelajaran yang dikembangkan. Agar mengetahui kevalidan media dan isi E-Modul yang disusun, lembar validasi diberikan kepada validator, validator memberikan penilaian terhadap media dengan memberi tanda centang pada baris dan kolom yang sesuai, menulis butir-butir revisi jika terdapat

<sup>39</sup> Firdaus dan Fakhry Zamzam, “*Aplikasi Metodologi Penelitian*”, (Yogyakarta: Alfabeta, 2018), h. 103

<sup>40</sup> Sugiyono, “*Metode Penelitian Kombinasi...*” h. 140

<sup>41</sup> Yudi Hari Rayanto dan Sugianta, “*Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktik*”, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), h. 129



kekurangan pada bagian saran atau dapat menulis langsung pada naskah media. Validasi media dilakukan oleh 1 validator ahli media E-Modul, 1 orang ahli bidang isi materi E-Modul dan 1 orang ahli bidang bahasa. Lembar validasi yang diamati dalam penilaian berupa lembar validasi model. Penilaian validator terhadap model terdiri dari 5 kategori yaitu sangat kurang (1), kurang (2), cukup (3), baik (4), dan sangat baik (5).

## **2. Uji Coba/Validasi**

### **a. Telaah Pakar (*Expert Judgement*)**

Validator penelitian dalam pengembangan E-Modul ini adalah ahli media, ahli materi, dan pengguna. Data yang didapat oleh peneliti dalam tahap penelitian dan pengembangan terdapat dua jenis, yaitu data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penskoran berupa persentase untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan E-Modul. Data yang kedua adalah data kualitatif yang diperoleh dari tanggapan-tanggapan atau saran dari validator yaitu:

#### **1) Validator isi media pembelajaran (Ahli Materi)**

Adapun kualifikasi ahli isi/materi yaitu sebagai berikut:

- a) Memiliki latar belakang pendidikan bimbingan konseling
- b) Menguasai layanan-layanan dalam bimbingan konseling

#### **2) Validator desain media pembelajaran (Ahli Media dan Desain)**

Adapun kualifikasi ahli desain E-Modul yaitu sebagai berikut:

- a) Orang yang ahli dalam bidang desain media pembelajaran
- b) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S2
- c) Telah berpengalaman dalam mendesain dan merancang media pembelajaran



### 3) Validator Pengguna

Adapun kualifikasi validator pengguna yaitu sebagai berikut:

- a) Orang yang mempunyai ketertarikan terhadap inovasi terbaru
- b) Memiliki latar belakang bidang pendidikan

Uji coba produk bertujuan untuk pengumpulan data yang dapat digunakan sebagai awalan untuk menetapkan tingkat kelayakan dan daya tarik dari produk yang dihasilkan.

**Tabel 3.1. Nama profesi dan bidang validator produk**

No	Nama	Profesi	Validator
1	Baihaqi, M.T.	Dosen PTE UIN Ar-Raniry	Ahli Media
2	Sarini Vita Dewi, S.T., M. Eng	Dosen PTI UIN Ar-Raniry	Ahli Media
3	Desi Arliani, M.Pd	Dosen BK UIN Ar-Raniry	Ahli Materi
4	Syaiful Indra, M.Pd	Dosen BKI UIN Ar-Raniry	Ahli Materi
5	Nirwana ulfha, S.Pd	Guru BK	Pengguna
6	M Khalil	MURID	Pengguna
7	M Sulthan Pratama	MURID	Pengguna
8	Maulina Sari	MURID	Pengguna
9	Nurul Hikmah	MURID	Pengguna

#### 1. Lembar Validasi Ahli Media

Lembar validasi ahli media digunakan untuk memperoleh data mengenai penilaian validator terhadap kelayakan E-Modul yang dikembangkan sehingga menjadi acuan dalam merevisi E-Modul. Validator ahli media memberikan penilaian terhadap E-Modul dengan memberikan centang pada baris dan kolom yang sesuai pada lembar

validasi, serta memberikan saran dan kritikan sebagai referensi untuk merevisi E-Modul yang dikembangkan.

Azhar Arsyad menjelaskan media pembelajaran merupakan komponen atau alat yang berperan dalam pembelajaran sebagai alat bantu dalam memperjelas suatu informasi. Media harus memiliki kualitas teknis yang meliputi keterbacaan, kualitas penanganan respon siswa, kualitas pengelolaan programnya, kualitas tampilan media, dan kualitas pendokumentasiannya.<sup>42</sup>

**Tabel 3.2. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media**

No	Aspek	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian				
				1	2	3	4	5
1	Tampilan	a. Desain layout/tata letak	1. Ketepatan pemilihan <i>background</i> dengan materi					
			2. Ketepatan proporsi <i>layout</i>					
		b. Teks/Tipografi	1. Ketepatan pemilihan <i>font</i> agar mudah dibaca					
			2. Ketepatan ukuran huruf agar mudah dibaca					
			3. Ketepatan warna teks agar mudah dibaca					
		c. Gambar	1. Komposisi gambar					
			2. Ukuran gambar					
			3. kualitas tampilan gambar					
		d. Video	1. ketepatan pilihan video dengan materi					
			2. kualitas video					
		e. Kemasan	1. kemenarikan cover depan					
			2. kesesuaian tampilan dengan isi					

<sup>42</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rajawali Pers, 2018), h. 175

2	Pemograman	a. Penggunaan navigasi dari <i>interactive link</i>	1. kelengkapan petunjuk penggunaan					
			2. tampilan petunjuk penggunaan					
			3. ketepatan penggunaan tombol navigasi					
			4. ketepatan kinerja <i>interactive link</i>					
	b. Penggunaan	1. kesesuaian dengan pengguna						
		2. fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)						

Sumber: Azhar Arsyad, 2018

Kriteria penilaian oleh ahli media terdiri dari dua aspek utama yaitu aspek tampilan E-Modul dan aspek pemograman E-Modul, yang masing-masing terbagi ke dalam beberapa indikator penilaian. Indikator pada aspek tampilan E-Modul berupa desain *layout* (tata letak), teks atau tipografi, gambar, video, dan kemasan. Sedangkan indikator pada aspek pemograman meliputi penggunaan navigasi dari *interactive link* dan penggunaan.

## 2. Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar validasi yang diberikan kepada ahli materi berisi tentang pertanyaan mengenai kelengkapan isi materi dan kevalidan materi dalam E-Modul. Validator ahli materi memberikan penilaian terhadap materi dalam E-Modul dengan memberikan centang pada baris dan kolom yang sesuai pada lembar validasi, serta memberikan saran dan kritikan sebagai referensi untuk merevisi E-Modul yang dikembangkan.

Urip Purwono menyatakan terdapat beberapa aspek kriteria penilaian ahli materi, yaitu:<sup>43</sup>

- a) Aspek kelayakan isi, mencakup indikator kesesuaian, keakuratan dan kemutakhiran materi, dan mendorong keingintahuan
- b) Aspek kelayakan penyajian, mencakup indikator teknik penyajian, pendukung penyajian, penyajian pembelajaran, koherensi dan keruntutan alur pikir
- c) Aspek penilaian kontekstual, mencakup indikator hakikat, dan komponen kontekstual.

**Tabel 3.3. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator penilaian	Butir penilaian	Penilaian				
				1	2	3	4	5
1	Kelayakan Isi	a. Kelayakan isi/materi	1. Kelengkapan materi					
			2. Keluasan materi					
			3. Kedalaman materi					
		b. Kontruksi	1. Keakuratan konsep dan definisi					
			2. Gambar dan ilustrasi					
		c. Kemutakhiran materi	1. Menggunakan video ilustrasi					
		d. Mendorong keingintahuan	1. Mendorong rasa ingin tahu					
			2. Menciptakan kemampuan bertanya					
2	Kelayakan Penyajian	a. Teknik Penyajian	1. Desain, tampilan, warna, komposisi, ukuran, unsur tata letak menarik dan sesuai					
			2. Memuat gambar yang					

<sup>43</sup> Urip Purwono, Standar Penilaian Bahan Ajar. (Jakarta, BSNP, 2018), h. 106

			sesuai					
3	kebahasaan	a. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat					
			2. Keefektifan kalimat					
			3. Kebakuan istilah					
		b. komunikatif	1. Pemahaman terhadap pesan atau informasi					
			c. Dialogis dan interaktif	1. Kemampuan memotivasi siswa				
				2. Ketepatan tata bahasa				
3. Ketepatan ejaan								

Sumber: dimodifikasi dari Urip Purwono, 2018

Kisi-kisi penilaian ahli materi memiliki beberapa aspek yakni kelayakan isi, kelayakan penyajian, serta aspek bahasa. Setiap aspek memiliki beberapa indikator diantaranya, kelayakan isi terdapat indikator kelayakan isi atau materi. aspek kelayakan penyajian terdapat indikator teknik penyajian dan aspek kebahasaan terdapat indikator lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif.

#### 4. Lembar Validasi Pengguna

Urip Purwono menjelaskan indikator dalam penilaian pengguna mencakup materi, bahas, dan ketertarikan.<sup>44</sup> Lembar validasi pengguna digunakan untuk mengetahui kelayakan E-Modul yang dikembangkan dengan cara memberikan E- Modul dan lembar validasi kepada siswa/guru BK. Pada lembar validasi, siswa memberikan penilaian terhadap E-Modul dengan memberi centang pada baris dan kolom yang sesuai pada lembar validasi.

<sup>44</sup> Urip Purwono, *Standar Penilaian Bahan Ajar*. (Jakarta: BSNP, 2018), h. 140



**Tabel 3.4. Kisi-Kisi Penilaian Pengguna**

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Bobot Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan isi	1. Saya mudah memahami isi materi dari E-Modul					
		2. E-Modul ini mendorong rasa keingintahuan saya tentang studi lanjutan dan karir					
		3. Urutan atau susunan materi yang ada di E-Modul dapat membantu pemahaman saya					
		4. Saya mudah memahami materi yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					
2	Kelayakan Penyajian	1. Gambar dalam E-Modul sangat menarik					
		2. E-Modul ini memotivasi saya untuk lebih memahami apa itu karir					
		3. E-Modul ini membuat saya lebih mengerti tentang studi lanjut					
		4. E-Modul ini sangat bermanfaat dalam menambah wawasan saya					
3	Kelayakan Bahasa	1. Bahasa yang digunakan dalam E-Modul sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia sehingga saya mudah untuk memahaminya					
		2. Bahasa yang digunakan sederhana					
4	Kelayakan Desain	1. Saya mudah belajar dengan E-Modul yang mudah diakses dimana saja					
		2. Tampilan E-Modul sangat menarik dilihat					
		3. Gambar atau ilustrasi yang ada didalam E-Modul tidak kekanak-kanakan					
		4. Ukuran huruf pada E-Modul					

		jelas dan mudah dibaca					
		5. Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan jelas					

Sumber: dimodifikasi dari Urip Purwono, 2018

Kisi-kisi penilaian pengguna mencakup lima aspek, yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, dan kelayakan desain. Dalam kelayakan isi, pengguna harus mengisi butir penilaian E-Modul dengan pemahamannya terkait materi dalam E-Modul, dan seberapa jauh E-Modul mendorong rasa keingintahuan pengguna tentang studi lanjut setelah lulus SMA. Dalam aspek kelayakan penyajian mencakup ketertarikan gambar dalam E-Modul, dan apakah E-Modul yang ditampilkan dapat membuat pengguna menjadi lebih paham tentang studi lanjut dan karir. Dalam kelayakan bahasa, pengguna menilai kemudahan atau kesederhanaan penyampaian bahasa yang digunakan dalam E-Modul. Kelayakan desain berupa penilaian tentang ilustrasi gambar dalam E-Modul, ukuran huruf, dan kemudahan mengakses E-Modul untuk digunakan pengguna.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah jenis deskriptif kuantitatif, yaitu cara pengolahan data yang dilakukan dengan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan persentase mengenai suatu objek yang diteliti. Data yang digunakan dalam penelitian bersumber dari lembar validasi ahli media, ahli materi, dan pengguna.<sup>45</sup>

<sup>45</sup> Lasmiyati dan Idris Harta, "Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP", *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol. 9, No. 2, 2018, h.162

Peneliti menggunakan skala lebih dari dua titik pada penskoran analitik. Skala penilaian terdiri dari skala 1 sampai 5 dengan mengacu kriteria penilaian sebagai berikut:

**Tabel 3.5. Kriteria Penilaian<sup>46</sup>**

Skor	kriteria
1	Sangat tidak layak
2	Kurang layak
3	Cukup layak
4	Layak
5	Sangat layak

Data yang diperoleh dari instrumen, dianalisis dengan teknik analisis dan persentase sesuai dengan rumus yang ditentukan sebagai berikut:

Untuk mendapatkan nilai maksimum ( $Nm$ ) dari analisis data hasil uji media dan materi dapat dihitung dengan menggunakan persamaan dibawah ini:

$$Nm = A \times B \times C$$

Keterangan :

A = Jumlah validator

B = skor maksimum validasi (5)

C = Jumlah butir kriteria validasi

Rumus diatas adalah rumus yang digunakan untuk menentukan nilai maksimum dari analisis hasil uji validasi media dan validasi materi sedangkan untuk mendapatkan nilai persentase dari analisis data hasil uji media dan materi dapat dihitung dengan menggunakan rumus persamaan dibawah ini:

$$K = \frac{N}{Nm} \times 100\%$$

<sup>46</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 24

Keterangan :

$N$  = Total skor yang diperoleh

$Nm$  = Nilai maksimum

100 = Bilangan konstan<sup>47</sup>

Agar mengetahui kelayakan E-Modul yang dikembangkan, nilai yang diperoleh kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.6. Kriteria Kelayakan Media<sup>48</sup>**

<b>Persentasi Pencapaian</b>	<b>Interpretasi</b>
$81\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$	Sangat layak
$61\% \leq \text{Skor} \leq 80\%$	Layak
$41\% \leq \text{Skor} \leq 60\%$	Cukup layak
$21\% \leq \text{Skor} \leq 40\%$	Kurang layak
$0\% \leq \text{Skor} \leq 20\%$	Sangat tidak layak

Berdasarkan tabel 3.6. di atas menunjukkan bahwa tingkatan interpretasi kelayakan media berupa:

1. Jika persentase pencapaian berada pada rentang skor 81% sampai 100%, maka interpretasi kelayakan media dapat dikatakan sangat layak.
2. Jika persentase pencapaian berada pada rentang skor 61% sampai 80%, maka interpretasi kelayakan media dapat dikatakan layak.
3. Jika persentase pencapaian berada pada rentang skor 41% sampai 60%, maka interpretasi kelayakan media dapat dikatakan cukup layak.
4. Jika persentase pencapaian berada pada rentang skor 21% sampai 40%, maka interpretasi kelayakan media dapat dikatakan kurang layak.

<sup>47</sup> Heni Setyawati, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa", *Bioedukasi*, Vol. XV, No. 1, 2017, h. 34

<sup>48</sup> Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 32

5. Jika persentase pencapaian berada pada rentang skor 0% sampai 20%, maka interpretasi kelayakan media dapat dikatakan sangat tidak layak.





## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Penelitian

Gambaran umum tempat penelitian merupakan aspek spasial (berkenaan dengan suatu tempat ) dalam sebuah penelitian, karena menyangkut suatu wilayah sekolah tertentu yang adanya suatu peraturan tertentu, sebelum terjun dalam sekolah , peneliti sudah menyiapkan keperluan apa saja yang harus dibawa dalam kegiatan penelitian ini

SMA negeri 15 Adidarma Banda Aceh, merupakan sekolah menengah atas yang berlokasi di Jalan Pelangi Nomor 23, Gpg. Mulia Kec. Kuta Alam, Banda Aceh , dipimpin Oleh Bapak Zulfikar, S.E., M.Si. Berikut profil lengkap SMA Negeri 15 Adidarma Banda Aceh

**Tabel 4.1 Profil Sekolah SMA Negeri 15 Adidarma Banda Aceh**

Nama Sekolah	:	SMA Negeri 15 Adidarma Banda Aceh
NPSN	:	10105386
Status	:	Negeri
Bentuk Pendidikan	:	SMA
Status Kepemilikan	:	Pemerintah Daerah
SK Pendirian Sekolah	:	018/C/Kep/I 83
Tanggal SK Pendirian	:	1983-02-23
SK Izin Operasional	:	15 Tahun 2011
Tanggal SK Izin Operasional	:	201-01-25
Akreditasi	:	B
Moto Sekolah	:	“Gleeh, Ceudah & meusanet” GEURAKAN PEUMAJU SIKULA
Visi Sekolah	:	Menghasilkan Lulusan yang beriman dan Bertaqwa, Berilmu pengetahuan, terampil dan memiliki ketangguhan diri dalam menghadapi tantangan Global

## **B. Hasil Penelitian**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa E- Modul untuk pemilihan studi lanjutan bagi siswa SMA pengembangan E-Modul diadaptasi dari model pengembangan . Dari sembilan langkah pengembangan Arsyad, peneliti meneliti sampai semua langkah dikarena disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan dan kondisi penelitian yang sebenarnya. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti yaitu:

### **1. Potensi dan Masalah**

Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan beberapa guru BK SMA di Banda Aceh. Berdasarkan observasi yang dilakukan, dapat ditemukan potensi berupa *smartphone* yang hampir dimiliki setiap siswa. Masalah yang di temukan adalah terdapat siswa yang memiliki kesulitan dalam pemilihan studi setelah lulus SMA. Salah satu penyebab rendahnya pemahaman siswa yaitu karena sebagian guru masih belum bisa menjelaskan atau menjawab pertanyaan dalam kegiatan pembekalan pemilihan studi lanjutan.

### **2. Pengumpulan Data**

Peneliti melakukan pengumpulan data studi pustaka dan studi lapangan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan terkait pengembangan sistem pembelajaran. Studi pustaka dimaksudkan untuk mengetahui informasi-informasi hasil penelitian yang berkaitan dengan materi dan karakteristik E-Modul yang akan dikembangkan. Studi lapangan dilakukan untuk mencari informasi mengenai kebutuhan pengembangan E-Modul.

### 3. Rumusan hipotesis

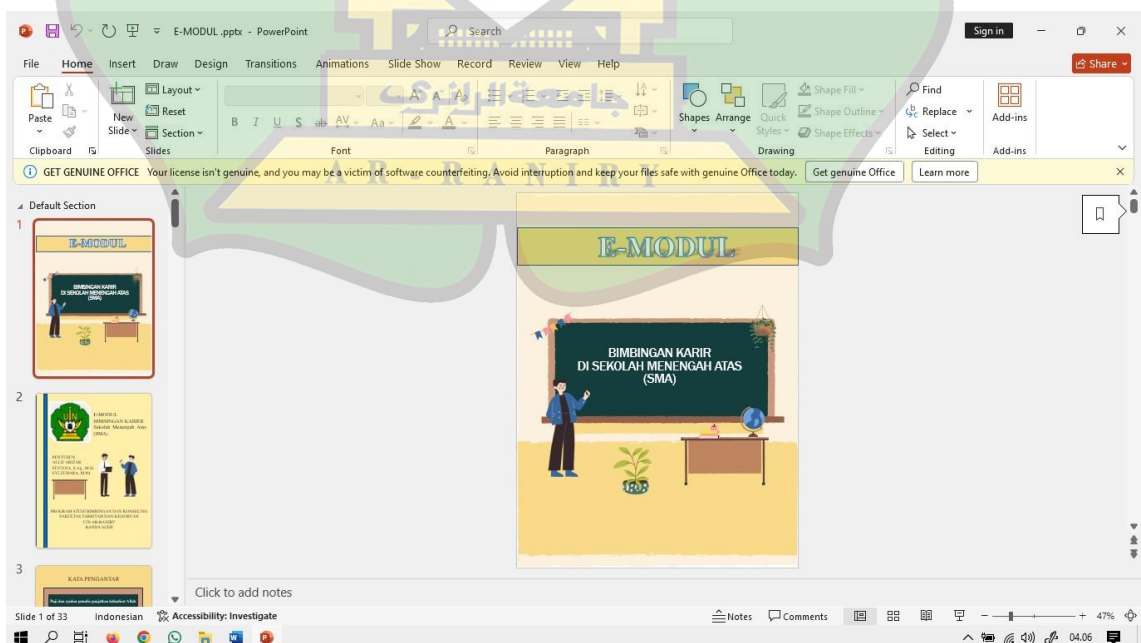
Dugaan sementara yang terjadi pada saat peneliti melakukan observasi pada sekolah, Peneliti menemukan suatu masalah yang dialami oleh siswa dalam menentukan studi lanjutan setelah lulus SMA , peneliti langsung menemui guru SMA untuk mendiskusikan Langkah – Langkah apa yang bisa dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut

### 4. Pengembangan produk

Peneliti membuat desain E-Modul menggunakan aplikasi *power point*, yang mencakup tampilan *cover* dan *background* isi E-Modul, cara penggunaan E-Modul, ukuran dan warna huruf, serta resolusi E-Modul. Setelah proses desain E-Modul selesai, peneliti mengconvert file menjadi file PDF desain E-Modul menjadi *flipbook* menggunakan web *FlipHtml5*

Gambar 4.1.

#### Proses Desain E-Modul Menggunakan Aplikasi *powerpoint*



Proses awal dalam pembuatan E-Modul dimulai melalui aplikasi Powerpoint, Referensi desain E-Modul dapat kita lihat di beberapa website yang menyediakan template E-Modul. Setelah seluruh desain E-Modul selesai dibuat Langkah selanjutnya PowerPoint akan dikoversi menjadi PDF

**Gambar 4.2.**

### **Proses Mengconvert File Desain Menggunakan *FlipHtml5***



E-Modul yang sudah dikonversi menjadi PDF akan dikonversi Kembali kedalam aplikasi Fliphtml5 agar E-Modul bisa digunakan menjadi flipbook E-Modul

### **5. pengembangan produk**

Pengembangan produk E-Modul dibentuk berdasarkan model pengembangan Arsyad dengan 9 tahapan pengembangan . E-modul ini harus menggunakan kata-kata yang sederhana agar siswa bisa memahami isi dari E-Modul tersebut. Pengembangan produk E-Modul dirancang dalam waktu 1,5 Bulan dengan dukungan dari berbagai pihak sehingga peneliti bisa menyelesaikan Produk E-Modul

Perolehan data selanjutnya akan diolah untuk mengetahui tingkat kevalidan produk.

a) Validasi Ahli Media

Validasi dari ahli media bertujuan untuk menilai kecocokan E-Modul dalam hal tampilan dan penyajian. Validator media terdiri dari dua dosen, yaitu: (1) bapak Baihaqi, M.T. Dosen Pendidikan Teknik Elektro, (2) ibu Sarini Vita Dewi, S.T., M. Eng. Dosen Pendidikan Teknik Informasi. Keduanya merupakan dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Para ahli memberikan penilaian berdasarkan kriteria yang tercantum dalam lembar validasi media. Para ahli akan memberikan tanda centang pada salah satu dari lima skala penilaian untuk setiap pertanyaan, dan memberikan masukan untuk perbaikan jika diperlukan. Hasil penilaian oleh ahli media terhadap E-Modul pemahaman belajar dapat dilihat dalam Tabel 4.2 berikut:

**Tabel 4.2. Hasil Validasi Ahli Media**

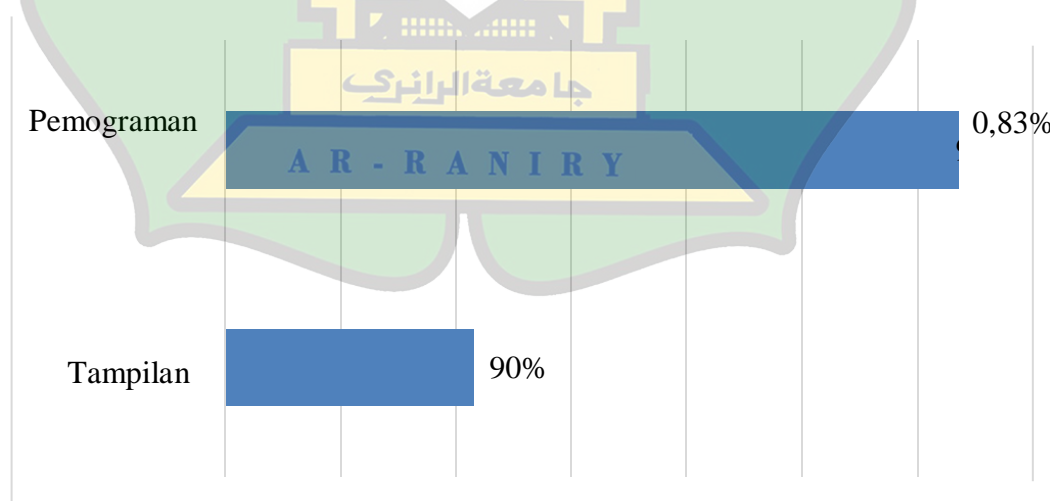
Aspek	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Validator		Jumlah Skor	Total Skor	Nilai Maks	Persentase	Kriteria kelayakan
			1	2					
			Tampilan	Desain layout/tata letak					
P-2	5	4			9				
Teks/Tipografi	P-1	4		4	8				
	P-2	5		5	10				
	P-3	5		5	10				
Gambar	P-1	5		5	10				
	P-2	4		4	8				
	P-3	5		5	10				
Video	P-1	5		4	9				
	P-2	5		4	9				



	Kemasan	P-1	4	4	8				
		P-2	5	4	9				
Pemograman	Penggunaan navigasi dari <i>interactive link</i>	P-1	5	4	9	54	60	90, %	Sangat Layak
		P-2	5	4	9				
		P-3	4	5	9				
		P-4	5	5	10				
	Penggunaan	P-1	4	4	8				
		P-2	5	4	9				
<b>Jumlah Skor Keseluruhan</b>						<b>163</b>			
<b>Nilai Maksimal Keseluruhan</b>						<b>180</b>			
<b>Persentase Keseluruhan</b>						<b>90,55%</b>			
<b>Kriteria Penilaian Keseluruhan</b>						<b>Sangat Layak</b>			

kan data hasil validasi ahli media. E-Modul yang dikembangkan peneliti secara keseluruhan mendapat persentase skor 90% dengan kriteria penilaian sangat layak. Berdasarkan tabel 3.5 jika persentasi pencapaian berada pada rentang skor 81% sampai 100%, maka interpretasi kelayakan media dapat dikatakan sangat layak.

**Gambar 4.3. Grafik Validasi Ahli Media**



Berdasarkan gambar 4.3 dapat dilihat tingkat kelayakan per aspek. Pada aspek tampilan mendapat skor 90,83% dengan kualitas tampilan gambar yang menarik,

ketepatan ukuran dan warna huruf yang mudah dibaca. Aspek pemograman mendapat skor 91,67% dengan kualitas kelengkapan petunjuk penggunaan dan kinerja *interactive link* yang mudah diakses. Maka kedua aspek berada pada kriteria sangat layak untuk digunakan.

Dari hasil validasi oleh ahli media, terdapat saran dan masukan untuk E-Modul pemahaman belajar. Berikut saran dan masukan dari ahli media:

**Tabel 4.3. Saran dan Masukan dari Ahli Media**

Nama Ahli Media	Saran dan Masukan
Baihaqi, M.T	1. E-Modul sudah bagus ,saran jenis font bisa dicoba model yang lain 2. Penambahan GoogleForm 3. Penambahan halaman penutup ,ucapan Terima kasih kepada Aplikasi-Aplikasi

b) Validasi Ahli Materi

Ahli materi memberikan penilaian dengan tujuan mengetahui kelayakan E-Modul pemahaman belajar dari segi kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kebahasaan. Validator materi terdiri dari dua dosen, yaitu: (1) Ibu Desi Arliani, M.Pd. dosen Bimbingan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, (2) Bapak Syaiful Indra, M.Pd. dosen Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah. Keduanya merupakan dosen Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Para ahli memberikan penilaian dengan mencentang setiap butir penilaian pada skala yang telah ditentukan dalam lembar validasi materi, dan memberi kritik maupun

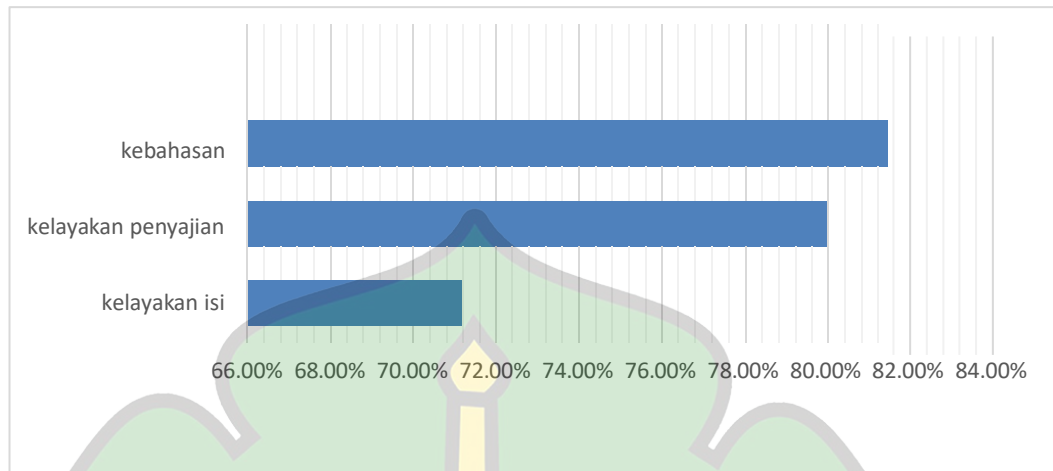
saran perbaikan jika diperlukan. Data hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut:

**Tabel 4.4. Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Validator		Jumlah Skor	Total Skor	Nilai Maks	Persentase	Kriteria kelayakan	
			1	2						
Kelayakan isi	Kelayakan isi/materi	P-1	5	2	7	57	80	71,25%	Layak	
		P-2	5	2	7					
		P-3	4	2	6					
	Kontruksi	P-1	4	3	7					
		P-2	5	3	8					
	Kemutakhiran materi	P-1	5	2	7					
	Mendorong keingintahuan	P-1	4	3	7					
P-2		5	3	8						
Kelayakan penyajian	Teknik penyajian	P-1	5	4	9	16	20	80%	Layak	
		P-2	4	3	7					
kebahasaan	Lugas	P-1	5	4	9	57	70	81,42%	Sangat Layak	
		P-2	5	4	9					
		P-3	4	4	8					
	Komunikatif	P-1	4	3	7					
		Dialogis dan interaktif	P-1	4	3					7
			P-2	5	4					9
		P-3	4	4	8					
<b>Jumlah Skor Keseluruhan</b>						130				
<b>Nilai Maksimal Keseluruhan</b>						170				
<b>Persentase Keseluruhan</b>						76,47%				
<b>Kriteria Penilaian Keseluruhan</b>						Layak				

Berdasarkan tabel 4.4 data hasil validasi ahli materi mendapat skor keseluruhan sebesar 76,47% dengan kriteria layak, hal ini sejalan dengan kriteria kelayakan yang terdapat pada tabel 3.5 jika persentasi pencapaian berada pada rentang skor 61% sampai 80%, maka interpretasi kelayakan media dapat dikatakan layak.

**Gambar 4.4. Grafik Validasi Ahli Materi**



Gambar 4.4 menunjukkan tingkat kelayakan per aspek. Pada aspek kelayakan isi berada pada skor 76,47% dengan keakuratan konsep dan definisi yang dapat mendorong rasa keingintahuan. aspek penilaian materi mencapai kriteria layak.

Dari hasil validasi oleh ahli materi, terdapat saran dan masukan untuk E-Modul pemahaman belajar. Berikut saran dan masukan dari ahli materi:

**Tabel 4.5. Saran dan Masukan dari Ahli Materi**




Nama Ahli Media	Saran dan Masukan
Syaiful Indra, M.Pd	Perlu pendalaman terhadap isi materi. Namun, E-Modul secara tampilan sudah sangat baik

## 5. Revisi Produk

Setelah melakukan validasi, peneliti melakukan revisi desain E-Modul berdasarkan saran maupun masukan yang didapat dari para ahli media dan ahli materi untuk meningkatkan kualitas kelayakan E-Modul. Adapun revisi yang dilakukan peneliti berdasarkan saran ahli media dan ahli materi sebagai berikut:

Tabel 4.6.

Revisi E-Modul Berdasarkan Saran Ahli Media dan Ahli Materi

Saran Perbaikan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p>1. Tampilan cover depan</p>		
<p>2. Lembar kerja siswa dapat dibuat dalam bentuk link agar siswa mudah untuk mengisi jawaban dan langsung mendapatkan hasil dari jawabannya</p>		





### 6. Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk menguji kelayakan dan kepuasan pengguna terhadap E-Modul pemilihan studi lanjut. Validator pengguna terdiri dari 1 orang guru BK yakni Ibu Nirwana Ulfha, S.Pd . Serta 4 orang siswa SMA, yang direkomendasi oleh guru BK. Sehingga total validator pengguna berjumlah 5 orang. Pengguna memberikan penilaian dengan mencentang setiap butir penilaian pada skala yang telah ditentukan dalam lembar validasi pengguna. Data hasil validasi pengguna dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut:

**Tabel 4.7. Hasil Validasi Pengguna**

Butir Penilaian	Validator					Total Skor
	1	2	3	4	5	
Saya mudah memahami isi materi dari E-Modul	5	5	5	5	4	24
E-Modul ini mendorong rasa keingintahuan saya tentang belajar dan gaya belajar	4	5	4	5	4	22
Urutan atau susunan materi yang ada di E-Modul dapat membantu pemahaman saya	5	5	5	5	5	25
Saya mudah memahami materi yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	5	5	5	5	5	25
Gambar dalam E-Modul sangat menarik	5	5	5	5	4	24
E-Modul ini memotivasi saya untuk lebih memahami apa itu belajar dan gaya belajar	4	5	5	5	5	24
E-Modul ini membuat saya lebih mengerti tentang belajar dan gaya belajar	4	5	5	5	4	23
E-Modul ini sangat bermanfaat dalam menambah wawasan saya	5	5	4	5	5	24
Bahasa yang digunakan dalam E-Modul sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia sehingga saya mudah untuk memahaminya	5	5	5	5	5	25
Bahasa yang digunakan sederhana	5	5	5	5	5	25
Saya mudah belajar dengan E-Modul yang mudah diakses dimana saja	5	5	5	5	5	25
Tampilan E-Modul sangat menarik dilihat	5	5	5	5	5	25
Gambar atau ilustrasi yang ada didalam E-Modul tidak kekanak-kanakan	5	5	5	5	5	25
Ukuran huruf pada E-Modul jelas dan mudah dibaca	5	5	5	4	5	24
Jenis huruf yang digunakan mudah	5	5	5	4	5	24

dibaca dan jelas							
<b>Total Skor Keseluruhan</b>							<b>364</b>
<b>Nilai Maksimal</b>							<b>375</b>
<b>Persentase</b>							<b>97%</b>
<b>Kriteria Kelayakan</b>							<b>Sangat Layak</b>

Hasil validator pengguna pada table 4.7 menunjukkan skor total sebesar 364 jika di persentasekan mendapat nilai sebesar 97% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan table 3.7 jika persentasi pencapaian berada pada rentang skor 81% sampai 100% maka interpretasi kelayakan media dapat dikatakan sangat layak

## 7. Revisi Produk

Revisi produk merupakan langkah terakhir yang dilakukan peneliti dalam pengembangan E-Modul pemahaman belajar. Revisi produk dilakukan berdasarkan saran maupun masukan yang diberikan oleh para validator dan dosen pembimbing. Adapun revisi dan penambahan fitur baru dalam E-Modul yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan kualitas E-Modul pemahaman belajar sebagai berikut:





Gambar 4.5. Hasil revisian produk

## C. Pembahasan

### 1. Proses Pengembangan E-Modul

Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu *Research and Development* (R&D). Metode *Research and Development* (R&D) merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk serta menguji kelayakan dan keefektifan dari produk yang dihasilkan.<sup>49</sup> Produk yang dikembangkan berupa E-Modul pemahaman belajar. Model pengembangan yang digunakan adalah pengembangan model Borg and Gall yang dimodifikasi menjadi 7 langkah pengembangan. Borg (dalam Wina Sanjaya) menjelaskan sepuluh langkah dalam pengembangan dapat disederhanakan tanpa mengurangi nilai penelitian dan pengembangan itu sendiri.<sup>50</sup> Langkah-langkah yang digunakan peneliti dalam mengembangkan E-Modul yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) revisi produk, (6) uji coba produk, (7) revisi produk. Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan bagaimana proses pengembangan E-Modul.

E-Modul yang telah dirancang oleh peneliti kemudian divalidasi oleh 2 orang validator ahli media dan 2 orang validator ahli materi. Validator yang disebutkan memiliki kriteria yang sesuai dengan E-Modul yang dikembangkan. Tujuan validasi produk adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan.<sup>51</sup> Hasil validasi oleh ahli media, E-Modul yang dikembangkan peneliti secara keseluruhan

mendapat persentase skor 91% dengan kategori sangat layak. Persentase skor

---

<sup>49</sup> Sugiono, "*Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*", (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 12

<sup>50</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur*, (Jakarta: Kencana 2018), h. 133

<sup>51</sup> Wilda Susanti, *Pembelajaran aktif, kreatif, dan mandiri pada mata kuliah algoritma dan pemrograman*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2021), h.81



didapatkan dari penilaian ahli media berdasarkan 2 aspek penilaian yaitu aspek tampilan dan aspek pemograman. Hasil validasi oleh ahli materi mendapat persentase skor 76% dengan kategori layak. Persentase skor didapatkan dari penilaian ahli materi berdasarkan 3 aspek penilaian yaitu aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kebahasaan.

Produk yang telah divalidasi kemudian direvisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh para validator. Adapun saran dan masukan yang harus direvisi dari bapak Baihaqi, M.T, selaku validator ahli media yaitu revisi tampilan cover depan dengan gambar gaya-gaya belajar dan membuat lembar kerja siswa dalam bentuk link agar mempermudah siswa mengisi jawaban. E-Modul yang telah direvisi dianggap layak untuk lanjut ketahap uji coba produk atau uji respon terhadap E-Modul pemilihan studi lanjut.

Pengembangan E-Modul pemilihan studi lanjut siswa SMA menggunakan model pengembangan Borg and Gall mendapat hasil yang positif, dapat dilihat dari skor rata-rata persentase validasi oleh ahli media, dan materi Berdasarkan skor persentase yang didapat maka E-Modul pemilihan studi lanjut dapat digunakan sebagai salah satu *alternative* bagi guru untuk memvariasikan jenis sumber belajar agar meningkatkan pemahaman pemilihan studi lanjutan siswa dan menambah pemahaman siswa terkait lulus SMA. Tampilan dari cover E-Modul juga dapat menimbulkan rasa keingintahuan lebih lanjut terhadap isi yang tertera dalam E-Modul, maka peneliti mendesain semenarik mungkin mulai dari cover sampai materi-materi menggunakan bahasa yang singkat namun mudah untuk dipahami sehingga dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, peneliti juga mencantumkan gambar-gambar sesuai dengan materi yang dibahas

agar siswa lebih mudah untuk mendeskripsikan dan memahami isi materi, materi yang tertera dalam E-Modul disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tujuan pemilihan studi lanjutan setelah lulus SMA. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arman situmorang, yang menyatakan bahwa pengembangan modul berbasis inquiry pada pembelajaran sejarah menggunakan model Borg and Gall dapat dijadikan salah satu sarana untuk menyampaikan materi yang dapat menumbuhkan kemampuan dalam memecahkan masalah baik secara sistematis, kritis, logis dan penuh percaya diri, guru juga dapat memvariasikan sumber belajar agar dapat mengatasi masalah alokasi waktu pembelajaran yang terbatas seperti mengembangkan modul berbasis inquiry.<sup>52</sup>



---

<sup>52</sup> Arman Situmorang, Pengembangan Modul Berbasis Inquiry Pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI Menggunakan Model Borg and Gall, Skripsi, (Jember: Universitas Jember, 2019), h. 85

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari E-Modul pemilihan studi lanjut bagi siswa SMA disimpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan E-Modul pemilihan studi lanjut bagi siswa SMA dikembangkan melalui tujuh langkah pengembangan model pengembangan Borg and Gall, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, dan revisi produk.
2. Penilaian kelayakan E-Modul pemilihan studi lanjut bagi siswa SMA dikategorikan dalam kriteria sangat layak digunakan, artinya E-Modul memenuhi standar penilaian. Hal ini ditinjau dari hasil validasi oleh ahli media dengan total persentase kelayakan sebesar 91%, dan hasil validasi ahli materi dengan total persentase kelayakan sebesar 76%.

### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut:

#### **1. Bagi Siswa**

Siswa diharapkan mampu memahami tujuan pemberian layanan bimbingan konseling karir serta mengetahui pemilihan studi lanjut yang akan dimilikinya. Sehingga siswa dapat berperan aktif dalam proses pemberian bantuan bimbingan konseling karir pemilihan studi lanjut. Baik aktif mencari, memproses dan mengelola informasi yang didapat dalam proses konseling

## 2. Bagi Guru Bimbingan Konseling

Hasil penelitian dapat digunakan guru BK sebagai media bimbingan konseling, terutama untuk materi bimbingan karir. Melalui E-Modul pemilihan studi lanjut bagi siswa SMA.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat menggunakan penelitian sebagai referensi dalam penelitian lanjutan, dengan lebih kreatif dan inovatif untuk memperkaya hasil penelitian berikutnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alfikalia. (2017). *Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Mahasiswa di Perguruan Tinggi*. Inquiry Jurnal Ilmiah Psikologi, 8(1),
- Arsyad, Azhar 2019. *Media pembelajaran*. Jakarta :Rajawali press
- Aspriyani, R., & Suzana, A. (2020). *Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Persamaan Lingkaran Berbasis Realistic Mathematics Education Berbantuan Geogebra*. Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rajawali Pers, 2018),
- Dian Novita, “Pengembangan E-Modul Berbasis Video Animasi Berbantuan Aplikasi Powtoon Pada Tema 8 Subtema 3 Kelas IV MIN 10 Kota Banda Aceh”, Skripsi (Banda Aceh: UIN Ar-Arraniry), 2023,
- Dharma, S. 2018. *Penulisan E-Modul, Kompetensi Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional
- Fauzan, M. “Pengembangan Modul Inovatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab”. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, Vol. 7, No. 2, 2021,
- Firdaus dan Fakhry Zamzam, “Aplikasi Metodologi Penelitian”, (Yogyakarta: Alfabeta, 2018),
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2018),
- Harahap, RF. 2017, *Mahasiswa Indonesia kok salah jurusan*, bandung : Rosdakarya
- Heni Setyawati, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa”, *Bioedukasi*, Vol. XV, No. 1, 2017,
- Kosasih, E. (2017) *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2017*. Bandung: Yrama Widya
- Laili, I., “Efektifitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran (JIPP)*, Vol. 3, No. 3, 2019,
- Lasmiyati dan Idris Harta, “Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP”, *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol. 9, No. 2, 2018,
- Musfirah, 2018. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara



Moh. Fauzan. "Pengembangan Modul Inovatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab".

Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab, Vol. 7, No. 2, 2021,

Nana Syaodih Sukmadinata, "Metode Penelitian Pendidikan", (Bandung: Remaja

Rosdakarya, 2020),

Nelissa, Z., Astuti, S., & Martunis. (2018). Identifikasi Faktor Yang Mempengaruhi Siswa dalam Proses Pemilihan Jurusan Pendidikan Lanjutan (Studi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Banda Aceh, JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)

Ningrum, W. N. (2017). Pengaruh Bimbingan Karir Terhadap Perencanaan Karir Siswa, Jakarta: Bumi Aksara

Nufus, H., Susilawati, S., & Linda, R. (2020). Implementation of E-Module Stoichiometry Based on Kvisoft Flipbook Maker for Increasing Understanding Study Learning Concepts of Class X Senior High School. Journal of Educational Sciences. <https://doi.org/10.31258/jes.4.2.p>.

Nursalim, m 2018. Pengembangan media Emodul Konseling karir, Jakarta: Akademia.

Noverisa, E. J., Setiawati, N., & Prasetio, "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Dalam Mata Kuliah Bumpou I". Kagami: Jurnal Pendidikan dan Bahasa Jepang, Vol. 13, No. 1, 2022,

Rahayu, Dewi. (2018). Prospek Kerja Jurusan di Era Digital. Yogyakarta: Penerbit

Pustaka Ilmu

Rhesta Ayu Oktaviara, Triesninda Pahlevitaviara, Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran, 7(3) 2019,

Riduwan, Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian, (Bandung: Alfabeta,

2018), Salahudin. A. (2017). *Bimbingan dan Konseling*. Bandung : CV. Pustaka

Setia

Setiawan, Andi. (2019). Meningkatkan Kompetensi Diri melalui Pendidikan Tinggi.

Surabaya: Penerbit Pendidikan Indonesia

Soedijarto, Bambang. (2017). Pemilihan Program Studi Berdasarkan Minat dan Passion.

Jakarta: Penerbit Pendidikan

Suarsana, I. M. "Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa". JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia), Vol. 2, No. 2, 2019,

- Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2018),
- Sukiman. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sunarya dan Wijayanti, N. P. A. “Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Untuk Siswa X Studi Kasus Di SMK Negeri 2 Singaraja”. Jurnal Pendidikan dan Kejuruan, Vol. 13, No. 2, 2019,
- Suprawoto.(2019). Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul dalam Proses Pembelajaran.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian. Bandung: CV Wacana Prima.
- Syafril, S. (2021). Motivasi Mahasiswa Memilih Jurusan Pendidikan Luar Biasa di Perguruan Tinggi. Jurnal Kepemimpinan dan Kepengurusan Sekolah, 6(1),
- Urip Purwono, Standar Penilaian Bahan Ajar. (Jakarta: BSNP, 2018),
- Wibowo, Budi. (2020). Pengembangan E-modul Studi Lanjutan bagi Siswa SMA. Jakarta: Penerbit Pendidikan Nasional
- Wijanto E. (2017). *Emodul Bimbingan Konseling* . Jakarta : CV. Mulia Sakti Baru
- Wiyoko, T. “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Modul Elektronik Animasi Interaktif Untuk Kelas XI SMA Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa”. Jurnal Pendidikan Fisika, Vol. 2, No. 2, 2020,
- Wulansari, E. W. “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal Untuk Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017”. Jurnal Pendidikan Ekonomi, Vol. 12, No. 1, 2019,
- Yudi Hari Rayanto dan Sugianta, “Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktik”, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020),
- Yulia Indahri. (2020). *Permasalahan Pembelajaran Jarak Jauh Di Era Pandemi*. Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR

## Lampiran 1 : Surat Keputusan Pembimbing Skripsi

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
NOMOR : B-13783/Un.09/FTK/KP.07.6/10/2022

### TENTANG

PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2021/2022  
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang :
- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing awal skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan
  - bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi mahasiswa Semester Ganjil Tahun Akademik 2022/2023.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
  - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
  - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
  - Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
  - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
  - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
  - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang, Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS dilingkungan Depag
  - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011, tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama Sebagai Instansi pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
  - Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan rencana pelaksanaan seminar proposal prodi Bimbingan Konseling tanggal 22 September 2022

### MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
- PERTAMA** : Menunjuk saudara :
- |                   |                            |
|-------------------|----------------------------|
| Elviana, M. Si    | Sebagai Pembimbing Pertama |
| Evi Zuhara, M. Pd | Sebagai Pembimbing Kedua   |
- Untuk Membimbing Skripsi :
- Nama : Alif Abizar  
NIM : 180213003  
Program Studi : Bimbingan Konseling  
Dengan Judul Skripsi :  
Penerapan E-Modul Pemilihan Studi Lanjut Untuk Siswa SMA
- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil Tahun Akademik 2022/2023
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada Tanggal : 17 Oktober 2022  
an. Rektor  
Dekan

  
Safrul Muluk

- Tembusan :
- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
  - Ketua Prodi Bimbingan Konseling;
  - Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
  - Yana bersangkutan.



## Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-4908/Un.08/FTK.1/TL.00/7/2024  
Lamp : -  
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

1. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh
2. Kepala SMA Negeri 15 Adidarma Kota Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **ALLIF ABIZAR / 180213003**  
Semester/Jurusan : XII / Bimbingan Konseling  
Alamat sekarang : Jln manggis 1 no145 Meusara Agung, Mata Ie Aceh besar , Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengembangan E-Modul Pemilihan Studi Lanjut untuk Siswa SMA**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 02 Juli 2024  
an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan,

A R - R A N I R Y



Berlaku sampai : 16 Agustus  
2024

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

### Lampiran 3 : Surat Telah Melaksanakan Penelitian

PEMERINTAH ACEH  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMA NEGERI 15 ADIDARMA BANDA ACEH**  
Jalan Pelangi Nomor 23, Gpg. Mulia Kec. Kuta Alam, Banda Aceh 23123  
Telpon (0651) 635075  
Pos-el (Email) sman15adidarmabar@gmail.com, Laman (Website)  
www.sman15adidarma.sch.id

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 074/366/SMAN15-AD/2024

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Zulfikar, S.E., M.Si.  
NIP : 19720316 2006041004  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Instansi : SMA Negeri 15 Adidarma Banda Aceh  
Alamat : Jalan Pelangi, Nomor 23, Gampong Mulia, Kec. Kuta Alam, Banda Aceh

Menerangkan bahwa Media E-Modul Berjudul "Pengembangan E-Modul Pemilihan Studi Lanjut Untuk Siswa SMA" yang dikembangkan oleh Allif Abizar, Elviana, S.Ag., M.Si., Evi Zahara, M.Pd. Mahasiswa dan Dosen Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh Telah digunakan/diadopsi oleh SMA Negeri 15 Adidarma Banda Aceh sebagai media BK dalam pemilihan studi lanjut SMA.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 01 Juli 2024

Kepala Sekolah  
Waka Humas

Sotijyan S.Pd.

NIP. 196711152005041001

No. SK 875.1/359/SMAN15-AD/2024



**Lampiran 4 : Tampilan Depan Produk E-Modul**



## Lampiran 5 : Lembar Validasi Oleh Ahli Media

### LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Pemilihan Studi lanjut untuk siswa SM

Penyusun : Allif Abizar

Pembimbing I : Elviana, S.Ag., M. Si.

Pembimbing II : Evi Zuhara, M.Pd

Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Bimbingan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Dengan Hormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi. Lembar ini ditujukan untuk mengetahui penilaian Bapak/Ibu tentang "E-Modul Pemilihan Karir" yang telah dikembangkan. Lembar ini ditujukan untuk menguji kelayakan instrumen E-Modul dari segi media. Penilaian dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas E-Modul ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

#### Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom penilaian yang telah disediakan!
2. Kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

Skor	Kategori Kelayakan	Kriteria Persentase Kelayakan
1	Sangat Tidak Layak	$0\% \leq \text{Skor} \leq 20\%$
2	Kurang Layak	$21\% \leq \text{Skor} \leq 40\%$
3	Cukup Layak	$41\% \leq \text{Skor} \leq 60\%$
4	Layak	$61\% \leq \text{Skor} \leq 80\%$
5	Sangat Layak	$81\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$

Sebelum mengisi lembar validasi, Bapak/Ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

**IDENTITAS**

Nama : Bahagi, M.T.

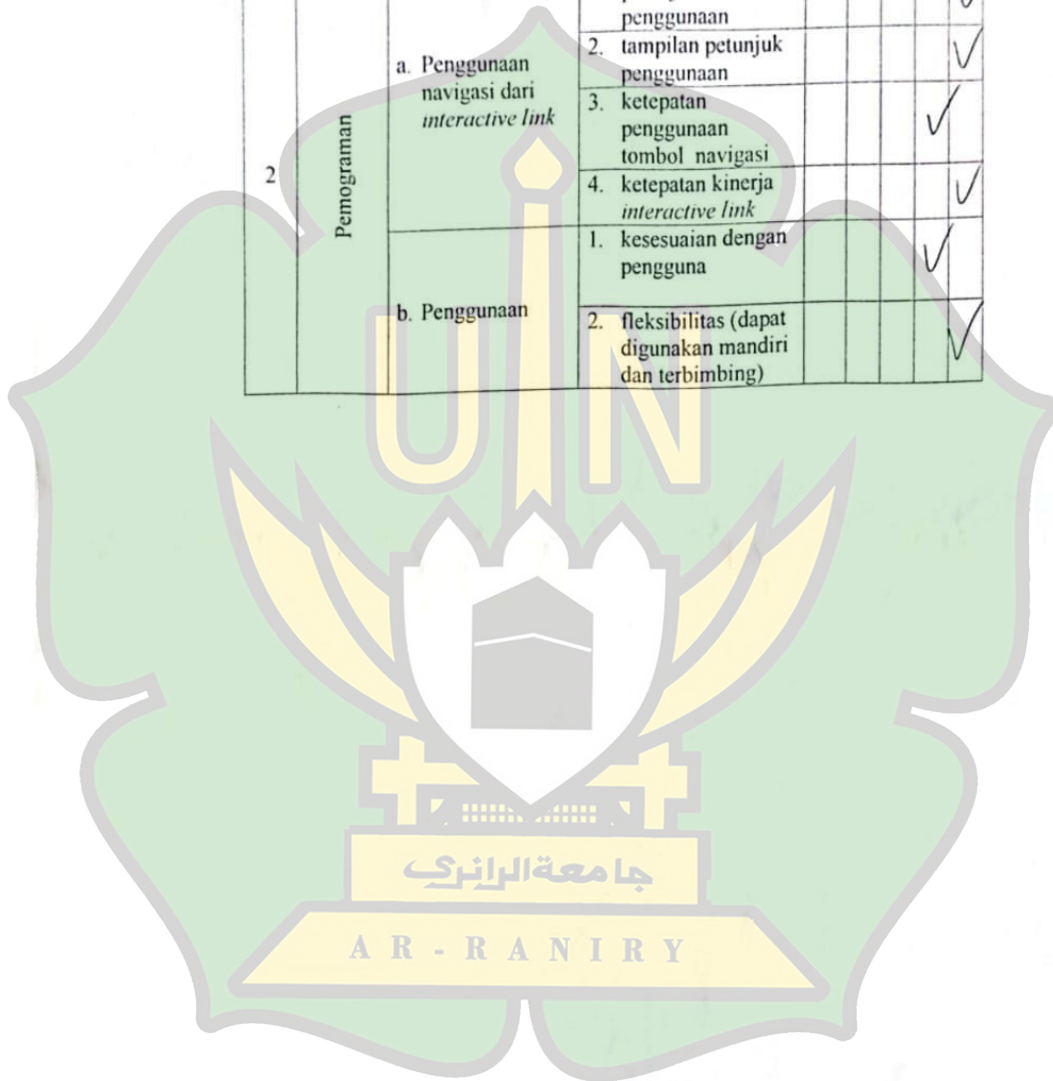
NIP : 193802212022031001

Instansi : Prati PTE FTK - UIN Ar-Raniry Banda Aceh

**Lembar Validasi Media Terhadap E-Modul Pemahaman Belajar**

No	Aspek	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian				
				1	2	3	4	5
1	Tampilan	a. Desain layout/tata letak	1. Ketepatan pemilihan <i>background</i> dengan materi					✓
			2. Ketepatan proporsi <i>layout</i>				✓	
		b. Teks/Tipografi	1. Ketepatan pemilihan <i>font</i> agar mudah dibaca			✓		
			2. Ketepatan ukuran huruf agar mudah dibaca				✓	
			3. Ketepatan warna teks agar mudah dibaca				✓	
		c. Gambar	1. Komposisi gambar				✓	
	2. Ukuran gambar				✓			
	3. kualitas tampilan gambar					✓		
	d. Video	1. ketepatan pilihan video dengan materi				✓		
		2. kualitas video				✓		
	e. Kemasan	1. kemenarikan cover depan			✓			
		2. kesesuaian tampilan dengan isi				✓		

2	Pemrograman	a. Penggunaan navigasi dari <i>interactive link</i>	1. kelengkapan petunjuk penggunaan					✓
			2. tampilan petunjuk penggunaan					✓
			3. ketepatan penggunaan tombol navigasi					✓
			4. ketepatan kinerja <i>interactive link</i>					✓
	b. Penggunaan	1. kesesuaian dengan pengguna					✓	
		2. fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)					✓	



**Komentar:**

Sudah bagus. Sama coba jenis font yang lain  
mana yang lebih menarik.  
Google form untuk pengisian LKPD.  
Tambah halaman penutup, ucapan terima kasih  
untuk aplikasi?.

**Kesimpulan:**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, E-Modul Pemahaman Belajar ini dinyatakan \*):

- Layak digunakan tanpa ada revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

\*) Beri tanda centang (✓) pada salah satu pilihan.

Banda Aceh, 4 Juni 2024

Validator Media

(Baihaqi, M.T.)

NIP. 198802212022031001



## LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Pemilihan Studi lanjut untuk siswa SM  
Penyusun : Allif Abizar  
Pembimbing I : Elviana, S.Ag., M. Si.  
Pembimbing II : Evi Zuhara, M.Pd  
Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Bimbingan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Dengan Hormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi. Lembar ini ditujukan untuk mengetahui penilaian Bapak/Ibu tentang "E-Modul Pemilihan Karir" yang telah dikembangkan. Lembar ini ditujukan untuk menguji kelayakan instrumen E-Modul dari segi media. Penilaian dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas E-Modul ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

### Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom penilaian yang telah disediakan!
2. Kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

Skor	Kategori Kelayakan	Kriteria Persentase Kelayakan
1	Sangat Tidak Layak	$0\% \leq \text{Skor} \leq 20\%$
2	Kurang Layak	$21\% \leq \text{Skor} \leq 40\%$
3	Cukup Layak	$41\% \leq \text{Skor} \leq 60\%$
4	Layak	$61\% \leq \text{Skor} \leq 80\%$
5	Sangat Layak	$81\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$

Sebelum mengisi lembar validasi, Bapak/Ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

**IDENTITAS**

Nama : Sarini Vita Dewi, S.T., M. Eng

NIP : 198712222022032001

Instansi : Prodi PTI FTK UIN Ar-Raniry

**Lembar Validasi Media Terhadap E-Modul Pemahaman Belajar**

No	Aspek	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian				
				1	2	3	4	5
1	Tampilan	a. Desain layout/tata letak	1. Ketepatan pemilihan <i>background</i> dengan materi					✓
			2. Ketepatan proporsi <i>layout</i>				✓	
		b. Teks/Tipografi	1. Ketepatan pemilihan <i>font</i> agar mudah dibaca				✓	
			2. Ketepatan ukuran huruf agar mudah dibaca				✓	
			3. Ketepatan warna teks agar mudah dibaca				✓	
		c. Gambar	1. Komposisi gambar				✓	
			2. Ukuran gambar				✓	
			3. kualitas tampilan gambar				✓	
		d. Video	1. ketepatan pilihan video dengan materi				✓	
			2. kualitas video				✓	
		e. Kemasan	1. kemenarikan cover depan				✓	
			2. kesesuaian tampilan dengan isi				✓	
		2	a. Penggunaan navigasi dari <i>interactive link</i>	1. kelengkapan petunjuk penggunaan				✓
				2. tampilan petunjuk penggunaan				✓
				3. ketepatan penggunaan tombol navigasi				✓
4. ketepatan kinerja <i>interactive link</i>						✓		
b. Penggunaan	1. kesesuaian dengan pengguna					✓		
	2. fleksibilitas (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)					✓		

**Komentar:**

---

---

---

---

---

---

---

---

**Kesimpulan:**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, *E-Modul Pemahaman Belajar* ini dinyatakan \*):

- Layak digunakan tanpa ada revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

\*) Beri tanda centang (√) pada salah satu pilihan.

Banda Aceh, 4 Juni 2024

Validator Media



(.....)

NIP. 198712 222 022 03 2001

## Lampiran 6 : Lembar Validasi Oleh Ahli Materi

### LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Pemilihan Studi lanjut untuk siswa SMA  
Penyusun : Allif Abizar  
Pembimbing I : Elviana, S.Ag., M. Si.  
Pembimbing II : Evi Zuhara, M.Pd  
Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Bimbingan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Dengan Hormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi. Lembar ini ditujukan untuk mengetahui penilaian Bapak/Ibu tentang "E-Modul Pemilihan karir" yang telah dikembangkan. Lembar ini ditujukan untuk menguji kelayakan instrumen E-Modul dari segi materi. Penilaian dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas E-Modul ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

#### Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom penilaian yang telah disediakan!
2. Kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

Skor	Kategori Kelayakan	Kriteria Persentase Kelayakan
1	Sangat Tidak Layak	$0\% \leq \text{Skor} \leq 20\%$
2	Kurang Layak	$21\% \leq \text{Skor} \leq 40\%$
3	Cukup Layak	$41\% \leq \text{Skor} \leq 60\%$
4	Layak	$61\% \leq \text{Skor} \leq 80\%$
5	Sangat Layak	$81\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$



Sebelum mengisi lembar validasi, Bapak/Ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

**IDENTITAS**

Nama : *Syairul Luda*  
 NIP : *1970121520013011001*  
 Instansi : *UPT B01 - PDK*

**Lembar Validasi Materi Terhadap E-Modul Pemahaman Belajar**

No	Aspek	Indikator penilaian	Butir penilaian	Penilaian				
				1	2	3	4	5
1	Kelayakan Isi	a. Kelayakan isi/materi	1. Kelengkapan materi		✓			
			2. Keluasan materi		✓			
			3. Kedalaman materi		✓			
		b. Kontruksi	1. Keakuratan konsep dan definisi				✓	
			2. Gambar dan ilustrasi				✓	
		c. Kemutakhiran materi	1. Menggunakan video ilustrasi		✓			
		d. Mendorong keingintahuan	1. Mendorong rasa ingin tahu				✓	
			2. Menciptakan kemampuan bertanya				✓	
2	Kelayakan Penyajian	a. Teknik Penyajian	1. Desain, tampilan, warna, komposisi, ukuran, unsur tata letak menarik dan sesuai					✓
			2. Memuat gambar yang sesuai				✓	
3	kebahasaan	a. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat					✓
			2. Keefektifan kalimat					✓
			3. Kebakuan istilah					✓
		b. komunikatif	1. Pemahaman terhadap pesan atau informasi				✓	
			1. Kemampuan memotivasi siswa				✓	
		c. Dialogis dan interaktif	2. Ketepatan tata bahasa					✓
3. Ketepatan ejaan						✓		



Komentar:

Pengusunan E-modul sudah cukup  
baik. Namun, pada materi perlu pendalaman.  
serta sebaiknya setiap diakhir bab ada  
tugas atau kegiatan peserta.

Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, E-Modul Pemahaman Belajar ini dinyatakan \*):

- Layak digunakan tanpa ada revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

\*) Beri tanda centang (✓) pada salah satu pilihan.

Banda Aceh, 17-C-2024

Validator Materi

جامعة الرانيري  
AR-RANIRY

NIP.

### LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Pemilihan Studi lanjut untuk siswa SMA  
Penyusun : Allif Abizar  
Pembimbing I : Elviana, S.Ag., M. Si  
Pembimbing II : Evi Zuhara, M.Pd  
Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Bimbingan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Dengan Hormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi. Lembar ini ditujukan untuk mengetahui penilaian Bapak/Ibu tentang "E-Modul Pemilihan karir" yang telah dikembangkan. Lembar ini ditujukan untuk menguji kelayakan instrumen E-Modul dari segi materi. Penilaian dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas E-Modul ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

#### Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom penilaian yang telah disediakan!
2. Kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

Skor	Kategori Kelayakan	Kriteria Persentase Kelayakan
1	Sangat Tidak Layak	$0\% \leq \text{Skor} \leq 20\%$
2	Kurang Layak	$21\% \leq \text{Skor} \leq 40\%$
3	Cukup Layak	$41\% \leq \text{Skor} \leq 60\%$
4	Layak	$61\% \leq \text{Skor} \leq 80\%$
5	Sangat Layak	$81\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$

Sebelum mengisi lembar validasi, Bapak/Ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

**IDENTITAS**

Nama : DESI ARLIANI, M.Pd

NIP : -

Instansi : Prodi BK FTK UIN AR-RANIRY

**Lembar Validasi Materi Terhadap E-Modul Pemahaman Belajar**

No	Aspek	Indikator penilaian	Butir penilaian	Penilaian				
				1	2	3	4	5
1	Kelayakan Isi	a. Kelayakan isi/materi	1. Kelengkapan materi					✓
			2. Keluasan materi					✓
			3. Kedalaman materi				✓	
		b. Kontruksi	1. Keakuratan konsep dan definisi				✓	
			2. Gambar dan ilustrasi					✓
		c. Kemutakhiran materi	1. Menggunakan video ilustrasi					✓
			d. Mendorong keingintahuan	1. Mendorong rasa ingin tahu				✓
				2. Menciptakan kemampuan bertanya				
2	Kelayakan Penyajian	a. Teknik Penyajian	1. Desain, tampilan, warna, komposisi, ukuran, unsur tata letak menarik dan sesuai					✓
			2. Memuat gambar yang sesuai				✓	
3	kebahasaan	a. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat					✓
			2. Keefektifan kalimat					✓
			3. Kebakuan istilah				✓	
		b. komunikatif	1. Pemahaman terhadap pesan atau informasi				✓	
			c. Dialogis dan interaktif	1. Kemampuan memotivasi siswa				✓
		2. Ketepatan tata bahasa						✓
3. Ketepatan ejaan						✓		

**Komentar:**

---

---

---

---

---

---

---

**Kesimpulan:**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, *E-Modul Pemahaman Belajar* ini dinyatakan \*):

- Layak digunakan tanpa ada revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

\*) Beri tanda centang (√) pada salah satu pilihan.

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Banda Aceh, 06 - Juni - 2024

Validator Materi

(.....Desi Arlani, m. pd.)

NIP. -



## Lampiran 7 : Lembar Validasi Oleh Pengguna

### LEMBAR VALIDASI OLEH PENGGUNA

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul pemilihan studi lanjut untuk siswa SMA  
Penyusun : Allif Abizar  
Pembimbing I : Elviana, S.Ag., M. Si.  
Pembimbing II : Evi Zuhara, M.Pd  
Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Bimbingan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Dengan Hormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi. Lembar ini ditujukan untuk mengetahui penilaian Bapak/Ibu tentang "E-Modul Pemilihan studi lanjut" yang telah dikembangkan. Lembar ini ditujukan untuk menguji kelayakan instrumen E-Modul dari segi materi. Penilaian dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas E-Modul ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

#### Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom penilaian yang telah disediakan!
2. Kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

Skor	Kategori Kelayakan	Kriteria Persentase Kelayakan
1	Sangat Tidak Layak	$0\% \leq \text{Skor} \leq 20\%$
2	Kurang Layak	$21\% \leq \text{Skor} \leq 40\%$
3	Cukup Layak	$41\% \leq \text{Skor} \leq 60\%$
4	Layak	$61\% \leq \text{Skor} \leq 80\%$
5	Sangat Layak	$81\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$



Sebelum mengisi lembar validasi, Bapak/Ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

**IDENTITAS**

Nama : NIRWANA ULFHA, S.Pd

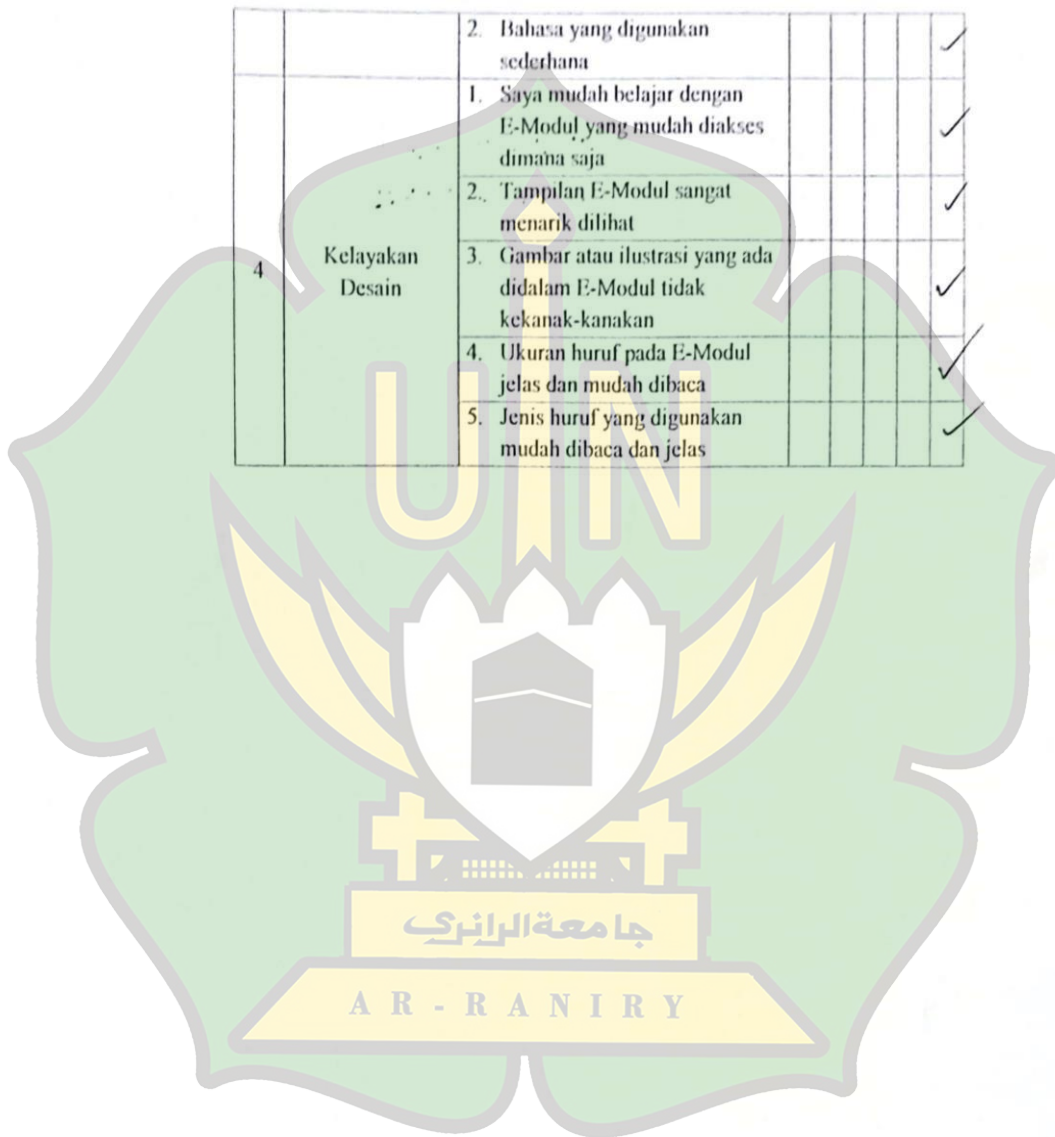
NIP : 19941016 20221 2002

Instansi : SMA Negeri 15 ADIDARMA

**Lembar Validasi Materi Terhadap E-Modul Pemilihan studi lanjut**

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Bobot Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan isi	1. Saya mudah memahami isi materi dari E-Modul					✓
		2. E-Modul ini mendorong rasa keingintahuan saya tentang studi lanjutan dan karir				✓	
		3. Urutan atau susunan materi yang ada di E-Modul dapat membantu pemahaman saya					✓
		4. Saya mudah memahami materi yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					✓
2	Kelayakan Penyajian	1. Gambar dalam E-Modul sangat menarik					✓
		2. E-Modul ini memotivasi saya untuk lebih memahami apa itu karir				✓	
		3. E-Modul ini membuat saya lebih mengerti tentang studi lanjut				✓	
		4. E-Modul ini sangat bermanfaat dalam menambah wawasan saya					✓
3	Kelayakan Bahasa	1. Bahasa yang digunakan dalam E-Modul sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia sehingga saya mudah untuk memahaminya					✓

		2. Bahasa yang digunakan sederhana								✓
		1. Saya mudah belajar dengan E-Modul yang mudah diakses dimana saja								✓
		2. Tampilan E-Modul sangat menarik dilihat								✓
4	Kelayakan Desain	3. Gambar atau ilustrasi yang ada didalam E-Modul tidak kekanak-kanakan								✓
		4. Ukuran huruf pada E-Modul jelas dan mudah dibaca								✓
		5. Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan jelas								✓



Komentar:

Tingkatkan Terus kemampuannya  
Semangat !>

Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, *E-Modul Pemilihan studi* ini dinyatakan

\*):

- Layak digunakan tanpa ada revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

\*) Beri tanda centang (✓) pada salah satu pilihan.

Banda Aceh, 5 Juli 2024

Validator

جامعة الرانيري  
AR - RANIRY

(.....)

NIP. 19541016 20231 2003

## LEMBAR VALIDASI OLEH PENGGUNA

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul pemilihan studi lanjut untuk siswa SMA  
Penyusun : Allif Abizar  
Pembimbing I : Elviana, S.Ag., M. Si.  
Pembimbing II : Evi Zuhara, M.Pd  
Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Bimbingan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Dengan Hormat,

Saya memohon bantuan siswa/i untuk mengisi lembar validasi. Lembar ini ditujukan untuk mengetahui penilaian siswa/i tentang "E-Modul Pemilihan studi lanjut" yang telah dikembangkan. Lembar ini ditujukan untuk menguji kelayakan instrumen E-Modul. Penilaian dan saran yang siswa/i berikan akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas E-Modul ini. Atas perhatian dan kesediaan siswa/i untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

### Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom penilaian yang telah disediakan!
2. Kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

Skor	Kategori Kelayakan	Kriteria Persentase Kelayakan
1	Sangat Tidak Layak	$0\% \leq \text{Skor} \leq 20\%$
2	Kurang Layak	$21\% \leq \text{Skor} \leq 40\%$
3	Cukup Layak	$41\% \leq \text{Skor} \leq 60\%$
4	Layak	$61\% \leq \text{Skor} \leq 80\%$
5	Sangat Layak	$81\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$

Sebelum mengisi lembar validasi, siswa/i kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

**IDENTITAS**

Nama : Muhammad Khalid  
 Kelas : X.11  
 Sekolah : SMA 15 ADIDARMA

**Lembar Validasi Materi Terhadap E-Modul Pemilihan studi lanjut**

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Bobot Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan isi	1. Saya mudah memahami isi materi dari E-Modul					✓
		2. E-Modul ini mendorong rasa keingintahuan saya tentang studi lanjutan dan karir					✓
		3. Urutan atau susunan materi yang ada di E-Modul dapat membantu pemahaman saya					✓
		4. Saya mudah memahami materi yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					✓
2	Kelayakan Penyajian	1. Gambar dalam E-Modul sangat menarik					✓
		2. E-Modul ini memotivasi saya untuk lebih memahami apa itu karir					✓
		3. E-Modul ini membuat saya lebih mengerti tentang karir					✓
		4. E-Modul ini sangat bermanfaat dalam menambah wawasan saya					✓
3	Kelayakan Bahasa	1. Bahasa yang digunakan dalam E-Modul sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia sehingga saya mudah untuk memahaminya					✓
		2. Bahasa yang digunakan					✓





Komentar:

---

---

---

---

---

---

---

---

Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, *E-Modul Pemilihan studi* ini dinyatakan

\*):

- Layak digunakan tanpa ada revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

\*) Beri tanda centang (√) pada salah satu pilihan.

Banda Aceh, 5. 2024

Validator



(M. Khalil.....)

## LEMBAR VALIDASI OLEH PENGGUNA

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul pemilihan studi lanjut untuk siswa SMA  
Penyusun : Allif Abizar  
Pembimbing I : Elviana, S.Ag., M. Si.  
Pembimbing II : Evi Zuhara, M.Pd  
Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Bimbingan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Dengan Hormat,

Saya memohon bantuan siswa/i untuk mengisi lembar validasi. Lembar ini ditujukan untuk mengetahui penilaian siswa/i tentang "E-Modul Pemilihan studi lanjut" yang telah dikembangkan. Lembar ini ditujukan untuk menguji kelayakan instrumen E-Modul. Penilaian dan saran yang siswa/i berikan akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas E-Modul ini. Atas perhatian dan kesediaan siswa/i untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

### Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom penilaian yang telah disediakan!
2. Kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

Skor	Kategori Kelayakan	Kriteria Persentase Kelayakan
1	Sangat Tidak Layak	$0\% \leq \text{Skor} \leq 20\%$
2	Kurang Layak	$21\% \leq \text{Skor} \leq 40\%$
3	Cukup Layak	$41\% \leq \text{Skor} \leq 60\%$
4	Layak	$61\% \leq \text{Skor} \leq 80\%$
5	Sangat Layak	$81\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$

Sebelum mengisi lembar validasi, siswa/i kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

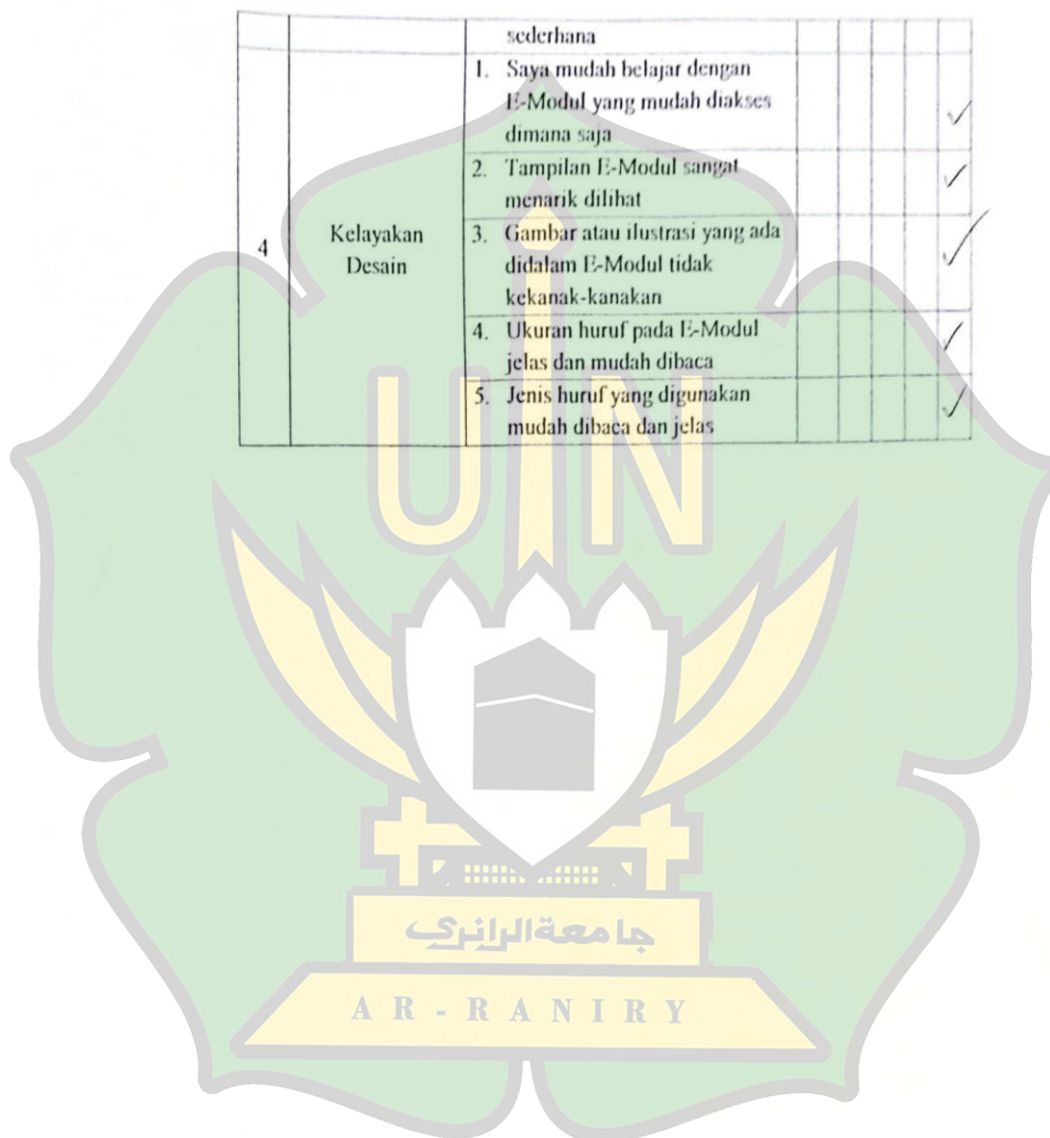
**IDENTITAS**

Nama : M. Sulhan Pratama  
 Kelas : XII  
 Sekolah : SMAN 15 PADJARAN

**Lembar Validasi Materi Terhadap E-Modul Pemilihan studi lanjut**

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Bobot Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan isi	1. Saya mudah memahami isi materi dari E-Modul					✓
		2. E-Modul ini mendorong rasa keingintahuan saya tentang studi lanjutan dan karir				✓	
		3. Urutan atau susunan materi yang ada di E-Modul dapat membantu pemahaman saya					✓
		4. Saya mudah memahami materi yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					✓
2	Kelayakan Penyajian	1. Gambar dalam E-Modul sangat menarik					✓
		2. E-Modul ini memotivasi saya untuk lebih memahami apa itu karir					✓
		3. E-Modul ini membuat saya lebih mengerti tentang karir					✓
		4. E-Modul ini sangat bermanfaat dalam menambah wawasan saya				✓	
3	Kelayakan Bahasa	1. Bahasa yang digunakan dalam E-Modul sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia sehingga saya mudah untuk memahaminya					✓
		2. Bahasa yang digunakan					✓

		sederhana								
4	Kelayakan Desain	1. Saya mudah belajar dengan E-Modul yang mudah diakses dimana saja							✓	
		2. Tampilan E-Modul sangat menarik dilihat							✓	
		3. Gambar atau ilustrasi yang ada didalam E-Modul tidak kekanak-kanakan								✓
		4. Ukuran huruf pada E-Modul jelas dan mudah dibaca								✓
		5. Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan jelas								✓





**Komentar:**

---

---

---

---

---

---

---

---

**Kesimpulan:**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, *E-Modul Pemilihan studi* ini dinyatakan

\*):

- Layak digunakan tanpa ada revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

\*) Beri tanda centang (✓) pada salah satu pilihan.

Banda Aceh, 5 Juli 2024

Validator

(M. Sulthan Pratama ;

## LEMBAR VALIDASI OLEH PENGGUNA

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul pemilihan studi lanjut untuk siswa SMA  
Penyusun : Allif Abizar  
Pembimbing I : Elviana, S.Ag., M. Si.  
Pembimbing II : Evi Zuhara, M.Pd  
Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Bimbingan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Dengan Hormat,

Saya memohon bantuan siswa/i untuk mengisi lembar validasi. Lembar ini ditujukan untuk mengetahui penilaian siswa/i tentang “E-Modul Pemilihan studi lanjut” yang telah dikembangkan. Lembar ini ditujukan untuk menguji kelayakan instrumen E-Modul. Penilaian dan saran yang siswa/i berikan akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas E-Modul ini. Atas perhatian dan kesediaan siswa/i untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

### Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom penilaian yang telah disediakan!
2. Kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

Skor	Kategori Kelayakan	Kriteria Persentase Kelayakan
1	Sangat Tidak Layak	$0\% \leq \text{Skor} \leq 20\%$
2	Kurang Layak	$21\% \leq \text{Skor} \leq 40\%$
3	Cukup Layak	$41\% \leq \text{Skor} \leq 60\%$
4	Layak	$61\% \leq \text{Skor} \leq 80\%$
5	Sangat Layak	$81\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$

Sebelum mengisi lembar validasi, siswa/i kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

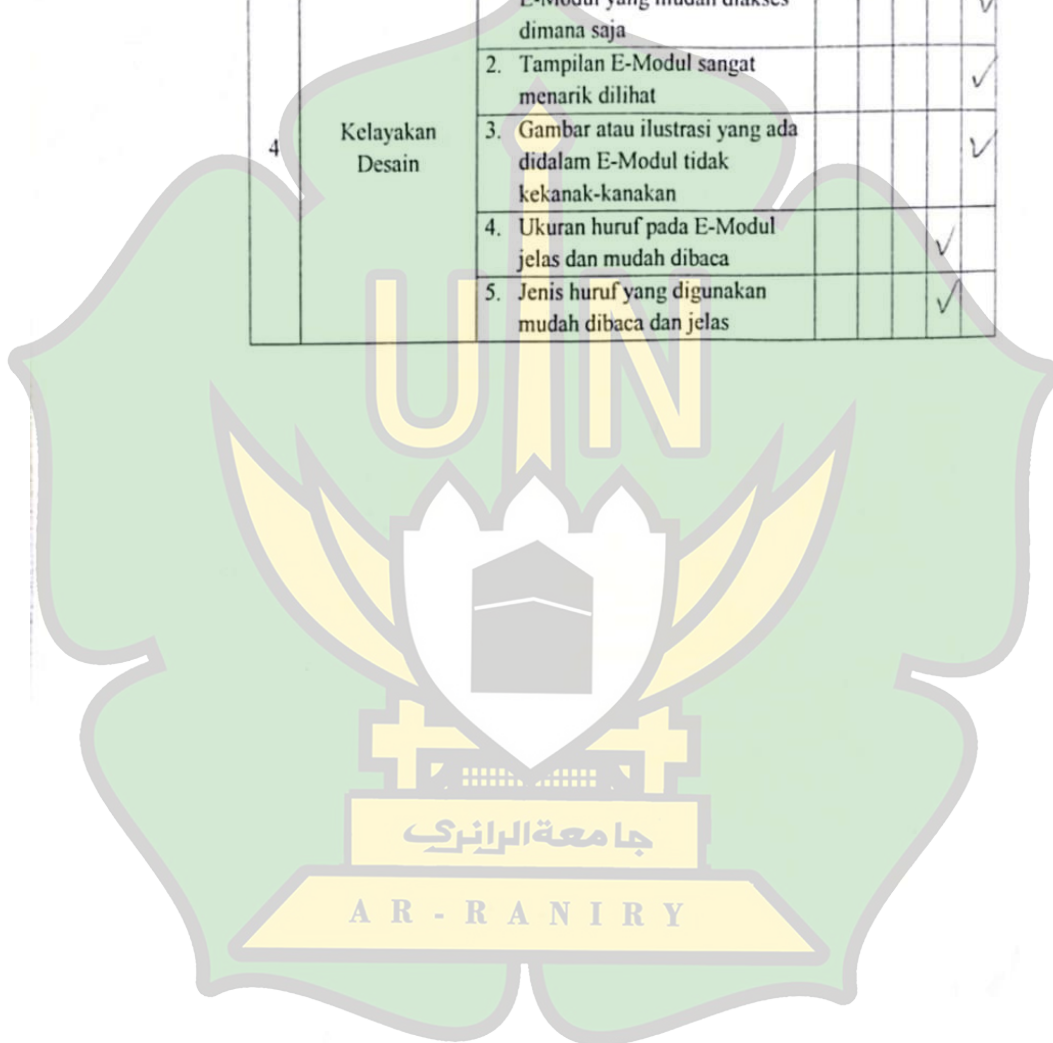
**IDENTITAS**

Nama : Maulina Sari  
 Kelas : XII  
 Sekolah : SMA Negeri 15 PADJARAN

**Lembar Validasi Materi Terhadap E-Modul Pemilihan studi lanjut**

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Bobot Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan isi	1. Saya mudah memahami isi materi dari E-Modul					✓
		2. E-Modul ini mendorong rasa keingintahuan saya tentang studi lanjutan dan karir					✓
		3. Urutan atau susunan materi yang ada di E-Modul dapat membantu pemahaman saya					✓
		4. Saya mudah memahami materi yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					✓
2	Kelayakan Penyajian	1. Gambar dalam E-Modul sangat menarik					✓
		2. E-Modul ini memotivasi saya untuk lebih memahami apa itu karir					✓
		3. E-Modul ini membuat saya lebih mengerti tentang karir					✓
		4. E-Modul ini sangat bermanfaat dalam menambah wawasan saya					✓
3	Kelayakan Bahasa	1. Bahasa yang digunakan dalam E-Modul sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia sehingga saya mudah untuk memahaminya					✓
		2. Bahasa yang digunakan					✓

		sederhana						
		1. Saya mudah belajar dengan E-Modul yang mudah diakses dimana saja						✓
		2. Tampilan E-Modul sangat menarik dilihat						✓
4	Kelayakan Desain	3. Gambar atau ilustrasi yang ada didalam E-Modul tidak kekanak-kanakan						✓
		4. Ukuran huruf pada E-Modul jelas dan mudah dibaca						✓
		5. Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan jelas						✓



**Komentar:**

---

---

---

---

---

---

---

---

**Kesimpulan:**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, *E-Modul Pemilihan studi* ini dinyatakan \*):

- Layak digunakan tanpa ada revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

\*) Beri tanda centang (✓) pada salah satu pilihan.

Banda Aceh, 5 Juli .....2024

Validator



(..... Maulana Sari .....) )



## LEMBAR VALIDASI OLEH PENGGUNA

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul pemilihan studi lanjut untuk siswa SMA  
Penyusun : Allif Abizar  
Pembimbing I : Elviana, S.Ag., M. Si.  
Pembimbing II : Evi Zuhara, M.Pd  
Instansi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Bimbingan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Dengan Hormat,

Saya memohon bantuan siswa/i untuk mengisi lembar validasi. Lembar ini ditujukan untuk mengetahui penilaian siswa/i tentang “E-Modul Pemilihan studi lanjut” yang telah dikembangkan. Lembar ini ditujukan untuk menguji kelayakan instrumen E-Modul. Penilaian dan saran yang siswa/i berikan akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas E-Modul ini. Atas perhatian dan kesediaan siswa/i untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih.

### Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom penilaian yang telah disediakan!
2. Kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

Skor	Kategori Kelayakan	Kriteria Persentase Kelayakan
1	Sangat Tidak Layak	$0\% \leq \text{Skor} \leq 20\%$
2	Kurang Layak	$21\% \leq \text{Skor} \leq 40\%$
3	Cukup Layak	$41\% \leq \text{Skor} \leq 60\%$
4	Layak	$61\% \leq \text{Skor} \leq 80\%$
5	Sangat Layak	$81\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$

Sebelum mengisi lembar validasi, siswa/i kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

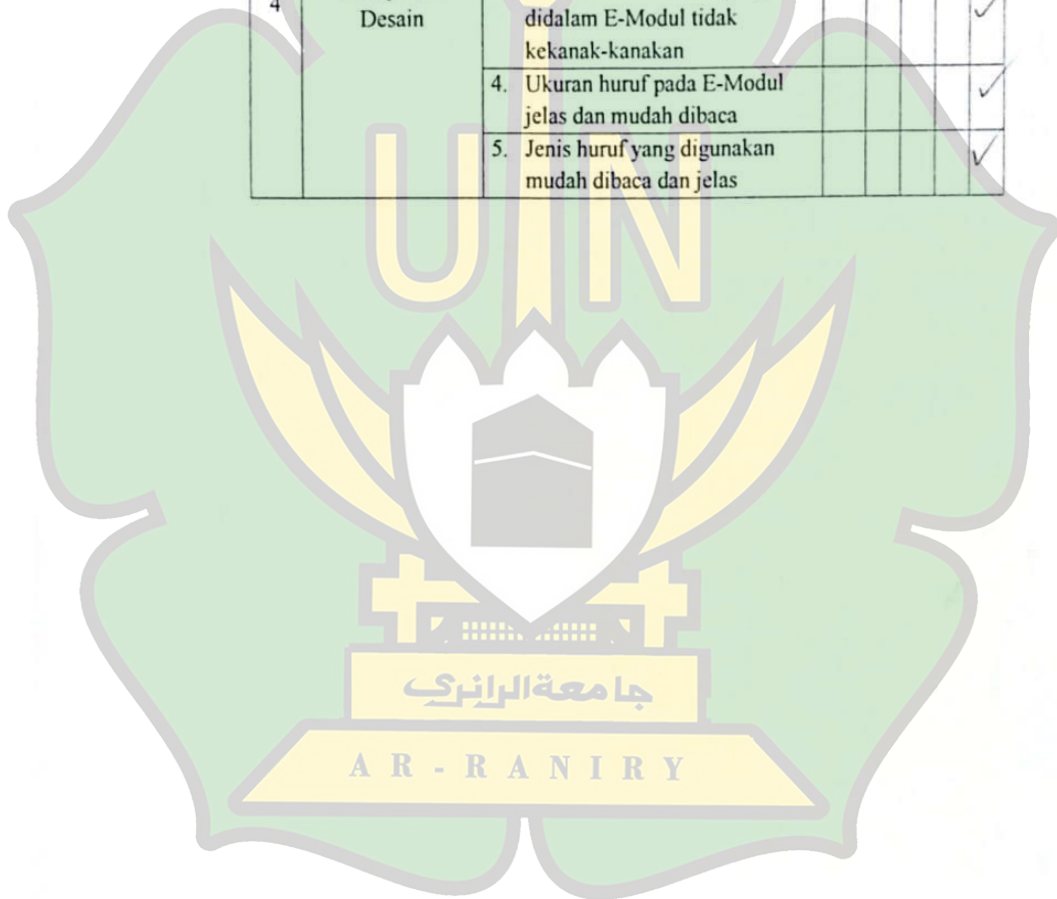
**IDENTITAS**

Nama : Nurul Hikmah  
 Kelas : XII  
 Sekolah : SMAN 15 ASIDARMA

**Lembar Validasi Materi Terhadap E-Modul Pemilihan studi lanjut**

No	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Bobot Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan isi	1. Saya mudah memahami isi materi dari E-Modul				✓	
		2. E-Modul ini mendorong rasa keingintahuan saya tentang studi lanjutan dan karir				✓	
		3. Urutan atau susunan materi yang ada di E-Modul dapat membantu pemahaman saya					✓
		4. Saya mudah memahami materi yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					✓
2	Kelayakan Penyajian	1. Gambar dalam E-Modul sangat menarik				✓	
		2. E-Modul ini memotivasi saya untuk lebih memahami apa itu karir					✓
		3. E-Modul ini membuat saya lebih mengerti tentang karir				✓	
		4. E-Modul ini sangat bermanfaat dalam menambah wawasan saya					✓
3	Kelayakan Bahasa	1. Bahasa yang digunakan dalam E-Modul sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia sehingga saya mudah untuk memahaminya					✓
		2. Bahasa yang digunakan					✓

		sederhana							
		1. Saya mudah belajar dengan E-Modul yang mudah diakses dimana saja							✓
		2. Tampilan E-Modul sangat menarik dilihat							✓
4	Kelayakan Desain	3. Gambar atau ilustrasi yang ada didalam E-Modul tidak kekanak-kanakan							✓
		4. Ukuran huruf pada E-Modul jelas dan mudah dibaca							✓
		5. Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan jelas							✓



**Komentar:**

---

---

---

---

---

---

---

---

**Kesimpulan:**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, *E-Modul Pemilihan studi* ini dinyatakan \*):

- Layak digunakan tanpa ada revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

\*) Beri tanda centang (√) pada salah satu pilihan.

Banda Aceh, 5 ربيع الثاني 1445 ..... 2024

Validator



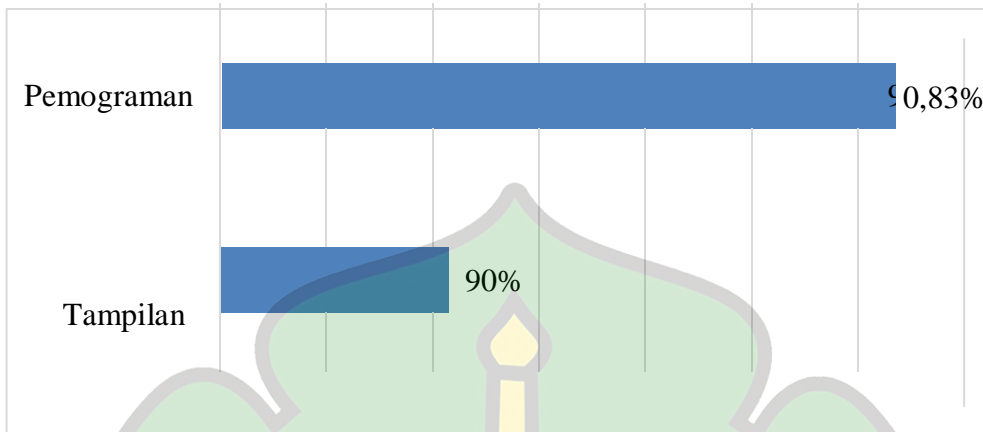
(Nurul Hikmah :)

**Lampiran 8 : Data Hasil Validasi Ahli Media**

Aspek	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Validator		Jumlah Skor	Total Skor	Nilai Maks	Persentase	Kriteria kelayakan
			1	2					
Tampilan	Desain <i>layout</i> /tata letak	P-1	5	4	9	109	120	90,83 %	Tampilan
		P-2	5	4	9				
	Teks/Tipografi	P-1	4	4	8				
		P-2	5	5	10				
		P-3	5	5	10				
	Gambar	P-1	5	5	10				
		P-2	4	4	8				
		P-3	5	5	10				
	Video	P-1	5	4	9				
		P-2	5	4	9				
	Kemasan	P-1	4	4	8				
		P-2	5	4	9				
Pemograman	Penggunaan navigasi dari <i>interactive link</i>	P-1	5	4	9	54	60	90, %	Pemograman
		P-2	5	4	9				
		P-3	4	5	9				
		P-4	5	5	10				
	Penggunaan	P-1	4	4	8				
		P-2	5	4	9				
<b>Jumlah Skor Keseluruhan</b>						<b>163</b>			
<b>Nilai Maksimal Keseluruhan</b>						<b>180</b>			
<b>Persentase Keseluruhan</b>						<b>90,55%</b>			
<b>Kriteria Penilaian Keseluruhan</b>						<b>Sangat Layak</b>			



**Lampiran 9 : Data Grafik Hasil Validasi Ahli Media**

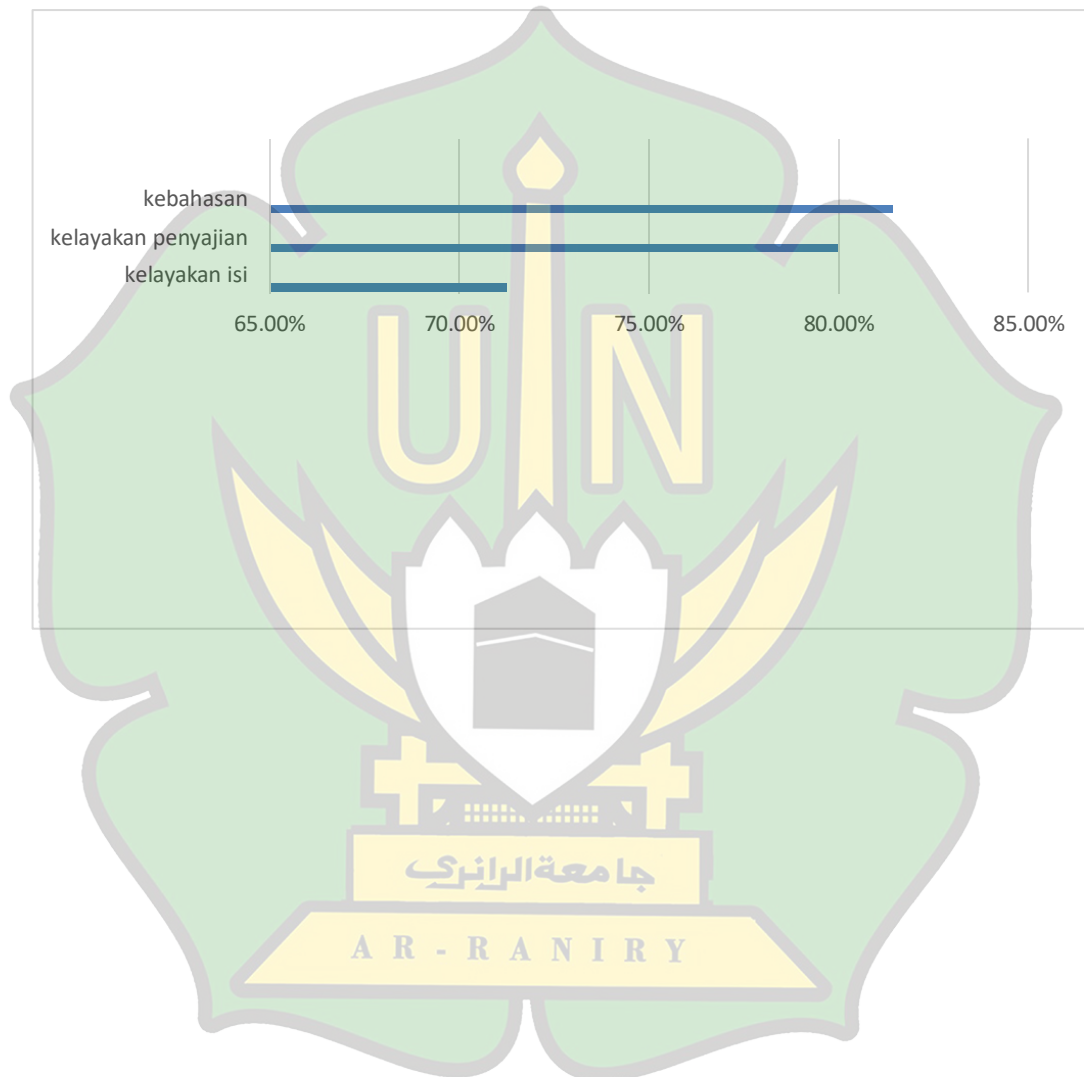


**Lampiran 10 : Data Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Validator		Jumlah Skor	Total Skor	Nilai Maks	Persentase	Kriteria kelayakan
			1	2					
Kelayakan isi	Kelayakan isi/materi	P-1	5	2	7	57	80	71,25%	Kelayakan isi
		P-2	5	2	7				
		P-3	4	2	6				
	Kontruksi	P-1	4	3	7				
		P-2	5	3	8				
	Kemutakhiran materi	P-1	5	2	7				
	Mendorong keingintahuan	P-1	4	3	7				
P-2		5	3	8					
Kelayakan penyajian	Teknik penyajian	P-1	5	4	9	16	20	80%	Kelayakan penyajian
		P-2	4	3	7				
kebahasaan	Lugas	P-1	5	4	9	57	70	81,42%	kebahasaan
		P-2	5	4	9				
		P-3	4	4	8				
	Komunikatif	P-1	4	3	7				
		P-1	4	3	7				
		P-2	5	4	9				
Dialogis dan interaktif	P-1	4	3	7					
	P-2	5	4	9					
<b>Jumlah Skor Keseluruhan</b>						<b>130</b>			

<b>Nilai Maksimal Keseluruhan</b>	170
<b>Persentase Keseluruhan</b>	76,47%
<b>Kriteria Penilaian Keseluruhan</b>	Layak

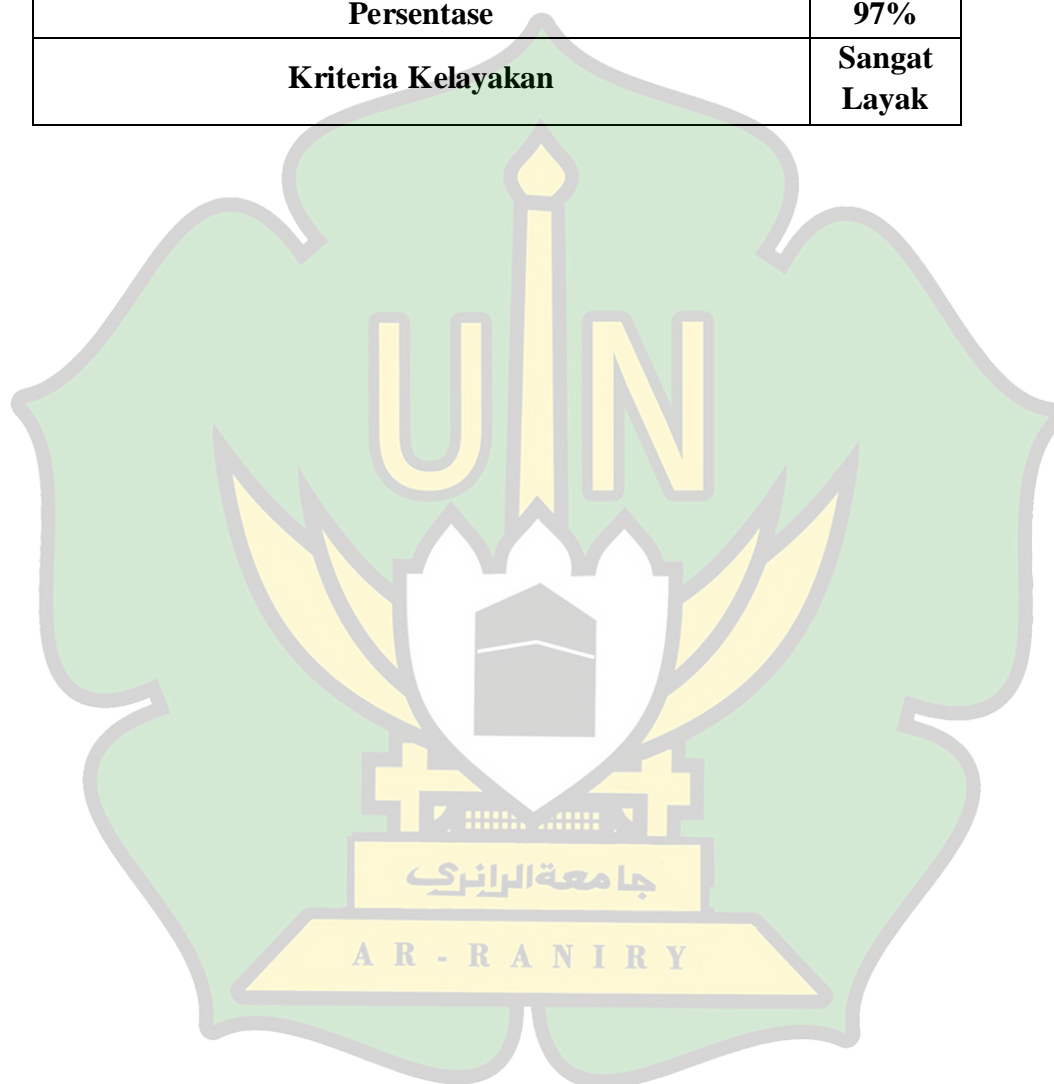
**Lampiran 11 : Data Grafik Hasil Validasi Ahli Materi**



**Lampiran 12 : Data Hasil Validasi Pengguna**

Butir Penilaian	Validator					Total Skor
	1	2	3	4	5	
Saya mudah memahami isi materi dari E-Modul	5	5	5	5	4	24
E-Modul ini mendorong rasa keingintahuan saya tentang studi lanjutan dan karir	4	5	4	5	4	22
Urutan atau susunan materi yang ada di E-Modul dapat membantu pemahaman saya	5	5	5	5	5	25
Saya mudah memahami materi yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	5	5	5	5	5	25
Gambar dalam E-Modul sangat menarik	5	5	5	5	4	24
E-Modul ini memotivasi saya untuk lebih memahami apa itu karir	4	5	5	5	5	24
E-Modul ini membuat saya lebih mengerti tentang studi lanjut	4	5	5	5	4	23
E-Modul ini sangat bermanfaat dalam menambah wawasan saya	5	5	4	5	5	24
Bahasa yang digunakan dalam E-Modul sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia sehingga saya mudah untuk memahaminya	5	5	5	5	5	25
Bahasa yang digunakan sederhana	5	5	5	5	5	25
Saya mudah belajar dengan E-Modul yang mudah diakses dimana saja	5	5	5	5	5	25
Tampilan E-Modul sangat menarik dilihat	5	5	5	5	5	25
Gambar atau ilustrasi yang ada didalam E-Modul tidak kekanak-kanakan	5	5	5	5	5	25

Ukuran huruf pada E-Modul jelas dan mudah dibaca	5	5	5	4	5	24
Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dan jelas	5	5	5	4	5	24
<b>Total Skor Keseluruhan</b>						<b>364</b>
<b>Nilai Maksimal</b>						<b>375</b>
<b>Persentase</b>						<b>97%</b>
<b>Kriteria Kelayakan</b>						<b>Sangat Layak</b>



### Lampiran 13 : Daftar Riwayat hidup

#### DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Allif Abizar
2. Tempat/Tgl Lahir : Banda Aceh, 4 Maret 2000
3. Jenis Kelamin : Laki-laki
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan/suku : Indonesia/Aceh
6. Alamat : Jln. Manggis I No.145 Meusara Agung, Mata Ie, Aceh Besar
7. Telp/Hp : 089504640725
8. E-mail : [Alif.af239@gmail.com](mailto:Alif.af239@gmail.com)
9. Asal : Aceh Besar
10. Nama Orang Tua
  - a. Ayah : Ismanadi, S.P
  - b. Pekerjaan Ayah : Wiraswasta
  - c. Ibu : Nadia Deldiana
  - d. Pekerjaan Ibu : IRT (Ibu Rumah Tangga)
11. Alamat Orang Tua : Aceh Besar
12. Riwayat Pendidikan
  - a. SD : SD Negeri 50 Banda Aceh
  - b. SMP : SMP Negeri 3 Banda Aceh
  - c. SMA : SMA Negeri 9 Tunas Bangsa Banda Aceh
  - d. Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

جامعة الرانيري  
A R - R A N I R Y

Banda Aceh, 8 Juli 2024

Allif Abizar  
NIM. 180213003