



**PENGEMBANGAN *EXE LEARNING* SEBAGAI *E-MODUL* BAHASA
INDONESIA PADA MATERI TEKS PROSEDUR UNTUK SISWA KELAS
VII MTS. SUNAN KALIJAGA**

TESIS

**OLEH
A. SHAFIR UBAIDILLAH
NPM 22202071001**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
2024**



**PENGEMBANGAN *EXE LEARNING* SEBAGAI *E-MODUL* BAHASA
INDONESIA PADA MATERI TEKS PROSEDUR UNTUK SISWA KELAS
VII MTS. SUNAN KALIJAGA**

TESIS

Diajukan kepada

Universitas Islam Malang

**untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar
Magister Pendidikan Bahasa Indonesia**

OLEH

A. SHAFIR UBADILLAH

NPM 22202071001

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
2024**

ABSTRAK

Ubaidillah, Shafir. 2024. Pengembangan *Exe learning* sebagai *E-modul* Bahasa Indonesia pada Materi Teks Prosedur untuk Siswa Kelas VII MTs. Sunan Kalijaga. Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Program Pascasarjana, Universitas Islam Malang.

Pembimbing : (I) Prof. Dr. Hj. Dyah Werdiningsih, M.Pd., (II) Dr. Hasan Busri, M.Pd.

Kata Kunci : pengembangan, e-modul, exe learning, teks prosedur.

Penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, khususnya bagi guru untuk mendukung peserta didik dalam memahami berbagai konsep dan materi pembelajaran. Khususnya, media yang dapat dioperasikan secara mandiri oleh peserta didik. Berbagai media pembelajaran sudah semakin berkembang dengan begitu pesatnya dan beragam jenisnya salah satu yang juga paling populer digunakan untuk pembuatan model pembelajaran berupa *E-modul* yakni *Exe learning*. Dengan menggunakan aplikasi ini, bahan ajar dapat disusun secara hierarki dan sistematis. namun untuk pengaplikasiannya kepada siswa tergolong rumit karena untuk membuka file bahan ajar yang dikembangkan dengan *Exe learning* setiap siswa harus mempunyai laptop atau komputer untuk dapat mengakses *E-modul* selain itu juga memerlukan EPUB reader untuk dapat diakses diandroid, sementara setiap siswa belum tentu memiliki laptop ataupun komputer serta siswa banyak mengeluh apabila harus mendownload aplikasi EPUB reader yang kapasitasnya cukup besar. Oleh sebab itu, peneliti berupaya untuk dapat mengembangkan *Exe learning* menjadi bahan ajar yang lebih interaktif dan mudah diimplementasikan.

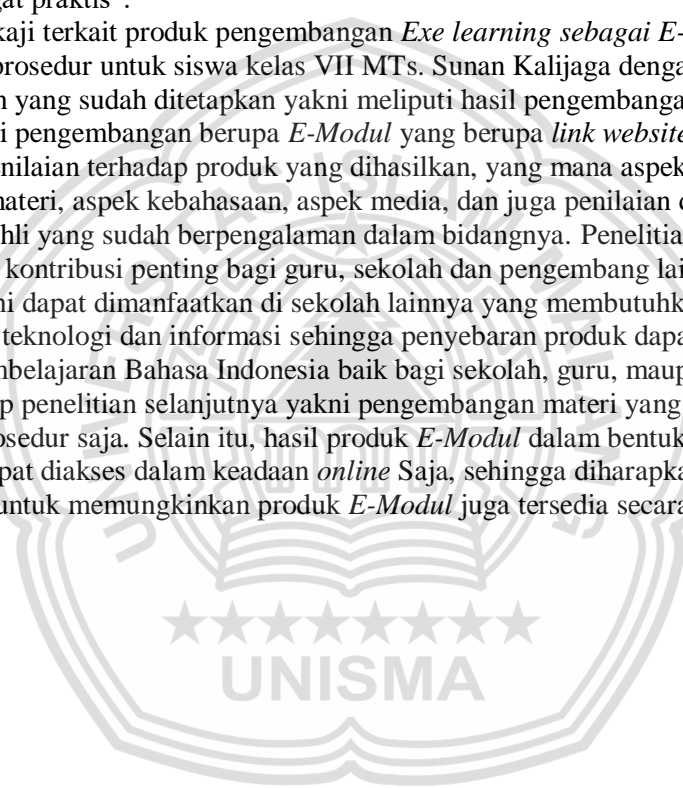
Secara umum tujuan penelitian ini adalah mengembangkan *Exe learning* sebagai *E-modul* Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VII MTs. Sunan Kalijaga. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini yakni, pertama, menganalisis kebutuhan guru dan siswa terkait kebutuhan pengembangan *Exe learning* sebagai *E-modul* Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VII MTs. Sunan Kalijaga. Kedua, mendeskripsikan proses pengembangan *Exe learning* sebagai *E-modul* Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VII MTs. Sunan Kalijaga. Ketiga, mendeskripsikan kevalidan atau kelayakan produk pengembangan *Exe learning* sebagai *E-modul* Bahasa Indonesia berbasis *website* pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VII MTs. Sunan Kalijaga yang telah divalidasi oleh para ahli. Keempat, Mendeskripsikan kepraktisan produk pengembangan *Exe learning* sebagai *E-modul* Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VII MTs. Sunan kalijaga yang telah divalidasi oleh guru dan siswa.

Metode penelitian pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yakni termasuk dalam kategori penelitian *Research and Development* atau yang biasa disingkat (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, Pertama tahap *Analyze* (menganalisis kebutuhan), *Design* (merancang produk), *Development* (mengembangkan produk), *Implementation* (menerapkan produk), *Evaluation* (meengevaluasi produk). Subjek uji coba hasil produk yang sudah dikembangkan dalam penelitian ini diantaranya yakni ahli materi, ahli kebahasaan, ahli media pembelajaran, praktisi, dan siswa kelas VII MTs. Sunan Kalijaga. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 jenis data, yakni jenis data kualitatif dan jenis data kuantitatif. Instrumen penelitian data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi 3 macam, wawancara, angket, dan dokumentasi. Sedangkan untuk analisis data, peneliti menggunakan 2 jenis teknik analisis data, yakni secara kualitatif dan kuantitatif.

Dari hasil penelitian pengembangan ini diperoleh temuan sebagaimana berikut, pertama, yakni kebutuhan *Exe learning* sebagai *E-modul* Bahasa Indonesia yang diperoleh melalui proses wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks prosedur. Penggunaan *Exe learning* di MTs. Sunan Kalijaga pernah dilakukan namun belum mencapai hasil maksimal karena keterbatasan terhadap akses siswa karena penggunaanya yang hanya bisa dioperasikan dengan PC/laptop, sehingga perlunya pengembangan terhadap *Exe learning* agar dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik, interaktif dan mudah dioperasikan kapanpun dan di manapun. Kedua, proses pengembangan dilakukan dengan tahapan perancangan

produk yang mencakup perancangan materi teks prosedur dan perancangan desain tampilan pada *Exe learning* serta proses pengembangan dengan menjadikan *Exe learning* sebagai *E-modul* yang mudah diakses tidak terbatas pada PC/laptop, yakni menjadikan *Exe learning* yang semula berbentuk *file RAR/Zip* menjadi bentuk *link* atau tautan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru sehingga media *E-modul* menjadi lebih interaktif dan mudah digunakan kapanpun dan di manapun. Ketiga, adapun untuk hasil validasi dan kelayakan produk dari pengembangan ini yang telah diujikan kepada beberapa ahli validasi dan praktisi menunjukkan hasil sebagai berikut 1) ahli materi memberikan penilaian sebesar 95%. 2) ahli kebahasaan memberikan penilaian sebesar 95%. 3) ahli media memberikan penilaian sebesar 80%. 4) praktisi yang merupakan guru Bahasa Indonesia memberikan penilaian sebesar 98%. Dari keempat hasil pengujian tersebut memperoleh nilai rata rata yakni sebesar 92%, dengan hal ini menunjukkan bahwa pengembangan *Exe learning* sebagai *E-modul* Bahasa Indonesia masuk dalam kategori “sangat layak”. Keempat, dilakukan implementasi hasil produk pengembangan terhadap siswa kelas VII MTs. Sunan Kalijaga dengan penyebaran angket dan diketahui hasil respon siswa terhadap hasil pengembangan produk memperoleh nilai sebesar 96,5%, dengan hal ini menunjukkan bahwa pengembangan *Exe learning* sebagai *E-modul* Bahasa Indonesia masuk dalam kategori “sangat praktis”.

Penelitian ini mengkaji terkait produk pengembangan *Exe learning sebagai E-Modul* Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VII MTs. Sunan Kalijaga dengan model ADDIE, sebagaimana tujuan yang sudah ditetapkan yakni meliputi hasil pengembangan produk dan kelayakan produk. Hasil dari pengembangan berupa *E-Modul* yang berupa *link website*, sedangkan kelayakan produk berupa penilaian terhadap produk yang dihasilkan, yang mana aspek yang dinilai yakni terdiri dari aspek isi/materi, aspek kebahasaan, aspek media, dan juga penilaian dari pengguna yang dinilai oleh beberapa ahli yang sudah berpengalaman dalam bidangnya. Penelitian pengembangan ini memiliki kontribusi penting bagi guru, sekolah dan pengembang lainnya. Diseminasi dari penelitian ini dapat dimanfaatkan di sekolah lainnya yang membutuhkan inovasi pembelajaran yang berbasis teknologi dan informasi sehingga penyebaran produk dapat bermanfaat dan menunjang aktifitas pembelajaran Bahasa Indonesia baik bagi sekolah, guru, maupun peserta didik. Adapun saran terhadap penelitian selanjutnya yakni pengembangan materi yang artinya tidak terbatas pada materi teks prosedur saja. Selain itu, hasil produk *E-Modul* dalam bentuk *link* pada pengembangan ini hanya dapat diakses dalam keadaan *online* Saja, sehingga diharapkan bagi pengembangan lebih lanjut untuk memungkinkan produk *E-Modul* juga tersedia secara *offline*.



ABSTRACT

Ubaidillah, Shafir. 2024. Development Exe learning as E-module Indonesian Language in Procedure Text Material for Class VII MTs Students. Sunan Kalijaga. Thesis, Indonesian Language Education Masters Study Program, Postgraduate Program, Islamic University of Malang.
Supervisor: (I) Prof. Dr. Hj. Dyah Werdiningsih, M.Pd., (II) Dr. Hasan Busri, M.Pd.

Keywords: development, e-module, exe learning, procedure text.

The use of learning media has a very important role in the learning process, especially for teachers to support students in understanding various concepts and learning materials. In particular, media that can be operated independently by students. Various learning media have developed very rapidly and there are various types, one of which is the most popular used for creating learning models in the form E-module Exe learning. By using this application, teaching materials can be arranged hierarchically and systematically. However, applying it to students is quite complicated because it requires opening the teaching material files developed with Exe learning Each student must have a laptop or computer to be able to access E-module besides that also requires EPUB reader to be accessed on Android, while every student does not necessarily have a laptop or computer and many students complain when they have to download the EPUB application reader whose capacity is quite large. Therefore, researchers are trying to develop Exe learning become teaching materials that are more interactive and easy to implement.

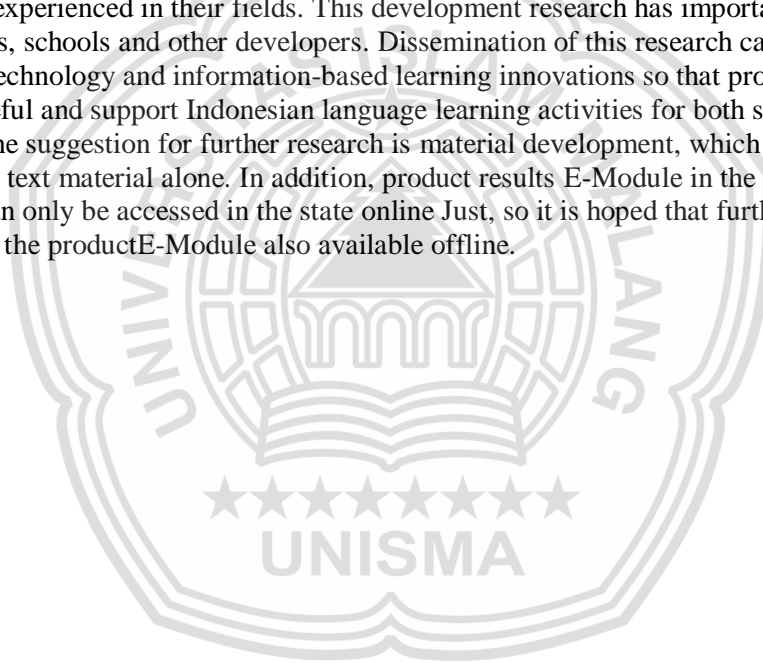
In general, the aim of this research is to develop Exe learning as E-module Indonesian language in procedural text material for class VII MTs students. Sunan Kalijaga. The specific objectives of this research are, first, to analyze the needs of teachers and students regarding development needs Exe learning as E-module Indonesian language in procedural text material for class VII MTs students. Sunan Kalijaga. Second, describe the development process Exe learning as E-module Indonesian language in procedural text material for class VII MTs students. Sunan Kalijaga. Third, describe the validity or feasibility of the development product Exe learning as E-module Indonesian language based website on procedural text material for class VII MTs students. Sunan Kalijaga which has been validated by experts. Fourth, describe the practicality of product development Exe learning as E-module Indonesian language in procedural text material for class VII MTs students. Sunan Kalijaga which has been validated by teachers and students.

The development research method used by researchers in this research is included in the research category Research and Development or what is usually abbreviated as (R&D) with the ADDIE development model, First stage Analyze (analyzing needs), Design (design the product), Development (developing products), Implementation (applying the product), Evaluation (evaluate the product). The test subjects for the product results that have been developed in this research include material experts, linguistic experts, learning media experts, practitioners, and class VII MTs students. Sunan Kalijaga. The type of data used in this research is divided into 2 types of data, namely qualitative data and quantitative data. The data research instruments that researchers used in this research were divided into 3 types, interviews, questionnaires, and documentation. Meanwhile, for data analysis, researchers used 2 types of data analysis techniques, namely qualitative and quantitative.

From the results of this development research, the following findings were obtained, first, namely needs Exe learning as E-module Indonesian language obtained through the interview process with teachers and students shows that teachers and students need interactive and easily accessible learning media in learning Indonesian, especially procedural text material. Use Exe learning at MTs. Sunan Kalijaga has been carried out but has not achieved maximum results due to limitations in student access due to its use which can only be operated with a PC/laptop, so there is a need for development of Exe learning so that it can be used as an interesting, interactive and easy to operate learning media anytime and anywhere. Second, the development process is carried out with product design stages which include designing procedural text material and designing display designs Exe

learning as well as the development process by making Exe learning as E-module which is easy to access is not limited to PC/laptop, namely making Exe learning the original shape file RAR/Zip into formatlink or links according to the needs of students and teachers so that the media E-module become more interactive and easy to use anytime and anywhere. Third, the validation results and product feasibility of this development, which have been tested on several validation experts and practitioners, show the following results: 1) material experts gave an assessment of 95%. 2) linguistic experts give an assessment of 95%. 3) media experts give an assessment of 80%. 4) practitioners who are Indonesian language teachers gave an assessment of 98%. From the four test results, the average value was 92%, this shows that development Exe learning as E-module Indonesian is included in the "very adequate" category. Fourth, the results of the development products were implemented for class VII MTs students. Sunan Kalijaga by distributing questionnaires and knowing the results of student responses to product development results obtained a score of 96.5%, with this showing that the development Exe learning as E-module Indonesian is included in the "very practical" category.

This research examines product development Exe learning as an E-Module Indonesian language in procedure text material for class VII MTs students. Sunan Kalijaga with the ADDIE model, as the stated objectives include product development results and product feasibility. The results of the development are: E-Module in the form of link website, while product feasibility takes the form of an assessment of the product produced, where the aspects assessed consist of content/material aspects, linguistic aspects, media aspects, and also user assessments assessed by several experts who are experienced in their fields. This development research has important contributions for teachers, schools and other developers. Dissemination of this research can be used in other schools that need technology and information-based learning innovations so that product dissemination can be useful and support Indonesian language learning activities for both schools, teachers and students. The suggestion for further research is material development, which means it is not limited to procedural text material alone. In addition, product results E-Module in the shape of link on this expansion can only be accessed in the state online Just, so it is hoped that further development will enable the productE-Module also available offline.



BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab I penelitian terkait pengembangan ini akan dibahas terkait beberapa hal yakni diantaranya 1) latar belakang masalah, 2) rumusan masalah, 3) tujuan pengembangan, 4) spesifikasi produk, 5) manfaat pengembangan, 6) asumsi, 7) ruang lingkup dan keterbatasan, dan 8) penegasan istilah

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam kehidupan manusia memiliki peranan yang sangat penting. Hal ini berarti setiap individu berhak untuk memperoleh pendidikan dan diharapkan untuk terus mengembangkan diri melalui proses pembelajaran sepanjang hidup. Pendidikan adalah sesuatu yang tak akan pernah berakhir, karena pastinya akan selalu ada hal hal yang perlu kita pelajari setiap hari. Secara umum, pendidikan berarti proses kehidupan di mana kita mengembangkan diri kita sendiri untuk bisa hidup dan bertahan dalam kehidupan. Oleh karena itu, menjadi seorang yang terdidik sangatlah penting. Dengan pendidikan, kita menjadi orang yang bermanfaat bagi negara, tanah air, dan bangsa kita (Irwan et al., 2021).

Pandemi Covid-19 yang telah terjadi pada tiga tahun terakhir ini memiliki dampak yang cukup signifikan yang tidak hanya pada sektor kesehatan dan ekonomi saja, tanpa disadari dampak dari wabah pademi Covid-19 juga terjadi dalam dunia pendidikan yang terus mengalami perubahan yang cukup signifikan (Marbun, 2020). Tercatat Sebanyak 188 negara, termasuk Indonesia, mengalami dampak Covid-19 yang dapat berakibat penutupan kegiatan belajar dan mengajar di sekolah. Menurut data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada bulan Juni 2020, tercatat sekitar 600 ribu lebih satuan pendidikan, 68 juta siswa dan kurang lebih sekitar 5 juta tenaga didik baik dosen maupun guru yang juga terkena paparan Covid-19. Atas dasar fakta tersebut dilakukan upaya dari Kemendikbud untuk

menanggulangi hal tersebut dan mencegah terjadinya kenaikan jumlah korban dengan menerbitkan surat edaran pada tanggal 16 Maret 2020 yang mengatur pelaksanaan kebijakan pendidikan selama masa pandemi Covid-19 yang diatur dalam aturan Kemendikbud No. 4 tahun 2020. Sejak saat itu hampir seluruh sekolah di Indonesia baik dari sekolah yang di kota kota besar maupun di lingkungan terpencil sekalipun mematuhi aturan tersebut dan melakukan kegiatan belajar dan mengajar dalam jaringan (daring) atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan memanfaatkan teknologi yang ada (Febriyatko, 2023).

Pemanfaatan teknologi dan keterampilan dalam mengelola teknologi dan informasi sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi ini dapat memberikan manfaat besar bagi peningkatan potensi sumber daya manusia yang optimal jika dikelola dengan tepat dan bijaksana. Perkembangan iptek seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sudah dapat menghadirkan suatu tradisi dan budaya baru pada peradaban manusia, teknologi saat ini memiliki pengaruh yang cukup luas dalam berbagai bidang kehidupan termasuk pendidikan. Agar dapat tercapai setiap tujuan dalam kurikulum hendaknya terus dikembangkan model pengimplementasian kurikulum yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (Werdiningsih, 2017). Kemajuan ini memiliki dampak yang cukup signifikan khususnya pada dunia pendidikan. Penerapan teknologi informasi dan komunikasi juga dapat dijadikan sebagai salah satu indikator keberhasilan suatu lembaga pendidikan (Werdiningsih, 2023), terbukti hingga saat ini faktanya pemerintah tetap mengadakan program yang mendorong sekolah untuk dapat menggunakan teknologi pada saat proses pembelajaran dalam kelas.

Penggunaan teknologi dalam kelas memiliki dampak yang positif dan menarik dalam pelaksanaan pembelajaran. Berkat kehadiran teknologi, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Di samping itu, berkat internet menjadikan kemudahan dan luasnya akses ke berbagai sumber belajar. Ini membuka peluang bagi siswa dan guru untuk

mengakses informasi terbaru dan beragam dari seluruh dunia. Penerapan teknologi dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan berbagai alat dan aplikasi digital untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih jelas dan interaktif. Tidak hanya itu, setiap siswa juga mempunyai kesempatan dalam mengasah dan mengembangkan keterampilan teknologi yang esensial bagi kehidupan mereka dimasa depan. Sehingga, proses belajar dan mengajarpun menjadi menyenangkan (Aspi & Syahrani., 2022).

Perkembangan teknologi yang terus maju memberikan peluang besar bagi peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Memanfaatkan teknologi secara bijaksana dapat menghadirkan lingkungan pembelajaran yang inovatif, menarik, dan memberikan manfaat positif bagi para siswa dalam menghadapi masa depan mereka. Pembelajaran tidak terbatas pada hubungan antara guru dengan siswa saja. Termasuk aspeknya adalah interaksi antara mereka melalui pemanfaatan media sebagai sarana pembelajaran. Media di sini berfungsi sebagai alat bantu atau perantara untuk menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik. Menurut Suprihatinrum sebagaimana yang dikutip oleh Kunchayono (2017), Dalam konteks pembelajaran, media merujuk pada alat dan materi yang berisi informasi atau materi pelajaran dengan tujuan untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, khususnya bagi guru untuk mendukung peserta didik dalam memahami berbagai konsep dan materi pembelajaran. Khususnya, media yang dapat dioperasikan secara mandiri oleh peserta didik. Keberhasilan penggunaan media tersebut sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola dan memfasilitasi penggunaannya. Peran sentral guru adalah sebagai penyedia informasi atau materi pelajaran (Putra et al., 2019). Pada awalnya, media pembelajaran digunakan sebagai alat visual yang membantu guru dalam proses pengajaran. Namun, seiring dengan kemajuan IPTEK dalam dunia pendidikan, pemanfaatan

media pembelajaran telah mengalami perkembangan yang lebih luas dan signifikan berkat dorongan dari teknologi informasi dan komunikasi. Bentuk model pembelajaran berbasis TIK sangat sesuai pada era saat ini, terutama dalam menghadapi Era *Society 5.0* yang menekankan perlunya siswa memahami konsep-konsep seperti transparansi, otomatisasi komputer, perhitungan, dan automasi. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Rejeki et al (2020), Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu yang membantu pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas guna mencapai tujuan pembelajaran. Penggabungan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran dapat memberikan keunggulan bagi guru dalam menjalankan perannya, dan juga untuk memudahkan kepada siswa dalam memahami pelajaran pada proses belajar mengajar.

Berbagai media pembelajaran sudah semakin berkembang dengan begitu pesatnya dan beragam jenisnya salah satu yang juga paling populer digunakan untuk pembuatan model pembelajaran berupa *E-modul* yakni *Exe learning*. *Exe learning* merupakan aplikasi pembelajaran yang sangat fleksibel untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran. *Exe learning* adalah program aplikasi gratis (*open source*) yang berguna untuk pembuatan bahan ajar berbasis *E-learning*. Dengan menggunakan aplikasi ini, bahan ajar dapat disusun secara hierarki dan sistematis, termasuk topik, bagian, dan unit pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar dengan langkah-langkah yang terstruktur dan sistematis (Sofyan, 2015).

Setelah peneliti melakukan wawancara pra riset kepada salah satu guru bahasa Indonesia di MTs. Sunan Kalijaga, ditemukan suatu permasalahan terkait penggunaan *E-modul* dengan pemanfaatan *Exe learning*, menurut beliau *Exe learning* adalah sebuah aplikasi pembelajaran yang memiliki banyak kelebihan dalam membantu proses belajar mengajar penggunaan *Exe learning* juga menarik dengan berbagai fitur yang ditawarkan, namun untuk pengaplikasiannya kepada siswa tergolong rumit karena untuk membuka file bahan ajar yang dikembangkan dengan *Exe learning* setiap siswa harus mempunyai laptop atau komputer

untuk dapat mengakses *E-modul* selain itu juga memerlukan EPUB *reader* untuk dapat diakses diandroid, sementara setiap siswa belum tentu memiliki laptop ataupun komputer serta siswa banyak mengeluh apabila harus mendownload aplikasi EPUB *reader* yang kapasitasnya cukup besar. Hal ini bisa membuat pembelajaran terasa kurangs efektif dan responsif, terutama di era digital yang serba *mobile* seperti sekarang. Selain itu, pada pengembangan ini, materi yang akan dikembangkan yakni pada materi teks prosedur.

Hal tersebut karena pada hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada siswa, siswa merasa bahwa bahwa teks prosedur merupakan salah satu materi yang sulit dipahami oleh siswa, karena materi teks prosedur cenderung memiliki banyak langkah yang harus diikuti dengan cermat, dan kesalahan dalam pemahaman dan pelaksanaan akan berdampak cukup signifikan, selain itu teks prosedur juga cenderung kurang menarik secara visual dibandingkan dengan beberapa materi yang lebih grafis, mengingat bahan ajar materi teks prosedur yang diterapkan sebelumnya masih menggunakan buku cetak. Sehingga siswa menilai perlu adanya bahan ajar baru yang diterapkan guru dalam pembelajaran teks prosedur, seperti halnya bahan ajar yang di dalamnya terdapat contoh-contoh berupa gambar dan video. Oleh sebab itu, akan menjadi sangat penting untuk mengembangkan materi teks prosedur karena dapat memberikan kemungkinan untuk penyajian materi dengan lebih interaktif, fleksibel dan visual sehingga dapat memudahkan siswa untuk memahami langkah-langkah dalam teks prosedur dan mengatasi kesulitan yang mungkin akan ditemukan selama pembelajaran teks prosedur.

Oleh sebab itu, peneliti berupaya untuk dapat mengembangkan *Exe learning* menjadi bahan ajar yang lebih interaktif dan mudah diimplementasikan dengan melakukan suatu penelitian dengan judul *Pengembangan Exe Learning sebagai E-Modul Bahasa Indonesia pada Materi Teks Prosedur untuk Siswa Kelas VII MTs. Sunan Kalijaga* dengan berdasarkan terhadap beberapa literatur, sehingga ditemukan penelitian yang dilakukan oleh Maharani

Conilie dengan judul penelitian *Pengembangan Exe learning sebagai Bahan Ajar Biologi Berbasis Android Terintegrasi I-SETS (Islamic, Science, Environment, Technollogy, Society) pada Materi Bakteri untuk Siswa Kelas X di MAN Bondowoso* pada penelitian ini dilakukan suatu pengembangan *Exe learning* menjadi berbasis android dengan pemanfaatan aplikasi tambahan *Reasily* hal ini memberikan hasil bahwa kevalidan bahan ajar biologi berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media serta ahli praktikalitas memperoleh presentase rata-rata 95% dengan hasil kriteria sangat valid dan sangat praktis (Conilie, 2021). Dari penelitian tersebut diketahui bahwa terdapat aplikasi *reasly* yang juga merupakan EPUB *reader* dengan kapasitas yang cukup kecil yakni hanya 3.2 Mb. Selain itu penelitian lain juga dilakukan oleh Eulis Arumsari, Bambang Heru, dan Dwi Susanti, dengan judul penelitian *E-learning Berbasis Exe learning untuk Pembelajaran Optika Geometri dengan Model Pembelajaran Learning Cycle di SMA Kelas XI* ditemukan bahwa media yang dikembangkan telah melewati uji kelayakan materi dan menunjukkan beberapa kelebihan yang signifikan. Dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE dengan perolehan hasil yang menunjukkan bahwa pengembangan media dengan *Exe learning* dapat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran optika geometri dengan model pembelajaran *learning cycle* di SMA kelas XI (Arumsari et al., 2018).

Peneliti melakukan suatu inovasi untuk pemanfaatan *E-modul* menggunakan *Exe learning* untuk dapat berbasis *website* sehingga bisa dengan mudah digunakan dan diakses tanpa EPUB *reader* atau tambahan aplikasi lainnya dengan memanfaatkan *web hosting* gratis. peneliti memilih layanan *web hosting* secara gratis untuk menekan biaya operasional dalam pengembangan ini, mengingat sebenarnya banyak sekali layanan *web hosting* yang berbayar dan tergolong tidak murah. Dengan menggunakan *web hosting* gratis, *Exe learning* dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk *handphone*, ini akan meningkatkan fleksibilitas dalam pembelajaran, sehingga lebih banyak orang dapat mengakses dan memanfaatkan *Exe*

learning tanpa harus terbatas pada penggunaan laptop atau komputer saja. Dengan demikian, pengembangan *Exe learning* dengan memanfaatkan *web hosting* gratis diharapkan dapat mengatasi kekurangan yang ada dan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan responsif bagi semua orang, tanpa terkecuali. Ini adalah tindakan positif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inklusif dan sesuai dengan kebutuhan di tengah perkembangan era digital yang terus berlanjut.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam mengatasi kekurangan *Exe learning* agar lebih mudah diakses dan responsif. Dengan memanfaatkan *web hosting* gratis, *Exe learning* dapat diakses melalui *handphone*, meningkatkan fleksibilitas pembelajaran. Hal ini memperluas jangkauan dan menciptakan pembelajaran yang lebih inklusif. Penelitian ini juga menghadirkan inovasi teknologi pembelajaran yang bisa diimplementasikan dengan efisien dan efektif dalam berbagai institusi pendidikan. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan mutu pembelajaran dan manfaatnya bagi peserta didik dan pendidik.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan latar belakang tersebut ditemukan beberapa rumusan masalah yang penting sekali untuk dibahas pada penelitian ini di antaranya yakni sebagai berikut :

- 1) Bagaimana analisis kebutuhan guru dan siswa terkait pengembangan *Exe learning* sebagai *E-modul* Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VII MTs. Sunan Kalijaga?
- 2) Bagaimana proses pengembangan *Exe learning* sebagai *E-modul* Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VII MTs. Sunan Kalijaga ?
- 3) Bagaimana hasil validasi ahli dan praktisi terkait kelayakan produk pengembangan *Exe learning* sebagai *E-modul* Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VII MTs. Sunan Kalijaga?

- 4) Bagaimana hasil respon siswa terkait kepraktisan produk pada pengembangan *Exe learning* sebagai *E-modul* Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VII MTs. Sunan Kalijaga?

1.3 Tujuan Pengembangan

Sesuai dari rumusan masalah di atas, maka tujuan umum tersebut akan dijabarkan sesuai dengan tujuan husus yakni di antaranya sebagai berikut :

- 1) Menganalisis kebutuhan guru dan siswa terkait kebutuhan pengembangan *Exe learning* sebagai *E-modul* Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VII MTs. Sunan Kalijaga.
- 2) Mendeskripsikan proses pengembangan *Exe learning* sebagai *E-modul* Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VII MTs. Sunan Kalijaga.
- 3) Mendeskripsikan hasil validasi terhadap kelayakan produk pengembangan *Exe learning* sebagai *E-modul* Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VII MTs. Sunan Kalijaga yang telah divalidasi oleh para ahli.
- 4) Mendeskripsikan hasil respon siswa terhadap kepraktisan produk pengembangan *Exe learning* sebagai *E-modul* Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VII MTs. Sunan Kalijaga.

1.4 Spesifikasi Produk

Pengembangan ini diharapkan dapat menghasilkan beberapa spesifikasi produk yakni diantaranya :

- 1) *E-modul* yang berbasis *website* pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur kelas VII MTs. Sunan Kalijaga menggunakan aplikasi *Exe learning*.
- 2) *Exe learning* berbasis *website* pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur kelas VII MTs. Sunan Kalijaga dapat digunakan dengan memanfaatkan penyedia layanan *web hosting* gratis bernama *000webhostapp*.

- 3) *Exe learning* berbasis *website* pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur Kelas VII MTs. Sunan Kalijaga lebih responsif digital dan fleksibel dengan modul ajar berbasis *website*.
- 4) Produk akhir dari *E-modul* ini berbentuk *link website* sehingga lebih responsif karena dirancang dengan lebih simple dan mudah digunakan serta lebih mudah diakses di manapun dan kapanpun dengan *mobile* atau *smartphone* tanpa perlu aplikasi tambahan sehingga mempermudah siswa untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan efektif dan efisien.

1.5 Manfaat Pengembangan

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Kedua manfaat tersebut dapat dijelaskan sebagaimana berikut ini:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat terhadap pemahaman teori pembelajaran digital, terutama dalam konteks penggunaan *E-modul* untuk pendidikan, sehingga dapat membantu mengembangkan kerangka teoritis untuk pembelajaran digital dimasa depan. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan terkait bagaimana model ini dapat mengubah cara pembelajaran siswa sehingga menjadi lebih inovatif dan fleksibel.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Bagi Siswa

Hasil dari pengembangan ini dapat memberikan suatu inovasi pembelajaran terhadap siswa, sehingga siswa dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan efektif, menarik dan menyenangkan, hanya dengan mendapatkan *link* akses ke dalam *E-modul* dan modul

sudah dapat dipelajari di manapun dan kapanpun secara fleksibel sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII MTs. Sunan Kalijaga.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk dapat memberikan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta dapat dengan mudah menyampaikan materi yang interaktif dan efektif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pengajaran dalam kelas.

3) Bagi Dunia Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi dunia pendidikan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran dengan pemanfaatan *Exe learning* dengan berbasis *website*.

4) Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini merupakan salah satu sumber inspirasi pengembangan sehingga dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya sebagai referensi dalam mengembangkan produk dan perbaikan dari produk sebelumnya.

1.6 Asumsi Penelitian

Asumsi pada penelitian terkait pengembangan *Exe learning* sebagai bahan ajar berbasis *website* ini dapat dijelaskan sebagaimana berikut ini:

- 1) Menghasilkan *E-modul Exe learning* berbasis *website* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur kelas VII MTs. Sunan Kalijaga sebagai media pembelajaran yang inovatif dan fleksibel.
- 2) Sebagai *E-modul* yang inovatif dan menarik pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur sehingga memberikan semangat baru untuk siswa menguasai pembelajaran karena media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak terbatas hanya dengan metode ceramah yang disampaikan oleh guru.

- 3) Sesuai dengan tuntutan zaman untuk terus dapat mengembangkan teknologi dan informasi yang tidak terbatas sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan responsif.

1.7 Ruang Lingkup dan Keterbatasan

Pada pengembangan *E-modul* berbasis *website* ini terdapat beberapa ruang lingkup dan keterbatasan yang harus ada pada setiap penelitian agar penelitian bisa terfokuskan dan tidak melebar kemana mana. Diantara ruang lingkup pengembangan yakni:

1.7.1 Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini merupakan beberapa ahli validasi dan praktisi yang terdiri dari ahli materi, ahli kebahasaan, ahli media serta guru bahasa Indonesia dan siswa kelas VII MTs. Sunan Kalijaga.

1.7.2 Objek Penelitian

- 1) Media pembelajaran dengan *Exe learning* yang merupakan media pembelajaran yang interaktif dengan berbagai fitur seperti penambahan gambar, video dan ditambah soal-soal interaktif yang menarik.
- 2) Pemanfaatan *web hosting* gratis sebagai pembuatan *website* yang dapat digunakan untuk meresponsif tampilan atau penggunaan *Exe learning*.
- 3) Materi pembelajaran teks prosedur yang merupakan materi ajar untuk siswa kelas VII MTs. Sunan kalijaga.

1.7.3 Keterbatasan Penelitian

- 1) Penelitian ini hanya terbatas pada materi teks prosedur yang merupakan materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII MTs. Sunan Kalijaga.
- 2) Penelitian ini berfokus pada pengembangan *Exe learning* sebagai *E-modul* Bahasa Indonesia berbasis *website* pada materi ajar teks prosedur.
- 3) Uji praktik yang dilakukan hanya berfokus kepada siswa kelas VII MTs. Sunan kalijaga.

1.8 Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan interpretasi makna, kemudian penegasan istilah ini didefinisikan sebagaimana berikut ini:

- 1) Media pembelajaran merupakan sarana fisik yang digunakan untuk mengkomunikasikan isi pembelajaran kepada siswa. Media ini berupa berbagai alat atau bahan, seperti buku, film, video, dan jenis media lainnya, yang berfungsi untuk menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan interaktif kepada peserta didik.
- 2) *E-modul* adalah sebuah bahan ajar yang terstruktur dengan baik sesuai dengan kurikulum yang ditentukan, dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer atau perangkat Android. Oleh karena itu, *E-modul* merupakan sebuah sarana pembelajaran yang mengadopsi teknologi elektronik, memungkinkan siswa untuk belajar secara independen melalui akses *online* atau *offline* (Suarsana & Mahayukti, 2013).
- 3) Aplikasi *Exe learning* adalah sebuah perangkat lunak yang bisa diunduh secara gratis melalui situs resmi <https://Exelearning.org>. Program ini dibuat oleh Sandi Britain dan tim yang didukung oleh *Core Education*. Menurut Ardliabzi dalam Jahro & Ridho (2015) *Exe learning* adalah sebuah program desain berbasis web yang bertujuan untuk mendukung dan menyajikan pembelajaran berbasis web.s
- 4) *Web hosting* adalah suatu layanan yang memberikan kesempatan bagi individu atau organisasi untuk menyimpan dan mengelola beragam jenis file dan data yang terkait dengan situs web mereka di server yang khusus disediakan untuk tujuan tersebut.
- 5) Teks prosedur adalah teks yang berisi penjelasan terkait tatacara atau tahapan-tahapan dalam melaksanakan sesuatu. Teks prosedur ini merupakan salah satu materi Bahasa Indonesia untuk siswa kelas VII SMP/SLTP sederajat.

- 6) Model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan yang terdiri dari 5 tahap model pengembangan yakni diantaranya (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).



BAB V

PENUTUP

Dalam Bab ini merupakan akhir dari proses penelitian pengembangan yang terdiri dari 1) kajian produk dan 2) saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan lebih lanjut.

5.1 Kajian Produk

Produk pengembangan *Exe learning* sebagai *E-Modul* Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VII MTs. Sunan Kalijaga dengan model ADDIE sebagaimana tujuan yang sudah ditetapkan yakni meliputi hasil pengembangan produk dan kelayakan produk. Hasil dari pengembangan berupa *E-Modul* yang berupa *link website*, sedangkan kelayakan produk berupa penilaian terhadap produk yang dihasilkan, yang mana aspek yang dinilai yakni terdiri dari aspek isi/materi, aspek kebahasaan, aspek media, dan juga penilaian dari pengguna yang dinilai oleh beberapa ahli yang sudah berpengalaman dalam bidangnya.

Model Pengembangan *Exe learning* sebagai *E-Modul* Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VII MTs. Sunan Kalijaga yang peneliti gunakan yakni model ADDIE yang tersusun dalam 5 proses atau tahapan, diantaranya yakni analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan produk, implementasi produk, dan evaluasi. Lima proses model pengembangan ADDIE tersebut yang akhirnya menghasilkan produk berupa *E-Modul* dalam bentuk *link website*, berikut merupakan rincian proses pengembangan ADDIE yang peneliti lakukan dalam penelitian ini.

5.1.1 Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara terhadap guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas VII MTs. Sunan Kalijaga terkait kebutuhan terhadap pengembangan produk yang dimaksudkan. Guru menghadapi kendala dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa, khususnya pada materi teks prosedur yang dalam proses

pembelajaran sebelumnya masih menggunakan bahan ajar berupa buku teks. Sebelumnya juga guru pernah menggunakan aplikasi *Exe learning*. Namun, didapati bahwa output dari aplikasi *Exe learning* ini berupa format elp berbentuk RAR/Zip sehingga untuk mengaksesnya perlu bantuan PC/Laptop. Selain itu peneliti juga mendapat informasi dari siswa bahwa dalam proses pembelajaran mereka cenderung lebih suka terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi. Sehingga dari informasi terkait kebutuhan di atas, peneliti menyimpulkan perlu adanya pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks prosedur.

5.1.2 Proses Pengembangan

1) Perancangan Produk

Pada tahap perancangan produk ini, peneliti melakukan pengumpulan materi yang kemudian selanjutnya dilakukan tahap desain awal yang meliputi penyajian materi, gambar, video, soal-soal interaktif pada media *Exe learning*.

2) Pengembangan Produk

Pada tahap ini yakni mengubah produk *Exe learning* yang semula berbentuk RAR atau ZIP menjadi *E-Modul* dalam bentuk *link website*.

5.1.3 Hasil Validasi

Setelah proses pengembangan selesai dilaksanakan, kemudian peneliti melakukan uji validitas untuk menguji kelayakan produk sebelum diimplementasikan. Proses uji validitas dilakukan yang pertama yakni oleh ahli materi, diperoleh hasil validasi sebesar 95%. Yang kedua oleh ahli kebahasaan, diperoleh hasil validasi sebesar 95%. Yang ketiga oleh ahli media, diperoleh hasil validasi sebesar 80%. Yang keempat oleh guru pengampu sebagai praktisi, diperoleh hasil validasi sebesar 98%. Dari keseluruhan hasil uji validitas oleh para ahli menghasilkan nilai rata-rata sebesar 92%, yang dengan hal ini menunjukkan kategori

sangat valid, sehingga *Exe learning* sebagai *E-modul* Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur yang sudah dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

5.1.4 Respon Siswa

Pada tahap ini, setelah produk hasil pengembangan dinilai dan dinyatakan layak, kemudian produk diimplementasikan kepada siswa kelas VII MTs Sunan Kalijaga dengan jumlah total sebanyak 20 siswa. Kemudian siswa diberi angket untuk memberikan tanggapan terhadap kepraktisan produk yang dikembangkan, siswa menilai bahwa cakupan materi, kaidah kebahasaan, penyajian, dan desain pada *E-modul* sangat menarik, praktis, serta mudah untuk digunakan. Dari hasil analisis keseluruhan tanggapan siswa menunjukkan presentase sebesar 96.5%, yang dengan hal ini menunjukkan kategori sangat praktis.

5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut

Berikut merupakan uraian meliputi saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan lebih lanjut dari hasil penelitian pengembangan *Exe learning* sebagai *E-Modul* Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VII MTs. Sunan Kalijaga.

5.2.1 Saran Pemanfaatan

1) Bagi Guru

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi sumber acuan bagi guru dalam meningkatkan kreatifitas proses pembelajaran di kelas khususnya pada materi teks prosedur mata pelajaran Bahasa Indonesia. Guru juga diharapkan dapat menciptakan bahan ajar berbasis teknologi informasi yang komunikatif untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

2) Bagi Sekolah

Hasil dari pengembangan *Exe learning* sebagai *E-Modul* Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VII berupa *link website* ini bisa menjadi alternatif

media pembelajaran yang baru bagi sekolah selain menggunakan media pembelajaran yang relatif konvensional. Sekolah juga diharapkan dapat memanfaatkan semaksimal mungkin fasilitas yang ada untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3) Bagi Pengembang Lainnya

Bagi pengembang lainnya yang ingin mengembangkan media atau bahan ajar yang sama, hasil dari pengembangan *Exe learning* sebagai *E-Modul* Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VII berupa *link website* ini diharapkan untuk dapat menjadi sumber rujukan untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi dengan konsep yang berbeda sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada materi Bahasa Indonesia..

5.2.2 Diseminasi

Produk dari hasil pengembangan *Exe learning* sebagai *E-Modul* Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VII di MTs. Sunan Kalijaga berupa *link website* ini juga dapat digunakan di sekolah lainnya yang membutuhkan inovasi pembelajaran yang berbasis teknologi dan informasi. Penyebaran produk pengembangan ini nantinya perlu untuk diberlakukan analisis dan observasi terlebih dahulu sebelum digunakan, sehingga penyebaran produk dapat bermanfaat dan menunjang aktifitas pembelajaran Bahasa Indonesia baik bagi sekolah, guru, maupun peserta didik.

5.2.3 Pengembangan Lebih Lanjut

Pengembangan *Exe learning* sebagai *E-Modul* Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur untuk siswa kelas VII MTs. Sunan Kalijaga hanya terfokus pada satu materi saja, yakni pada materi teks prosedur. Sehingga, dalam pengembangan lanjut, diharapkan semua materi pada pelajaran Bahasa Indonesia dapat tercakup semuanya. Dalam pengembangan ini, peneliti memanfaatkan *web hosting* gratis untuk menekan biaya operasional dalam

pembuatan *E-modul* dalam bentuk *link*, sehingga peneliti mengharapkan pada pengembang lainnya untuk juga memperhatikan biaya operasional dalam pengembangan media atau bahan ajar selanjutnya. Selain itu, hasil produk *E-Modul* dalam bentuk *link* pada pengembangan ini hanya dapat diakses dalam keadaan *online* Saja, sehingga diharapkan bagi pengembangan lebih lanjut untuk memungkinkan produk *E-Modul* juga tersedia secara *offline*.



DAFTAR RUJUKAN

- Afrianti, S., & Musril, H. A. 2021. Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang. *Jurnal Informatika Upgris*, 6(2), 2–7. <https://doi.org/10.26877/jiu.v6i2.6471>
- Akker, J., Gravemeijer, K., Mckenney, S., & N.Nieveen. 2006. *Introducing Educational Design Research*. Belanda: Routledge.
- Arumsari, E., Heru, B., & Susanti, D. 2018. E-Learning Berbasis Exe-Learning untuk Pembelajaran Optika Geometri dengan Model Pembelajaran Learning Cycle di SMA Kelas XI. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal) SNF2018*, 2, 57–69. <https://doi.org/10.21009/03.SNF2018>
- Aspi, M., & Syahrani. 2022. Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Adiba: Journal Of Education*, 2(1), 64–73.
- Conilie, M. 2021. Pengembangan Exe learning sebagai Bahan Ajar Biologi Berbasis Android Terintegrasi I-SETS (Islamic, Science, Environment, Technology, Society) pada Materi Bakteri untuk Siswa Kelas X di MAN Bondowoso. UIN KH. Achmad Siddiq Jember.
- Febriyatko, A. 2023. Pandemi Covid-19 dan Strategi Pembelajaran Jarak Jauh. BDK Bandung Kementerian Agama RI. <https://bdkbandung.kemenag.go.id/berita/pandemi-covid-19-dan-strategi-pembelajaran-jarak-jauh>
- Firmanto, A., Hitipeuw, I., Pali, M., & Hanurawan, F. 2019. Learning Style Based Teaching to Enhance Student Metacognition Skills (Review of Neuroscience Learning Theory. *Proceedings of the 4th ASEAN Conference on Psychology, Conselling, and Humanities (ACPCH 2018)*. <https://doi.org/10.2991/acpch-18.2019.108>
- Gunawan, D. 2010. Modul Pembelajaran Interaktif Elektronika Dasar untuk Program Keahlian Teknik Audio Video SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo Menggunakan Macromedia Flash 8. *KomuniTi*, 2(1).
- Hamzah, A. 2020. Metode Penelitian dan pengembangan (Research and Development): Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif. Malang: Literasi Nusantara.
- I., A., & Moralejo. 2021. eXeLearning as a Tool for The Virtualization of Teaching: The Design of Learning Objects for The Study of The Urban Landscape. *Ikastorratza Journal*, 26(1), 1–20.
- Irwan, I., Ichsan, F. N., Gistituati, N., & Marsidin, S. 2021. Analisis Kebijakan Pendidikan Terkait Implementasi Pembelajaran Pada Masa Darurat Covid 19. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9(2), 89–95. <https://doi.org/10.33751/jmp.v9i2.4238>
- Jahro, I. S., & Ridho, D. 2015. Penerapan Model Problem Based Learning Menggunakan Media Exe Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kerjasama Siswa Pada Materi Hidrokarbon. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 7(3).
- Keraf, G. 2010. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia.

- Kuncahyono. 2017. Analisis Penerapan Media Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (Jp2sd)*, 5(2), 773–780. <https://doi.org/10.22219/Jp2sd.Vol5.No2.773-780>
- Kurniasari, I. 2018. Pengembangan E - Module Berbasis E-Learning Bercirikan Etnomatematika pada Materi Bangun Ruang Peserta Didik Kelas VIII. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Lubis, A., & Napitupulu, E. 2016. Pengaruh Strategi Pembelajaran dengan Penggunaan Media Elearning dan Komunikasi Interpersonal terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Negeri di Kecamatan Lima Puluh. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*, 3(1).
- Mahsun. 2014. Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013. Yogyakarta: PT. Grafindo Persada.
- Marbun, P. 2020. Desain Pembelajaran Online Pada Era dan Pasca Covid 19. *CSRID Journal*, 12(2), 129–142. <https://doi.org/doi.org/10.22303/csrid.12.2.2020.129-142>
- Priyatni, E. 2014. Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Putra, Z. H., Witri, G., & Yulita, T. 2019. Development of Powerpoint-Based Learning Media in Integrated Thematic Instruction of Elementary School. *International Journal Of Scientific & Technology Research*, 8(10), 697–702.
- Rayandra Asyhar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. 2020. Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V4i2.351>
- Santosa, A. S. E., Santyadiputra, G. S., & Divayana, D. G. H. 2017. Pengembangan E-module Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Administrasi Jaringan Kelas XII Teknik Komputer dan Jaringan di SMK TI Bali Global Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(1).
- Setyosari, P. 2016. Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Smith, J. A., & Johnson, R. M. 2021. The Impact of Web Hosting on Website Performance. *Journal of Web Development*, 5(2), 120-135.
- Sofyan, P. 2015. Pandungan eXe-Learning Sebagai Aplikasi Pembuatan Modul e-Learning. In *Pusdiklat Kehutanan*.
- Suarsana, I. M., & Mahayukti, G. A. 2013. Pengembangan E-module Berorientasi Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2).

- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Tung, Y. 2017. Desain instruksional : perbandingan model dan implementasinya. Yogyakarta: Andi.
- Ubaidillah, A. S., Werdiningsih, D., & Busri, H. 2023. Implementasi E-modul Berbasis E-learning pada Materi Puisi untuk Siswa Kelas VII MTs. Sunan Kalijaga. *Special Edition Lalonget IV*, 1–14.
- Umiyatun, Budianti, Nia, & Dkk. 2018. Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII di SMP Negeri 11 Kota Jambi. Universitas Jambi.
- Werdiningsih, D. 2017. Internalisasi Nilai-Nilai Kearifan dalam Pembelajaran BIPA Berbasis Budaya dengan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). *Seminar Internasional Internasionalisasi Bahasa Indonesia*.
- Werdiningsih, D. 2023. Literasi Sains dan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Werdiningsih, D., Al-Rashidi, A. H., & Azami, M. I. 2022. The Development of Metacognitive Models to Support Students' Autonomous Learning: Lessons from Indonesian Primary Schools. *Hindawi Education Research International*, 1–12. <https://doi.org/10.1155/2022/6102282>
- Wina Sanjaya. 2008. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

