

**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK  
MENGUATKAN KETRAMPILAN LITERASI DALAM PEMBELAJARAN  
SEJARAH DI KELAS X SEMESTER GANJIL SMAN 1 SEKAMPUNG  
LAMPUNG TIMUR TAHUN AJARAN 2021/2022**

**SKRIPSI**



**OLEH  
ANGGI TRIAWAN  
NPM. 18220003**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO  
2022**



**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK  
MENGUATKAN KETRAMPILAN LITERASI DALAM PEMBELAJARAN  
SEJARAH DI KELAS X SEMESTER GANJIL SMAN 1 SEKAMPUNG  
LAMPUNG TIMUR TAHUN AJARAN 2021/2022**

**SKRIPSI**

**Diajukan  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Jurusan Pendidikan IPS  
Program Studi Pendidikan Sejarah**

**ANGGI TRIAWAN  
NPM. 18220003**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO**

**2022**

## 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.

## ABSTRACT

**ANGGI TRIAWAN, 2022:** *Development of Android-Based Interactive E-Modules to Strengthen Literacy Skills in History Learning in Class X Odd Semester 2021/2022 SMAN 1 Sekampung East Lampung.* Faculty of Teacher Training and Education Muhammadiyah University of Metro. Supervisor: (1) Dra. Hj. Sumiyatun, M.Pd. . (2) Bobi Hidayat, M.Pd.

E-module is a teaching material in the form of a module using the basis of information and communication technology, has advantages compared to print modules, has a more interactive nature that can facilitate navigation, allows to be able to display images, audio, video and animation and can be equipped with tests. or formative quizzes that allow for feedback. Therefore, this study aims to produce an Android-based interactive e-module media design to strengthen literacy skills in history learning in class X Odd Semester Year 2021/2022 at SMA Negeri 1 Sekampung, East Lampung which is valid based on expert validation.

The development model used in this study is a development adapted from Sugiyono's level 1 research. The procedure for research and development of an Android-based interactive e-module that refers to the Level 1 Research and Development (R&D) model is carried out in five stages, namely; Potentials and Problems, Product Design Data Collection, Design and Material Validation, Design and Material Improvement.

The results of the material expert validation in the first stage got a score from validator 1 of 3.53 and validator 2 of 4.2 so that the average was 3.86 and the percentage was 77.3% which means the product is "good". The second stage of validation got a score of 4.33 from validator 1 and 4.56 from validator 2 so that the average score in the second stage of validation was 4.44 and the percentage was 88.8% which means the product is "very good". The score obtained in the design validation is very good in the first stage of validation, which is 4.7 from the validator with a percentage of 94% which means the product is "very good". The small group trial got an average score of 4.37 or a percentage of 87.5%, which means that according to the interactive e-module students, the process of entering Islam into Indonesia that was developed was "very good".

Keywords: Interactive e-module, literacy skills, R&D level 1.

## RINGKASAN

Seiring perkembangan teknologi, dunia pendidikan perlu adanya inovasi dalam berbagai bidang-bidangnya, termasuk mengenai sarana dan prasarana yang memadai untuk melakukan kegiatan pembelajaran disekolah. Abad 21 merupakan pergeseran ke era digital, biasa disebut dengan revolusi industri 4.0 di mana semua kegiatan manusia dapat divirtualkan, hal ini tidak terkecuali dengan model pembelajaran. Model pembelajaran perlu dikembangkan agar tercapainya tujuan pembelajaran, teknologi pembelajaran di Indonesia kian tahun mengalami perkembangan sesuai dengan perkembangan zaman, Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mewujudkan pembangunan nasional di Indonesia.

Penelitian ini berjudul Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Untuk Memperkuat Keterampilan Literasi Dalam Pembelajaran Sejarah Di Kelas X Semester Ganjil SMAN 1 Sekampung Lampung Timur Tahun Ajaran 2021/2022. Dilakukan terhadap 10 orang peserta didik yang dipilih secara acak untuk mengetahui respon dari produk yang dikembangkan. Produk dikembangkan berdasarkan analisis potensi dan masalah yang ada. Potensi penggunaan e-modul cukup bagus karena sudah terdapat fasilitas serta sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah, namun belum adanya pemanfaatan yang maksimal dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terkini.

Rumusan masalah penelitian ini yaitu (1) Bagaimanakah media dan sumber pembelajaran sejarah yang digunakan selama ini dikelas X SMA Negeri 1 Sekampung Lampung Timur?. (2) Bagaimanakah desain pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android untuk Memperkuat Keterampilan Literasi dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas X SMA Negeri 1 Sekampung Lampung Timur?. (3) Apakah menurut pakar desain pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android untuk Memperkuat Keterampilan Literasi dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas X SMA Negeri 1 Sekampung Lampung Timur tersebut layak di uji cobakan?.

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu (1) Untuk mendeskripsikan media dan sumber pembelajaran sejarah yang selama ini yang digunakan dikelas X di SMA Negeri 1 Sekampung. (2) Untuk mendapatkan desain media e-modul interaktif

berbasis android untuk menguatkan keterampilan literasi dalam pembelajaran sejarah di kelas X Semester Ganjil SMA Negeri 1 Sekampung Lampung Timur Tahun Ajaran 2021/2022. (3) Untuk mendeskripsikan pendapat para pakar/praktisi desain e-modul interaktif berbasis android untuk menguatkan keterampilan literasi layak digunakan atau tidak.

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D) Sugiyono Level 1. Uji coba produk ini dilakukan di kelas X IPS SMAN 1 Sekampung dengan kelompok kecil yaitu 10 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini menggunakan *observasi* (pengamatan), *interview* (wawancara), *questioner* (angket), dan dokumentasi. Instrument pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan studi pendahuluan yang dilakukan dengan pra penelitian yang berupa non tes dalam bentuk wawancara dan instrument validasi ahli yang dilakukn oleh tim validasi yaitu ahli materi dan ahli desain.

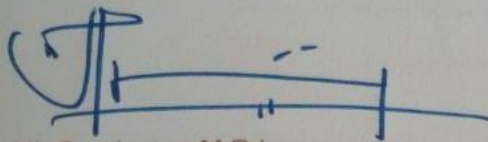
Validasi ahli materi pada tahap pertama mendapatkan skor dari validator 1 sebesar 3,53 dan validator 2 sebesar 4,2 sehingga rata-ratanya sebesar 3,86 dan persentasenya sebesar 77,3%. Yang berarti “baik”, kemudian pada validasi tahap kedua mendapat skor 4,33 dari validator 1 dan 4,56 dari validator 2 sehingga rata-rata skor pada validasi tahap kedua sebesar 4,44 dan persentasenya sebesar 88,8% yang berarti e-modul interaktif sudah “sangat baik” berdasarkan validasi materi. 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”, sehingga tidak dilakukan validasi desain tahap 2. Uji coba peserta didik menggunakan angket respon peserta didik dan 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”.

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Oleh **ANGGI TRIAWAN** Ini,  
Telah diperbaiki dan disetujui untuk diuji

Metro, 10 Agustus 2022

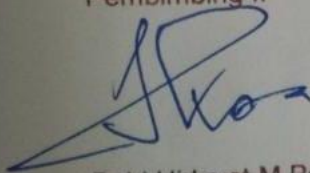
Pembimbing 1



Dra. Hj. Sumiyatun, M.Pd.

NIP. . 19581010 198703 2 001

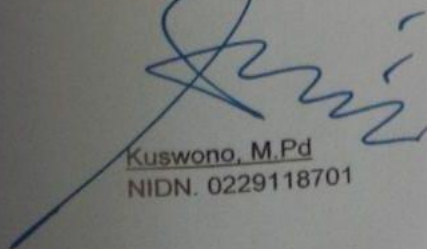
Pembimbing II



Bobi Hidayat, M.Pd.

NIDN. . 0219098502

Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah



Kuswono, M.Pd

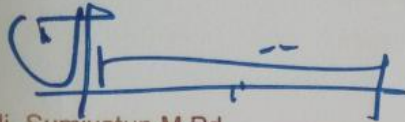
NIDN. 0229118701



**PENGESAHAN**

Skripsi Oleh **ANGGI TRIAWAN** Ini,  
Telah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji  
Pada Tanggal 2022

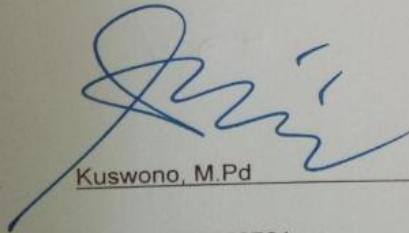
Tim penguji



Dra. Hj. Sumiyatun, M.Pd. Ketua  
NIP. . 19581010 198703 2 001



Bobi Hidayat, M.Pd. Sekretaris  
NIDN. . 0219098502



Kuswono, M.Pd. Penguji Utama  
NIDN. 0229118701

Mengetahui  
Fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan



Drs. Partono, M.Pd.  
NIP. 19660413 199103 1 003

## **MOTO**

"Jika kamu tidak sanggup menahan lelahnya belajar maka kamu harus sanggup menahan perihnya kebodohan"

*-Imam Syafi'i-*

"Jangan pernah ragu bahwa kamu dapat mengubah sejarah. Kamu sudah melakukannya."

*-Marge Piercy-*

## PERSEMBAHAN

Sujud syukur penulis sembahkan pada Allah Allah Subhanahu Wa Ta'ala, Tuhan Yang Maha Agung dan Maha Tinggi. Atas takdir dan karunia-Nya penulis bisa menjadi pribadi yang berpikir, berilmu, beriman dan bersabar. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk masa depan penulis dalam meraih cita-cita. Shalawat dan salam selalu terlimpahkan kehadiran Rasulullah Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam.

Kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Ibunda tercinta Tukiyah yang mengandung dan melahirkanku dengan segala perjuangannya serta dengan kasih sayangnya yang luar biasa mendidik dan membesarkanku hingga kini dan Ayahanda tercinta Abu khori yang senantiasa menjadi pahlawan dikehidupanku, yang tak pernah luput dalam menasehatiku, menafkahiku dan selalu mendukung segala sesuatu yang baik untuk diriku dan kesuksesanku kelak. Semoga Allah selalu memberikan rahmatNya hingga akhir kelak.
2. Mamas ku Dian rayoga dan Andri yulis dianto yang kusayangi, selalu menyayangiku dengan ketulusannya. semoga selalu diberikan kesehatan dan allah Swt. selalu melindungi setiap langkahmu dan usaha mu.
3. Pacar ku yang paling cantik Anisa lidia ningrum, yang paling kusayangi terimakasih selalu menghiburku dan menyemangati ku dalam situasi apapun dalam menyusun skripsi ini.
4. Adik ku Rizki kurniawan yang terkasih, yang selalu menemani dan memberi semangat, mendukung bahkan selalu membantuku untuk segera menyelesaikan skripsiku dan kawan-kawan Pendidikan Sejarah angkatan tahun 2018 yang telah memotivasi untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Almamater Universitas Muhamadiyah Metro

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh*

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena atas rahmad dan karunia-Nya penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK MENGUATKAN KETERAMPILAN LITERASI DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI KELAS X SEMESTER GANJIL SMAN 1 SEKAMPUNG LAMPUNG TIMUR TAHUN AJARAN 2021/2022”**.

Penulisan skripsi ini sebagai syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan, Jurusan Pendidikan IPS, Program Studi Pendidikan Sejarah pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Metro.

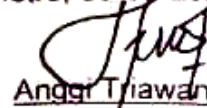
Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. H. Jazim Ahmad, M.Pd. selaku Rektor dan Bapak Drs. Partono, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Metro.
2. Ibu Dra. Hj. Sumiyatu, M.Pd. selaku dosen Pembimbing Akademik (PA), serta sebagai pembimbing I (Satu) dan Bapak Bobi Hidayat, M.Pd. sebagai pembimbing II (Dua) dan terimakasih keada Bapak Kuswono, M.pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Muhammadiyah Metro
3. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, atas ilmu yang telah diberikan selama menempuh program sarjana pendidikan di Universitas Muhammadiyah Metro.
4. Ibu Dra. Hj. Elis Setiawati, M.Pd (validator ahli materi), Serta Bapak Ade Gunawan (validator ahli desain) atas arahan dan masukan.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dalam berbagai hal, karena itu, saran, kritik, dan pendapat yang membangun, sangat penulis harapkan demi kesempurnaan penulisan di masa mendatang.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Metro, 08-08-2022



NPM. 18220003

## PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Annggi Triawan

NPM : 18220003

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan IPS

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK MENGUATKAN KETERAMPILAN LITERASI DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI KELAS X SEMESTER GANJIL SMAN 1 SEKAMPUNG LAMPUNG TIMUR TAHUN AJARAN 2021/2022”** adalah benar-benar karya saya dan bukan hasil plagiat.

Apabila di kemudian hari terhadap unsur plagiat dalam skripsi tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar akademik sarjana dan akan mempertanggung jawabkannya secara hukum.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya.

Metro, 2022

Yang membuat pernyataan,



Anggi Triawan

NPM.18220003



UNIT PUBLIKASI ILMIAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
METRO

## SURAT KETERANGAN UJI KESAMAAN (*SIMILARITY CHECK*)

Nomor: 2994/II.3.AU/F/UPI-UK/2022

Unit Publikasi Ilmiah Universitas Muhammadiyah Metro dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : ANGGI TRIAWAN  
NPM : 18220003  
Jenis Dokumen : SKRIPSI

### JUDUL:

PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK MENGUATKAN KETRAMPILAN LITERASI DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI KELAS X SEMESTER GANJIL SMAN 1 SEKAMPUNG LAMPUNG TIMUR TAHUN AJARAN 2021/2022

Telah dilakukan validasi berupa Uji Kesamaan (*Similarity Check*) dengan menggunakan aplikasi *Tumitin*. Dokumen telah diperiksa dan dinyatakan telah memenuhi syarat bebas uji kesamaan (*similarity check*) dengan persentase  $\leq 20\%$ . Hasil pemeriksaan uji kesamaan terlampir.

Demikian kami sampaikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Metro, 29 Agustus 2022  
Kepala Unit,



Dr. Arif Rahman Aththibby, M.Pd.Si.  
NIDN. 0203128801

Jl. Hajar Dewantara No. 116  
Mulyo, Kec. Metro Timur Kota Metro,  
Lampung, Indonesia

Website: [www.upi.ummetro.ac.id](http://www.upi.ummetro.ac.id)  
Email: [upi@ummetro.ac.id](mailto:upi@ummetro.ac.id)

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR LOGO</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>RINGKASAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>x</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>SURAT KETERANGAN UJI KESAMAAN (<i>Similarity Check</i>)</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xx</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Pengembangan Produk .....	4
D. Kegunaan Pengembangan Produk.....	5
E. Spesifikasi Pengembangan Produk.....	6
F. Urgensi Pengembangan .....	6
G. Keterbatasan Pengembangan .....	7
<b>BAB II KAJIAN LITERATUR</b> .....	<b>8</b>
A. Kajian Teori .....	8
1. Pembelajaran Sejarah .....	8
2. Keterampilan Literasi .....	12
3. E-Modul.....	14
4. Proses Masuknya Islam ke Indonesia.....	15

B. Definisi Operasional.....	17
C. Kajian Penelitian Relevan.....	17
D. Kerangka Berpikir .....	18
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>20</b>
A. Model Pengembangan.....	20
B. Prosedur Pengembangan.....	20
1. Potensi dan Masalah .....	20
2. Pengumpulan Data .....	21
3. Desain Produk .....	22
4. Validasi Desain dan Materi .....	22
5. Perbaikan Desain dan Materi .....	22
C. Instrumen Pengumpulan Data.....	22
1. Angket Validasi Ahli Materi .....	23
2. Angket Validasi Ahli Desain.....	23
3. Angket Respon Peserta Didik.....	24
D. Teknik Analisis Data .....	23
1. Teknik Analisis Data Pengembangan .....	24
2. Indikator Keberhasilan .....	25
E. Rancangan Pengembangan.....	26
F. Tahap Pengembangan .....	27
1. Uji Internal Tahap 1.....	27
2. Uji Internal Tahap 2.....	27
G. Jadwal Penelitian .....	28
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN .....</b>	<b>30</b>
A. Gambaran Umum .....	30
1. Kondisi Riil Lapangan .....	30
2. Analisis Potensi dan Masalah.....	31
3. Desain Produk.....	32
B. Penyajian Hasil Pengembangan .....	43
1. Penyajian Data Uji Coba.....	43
2. Analisis Data .....	48
3. Revisi Produk.....	59
C. Pembahasan Produk Akhir .....	61



1. Deskripsi Produk.....	61
2. Alamat Keberadaan Produk.....	63
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>64</b>
A. Simpulan .....	64
B. Saran.....	65
1. Pemanfaatan.....	65
2. Pengembangan.....	65
<b>DAFTAR LITERATUR.....</b>	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>68</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Spesifikasi pengembangan produk .....	6
2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi .....	23
3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain .....	23
4. Kisi-Kisi Instrumen Angket Responden Peserta Didik .....	24
5. Skala Alternatif Responden Ahli dan Peserta Didik .....	24
6. Tabulasi Angket .....	25
7. Kriteria Interpretasi Skor .....	25
8. Jadwal Penelitian .....	28
9. Draft E-Modul .....	36
10. Data Kualitatif Validasi Ahli Materi .....	44
11. Data Kualitatif Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	45
12. Data Kuantitatif Validasi Ahli Materi Tahap Pertama .....	45
13. Data Kuantitatif Validasi Ahli Desain Tahap Pertama .....	46
14. Data Kuantitatif Validasi Ahli Materi Tahap Kedua .....	46
15. Data Kuantitatif Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	47
16. Analisis Data Validasi Ahli Materi Tahap Pertama .....	48
17. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Desain Tahap Pertama .....	49
18. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua .....	50
19. Data Kuantitatif Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	55
20. Perbandingan Produk Sebelum dan Sesudah Revisi Materi .....	58

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir .....	19
2. Bagan Langkah Penelitian <i>Research And Development</i> (R&D) Level 1 .	20
3. Peta Konsep.....	34
4. Tampilan Awal <i>Adobe Animate</i> .....	35
5. Lembar Kerja <i>Adobe Animate</i> .....	35
6. Cover/ opening e-modul interaktif.....	36
7. Menu home .....	36
8. Menu petunjuk.....	37
9. Menu kompetensi.....	37
10. Menu materi .....	38
11. Menu peta konsep .....	38
12. Tampilan halaman materi .....	39
13. Tampilan saat akan mengerjakan evaluasi .....	39
14. Tampilan saat mengerjakan evaluasi.....	40
15. Tampilan hasil evaluasi .....	40
16. Tampilan video pada laman youtube .....	41
17. Menu daftar pustaka .....	41
18. Menu glossarium.....	42
19. Tampilan profil penulis .....	42
20. Tampilan saat akan keluar e-modul .....	43
21. Grafik Perbandingan Hasil Validasi Tahap Pertama dan Tahap Kedua .	52
22. Grafik Perbandingan Persentase Hasil Validasi Materi Tahap Pertama dan Tahap Kedua.....	52
23. Grafik Perbandingan Persentase Indikator Hasil Validasi Materi Tahap Pertama dan Tahap Kedua .....	53
24. Grafik Perbandingan Persentase Indikator Hasil Validasi Desain.....	54
25. Grafik hasil angket responden peserta didik .....	57
26. Kompetensi sebelum direvisi .....	58
27. Kompetensi setelah direvisi .....	58
28. Keterangan gambar sebelum direvisi.....	58
29. Keterangan gambar setelah direvisi .....	58

30. Keterangan gambar 2 sebelum direvisi.....	59
31. Keterangan gambar 2 setelah direvisi.....	59
32. Tata tulis sebelum direvisi .....	59
33. Tata tulis setelah direvisi .....	59
34. Daftar pustaka sebelum direvisi .....	60
35. Daftar pustaka setelah direvisi .....	60
36. Glossarium sebelum direvisi.....	60
37. Glossarium setelah direvisi.....	60
38. QR Code untuk mendownload e-modul interaktif .....	63

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. SK Dosen Pembimbing.....	69
2. Surat Permohonan Validator .....	70
3. Surat Pernyataan Validator Materi 1 .....	71
4. Surat Pernyataan Validator Materi 2 .....	72
5. Surat Pernyataan Validator Media.....	73
6. Surat Izin Penelitian .....	74
7. Surat Balasan Penelitian .....	75
8. Lembar Pengesahan Proposal .....	76
9. Formulir Pengajuan Judul.....	77
10. Kartu Bimbingan Skripsi .....	78
11. Angket Validasi Ahli Materi 1 .....	79
12. Angket Validasi Ahli Materi 2 .....	84
13. Angket Validasi Ahli Desain .....	89
14. Angket Siswa .....	93
15. Dokumentasi .....	96