

ABSTRAK

PENGEMBANGAN *E-MODUL* INTERAKTIF BERBANTUAN *SMART APPS CREATOR* PADA MATERI SISTEM IMUN KELAS XI

Laurentia Eka Larasati

171434054

Pandemi Covid-19 berdampak pada kegiatan belajar mengajar sehingga harus dilakukan pembelajaran daring. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan lima SMA di Yogyakarta, terdapat permasalahan terkait pelaksanaan pembelajaran daring, yaitu peserta didik yang terlihat pasif saat kegiatan pembelajaran daring sehingga berdampak pada perolehan hasil belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan media interaktif yang dapat membantu meningkatkan keaktifan dan pemahaman materi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan produk *E-modul* interaktif pada materi sistem imun Biologi kelas XI.

Penelitian dilakukan menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian ini menerapkan lima tahap metode penelitian, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, dan revisi desain produk. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi dengan format *apk* android dan *exe* dengan ukuran *file* 122 MB. *E-modul* memuat menu kompetensi dasar, materi, video pembelajaran, latihan soal, dan profil pengembang. Hasil validasi produk menunjukkan skor rata-rata 3,27 dengan kategori sangat baik untuk aspek media dan 3,4 dengan kategori sangat baik untuk aspek materi. Produk *E-modul* layak untuk diujicobakan dengan perbaikan.

Key word: *E-modul*, *Smart Apps Creator*, dan materi sistem imun kelas XI

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE E-MODULES ASSISTED BY SMART APPS CREATORS ON CLASS XI IMMUNE SYSTEM MATERIALS

Laurentia Eka Larasati

171434054

The Covid-19 pandemic has an impact on teaching and learning activities so online learning must be carried out. Based on the results of the needs analysis of five high schools in Yogyakarta, there are problems related to the implementation of online learning, namely students who look passive during online learning activities so that it has an impact on the acquisition of learning outcomes. Therefore, interactive media are needed that can help increase the activeness and understanding of students' material. This study aims to develop and determine the feasibility of an interactive E-module product on the Biological immune system class XI material.

The research was conducted using research and development methods. This study applies five stages of research methods, namely potential and problems, data collection, product design, product validation, and product design revision. The resulting product is an application with an android and exe apk format with a file size of 122 MB. The e-module contains a menu of basic competencies, materials, learning videos, practice questions, and developer profiles. The product validation results show an average score of 3.27 with a very good category for the media aspect and 3.4 with a very good category for the material aspect. The E-module product deserves to be piloted with improvements

Key words: E-module, Smart Apps Creator, and class XI immune system materials