

ABSTRAK

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *WEB* MENGGUNAKAN *GLIDE APPS* PADA
MATERI SISTEM GERAK MANUSIA KELAS XI****Sentruk Wijayanti****Universitas Sanata Dharma****2022**

Pandemi covid 19 mengubah pembelajaran luring menjadi *blended learning*. Permasalahan yang ditemukan pada saat analisis kebutuhan yakni media pembelajaran yang terbatas, siswa kurang aktif dan sulit mempelajari materi. Salah satu solusinya yaitu mengembangkan media pembelajaran e-modul supaya siswa dapat belajar mandiri dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Materi sistem gerak manusia kelas XI dianggap sulit karena banyak hafalan dan istilah asing. Penelitian ini bertujuan mengembangkan produk E-Modul berbasis *web* pada materi sistem gerak pada manusia kelas XI SMA dan mengetahui kelayakan produk.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE namun hanya sampai pada tahap *Development*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan kuesioner. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Teknik analisis data yang digunakan yaitu secara kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini yakni e-modul berbasis *web* yang dibuat dengan *Glide apps* dan dapat diakses secara *online*. Komponen utama e-modul berupa petunjuk penggunaan, materi belajar, video dan evaluasi. Hasil validasi media dan validasi materi menunjukkan bahwa media pembelajaran e-modul berbasis *web* mendapatkan hasil skor 86,88% dengan kriteria “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil tersebut e-modul layak untuk diujicoba secara terbatas dengan revisi sesuai saran validator.

Kata Kunci : *web*, *e-modul*, *glide apps*, ADDIE, sistem gerak pada manusia

ABSTRACT**THE DEVELOPMENT OF WEB BASED E-MODULES USING GLIDE APPS ON HUMAN MOVEMENT SYSTEM MATERIAL FOR XI GRADERS***Sentruk Wijayanti**Sanata Dharma University***2022**

The COVID-19 pandemic has turned offline learning into blended learning. The problems found during the needs analysis were limited learning media, students are less active, and difficult to learn the material. One of the solutions is to develop e-module as the learning media. Therefore, the students can learn independently and increase students learning motivation. Human movement system materials are difficult because of many memorization and foreign terms. This study aims to develop a web-based picture and picture E-Modul product on human movement system material for class XI senior high school students and determine the feasibility and quality of the product.

This study utilizes development research using the ADDIE model but only until the Development stage. Data collection techniques use interviews and questionnaires. The material and media experts carried out validation. The data analysis technique uses qualitative and quantitative.

The result of this study is a web-based e-module made with Glide apps and can be accessed online. The main components of the e-module are instructions for use, learning materials, videos, and evaluations. The media validation and material validation results showed that the web-based picture and picture e-module learning media scored 86.88% with the "Very Good" criteria. Based on these results, the e-module can be tested on a limited basis with revisions according to the validator's suggestions.

Keywords: *web, E-module, glide apps, ADDIE, human motion system*