

ABSTRAK

ANGGI TRIAWAN, 2022: *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Androit Untuk Memperkuat Keterampilan Literasi dalam Pembelajaran Sejarah Di Kelas X Semester Ganjil SMAN 1 Sekampung Lampung Timur Tahun Ajaran 2021/2022.* Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Metro. Pembimbing (1) Dra. Hj. Sumiyatun,M.Pd . (2) Bobi Hidayat,M.Pd.

E-modul merupakan suatu bahan ajar yang berbentuk modul menggunakan basis teknologi informasi dan komunikasi, memiliki kelebihan dibandingkan dengan modul cetak, memiliki sifat yang lebih interaktif dapat memudahkan dalam navigasi, memungkinkan untuk dapat menampilkan gambar, audio, video dan animasi serta dapat dilengkapi dengan tes atau kuis formatif yang memungkinkan terjadinya umpan balik. Oleh karena itu Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain media e-modul interaktif berbasis android untuk memperkuat keterampilan literasi dalam pembelajaran sejarah di kelas X Semester Ganjil SMA Negeri 1 Sekampung Lampung Timur Tahun Ajaran 2021/2022 yang valid berdasarkan validasi ahli.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pengembangan yang diadaptasi dari penelitian Sugiyono level 1, Prosedur penelitian dan pengembangan e-modul interaktif berbasis android yang merujuk pada model *Research and Development* (R&D) level 1 dilaksanakan dengan lima tahap yaitu; Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data Desain Produk, Validasi Desain dan Materi, Perbaikan Desain dan Materi.

Hasil validasi ahli materi pada tahap pertama mendapatkan skor dari validator 1 sebesar 3,53 dan validator 2 sebesar 4,2 sehingga rata-ratanya sebesar 3,86 dan persentasenya sebesar 77,3% yang berarti produk sudah "baik". Validasi tahap kedua mendapat skor 4,33 dari validator 1 dan 4,56 dari validator 2 sehingga rata-rata skor pada validasi tahap kedua sebesar 4,44 dan persentasenya sebesar 88,8% yang berarti produk "sangat baik". Skor yang didapatkan pada validasi desain sudah sangat baik pada validasi tahap pertama yaitu sebesar 4,7 dari validator dengan persentasenya sebesar 94% yang berarti produk sudah "sangat baik". Uji coba kelompok kecil mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,37 atau persentase sebesar 87,5% yang berarti menurut peserta didik e-modul interaktif proses masuknya Islam ke Indonesia yang dikembangkan sudah "sangat baik".

Kata Kunci: E-modul interaktif, keterampilan literasi, R&D level 1.