



PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATA KULIAH PSIKOLOGI BELAJAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA

Oleh:

I Ketut Manik Asta Jaya¹, Kadek Yudista Witraguna², Ni Nyoman Tri Wahyuni³

Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

astajayaketut@uhnsugriwa.ac.id¹,

yudistawitraguna@uhnsugriwa.ac.id², triwahyuni@uhnsugriwa.ac.id³

Diterima: 25 Maret 2023, Direvisi: 11 Agustus 2023, Diterbitkan: 31 Agustus 2023

Abstract

This study aims to develop an interactive e-module in the learning process, especially to improve learning outcomes in the Learning Psychology course in the Elementary School Teacher Education Program (PGSD) at I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar State Hindu University. This study is a Research and Development (R&D) study with the ADDIE stages. The results of this study indicate that the interactive e-module is feasible to be applied, as evidenced by the validation results from material experts stating that the interactive e-module is feasible with an average percentage of 77.5%. Validation by instructional design experts stated that the interactive e-module is included in the feasible category with an average percentage of 78%. Finally, validation by media experts stated that this learning media is in the feasible category with a percentage of 80%. Meanwhile, the trial results show that the interactive e-module is categorized as "practical" with a score of 3.17. From the pretest and posttest results, a significant improvement was obtained with an N-Gain score of 65%. The evaluation results from the use of this interactive e-module also serve as evidence of students' learning outcomes improvement

Keywords: *E-modul interactive, Canva, Learning outcomes.*

I. PENDAHULUAN

Teknologi, informasi dan komunikasi telah mengalami perkembangan secara cepat. Kemajuan berbagai teknologi ini menjadi bukti dimulainya era revolusi industri 4.0, suatu era yang menekankan pola digital, big data, robotic dan lainnya. Era revolusi industri ini pun sudah berlangsung diberbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali pendidikan. Menyikapi fenomena ini perguruan tinggi dituntut

untuk melakukan perubahan besar, dengan mempekerjakan dosen berkualitas, sehingga dapat menghasilkan lulusan yang mampu menjawab tantangan zaman. Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa terus memacu para tenaga pendidik untuk melakukan pengembangan dalam proses pembelajaran, dengan mengintegrasikan konten baru ke dalam bahan perkuliahan, sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran.

Sidiq (2020) mengatakan peningkatan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi harus sejalan dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang sedang berkembang luas di masyarakat. Berbagai strategi dan salah satu alternatif yang dapat dilakukan dengan melakukan pengembangan bahan ajar. Jaya (2021) Pengembangan bahan ajar dilakukan oleh seorang tenaga pendidik untuk memecahkan permasalahan pembelajaran dengan memperhatikan sasaran atau mahasiswa dan juga menyesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai.

Hingga saat ini, buku teks masih merupakan salah satu produk utama yang belum tergantikan, termasuk dalam pembelajaran. Sayangnya terdapat kelemahan pada buku teks, yaitu tidak mampu memvisualisasikan peristiwa/fenomena secara dinamis, kurang interaktif, dan tidak mendukung belajar multi sumber. Selain itu, meskipun mahasiswa memiliki buku cetak, akan tetapi mereka tetap saja sering lupa untuk membawanya. Dosen perlu menggunakan dan mengembangkan bahan ajar tambahan yang mampu melengkapi kekurangan yang dimiliki buku teks yaitu dengan pengembangan modul (Erna, 2021).

Wulandari (2021) mengatakan modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya. Sidiq (2020) mengatakan salah satu cara agar modul dapat lebih diminati mahasiswa adalah dengan menciptakan modul dalam bentuk elektronik yang dapat dijadikan suatu produk interaktif karena dapat disisipi produk lain seperti gambar, animasi, audio, maupun video, selain itu dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat terutama mahasiswa sudah tidak asing lagi dengan penggunaan android. Oleh karena itu harus dapat dikembangkan modul

elektronik (E-modul) interaktif untuk pembelajaran.

Herawati (2018) dalam penelitiannya menjelaskan modul elektronik (e-modul) sendiri hampir sama dengan e-book. Perbedaannya hanya pada isi dari keduanya. E-book adalah file digital yang berisi teks dan gambar yang sesuai untuk didistribusikan secara elektronik dan ditampilkan di layar monitor yang mirip dengan buku cetak. E-modul atau elektronik modul adalah modul dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronika digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Linda (2021) Suatu e-modul dapat dikatakan interaktif apabila terjadi interaksi antara pengguna dengan e-modul, seperti memperhatikan gambar, tulisan yang bergerak dan bervariasi warna, suara, animasi bahkan video. E-modul memiliki karakteristik seperti *self instructional, self contained, stand alone, adaptif dan user friendly*. Dengan berbagai karakteristik ini, banyak diantaranya yang dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih baik, salah satunya dalam hal keterampilan kemandirian belajar.

Suryadie (2014) mengungkapkan modul elektronik merupakan media inovatif yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Suatu proses pembelajaran agar mampu meningkatkan ketercapaian hasil belajar perlu didukung oleh learning guide yang tepat. Hal ini mengingat waktu tatap muka di depan kelas sangat terbatas jika dibandingkan dengan volume materi yang harus diselesaikan. Oleh karena itu, dibutuhkan learning guide yang mampu mengaktifkan peserta didik dalam belajar. Di antara learning guide yang memungkinkan bagi peningkatan hasil belajar peserta didik dan mengutamakan kemandirian aktif peserta didik adalah modul elektronik.

Berdasarkan sejumlah kutipan tersebut, maka e-modul memang menjadi salah satu pilihan sebagai media yang dapat membantu proses

pembelajaran itu sendiri, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Terutama di era globalisasi dengan berbagai kemajuan teknologi saat ini, e-modul akan menjadi media yang dapat membantu mengefektifkan proses pembelajaran. Karena dalam e-modul tidak hanya dicantumkan teks materi pelajaran namun juga beragam gambar, hingga video inovatif yang dapat membantu peserta didik untuk lebih cepat dalam memahami materi pelajaran. Bila meninjau hasil observasi terhadap mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar. Dalam masa pandemi covid dominan mahasiswa hanya menunggu materi dari tenaga pendidik. Kondisi ini terjadi karena ditengah pandemi covid 19 mereka mengurangi kunjungan ke tempat umum seperti perpustakaan atau toko buku. Selain itu proses pembelajaran yang hanya berlangsung secara daring, justru menurunkan daya tangkap peserta didik terhadap materi yang dibahas. Namun semenjak diterapkan proses pembelajaran menggunakan *e-modul* interaktif yang dapat diakses melalui link [canva.com](https://www.canva.com), memberi peluang peserta didik untuk mempelajari materi dengan lebih komprehensif. Selain itu ditemukan adanya peningkatan keaktifan mahasiswa dalam proses perkuliahan, serta peningkatan pemahaman. Hal tersebut dapat dilihat dari kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan materi secara luas dan mendalam. Kondisi ini

tentu dapat menjadi sebuah hipotesis bahwa penggunaan perangkat digital berupa *e-modul* interaktif dapat membantu proses pembelajaran, bahkan bila diterapkan secara menyeluruh dapat meningkatkan mutu pendidikan perguruan tinggi. Penelitian ini menjadi penting untuk mengkaji lebih dalam tentang pengembangan *e-modul* interaktif pada mata kuliah Psikologi Belajar, yang dimanfaatkan oleh mahasiswa semester III Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2009) berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut. Penelitian ini disusun berdasarkan tahapan ADDIE, yaitu tahap Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Sebelum produk diujicobakan, dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran dan ahli media. Pada tahap evaluasi, diukur kepraktisan dan efektifitas produk. Kepraktisan diukur menggunakan angket respon mahasiswa terhadap *e-modul* interaktif dan observasi pada proses pembelajaran. Hasil angket dan observasi dikategorikan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Kepraktisan

Skor	Kriteria
$3,5 < Sr \leq 4,0$	Sangat Praktis
$2,5 < Sr \leq 3,5$	Praktis
$1,5 < Sr \leq 2,5$	Tidak Praktis
$1,0 \leq Sr \leq 1,5$	Sangat tidak Praktis

Dimodifikasi dari (Arikunto, 2021)

Efektifitas diukur menggunakan tes hasil belajar yang digunakan sebagai pretest dan postes. Hasil pretest dan

posttest dianalisis menggunakan N-Gain dan dikategorikan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 2. Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain

Persentase	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

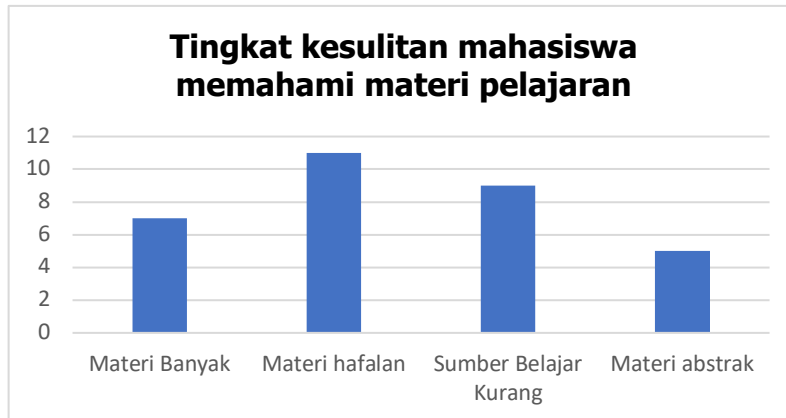
(Handayani & Suardipa, 2022)

Penelitian ini dilaksanakan selama lima bulan, mulai dari September 2021 hingga Januari 2022. Lokasi penelitian dalam penelitian ini yaitu pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Dharma Acarya di Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar. Sementara itu subjek dalam penelitian ini ialah mahasiswa semester III jurusan PGSD tahun ajaran 2021/2022.

II. PEMBAHASAN

Penelitian ini diawali dengan tahap Analyze, yaitu dilakukan survey

terhadap mahasiswa mengenai kesulitan belajar dan analisis kebutuhan mahasiswa untuk mengoptimalkan proses pembelajaran.. Analisis ini bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran mata kuliah Psikologi Belajar pada jurusan PGSD di Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, sehingga dibutuhkan pengembangan *e-modul* interaktif. Hasil survey tentang kesulitan mahasiswa dalam memahami materi mata kuliah Psikologi Belajar dapat dilihat pada tabel berikut.



Gambar 1. Tingkat Kesulitan Mahasiswa
Sumber: Angket Obsevasi Mahasiswa Jurusan PGSD

Berdasarkan gambar 1 dapat diketahui bahwa dari 32 mahasiswa yang mengisi angket observasi, 7 orang menyatakan bahwa materi psikologi belajar terlalu banyak, 11 orang menyatakan bahwa materi ini bersifat hafalan, 9 orang menyatakan bahwa sumber belajar untuk materi ini masih kurang, terakhir 5 orang menyatakan materi psikologi belajar bersifat abstrak. Selain itu berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan dapat disimpulkan

bahwa kemampuan peserta didik dalam menerima dan merespon materi pelajaran berbeda-beda, sehingga mempengaruhi ketertarikan, minat dan semangat mahasiswa dalam proses pembelajaran. Bahkan saat proses belajar mengajar berlangsung tidak jarang siswa kurang memperhatikan dan sibuk sendiri dengan aktifitas lain. Melihat kondisi ini dibutuhkan sarana berupa media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, serta

mempermudah siswa dalam memahami suatu konsep. Selain itu dibutuhkan adanya media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk belajar tidak hanya saat pembelajaran di kelas, namun juga dalam proses belajar di luar kelas.

Selanjutnya dilakukan Tahap Design untuk merancang e-modul interaktif. Tahap yang dilakukan yaitu pengumpulan materi, penyusunan tes hingga pemilihan media. Pengumpulan materi meliputi materi dari buku-buku yang disesuaikan dengan kebutuhan pada silabus dan RPS Psikologi Belajar di jurusan PGSD Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar. Selain itu dikumpulkan materi berupa gambar yang mendukung penguatan mata kuliah Psikologi Belajar, serta video yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Dari data yang telah dikumpulkan, kemudian disusun media e-modul interaktif menggunakan aplikasi Canva.

Media yang digunakan untuk mengakses materi e-modul interaktif ialah melalui link [canva.com](https://www.canva.com). Melalui link ini bisa mengakses seluruh materi mata kuliah Psikologi Belajar, berupa teks hingga video pembelajaran. Link [canva.com](https://www.canva.com) ini juga terkoneksi langsung dengan sejumlah halaman URL, mulai dari halaman youtube untuk pengembangan materi, google formulir untuk mengakses evaluasi objektif, hingga google clasroom untuk mengumpulkan tugas. Format *e-modul* interaktif yang dikembangkan melalui link [canva.com](https://www.canva.com), sudah sesuai dengan kebutuhan yang ada pada tahap perencanaan. Berikut format *e-modul* interaktif yang dikembangkan;

Tabel 3. Outline *e-modul* interaktif

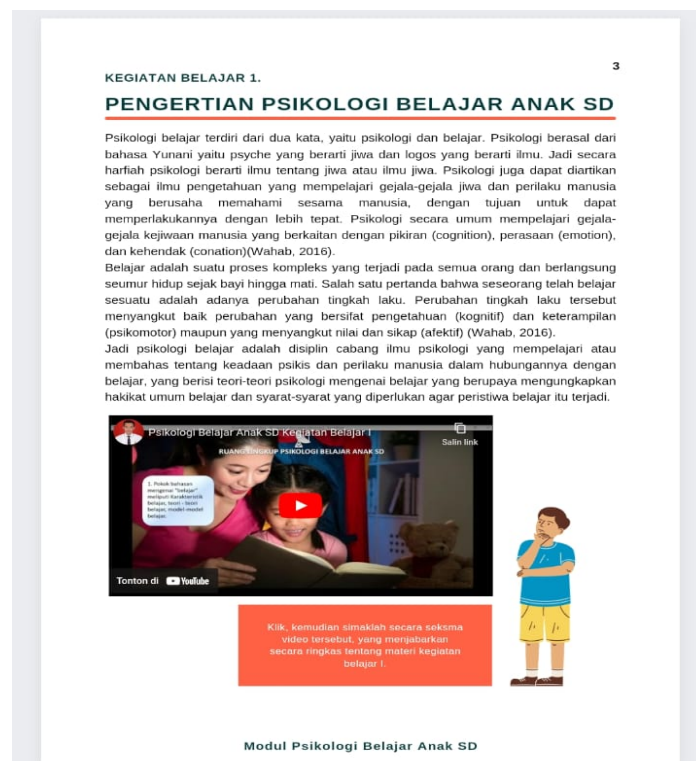
No	Bagian Awal	Bagian Isi	Bagian Akhir
1	Cover	Judul Materi	Evaluasi
2	Kata Pengantar	Kompetensi Dasar	Daftar pustaka
3	Petunjuk Penggunaan	Tujuan Pembelajaran	
4	Daftar Informasi Visual	Pendekatan dan metode pembelajaran	
5	Daftar Isi	Rangkuman	
6	Pendahuluan		

Rancangan *e-modul* interaktif ini dihasilkan sebagai produk awal pengembangan modul elektronik. Keseluruhan modul terbagi dalam bagian awal, isi dan bagian akhir. Terutama bagian isi modul terdiri dari judul materi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, pendekatan dan metode

pembelajaran hingga rangkuman. Selain itu dalam isi *e-modul* interaktif ini juga terdapat video yang dibuat untuk menjelaskan rangkuman dari satu sub bahasan pada modul. Sementara bagian akhir modul ini diisi dengan evaluasi dan daftar pustaka. Berikut tampilan *e-modul* interaktif berbasis canva:



Gambar 2. Tampilan Awal E-Modul Interaktif Berbasis Canva



Gambar 3. Tampilan Materi disertai Video pada E-Modul Interaktif Berbasis Canva

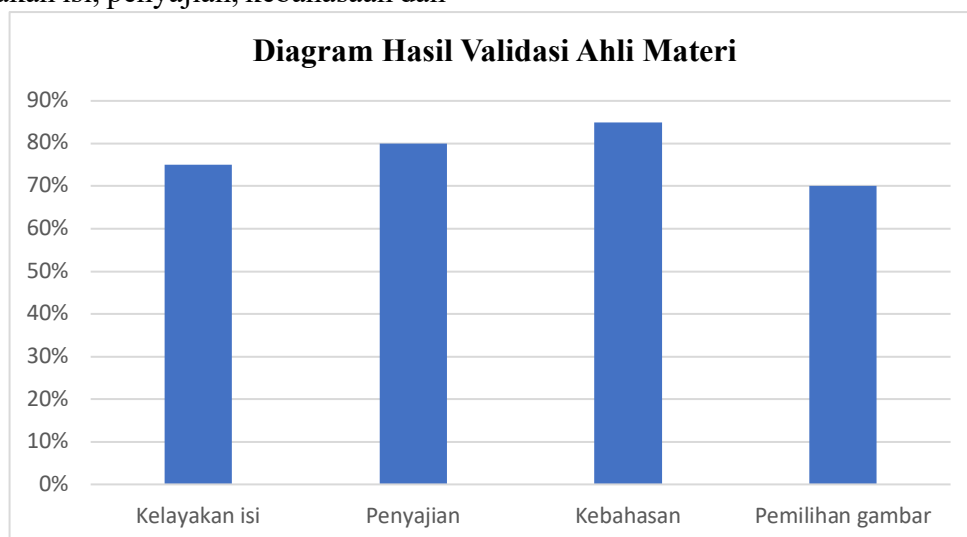
Rancangan e-modul interaktif yang dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran dan ahli media yang masing-masing terdiri dari 1 validator. E-Modul Interaktif yang telah divalidasi kemudian diujicobakan pada mahasiswa kelas B2 yang terdiri

dari 32 mahasiswa. Uji coba dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai keterlaksanaan pembelajaran menggunakan e-modul interaktif serta mengukur keefektifan dan kepraktisan dari e-modul interaktif berbasis canva.

2.1 Pembahasan Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada media pembelajaran yakni *e-modul* Interaktif melalui link canva.com dilakukan untuk meningkatkan kualitas isi materi dari E-modul Interaktif. Validasi materi ini meliputi sejumlah komponen mulai dari kelayakan isi, penyajian, kebahasaan dan

pemilihan gambar. *e-modul* Interaktif divalidasi oleh pakar pada bidang psikologi belajar. Hasil validasi terhadap komponen-komponen pada kualitas materi media pembelajaran E-modul interaktif dapat dilihat pada gambar berikut:



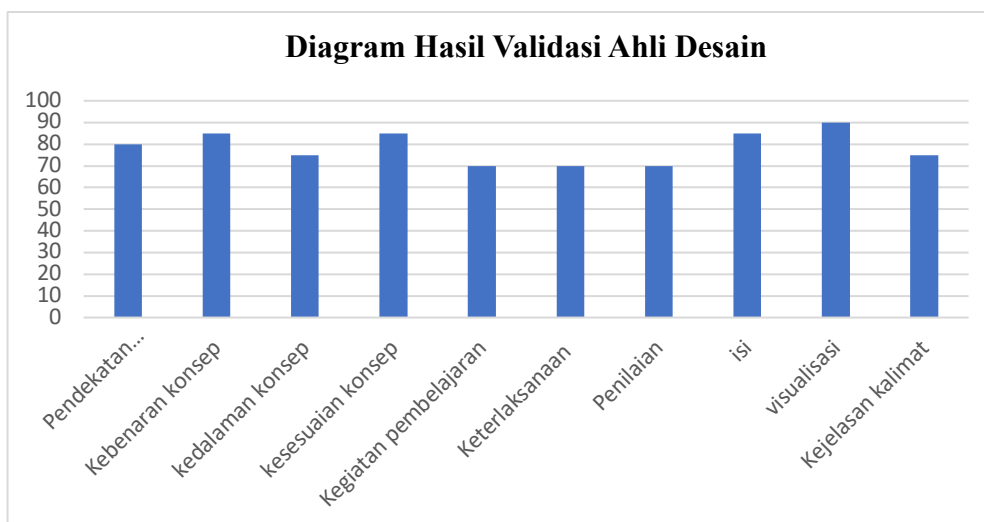
Gambar 4. Hasil Validasi Ahli Materi
Sumber: Angket validasi ahli materi

Berdasarkan data hasil validasi ahli materi, dapat dilihat penilaian dari masing-masing aspek. Adapun masing-masing aspek merupakan rata-rata dari sejumlah indikator. Aspek kelayakan isi terdiri dari lima indikator yang mencapai presentase 75%, aspek penyajian yang terdiri dari empat indikator mencapai presentase 80%, aspek kebahasaan yang terdiri dari lima indikator mencapai presentase 85%, terakhir yakni pemilihan gambar dengan lima indikator mencapai presentase 70%. Berdasarkan lima aspek validasi materi pada *e-modul* interaktif, secara umum masuk dalam kategori “layak” dengan rata-rata persentase 77,5%. Proses revisi pun sudah dilakukan berdasarkan pada sejumlah catatan yang diberikan oleh

ahli materi untuk pengembangan *e-modul* interaktif.

2.2 Pembahasan Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran

Validasi Desain pembelajaran pada *e-modul* Interaktif berbasis canva dilakukan untuk menguji desain pembelajaran pada *e-modul*. Hasil validasi *e-modul* berupa skor penilaian yang berkaitan dengan bidang desain pembelajaran diantaranya pendekatan pembelajaran, kebenaran konsep, kedalaman konsep, kesesuaian konsep, kegiatan pembelajaran, kegiatan percobaan, keterlaksanaan, penilaian, isi, visualisasi, dan kejelasan kalimat yang termasuk kualitas tampilan media pembelajaran yang dapat dilihat pada gambar 2 berikut :

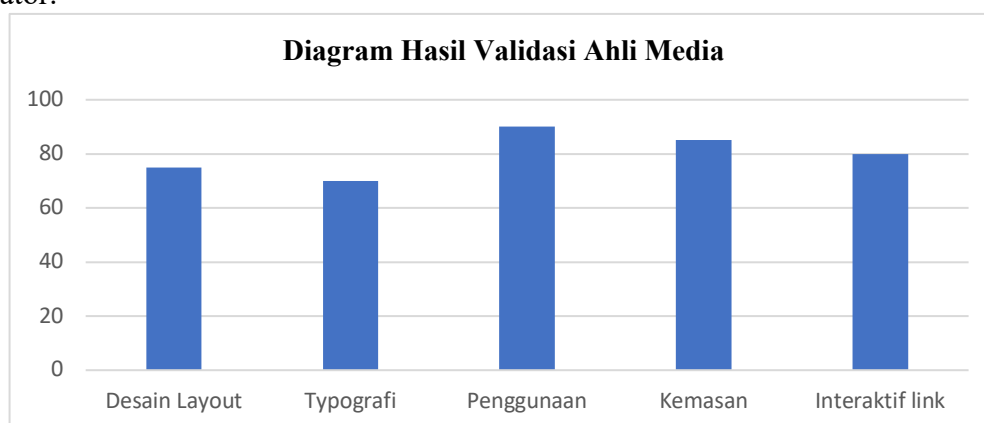


Gambar 5. Hasil Validasi Ahli Desain
Sumber: Angket validasi ahli desain

Berdasarkan proses validasi yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran yang terdiri dari sepuluh aspek. Setiap aspek tersebut masing-masing sudah memiliki lima indikator, hingga memperoleh nilai seperti yang tertera pada tabel diatas. Hasil penilaian setiap aspek oleh ahli desain pembelajaran secara umum termasuk dalam katagori valid dengan rata-rata presentase 78 %. Adapun masing-masing aspek merupakan rata-rata dari sejumlah indikator.

2.3 Pembahasan Hasil Validasi Media

Validasi media pada *e-modul* Interaktif berbasis canva divalidasi oleh pakar media pembelajaran. Validasi dilakukan terkait desain layout, typografi, penggunaan, kemasan dan interaktif link. Adapun hasil validasi pada kualitas media dari *e-modul* interaktif dapat dilihat pada gambar sebagai berikut :



Gambar 6. Hasil Validasi Ahli Media
Sumber: Angket validasi ahli media

Berdasarkan hasil ahli media sesuai gambar 6 dapat dilihat bahwa tampilan desain layout, typografi, penggunaan, kemasan dan interaktif link secara keseluruhan dalam katagori layak dengan presentase 80%. Adapun masing-masing aspek merupakan rata-

rata dari sejumlah indikator. Aspek desain terdiri dari lima indikator yang mencapai presentase 75%, aspek typografi yang terdiri dari tiga indikator mencapai presentase 70%, aspek penggunaan dengan lima indikator mencapai presentase 90%, kemasan

dengan lima indikator mencapai presentase 85 persen, terakhir yakni interaktif link dengan lima indikator mencapai presentase 80%.

2.4 Uji Coba Menggunakan *E-Modul Interaktif*

Tahap uji coba e-modul interaktif ini dilakukan terhadap 32 mahasiswa di kelas B2 Denpasar Jurusan PGSD Fakultas Dharma Acarya Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar. Uji coba dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan efektifitas *E-Modul Interaktif* yang telah disusun. Uji kepraktisan dilakukan dengan observasi proses pembelajaran menggunakan *E-Modul Interaktif* dan angket tanggapan mahasiswa terhadap *E-Modul Interaktif* sedangkan uji keefektifan diukur dengan tes objektif yang terdiri dari 40 soal.

2.4.1 Uji Kepraktisan

Observasi proses pembelajaran menggunakan *E-Modul Interaktif* dilakukan dengan lembar pengamatan keterlaksanaan *E-Modul Interaktif* yang diamati oleh dua orang dosen. Dari hasil observasi oleh dua pengamat, diperoleh pengamat 1 memberikan skor 3,2

sementara pengamat 2 memberikan skor 3 dengan demikian rata-rata skor adalah 3,1 sehingga *E-Modul Interaktif* berada pada kategori praktis.

Respon mahasiswa terhadap e-modul interaktif diukur menggunakan angket. Angket respon mahasiswa dikategorikan menjadi empat yaitu: sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju dengan skor masing-masing 4,3,2, dan 1. Hasil dari angket respon mahasiswa menunjukkan bahwa rata-rata skor respon siswa adalah $Sr = 3,17$. Berdasarkan skor tersebut, hasil pengembangan termasuk dalam kategori *praktis* karena terletak pada rentang $2,5 < Sr \leq 3,5$.

2.4.1 Efektifitas *E-Modul Interaktif* berbasis Canva

Efektifitas diukur menggunakan tes hasil belajar dengan membandingkan hasil pretest dan postest pada kelas B2 Denpasar Jurusan PGSD Fakultas Dharma Acarya Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar. Pretest diberikan pada pertemuan pertama sedangkan postest diberikan pada pertemuan ke 16. Hasil Pretest dan Postest dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Pretest dan Postes

Rata-rata Pretest	Rata-rata Postest	Rata-rata N-Gain Skor	Rata-rata N-Gain Skor (%)
59,2	86,4	0,65	65

Berdasarkan **Tabel 4** dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar. Rata-rata pretest yaitu 59,2, kemudian hasil postest mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai menjadi 86,4. Setelah dihitung N-Gain Skor diperoleh nilai 65%. Jika dibandingkan pada Tabel Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain, 65% berada pada kategori cukup efektif.

III. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan diperoleh kesimpulan *e-modul* interaktif menjadi salah satu jenis media pembelajaran yang memberikan banyak kemudahan bagi dosen ataupun mahasiswa itu sendiri. Hasil validasi ahli materi menyatakan *e-modul* interaktif layak dengan rata-rata persentase 77,5%. Validasi oleh ahli desain pembelajaran menyatakan *e-modul* interaktif termasuk dalam katagori layak dengan rata-rata presentase 78 %. Terakhir validasi oleh ahli media menyatakan media

pembelajaran ini dalam katagori layak dengan presentase 80%.

E-modul interaktif pada mata kuliah Psikologi Belajar disajikan dalam link canva.com yang dapat digunakan sebagai sumber belajar, baik dalam proses pembelajaran di kelas ataupun saat belajar secara mandiri. *E-modul interaktif* tidak hanya berisi text materi, namun juga sejumlah gambar menarik hingga video yang lebih memperjelas isi materi. Berbagai media gambar dan video interaktif pada *e-modul* ini mampu menarik minat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran yang berbasis link canva.com ini dapat dibuka dimanapun dan kapanpun, sehingga proses untuk memahami materi Psikologi Belajar dapat lebih efektif dan efisien. Berdasarkan pretest dan postest, penggunaan *e-modul interaktif* melalui link canva.com ini telah menunjukkan peningkatan hasil evaluasi terhadap mahasiswa. Hal ini dapat mengarah pada peningkatan mutu pembelajaran, khususnya pada mata kuliah Psikologi Belajar di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Dharma Acarya, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi Aksara.
- Erna, N. M. A. (2021). Reformasi Manajemen Pendidikan: Memahami dan Memecahkan Masalah Pendidikan. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 5(2), 183–190.
- Handayani, N. N. L., & Suardipa, I. P. (2022). *Statistik Pendidikan*. CV Pena Persada.
- Herawati, N. S. (2018). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191.
- Jaya, I. K. M. A. (2021). Peran Guru IPS Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Metode Pembelajaran Inkuiri. *Sang Acarya: Jurnal Profesi Guru*, 2(1), 22–33.
- Linda, R. (2021). Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi E-Modul Interaktif IPA Terpadu Tipe Connected Pada Materi Energi SMP/MTs. *Jurnal Pendidikan Sain Indonesia*, 9(2), 191–200.
- Sidiq, R. (2020). Jurnal Pendidikan Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Suryadie. (2014). Pengembangan Modul Elektronik IPA Terpadu Tipe Shared Untuk Siswa Kelas VIII SMP/Mts. In *UIN Sunan Kali Jaga*. UIN Sunan Kali Jaga.
- Wulandari, F. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 139–144.