



Pengembangan Modul Digital *Information Report Text* Berbasis Assure Sekolah Menengah Pertama

Hendro Yulius Suryo Putro^{1✉}, Sifa Al Huda²

Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia¹

Universitas PGRI Adi Buana, Indonesia²

E-mail : hendro.putro@ulm.ac.id¹, shifa.cictt@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan modul digital yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran *Information Report Text*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan mengacu model ASSURE, yang meliputi; *Analyze Learner, State Objective, Select Methods, Media and Materials, Utilize media and materials, Require Learner Response, Evaluate*. Kelayakan modul digital dinilai menggunakan instrumen yang meliputi lembar penilaian kelayakan oleh ahli media, lembar penilaian kelayakan oleh ahli materi, dan angket respon siswa terhadap penggunaan modul digital kolaboratif. Hasil penelitian diketahui bahwa kelayakan modul digital *Information Report Text* menunjukkan kategori sangat layak ditinjau dari media dengan skor rata-rata 125,00 dari skor maksimal 132,00 dengan distribusi frekuensi sangat layak sebesar 100%. Komponen materi termasuk kategori sangat layak dengan nilai rata-rata 92,00 dari skor maksimal 104,00 dengan persentase sangat layak 50% dan layak 50%. Penggunaan dalam proses pembelajaran termasuk kategori sangat layak dengan skor rerata 97,90 dari skor maksimal 112,00 atau setara 87,41%.

Kata Kunci: modul digital, *information report text*, ASSURE.

Abstract

This study aims to produce the appropriate digital learning modules for Information Report Text. This research is a kind of development research (Research and Development) with reference to the modified ASSURE development model including; Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Media and Materials, Develop Products, Validate Product, Conduct Product Trial, Evaluate and Revise Product. The instruments used to assess the feasibility of the digital module include a feasibility assessment sheet by a media expert, a feasibility assessment sheet by a material expert, and a student response questionnaire on the use of a collaborative digital module. The results of the study revealed that the appropriateness of the Digital Learning Modules on Information Report Text in terms of the media included very appropriate categories with an average score of 125.00 from a maximum score of 132.00 with a very decent frequency distribution of 100%. In terms of materials, it included very appropriate categories with an average score of 92.00 from a maximum score of 104.00 with a percentage that is very appropriate 50% and appropriate 50%. The learning process included a decent category with an average score of 97.9 from a maximum score of 112.00 equal to 87.41% with a category of very appropriate.

Keywords: modul digital, *information report text*, ASSURE.

Copyright (c) 2022 Hendro Yulius Suryo Putro, Sifa Al Huda

✉ Corresponding author

Email : hendro.putro@ulm.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2611>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Tren pengguna internet di Indonesia terus meningkat. Berdasarkan *survey* yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2019-2020 Q2, menunjukkan bahwa terdapat 196,71 juta penduduk yang aktif menggunakan jasa internet atau sekitar 73,7% dari total populasi penduduk Indonesia sejumlah 266,91 juta penduduk. Jumlah ini mengalami peningkatan dari tahun 2018 sebesar 8,9%. Pengguna yang mengakses konten pendidikan sekitar 10,9% (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2020). Fakta ini menunjukkan bahwa pengguna internet sudah familiar terhadap konten bidang pendidikan meskipun kuantitas dan kualitasnya perlu ditingkatkan termasuk guru agar dapat membuat kontek menarik perhatian lebih banyak pengguna, khususnya para siswa (Smaragdina et al., 2020; Winatha et al., 2018; Wiryotinoyo et al., 2020).

Peningkatan konten internet bidang pendidikan dapat dilakukan melalui upaya pengembangan modul digital yang pada saat ini memiliki potensi dan urgensi yang tinggi untuk dapat dirancang dan dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Seorang guru dituntut mampu merancang dan memanfaatkan modul digital yang diintegrasikan dalam proses belajar mengajar di kelas guna memberikan pelayanan pendidikan yang tepat bagi generasi sekarang (Akyuz & Yavuz, 2015; All et al., 2016; Gan et al., 2015; Rahardjo et al., 2016).

Hasil wawancara terkait analisis kebutuhan di SMP Islam Al Azhar 13 Surabaya diketahui bahwa modul ajar khususnya pada materi *information report text* masih sangat kurang dan terkesan monoton. Proses pembelajaran guru sebagian besar dilakukan secara tradisional melalui metode ceramah. Siswa cenderung memahami materi ala kadarnya dan menjawab pertanyaan dengan *drilling* tanpa memahami konten bacaan *information report text* secara baik.

Strategi dan metode pembelajaran tradisional yang dilaksanakan tersebut tidak begitu efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari nilai hasil belajar siswa yang masih terbilang rendah. Dari data empiris menunjukkan rata rata hasil belajar siswa adalah 76,1. Meskipun hasil tersebut berada pada posisi 1,1 poin di atas kriteria ketuntasan minimal di sekolah ini, namun hal ini masih menunjukkan bahwa siswa belum maksimal dalam mengembangkan potensi dan daya nalar siswa. Modul ajar yang digunakan oleh guru dan siswa selama ini berupa buku teks pelajaran yang berisi materi pokok dan disajikan dengan mengakomodasi tiga level kognitif, yaitu; level pengetahuan dan pemahaman, level aplikasi dan level penalaran. Namun sayangnya pembahasan soal soal tersebut belum dikemas secara menarik bagi siswa. Hal tersebut membuat siswa merasa cepat bosan dan kurang mampu meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami materi secara maksimal. Untuk itu diperlukan upaya inovatif dalam merancang bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa saat ini yang notabene termasuk generasi *digital native*. Inovasi tersebut salah satunya berupa pengadaan modul yang dirancang dengan memanfaatkan teknologi mutakhir berbasis internet dan berdasarkan pada model desain pembelajaran yang sesuai (Akyuz & Yavuz, 2015; Gan et al., 2015; Smaragdina et al., 2020).

Salah satu model desain pembelajaran yang menekankan pada pemanfaatan teknologi dan media adalah model desain pembelajaran ASSURE. Menurut Heinich et al. sebagaimana dikemukakan oleh Sharon E. Smaldino et al. menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran model ASSURE meliputi 6 tahapan sistematis (Smaldino et al., 2012) yaitu: (1) *Analyze learners*, (2) *State objectives*, (3) *Select methods, media and materials*, (4) *Utilize media and materials*, (5) *Require learner participation*, (6) *Evaluate and revise*. Keenam langkah tersebut kemudian disingkat dengan kata ASSURE. Model ASSURE merupakan model desain pembelajaran yang mudah dan bersifat praktis untuk diimplementasikan dalam mendesain aktifitas pembelajaran secara klasikal maupun individual. Langkah analisis karakteristik siswa akan memudahkan dalam menciptakan aktifitas pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. Pada tahap evaluasi dan revisi juga dapat dimanfaatkan untuk menjamin kualitas proses pembelajaran yang diterapkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas dapat ditawarkan solusi berupa pengembangan modul *digital information report text*. Peneliti mengajukan solusi tersebut dengan alasan bahwa sesuai kebutuhan siswa di era digital seperti sekarang ini yang menjadi salah satu keharusan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan teknologi. Dengan harapan melalui modul digital tersebut motivasi belajar siswa juga akan meningkat. Adanya modul digital dan penggunaan dalam proses pembelajaran, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri tanpa bantuan atau kehadiran guru di kelas. Penggunaan modul digital mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan menggali informasi dan materi serta mengembangkannya secara mandiri, meningkatkan hasil belajar siswa dan lebih efektif daripada buku (Basuki, 2016; DeWitt et al., 2013; Rahmawati et al., 2017; Ruspitah & Sapri, 2019; Sezer et al., 2013; Wahmatsyah & Dwiningsih, 2021; Widodo, 2016). Sementara penelitian, pengembangan dan pemanfaatan desain pembelajaran model ASSURE juga dapat dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk tematik terpadu (Wahyuni & Solfema, 2020) dan sangat layak digunakan untuk e-modul pembelajaran *reading* pada *teks descriptive* dan *procedure* (Mahara et al., 2015) serta pada perkuliahan mata kuliah sistem pemindah tenaga (Putra et al., 2017).

Berdasarkan dari penelitian terdahulu diperoleh informasi sebagai berikut: (1) Pembelajaran dengan modul digital dapat mempermudah siswa dalam mengeksplorasi kemampuan serta mengembangkan keterampilan belajar secara mandiri. (2) Penggunaan modul desain pembelajaran ASSURE valid dan layak digunakan dalam tematik, *reading* pada teks *descriptive* dan *procedure*. (3) Belum ada penelitian sejenis berbasis ASSURE yang membahas pengembangan modul digital *Information Report Text*.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti tertarik untuk menyusun penelitian pengembangan modul digital *Information Report Text* berbasis ASSURE, mengingat pengembangan modul digital *information report text* belum pernah diteliti. Oleh sebab itu, pengembangan modul digital *information report text* yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa dipandang perlu segera dilakukan untuk meningkatkan partisipasi, interaksi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengembangkan modul *information report text* dengan mengadaptasi model baru yaitu modul yang berbasis ASSURE dalam bentuk digital. Model ini merupakan sebuah formulasi untuk kegiatan belajar mengajar yang berorientasi kelas. Model ASSURE meliputi 6 tahapan sistematis yaitu: (1) *Analyze learners*, (2) *State objectives*, (3) *Select methods, media and materials*, (4) *Utilize media and materials*, (5) *Require learner participation*, (6) *Evaluate and revise*. Keenam langkah tersebut kemudian disingkat dengan kata ASSURE.



Gambar 1 model ASSURE

Penyusunan modul berbasis ASSURE ini diharapkan dapat meningkatkan aktifitas atau partisipasi siswa dalam pembelajaran dan yang lebih penting lagi adalah meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun rancangan pengembangan modul digital ini adalah sebagai berikut:

1. Analyze Learners

Langkah awal yang perlu dilakukan dalam menerapkan model ini adalah dengan melakukan identifikasi atau analisis karakteristik siswa yang akan melakukan aktifitas pembelajaran. Tujuan utama dari analisis ini adalah agar guru dapat menemukan kebutuhan siswa yang urgen sehingga guru dapat mengetahui tingkat pengetahuan siswa secara maksimal.

2. State Objectives

Langkah selanjutnya adalah menetapkan tujuan pembelajaran yang spesifik. Tujuan pembelajaran dapat didapatkan dari silabus atau kurikulum, informasi yang direkam dalam modul teks, atau informasi dikembangkan oleh perancang atau guru itu sendiri. Tujuan pembelajaran berisi ungkapan atau pernyataan yang menggambarkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan diperoleh siswa setelah proses pembelajaran

3. Select Methods, Media and Materials

Langkah selanjutnya, memilih metode, media dan bahan ajar yang akan digunakan. Ketiga komponen ini berperan penting dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Dalam memilih metode, media dan bahan ajar, terdapat beberapa pilihan yang dapat dilakukan, yaitu; memilih media dan bahan ajar yang ada, memodifikasi bahan ajar yang telah tersedia atau memproduksi bahan ajar baru.

4. Utilize media and materials

Langkah berikutnya adalah mendesain dan mengembangkan metode, media dan bahan ajar yang telah dipilih dalam sebuah modul digital melalui aplikasi trello.com, quizlet dan yuk belajar.

5. Require learner participation

Langkah selanjutnya melakukan validasi modul digital yang telah dikembangkan kepada ahli media dan ahli materi kemudian melakukan uji coba modul digital kepada siswa dalam kelompok kecil atau uji coba lapangan.

6. Evaluate and Revise

Setelah melakukan desain aktifitas pembelajaran maka langkah selanjutnya adalah evaluasi dan revisi sesuai hasil tahap uji coba dan validasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian pengembangan Modul Digital ini menggunakan instrumen dalam bentuk angket atau kuesioner yang digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Instrumen tersebut ditujukan untuk mengetahui kualitas Modul Digital yang dikembangkan. Secara khusus digunakan angket jenis skala Likert empat untuk ahli media dan ahli materi. Pemilihan skala Likert tersebut diasumsikan memiliki variabilitas respon yang lebih maksimal dan lebih mudah dibandingkan dengan skala Likert tiga pilihan, sehingga dapat mengungkapkan perbedaan sikap responden dengan lebih maksimal. Kisi kisi instrumen angket kelayakan Modul Digital *Information Report Text* yang dikembangkan oleh peneliti digunakan untuk uji kelayakan dari ahli media dan ahli materi. Sedangkan kisi kisi angket penggunaan media digunakan untuk uji kelayakan dari siswa.

Kisi kisi instrumen angket kelayakan ahli media yang dikembangkan peneliti digunakan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran dari segi desain multimedia. Angket yang dibuat untuk ahli media ditinjau dari 3 komponen, yaitu: (1) Ukuran modul, (2) Tampilan layar muka, (3) Desain isi modul. Untuk komponen ukuran modul memiliki 1 butir pernyataan, sedangkan untuk komponen tampilan layar muka dan

komponen desain isi modul masing masing memiliki tiga sub komponen, yaitu: (1) Tata letak, (2) Tipografi, (3) Ilustrasi.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kelayakan Modul Digital untuk Ahli Media

No.	Komponen	Sub Komponen	Jumlah Butir	Butir Item
1.	Ukuran Modul Digital	Ukuran	1	1
2.	Desain Tampilan Muka Modul Digital	Tata Letak	6	2,3,4,5,6,7
		Tipografi	5	8,9,10,11,12
		Ilustrasi	3	13,14a,14b
3.	Desain Isi Modul Digital	Tata Letak	3	15,16,17
		Tipografi	11	18,19,20,21,22,23,24 25,26,27,28
		Ilustrasi	5	29,30,31,32,33

Data hasil penilaian Modul Digital dikonversikan dalam interval skor skala empat. Angket untuk ahli media terdiri dari 33 butir soal, maka dapat diketahui bahwa nilai skor maksimum adalah 132, skor minimum adalah 33 dengan rerata ideal 67 dan simpangan baku 22.

Tabel 2. Kecenderungan Data Ahli Media

No.	Interval Skor	Kategori
1.	> 100 s/d 132	Sangat Layak
2.	> 83 s/d 100	Layak
3.	> 66 s/d 83	Cukup Layak
4.	33 s/d 66	Tidak Layak

Dari hasil validasi ahli media diperoleh rerata komponen atau sub komponen sebagai berikut: (1) Komponen Ukuran Modul Digital mendapatkan rerata skor 3.00 dengan kategori layak, hal ini dikarenakan pada awalnya panduan modul pembelajaran digital menggunakan ukuran F4, namun setelah dinilai oleh ahli media maka ukuran diubah ke ukuran standar yaitu A4. (2) Komponen desain tampilan muka sub komponen tata letak mendapatkan rerata skor 3.67 dengan kategori sangat layak. (3) Komponen desain tampilan muka sub komponen tipografi mendapatkan rerata skor 3.80 dengan kategori sangat layak. (4) Komponen desain tampilan muka sub komponen ilustrasi mendapatkan rerata skor 4 dengan kategori sangat layak. (5) Komponen desain isi modul sub komponen tata letak mendapatkan rerata skor 4.00 dengan kategori sangat layak. (6) Komponen desain isi modul sub komponen tipografi mendapatkan rerata skor 3.55 dengan kategori sangat layak. (7) Komponen desain isi modul sub komponen ilustrasi mendapatkan rerata skor 3.60 dengan kategori sangat layak. (8) Jumlah skor akhir penilaian ahli media sebesar 125 dengan rerata nilai skor 3.79 setara dengan persentase 94.69% dengan kategori sangat layak. (9) Penilaian umum dari validator adalah layak digunakan dengan sedikit revisi.

Rerata skor dari seluruh aspek media sebesar 125,00 dari skor maksimal 132,00 (94,69%) termasuk kategori “Sangat Layak” dengan persentase Sangat Layak 100% berdasarkan tabel 3. berikut:

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Media

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Layak	1	100.00
Layak	0	0.00
Cukup	0	0.00

Layak		
Tidak Layak	0	0.00
Jumlah		100.00

Hasil rerata skor tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dalam modul ini telah memenuhi syarat kelayakan media pembelajaran.

Selanjutnya hasil analisis penilaian modul digital oleh 2 ahli materi berasal dari 1 dosen ahli dan 1 guru mata pelajaran. Data hasil penilaian Modul Pembelajaran Digital pada aspek materi dikonversikan dalam interval skor skala empat. Angket untuk ahli materi terdiri dari 26 butir soal, maka dapat diketahui bahwa nilai skor maksimum adalah 104, skor minimum adalah 26 dengan rata rerata ideal 65 dan simpangan baku 13.

Tabel 4. Kecenderungan Data Ahli Materi

No.	Interval Skor	Kategori
1.	> 78 s/d 104	Layak
2.	> 65 s/d 78	Cukup Layak
3.	> 52 s/d 65	Kurang Layak
4.	26 s/d 52	Tidak Layak

Dari hasil validasi ahli materi diperoleh rerata komponen atau sub komponen sebagai berikut: (1) Komponen kelayakan isi mendapatkan rerata skor 3.70 dengan kategori sangat layak. (2) Komponen kebahasaan mendapatkan rerata skor 3.67 dengan kategori sangat layak. (3) Komponen sajian mendapatkan rerata skor 3.50 dengan kategori sangat layak. (4) Komponen kegrafikan mendapatkan rerata skor 3.30 dengan kategori sangat layak. (5) Jumlah rerata skor akhir penilaian ahli materi sebesar 92 dengan rerata nilai skor skala empat sebesar 3.54 setara dengan persentase 88.46% dengan kategori sangat layak. (6) Penilaian umum dari validator adalah layak digunakan dengan revisi.

Rerata skor dari seluruh aspek materi sebesar 92,00 dari skor maksimal 104,00 (88,46%) termasuk kategori “Sangat Layak” dengan persentase Sangat Layak 50% dan Layak 50%.

Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli Materi

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Layak	1	50.00
Layak	1	50.00
Cukup Layak	0	0.00
Tidak Layak	0	0.00
Jumlah		100.00

Hasil skor rata-rata menunjukkan bahwa materi dalam modul digital yang dikembangkan memenuhi persyaratan kelayakan materi pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar kurikulum yang ditetapkan dan berlaku di sekolah. Hasil evaluasi media dan materi sangat layak, dari perbaikan produk yang dilakukan berdasarkan saran dan komentar ahli media dan ahli materi.

Kelayakan modul digital *information report text* juga diujicobakan kepada siswa kelas IX SMP Islam Al Azhar 13 Surabaya sebanyak 20 orang. Alat pengumpul data berupa angket dengan 28 butir soal, sehingga dapat diketahui skor maksimum adalah 112, skor minimum adalah 28 dengan rerata ideal 70 dan simpangan baku ideal 14.

Tabel 6. Kecenderungan Data Proses Pembelajaran

No.	Interval Skor	Kategori
1.	> 84 s/d 112	Sangat Layak
2.	> 70 s/d 84	Layak
3.	> 56 s/d 70	Cukup Layak
4.	> 28 s/d 56	Tidak Layak

Dari hasil respon siswa materi diperoleh rerata komponen sebagai berikut: (1) Komponen kelayakan isi mendapatkan rerata skor 3.46 dengan kategori sangat layak. (2) Komponen kebahasaan mendapatkan rerata skor 3.50 dengan kategori sangat layak. (3) Komponen kemanfaatan mendapatkan rerata skor 3.45 dengan kategori sangat layak. (4) Komponen kegrafikan mendapatkan rerata skor 3.57 dengan kategori sangat layak. (5) Jumlah rerata skor skala empat sebesar 3.49 setara dengan persentase 87.41% dengan kategori sangat layak.

Hasil uji kelayakan modul oleh respon siswa dari angket yang diberikan menunjukkan bahwa modul *digital Information Report Text* dinyatakan layak sebagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran. Hasil kualitas modul digital pada proses pembelajaran memperoleh rerata skor sebesar 97.9 dari rerata skor maksimal 112 atau setara dengan 87.41% termasuk kategori Sangat Layak. Dengan demikian kualitas modul digital pada proses pembelajaran termasuk kategori Sangat Layak.

Penelitian ini juga dilakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran di kelas ketika siswa menggunakan modul digital, dan konsistensi aktivitas pembelajaran secara keseluruhan dengan aktivitas pembelajaran yang diharapkan. Siswa tampil lebih mandiri ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Latihan soal dan kuis dalam modul digital juga dilakukan dengan baik oleh siswa. Respon siswa terhadap modul digital dan hasil rata-rata keseluruhan yang diamati peneliti selama penggunaan modul digital menunjukkan bahwa penggunaan modul digital telah memenuhi kebutuhan guru dan siswa dalam kegiatan mengajarnya.

Berdasarkan pembahasan di atas, hasil penelitian uji kelayakan modul digital *information report text* oleh ahli media, ahli materi dan respon siswa terhadap penggunaan modul digital masuk dalam kategori sangat layak. Sesuai dengan tujuan evaluasi bahan ajar yang terdapat pada pedoman penulisan bahan ajar oleh Kemdikbud (Daryanto, 2013) bahwa untuk mengetahui bahan ajar dinyatakan baik dan dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran maka dari ketiga penilaian tersebut dikatakan bahwa modul digital *information report text* merupakan salah satu bahan ajar yang layak digunakan pada proses kegiatan belajar mengajar oleh guru dan siswa, dan diharapkan dapat meringankan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siswa serta dapat membantu siswa belajar secara mandiri. Hasil penelitian serupa (Basuki, 2016; DeWitt et al., 2013; Mahara et al., 2015; Putra et al., 2017; Ruspitah & Sapri, 2019; Sezer et al., 2013; Wahmatsyah & Dwiningsih, 2021; Widodo, 2016) bahwa efektifitas modul berbasis ASSURE juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan melatih ketrampilan siswa belajar secara mandiri.

Berdasarkan hasil penelitian yang terkait, penelitian pengembangan modul digital *information report text* berbasis ASSURE juga dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan modul digital pada materi lainnya. Hasil penelitian juga dapat menjadi rekomendasi untuk penelitian lanjutan terkait pengembangan modul berbasis digital pada materi atau bahasan lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan Modul digital *Information Report Text* dapat disimpulkan kualitas modul digital *Information Report Text* sangat layak digunakan, ditinjau dari komponen media, materi dan keterpakaian dalam proses pembelajaran. Namun perlu diteliti lebih lanjut efektivitas penggunaan modul digital terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akyuz, S., & Yavuz, F. (2015). Digital Learning In Efl Classrooms. *Procedia - Social And Behavioral Sciences*, 197(February), 766–769. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.176>
- All, A., Castellar, E. P. N., & Looy, J. Van. (2016). Assessing The Effectiveness Of Digital Game-Based Learning: Best Practices. *Computers & Education*, 92–93, 90–103. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.10.007>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2020). Laporan Survei Internet Apjii 2019 – 2020. In *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia* (Vol. 2020). <https://apjii.or.id/survei>
- Basuki, A. (2016). *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Assure Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas X Pemasaran Smk Pesantren Sabilil Muttaqien 1 Kedunggalar Ngawi Tahun Pelajaran 2015/2016*. Uns.
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewitt, D., Siraj, S., & Alias, N. (2013). Collaborative Mlearning: A Module For Learning Secondary School Science. *Educational Technology And Society*, 17, 89–101.
- Gan, B., Menkhoff, T., Smith, R. R., Enhancing, R. R., Gan, B., Menkhoff, T., & Smith, R. (2015). Institutional Knowledge At Singapore Management University Enhancing Students ' Learning Process Through Interactive Digital Media : New Opportunities For Collaborative Learning Computers In Human Behavior Enhancing Students ' Learning Process Through Int. *Computers In Human Behavior*, 51(B), 652–663. https://ink.library.smu.edu.sg/sis_research/2533
- Mahara, I., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2015). E-Modul Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Smpn 1 Takengon. *Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(4), 307–312.
- Putra, O. D., Darlius, & Harlin. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Pada Mata Kuliah Sistim Pemindah Tenaga Di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Fkip Universitas Sriwijaya. *Pendidikan Teknik Mesin*, 4(1), 29–37.
- Rahardjo, D., Sumardjo, N., P. Lubis, D., & Harijati, S. (2016). Perilaku Akses Internet Mahasiswa Pendidikan Tinggi Jarak Jauh Di Surakarta. *Jurnal Teknodik*, 1. <https://doi.org/10.32550/teknodik.V20i1.177>
- Rahmawati, S. A., Budiyo, B., & Wardi, W. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Digital Berbasis Visual Basic For Application (Vba) Powerpoint. *Indonesian Journal Of Curriculum And Educational Technology Studies*, 5(1), 33–41. <https://doi.org/10.15294/ijcets.V5i1.14248>
- Ruspitah, E., & Sapri, J. (2019). Pengembangan E-Modul Matematika Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 9(2), 173–180.
- Sezer, B., Karaoglan Yilmaz, F. G., & Yilmaz, R. (2013). Integrating Technology Into Classroom: The Learner-Centered Instructional Design. *Online Submission*, 4(4), 134–144.
- Smaldino, S. E., Russell, J. D., Heinich, R., & Molenda, M. (2012). *Instructional Media And Technologies For Learning* (8th Editio). Pearson Education.
- Smaragdina, A. A., Nidhom, A. M., Soraya, D. U., & Fauzi, R. (2020). Pelatihan Pemanfaatan Dan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Karinov*, 3(1), 53. <https://doi.org/10.17977/Um045v3i1p53-57>
- Wahmatsyah, S. W., & Dwiningsih, K. (2021). Pengembangan E-Module Interaktif Sebagai Sumber Belajar Pada Development Of Interactive E-Module As Learning Resources In The. *Unesa Journal Of Chemical Education*, 10(1), 76–83.
- Wahyuni, S. S., & Solfema. (2020). Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan Dan Pemanfaatan Desain Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Model Assure Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 219–226. <https://doi.org/10.31004/edukatif.V2i3.143> Copyright

3318 *Pengembangan Modul Digital Information Report Text Berbasis Assure Sekolah Menengah Pertama – Hendro Yulius Suryo Putro, Sifa Al Huda*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2611>

Widodo. (2016). *Pengembangan E-Modul Praktik Mesin Bubut Sebagai Sumber Belajar Kelas Xi Di Smk Muhammadiyah 3 Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Winatha, K. R., Suharsono, N., & Agustini, K. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* Vol., 15(2), 188–199.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jptk/issue/view/851>

Wirytinoyo, M., Budiyono, H., Akhyaruddin, Setyonegoro, A., & Priyanto. (2020). Pemanfaatan Website Sebagai Media Promosi Dan Sumber Belajar Di Sekolah Menengah. *Jurnal Abdi Pendidikan*, 01(1), 1–5.