



PENGEMBANGAN E-MODUL EKONOMI BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN *HOTS (HIGH ORDER THINKING SKILL)*

Oleh: Ella Widya Rizki^{1*}, Miftakhur Rohmah², Khafid Ismail³

Ellawr25@gmail.com

¹ Pendidikan Ekonomi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nurul Huda

² Pendidikan Ekonomi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nurul Huda

³ Pendidikan Ekonomi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nurul Huda

Abstrak- Tujuan dari penelitian ini mengembangkan E-Modul Ekonomi berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan *High Order Thinking skill (HOTS)* dan untuk mengetahui kelayakan beserta tanggapan pendidik dan peserta didik. Metode yang digunakan penelitian berupa R&D. Pengumpulan data berupa angket untuk ahli materi dan ahli media menguji kelayakan dan angket tanggapan pendidik serta peserta didik untuk menguji kemenarikan E-Modul Ekonomi berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan *High Order Thinking skill (HOTS)*. Hasil penelitian ini: 1) E-Modul Ekonomi berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan *High Order Thinking skill (HOTS)* untuk bahan ajar 2) Menghasilkan E-modul yang memenuhi nilai sangat baik dari ahli materi sebesar 90 % dan ahli media 90 %. 3) Tanggapan uji coba E-modul kepada pendidik dengan persentase sebesar 94% sangat baik. Berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa E-Modul Ekonomi berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan *High Order Thinking Skill (HOTS)* untuk bahan ajar sudah baik digunakan.

Kata kunci: E-Modul Ekonomi, *Problem Based Learning*, dan *HOTS*

Abstract- Purpose of the research. This. developing E-Modules. Based economy. *Problem Based. Learning* to improve. *High Order. Thinking skills (HOTS)* and to determine feasibility along with the responses of educators and participants. educate. Method. Which. used. study. in the form of R&D. Data collection is in the form of a questionnaire. For. expert. material. and expert. media. test. appropriateness. and questionnaire responses from educators and students to test the attractiveness of the Economics-based E-Module. *Problem. Based Learning* for. increase. *High. Orders. Thinking, skills. (HOTS)*. The results of this research: 1) E-based Economics Module. *Problem. Based. Learning. For. increase. High. Orders. Thinking. skill (HOTS)* for materials. teach. 2) Generate E-module. which meets great value. Good. from. expert. material. by 90% and expert. media. 90 % 3) Test response. try. E-module. to.. educators.. with a percentage.. of.. 94% very.. good.. Based on this research. shows.. that... the Economics E-Module is based. *Problem. Based. Learning* to improve. *High. Orders. Thinking. Skills. (HOTS)*. for teaching materials already. good to use.

Keywords: Economics E-Module, *Problem. Based. Learning*,. and *HOTS*

PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka mewajibkan peserta didik bersifat aktif dan diberikan kebebasan berpikir tentang masalah, membangun cara menyelesaikan masalah, dan mengajukan ide-ide. Kegiatan guru disini yakni membimbing dan melatih peserta didik untuk berpikir kritis, aktif, kreatif, dan efektif. Sebabnya, dibutuhkan metode belajar yang meliputi sebuah pembaruan, supaya bisa menjadi wadah peserta didik untuk penyelesaian masalah berupa metode pembelajaran *Problem Based Learning* memecahkan masalah. Metode pembelajaran *problem based learning* ini, peserta didik harus bisa melakukan pencarian, menemukan, dan menyelesaikan permasalahan.

High Order Thinking Skill (HOTS) menuntut kemampuan menilai dan memikirkan secara kritis, kreatif, dan inovatif meliputi berpikir menggunakan analisis, evaluasi, dan menciptakan. Berpikir derajat tinggi ini disebut *High Order Thinking Skill* (HOTS). Penelitian dilaksanakan oleh Handayani & Priatmoko, (2018) menguraikan bahwa *Problem Based Learning* yang mengedepankan HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) mempunyai pengaruh baik dengan hasil belajar ekonomi mengenai materi ketenagakerjaan. Pembelajaran *Problem Based Learning* yang mengedepankan HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) dengan hasil belajar ekonomi

yaitu 25,79%. Penelitian Anggriani (2019) menjelaskan bahwa belajar dengan hafalan dan keterampilan belajar. Selain itu juga, penelitian yang dilakukan Purba Andy Wijaya & Noviani tahun 2021 menunjukkan bahwa kegiatan yang bisa meningkatkan berpikir derajat tinggi (*Higher Order Thinking Skill*). Capaian pembelajaran *Higher Order Thinking Skill* adalah berpikir mengharuskan kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif meliputi menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan.

Permasalahan yang dihadapi sangat banyak. Oleh sebab ini maka, untuk mengatasi masalah peneliti membuat solusi berupa metode belajar dengan *E-Modul* disusun berdasarkan teknologi yang sistematis, dan isinya berupa pengalaman pembelajaran untuk membuat peserta didik mencapai tujuan pembelajar (Denisa & Hakim, 2021). Peserta bahasa yang bisa dipahami peserta didik. (Ismiarti & Nikmah, 2021). E-modul yang akan dikembangkan berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan HOTS menggunakan strategi untuk belajar ekonomi. *Problem Based Learning* yaitu metode belajar berbasis menyelesaikan masalah (Baharudin, 2015). Metode *Problem Based Learning* ini lebih menitikberatkan peserta didik bisa mampu memecahkan masalah sehingga

meningkatkan *Higher Order Thinking Skill*.

Tujuan dari penelitian yang ini yaitu menghasilkan produk pengembangan ialah E-Modul berbasis *Problem Based Learning* untuk mata pelajaran Ekonomi kelas XI SMA pembahasan “Ketenagakerjaan” yang tervalidasi ahli, dan meningkatkan *High Order Thinking Skill* peserta didik mata pelajaran Ekonomi.

E-Modul pada materi Ketenagakerjaan dikelas XI IPS yang dikembangkan untuk penelitian, bisa memberi kontribusi teori yang dikembangkan E-modul untuk bahan ajar dengan susunan sistematis bagi peserta didik yang mudah belajar secara mandiri.

Canva adalah *software* dalam bentuk file gambar ke lembaran kertas-kertas yang bisa memasukkan gambar, video, dan animasi beserta soal yang bisa memberi semangat belajar peserta didik demi melatih *HOTS* dengan sangat mudah.

Bagi peneliti E-modul Ekonomi ini adalah memberi pengetahuan tentang mengembangkan E-modul berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan *HOTS*. Bagi pendidik E-modul Ekonomi menjadikan proses pembelajar menjadi lebih beragam dan berinovasi sehingga bisa meningkatkan minat peserta didik untuk belajar Ekonomi. Untuk peserta didik yaitu sebagai media belajar yang *creative, inovatif* serta menarik dalam menyelesaikan

masalah serta bisa mendirikan motivasi peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berupa pengembangan *define, design, develop*, dan *disseminate* dengan materi pemasalahan ketenagakerjaan dalam pembangunan Indonesia. Akan tetapi penelitian ini dilaksanakan tiga tahap saja, meliputi Pendahuluan (*Define*), Merancang E-Modul (*Desain*), dan Pengembangan (*Develop*).

Pengumpulan data menggunakan lembar validasi yaitu angket *berskala likert* menilai E-Modul belajar Ekonomi yang sudah dikembangkan valid atau tidak. Teknik analisis data menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

(Aprilia et al., 2022)

Keterangan:

P = persentase

$\sum X$ = jumlah jawaban

$\sum X_i$ = jumlah tertinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan dilaksanakan dikelas XI SMA Negeri 1 BP. Peliung. Hasil penelitian ini adalah E-Modul Ekonomi berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan *High Order Thinking Skill (HOTS)* dikelas XI IPS SMA N 1 BP. Peliung. Pengembangan E-Modul Ekonomi berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan *High Order*

Thinking Skill (HOTS) dikelas XI IPS SMA N 1 BP. Peliung sebagai berikut:

1. Penelitian Pendahuluan (Define)

Terdapat beberapa analisis dalam penelitian pendahuluan yakni Analisis ujung depan yang menunjukkan bahwa minat peserta didik dalam pembelajaran Ekonomi kurang karena harus memakai buku cetak yang teralu tebal, Analisis peserta didik dengan memberi angket kepada peserta didik yang menguji HOTS (*High Order Think Skill*) atau berpikir kritis peserta didik menunjukkan masih rendah, Analisis tugas yaitu menganalisis Capaian Pembelajaran (CP) , Analisis konsep yaitu menganalisis petunjuk penggunaan E-Modul, syarat-syarat tertentu, Capaian Pembelajaran (CP) dan ciri keberhasilan E-Modul pembelajaran Ekonomi yang dikembangkan dalam melatih *HOTS* dan yang terakhir adalah tujuan dari pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (Design)

Ada dua tahapan perancangan dalam mengembangkan E-Modul yakni penentuan format yang berupa penyusunan desain produk E-Modul berdasarkan CP dan kurikulum merdeka. Soal-soal yang ada pada E-Modul didasarkan pada tingkatan level kognitif menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan Memakai kertas berukuran A4, *spasi* 1,5, *Times New Roman* sebagai jenis

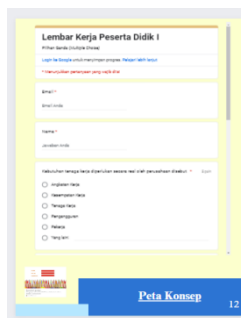
hurufnya; ukuran 15 bagi isi materi subbab. Kemudian di edit melalui www.canva.com. Dan yang kedua berupa desain awal yaitu sebagai berikut

Tabel 1.1
Bentuk Rancangan Awal

Tampilan E-Modul	Keterangan
	Proses pengeditan E-Modul berbasis <i>Problem Based Learning</i> untuk meningkatkan HOTS (<i>High Order Think Skill</i>). Bentuk halaman cover
	Capaian dan tujuan pembelajaran.
	Video tentang kehidupan sama dengan materi ketenagakerjaan sebagai pengetahuan awal peserta didik.



Menganalisis untuk meningkatkan HOTS (*High Order Thinking Skill*) berdasarkan penjelasan, gambar, dan video berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan HOTS. Mengevaluasi dengan latihan pembelajaran, LKPD, dan Soal evaluasi yang berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan HOTS.



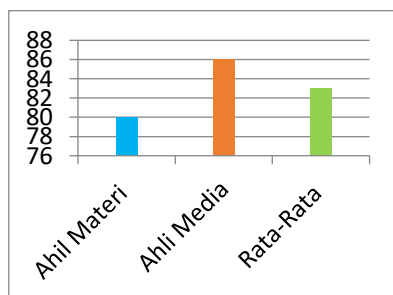
3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan ini berfungsi mengetahui kelayakan E-Modul berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan HOTS

a. Validasi E-Modul

Validasi dilakukan sesudah pengerjaan modul awal. Validasi dilakukan oleh 2 ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media.

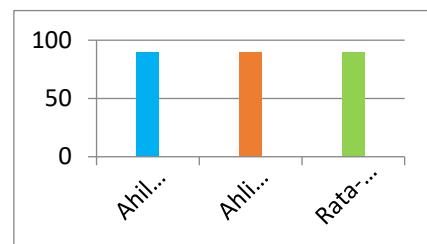
Grafik 1.1
Validasi Ahli Materi dan Media Sebelum Revisi



1) Tahap I Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Menurut tabel 1.2 dan grafik 1.1 menilai validasi ahli materi dan ahli media sebelum perbaikan berkarakter baik dan sangat baik. E-Modul yang sudah dikembangkan peneliti, persentase yang di dapat 80 % yang artinya baik dan 86 % yang artinya sangat baik yang dapat digunakan revisi setelah minor. Dengan tersebut dikatakan bahwa E-Modul Ekonomi tentang Ketenagakerjaan dengan mengikuti komentar dan saran ahli materi harus diperbaiki.

Grafik 1.2
Validasi Ahli Materi dan Media Setelah Revisi



2) Revisi Materi dan Media (Tahap 2)

Telah dilaksanakan revisi berdasarkan perbaikan validator selanjutnya kembali melaksanakan perbaikan dengan materi dan media yang sudah direvisi. Sesuai dengan

hasil validasi ahli materi serta ahli media terhadap E-Modul yang sudah dikembangkan oleh peneliti, hasil diperoleh menunjukkan suatu kelayakan dengan ciri “sangat layak digunakan” mencapai 90 % yang berarti dapat digunakan tanpa revisi. Dengan kata lain bahwa E-modul Ekonomi berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan *High Order Thinking Skill (HOTS)* dikelas XI IPS SMA N 1 BP.Peliung telah dapat digunakan di SMA kelas XI.

b. Uji Coba Produk

1) Uji Coba Pengguna

Uji coba pengguna dilakukan peneliti kepada peserta didik di SMAN1 BP.Peliung menjadi pertimbangan efektifitas E-modul.

3) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 10 peserta didik kelas XI IPS SMAN1 BP.Peliung pada uji coba kelompok kecil satu peserta didik dengan angket sepuluh pertanyaan. Uji coba kelompok kecil mengetahui respons beberapa peserta didik.

Tabel 1.2
Hasil Validasi Uji

No	Nama	PP	Kriteria	Komentar dan saran
1	A	90%	Sangat Baik	Sangat menarik
2	AE	87%	Sangat Baik	-
3	CL	90 %	Sangat Baik	Warna tampilannya sangat menarik
4	DPP	95%	Sangat Baik	Konten isinya bagus
5	FY	90 %	Sangat Baik	Warna videonya membuat rasa penasaran bertambah
6	LD	91%	Sangat Baik	Sangat bagus
7	LPS	93%	Sangat Baik	-
8	OS	92 %	Sangat Baik	Pelajarannya sesuai
9	R	93 %	Sangat Baik	Gambar yang sangat baik bisa membuka pelajaran di lain website
10	YD	87%	Sangat Baik	Menambah semangat untuk membaca
Rata-rata			90,8 %	
Sangat Baik				

Berdasarkan hasil analisis uji coba kecil terhadap E-Modul yang telah pengembangan oleh peneliti, hasil yang diperoleh menunjukkan “sangat layak digunakan” dengan persentasi mencapai 90,8 % yang

artinya dapat digunakan tanpa revisi. Dengan kata lain bahwa E-modul Ekonomi tentang Ketenagakerjaan dapat dipakai pada pembelajaran ekonomi untuk peserta didik kelas XI SMA.

3) Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilaksanakan berjumlah 25 peserta didik kelas XI SMAN1 BP.Peliung di uji coba kelompok besar peserta didik angket dengan masing-masing dengan indikator yang terdiri dari ketertarikan, materi serta bahasa. Uji coba kelompok besar bertujuan untuk mengukur dan mengetahui tanggapan peserta didik pada jumlah yang lebih besar.

Berdasarkan analisis uji coba besar terhadap E-Modul sudah dikembangkan oleh peneliti, hasil didapat menunjukkan suatu kelayakan dengan kriteria “sangat layak digunakan” dengan persentasi mencapai 93 % yang artinya dapat digunakan tanpa revisi. Dengan kata lain bahwa E-modul Ekonomi tentang Ketenagakerjaan dapat dipakai pada pembelajaran ekonomi untuk peserta didik kelas XI SMA

Berdasarkan uji coba pendidik bisa diketahui penilaian uji coba pendidik dengan karakter sangat baik bernilai 94%. Menurut pendidik I yaitu ibu Liwiwindawati, S.Pd persentase uji coba pendidik yang diberikan adalah 95 % yang berarti sangat baik. Begitu juga dengan bu Okta Riana, M. Pd sebagai pendidik II persentase uji coba pendidik adalah 93 % yang juga berarti sangat baik.

Hasil analisis uji coba pendidik terhadap E-Modul sudah dikembangkan oleh peneliti, hasil yang didapat menunjukkan suatu kelayakan dengan kriteria “sangat layak digunakan” dengan persentasi mencapai 94 % yang artinya dapat digunakan tanpa revisi. Dengan kata lain bahwa E-modul Ekonomi tentang Ketenagakerjaan dapat dipakai pada pembelajaran ekonomi untuk peserta didik kelas XI SMA.

Pengembangan E-Modul terdiri dari beberapa faktor pendorong yaitu: E-modul ekonomi berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan *HOTS* adalah sebuah perangkat belajar cocok bersama

kurikulum merdeka menunjukkan bahwa peserta didik mampu aktif dikelas saat proses belajar mengajar berlangsung.

Faktor yang menghambat yang peneliti ini, sebagai berikut:

1. Sulit pada saat memutar video www.youtube.com.
2. Sulit pada saat membuar pentukan dan susunan. serta isi yang dipakai dalam E-Modul Ekonomi berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan *HOTS*.
3. Kesulitan saat membuka video agar langsung terbuka dan agak lambat pembukaan E-Modulnya

KESIMPULAN

1. E-modul berbasis *Problem Based Learning* sudah tervalidasi ahli adalah: Validasi ahli materi mendapat nilai 90% dengan karakteristik “sangat baik” dalam kriteria kelayakan produk; Validasi ahli media memperoleh nilai persentase sebesar 90% dengan kualifikasi “sangat baik” dalam kriteria kelayakan produk.

2. Keberhasilan E-Modul guna meningkatkan kepandaian berpikir *HOTS* peserta didik bisa terlihat bahwa *N-Gen Score* serta rata-rata persentase yang didapat terhadap uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Pengembangan E-Modul Ekonomi berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan *HOTS* diharapkan mampu memotivasi dalam penelitian lebih lanjut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada kedua orang tuaku sudah membantu saya dalam membuat penelitian ini, terima kasih juga kepada adik saya yang telah menemani saya dan membantu saya dalam melakukan penelitian ini. Terima kasih juga tak lupa saya ucapkan kepada seluruh dosen Universitas Nurul Huda terutama kepada dosen pembimbing saya yang selalu membimbing dan mengarahkan

DAFTAR PUSTAKA

Abduh, M. (2015). *Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan*. 20.

Agung Meka Maharcika, Ni Ketut Suarni, & I Made Gunamantha.

- (2021). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flipbook Maker Untuk Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Kelas Iv Sd/Mi. *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 165–174.
https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.240
- Agustin, N. A., Umamah, N., & Mohammad, N. (2020). *Application Of Brain Based Learning Strategies To Improve Higher Order Thinking Skill And Learning Outcomes Of Historical Subjects In Social Sciences Class Xi Students In Jenggawah High School, Academic Year 2018/2019*. 4(2252), 109–123.
- Anggriani, L. (2019). *Pengembangan Modul Fisika Berbasis Higher Order Thinking Skills (Hots) Dengan Menggunakan 3d Pageflip Professional*.
- Aprilia, A., Yudiyanto, Y., & Hakim, N. (2022). Pengembangan E-Modul Menggunakan Flip Pdf Professional Pada Materi Fungsi Kelas X Sma. *Journal Of Education And Teaching (Jet)*, 3(1), 116–127.
<https://doi.org/10.51454/jet.v3i1.141>
- Awwaliyah, H., Rahayu, R., & Muhlisin, A. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Smp Tema Cahaya. *Indonesian Journal Of Natural Science Education (Ijnse)*, 4(2), 516–523.
<https://doi.org/10.31002/nse.v4i2.1899>
- Baharudin. (2015). *Teori Blajar Dan Pembelajaran*. 1–14.
- Basri. (2016). *Signifikansi Desain Pembelajaran Dalam Menunjang Kesuksesan Mengajar*.
- Denisa, L., & Hakim, L. (2021). *Pengembangan E-Modul Kontekstual Akuntansi Perbankan Syariah Kelas Xi Berbasis Flip Pdf Professional*. 9(1), 79–87.
- Depdiknas. (2017). *Silabus*.
- Dostal, J. (2015). *Theory Of Problem Solving*. 174, 2798–2805.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.970>
- Fesi, M., Herlina, S., Suripah, S., & Dahlia, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Flip Pdf Professional Pada Materi Peluang Kelas Viii Smp. *Sjme (Supremum Journal Of Mathematics Education)*, 6(1), 43–60.
<https://doi.org/10.35706/sjme.v6i1.5712>
- Handayani, R., & Priatmoko, S. (2018). *Pengaruh Pembelajaran Problem Solving Berorientasi Hots (Higher Order Thinking Skills)*. 1051–1062.
- Ismiarti, D. R., & Nikmah, C. (2021). *Pengembangan E-Modul Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian Berbasis Android*

- Pada Materi Semester Gasal Kelas Xi Otkp 2 Di Smk Pgri 2 Sidoarjo.* 9, 28–38.
- Nurhayati, E., Andayani, Y., & Hakim, A. (2021). Pengembangan E-Modul Kimia Berbasis Stem Dengan Pendekatan Etnosains. *Chemistry Education Practice*, 4(2), 106–112. <https://doi.org/10.29303/Cep.V4i2.2768>
- Oka, I. W., Arsana, K., & Sujana, I. W. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Project Based Learning Dalam Muatan Materi Ips. 5, 134–143.
- Oktaviani, A. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction (Arcs) Untuk Meningkatkan Self-Confidence Menggunakan Model Plomp. 154.
- Penyusun, K. (2020). *Program Kerja Sma.*
- Purwanto. (2017). Pengembangan Modul. *Jurnal Teknodik*, 21(2088-3978), 99–179.
- Qoridatullah, A., Hidayat, S., Sudrajat, A., Pascasarjana, P., Terbuka, U., Sultan, U., Tirtayasa, A., Terbuka, U., & Pengembangan, P. (2021). Pengembangan E-Modul Berorientasi Higher Order Thinking Skills (Hots) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Kelas Vi Sekolah Dasar. 6(1), 33–40.
- Rizal Lutfi, K. (2014). Teori Hukum Alam Dan Kepatuhan Negara Terhadap Hukum Internasional. *Jurnal Yuridis*, 1(1), 91–106.
- Rizali, F., Sudarman, & Ngurah Partha, M. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Berbasis Colt Di Sma Negeri 5 Samarinda. 3(2), 12–21.
- Rizkiya, R. S., & Wahjudi, E. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berupa Modul Sebagai Pendukung Pembelajaran Sainifik Pada Materi Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Di Smk Negeri 2 Buduran Sidoarjo. 1–7.
- Setyawan, W. (2022). Pengembangan E-Modul Teks Eksposisi Berbasis Hots Menggunakan Sigil Bagi Peserta Didik Kelas X Smk.
- Suarsana, I. M. (2020). Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kererampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. October 2013. <https://doi.org/10.23887/Jpi-Undiksha.V2i2.2171>
- Wibowo, E. (2018). Development Of E-Module Teaching Materials Using The Kvisoft Flipbook Maker Application. In *Skripsi*. [http://repository.radenintan.ac.id/3420/1/Skripsi Fix Edi.Pdf](http://repository.radenintan.ac.id/3420/1/Skripsi%20Fix%20Edi.pdf)
- Wijaya, P. A., & Noviani. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skills) Pada Materi

*Perusahaan Dagang Di Kelas
Xii Mipa 2 Sma Negeri 8
Pekanbaru. 8(1), 1–8.*

Wilza, I. (2022). *Pengembangan
Modul Layanan Bimbingan
Karir Berbasis Multimedia
Interaktif Untuk Meningkatkan
Arah Kematangan Karir (Studi
Pada Siswa Kelas Xi Ips 3) Di
Sma Negeri Batusangkar. 95.*

Wulansari, E. W., Kantun, S., &
Suharso, P. (2018).
*Pengembangan E-Modul
Pembelajaran Ekonomi Materi
Pasar Modal Untuk Siswa Kelas
Xi Ips Man 1 Jember Tahun
Ajaran. 12, 1–7.*
<https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.6463>