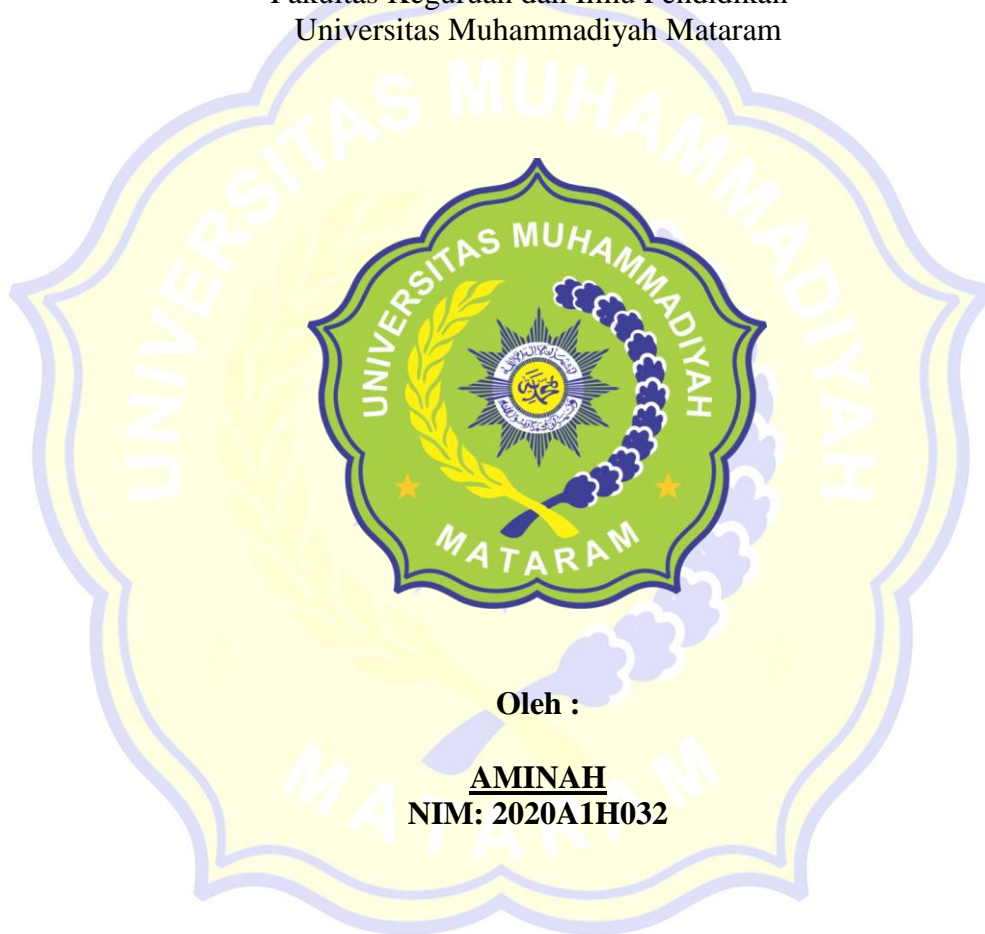


**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS CANVA UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SDN SAI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh :

**AMINAH**  
**NIM: 2020A1H032**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
2024**

Aminah. 2020A1H032. “**Pengembangan E-Modul Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN SAI**”. Skripsi. Mataram: Unniversitas Muhammadiyah Mataram.

**Pembimbing 1 : Yuni Mariyati, M.Pd**

**Pembimbing 2 : Arpan Islami Bilal, M.Pd**

### **ABSTRAK**

Pengembangan modul elektronik (E-Modul) ialah media pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk menampilkan teks, gambar, grafik, audio, animasi dan juga video selama proses pembelajaran. Penelitian ini termaksud penelitian pengembangan E-Modul Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan menyimak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN SAI dengan instrument pengumpulan data yaitu lembar observasi, lembar angket dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yaitu analisis data untuk ahli validasi media materi, bahasa, analisis kepraktisan, dan analisis keefektifan media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Media E-Modul Berbasis Canva yang dikembangkan, diperoleh data dari 2 validator ahli media dengan persentase 87,49% kategori sangat valid, 2 validator ahli materi dengan persentase 92,04% pada kategori valid dan 2 validator ahli bahasa dengan persentase 86,25% pada kategori sangat valid, (2) Hasil angket respon siswa diperoleh data persentase dari respon siswa uji terbatas di Kelas V SDN SAI, dengan persentase 94,87% pada kategori sangat praktis. Dengan demikian E-Modul Berbasis Canva yang dikembangkan praktis (3) Keefektifan media E-Modul Berbasis Canva dilihat dari hasil siswa mengerjakan soal tes dan diperoleh data hasil uji lapangan di Kelas V SDN SAI, dengan persentase rata-rata nilai siswa N Gain 80,15% pada kategori Efektif.

***Kata kunci: Media E-Modul Berbasis Canva, Keterampilan Menyimak***

*Aminah. 2020AIH032. "The Development of Canva-Based E-Modules to Improve Listening Skills in Indonesian Language Subject at the Fifth Grade of SDN SAI." A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.*

*First Supervisor : Yuni Mariyati, M.Pd*  
*Second Supervisor : Arpan Islami Bilal, M.Pd*

### **ABSTRACT**

*Electronic modules, also known as E-Modules, are a type of learning resource that use computers to show text, graphics, photos, audio, animations, and videos while the student is studying. This project uses questionnaires, documentation, and observation sheets as data collecting tools to construct Canva-Based E-Modules to enhance listening abilities at the fifth-grade Indonesian language course at SDN SAI. Practicality analysis, media effectiveness analysis, material analysis, validation analysis by media specialists, and language analysis are some of the data analysis methodologies used. The results of this research indicate that: (1) The Canva-Based E-Module developed received data from 2 media validators with a percentage of 87.49% in the very valid category, 2 material validators with a percentage of 92.04% in the valid category, and 2 language validators with a percentage of 86.25% in the very valid category, (2) The results of the student response questionnaire showed a percentage of 94.87% in the very practical category from the limited trial in fifth grade at SDN SAI. Thus, the Canva-Based E-Module developed is practical, (3) The effectiveness of the Canva-Based E-Module is seen from the results of students completing test questions, with field test data in fifth grade at SDN SAI showing an average student N Gain percentage of 80.15%, which falls into the effective category.*

**Keywords:** *Canva-Based E-Module, Listening Skills*

**MENGESAHKAN**  
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA  
MATARAM



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Dalam KBBI, pendidikan berasal dari kata dasar "didik" yang berarti memelihara dan memberikan latihan, termasuk ajaran dan bimbingan mengenai akhlak serta kecerdasan. Pendidikan sendiri diartikan sebagai proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan. Sementara itu, Ki Hajar Dewantara mendefinisikan pendidikan sebagai usaha untuk mengembangkan budi pekerti, pikiran, dan tubuh anak-anak agar dapat meningkatkan kualitas hidup dan menciptakan keselarasan antara anak-anak, alam, dan masyarakat.

Menurut pandangan Syhafa dan rekan-rekannya (2018), pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam semua aspek kehidupan manusia. Pendidikan memiliki dampak yang sangat besar terhadap manusia, memungkinkan mereka untuk bertahan hidup dengan menjalin interaksi yang baik dan memenuhi kebutuhan hidup mereka dengan lebih mudah. Idealnya, pendidikan dimulai sejak usia dini agar nilai-nilai yang diajarkan dapat diterapkan dengan lebih mudah saat dewasa. Kurniawati (2008) dalam teorinya menyatakan bahwa pendidikan adalah aspek terpenting dalam hidup, yang berarti setiap orang di Indonesia berhak untuk mendapatkan pendidikan dan harus terus berkembang dalam proses tersebut. Hal ini juga diatur dalam Undang-Undang Dasar 1945, khususnya dalam pembukaan yang

menyebutkan salah satu tujuan bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan anak bangsa. Pasal 31 ayat 1 menegaskan bahwa setiap warga negara berhak memperoleh pengajaran.. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya pembinaan yang dilakukan oleh pendidik untuk membentuk kepribadian peserta didik secara menyeluruh, baik secara fisik maupun mental.

Nelawati (2018) menekankan bahwa, sehubungan dengan situasi dan kebutuhan modul yang sesuai dengan konteks sosial dan budaya, perlu dilakukan pengembangan modul matematika yang mengintegrasikan etnomatematika dengan pendekatan yang sesuai dengan kurikulum saat ini (Kurikulum 2013), seperti pendekatan kontekstual atau saintifik. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran matematika di sekolah serta mencapai tujuan pembelajaran di kelas. Modul ini adalah kumpulan bahan ajar yang terstruktur, menarik, dan lengkap untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik dan jelas.

Modul ini digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi tentang pembelajaran bahasa Indonesia. Modul adalah media pembelajaran yang berisi materi yang dapat dikerjakan baik dengan bimbingan guru maupun secara mandiri. E-Modul adalah versi elektronik dari modul cetak, yang dapat dibaca di komputer dan dirancang menggunakan perangkat lunak tertentu. Menurut Subarkah & Sari (2015), e-modul adalah media pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk menampilkan teks, gambar, grafik, audio,

animasi, dan video selama proses belajar. Sementara itu, Mertasari (2010) menjelaskan bahwa e-modul adalah modul berbasis digital yang menawarkan keunggulan dibandingkan modul cetak melalui interaktivitasnya. E-modul mudah dinavigasi, dapat menampilkan gambar, audio, video, dan animasi, serta dilengkapi dengan tes atau kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis.

Transformasi media pembelajaran dan penyesuaian metode mengarah pada tuntutan baru bagi guru, yaitu mereka harus mampu menyederhanakan materi ajar sesuai dengan situasi dan fasilitas yang tersedia (Mansyur, 2020: 120). Tuntutan ini juga berlaku bagi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, mengingat tujuan pelajaran tersebut adalah untuk mengembangkan kemampuan mendengarkan, membaca, memirsa, berbicara, dan menulis pada siswa (Suherli dkk., 2016: iii). Dengan demikian, tantangan utama bagi guru adalah bagaimana menyiapkan bahan ajar yang efektif agar siswa dapat belajar secara mandiri dan menguasai kompetensi yang diajarkan.

Menurut acuan BSNP Depdiknas tahun 2007, konteks pembelajaran Bahasa Indonesia harus mempertimbangkan kesatuan bahasa sebagai sebuah keseluruhan, bukan sekadar bagian-bagian terpisah. Kurikulum 2013 berfungsi sebagai panduan untuk mencapai kompetensi, memungkinkan pendidik menilai hasil belajar siswa dalam proses pencapaian tujuan belajar, yang mencerminkan penguasaan dan pemahaman materi. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta

membangun apresiasi terhadap karya sastra Indonesia. Bahasa Indonesia berperan penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran di semua mata pelajaran (Nafi'ah, 2018: 32).

Menurut Pratama (2019), penggunaan buku cetak oleh guru dan minimnya variasi sumber belajar mengakibatkan siswa kekurangan pemahaman. Di tingkat Sekolah Dasar, penting untuk menyediakan metode belajar yang menarik dan praktis bagi siswa. Agar proses belajar berjalan lancar, materi ajar harus disajikan dengan cara yang menarik untuk menarik perhatian siswa dan memberikan dampak positif.

Salah satu solusi alternatif untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran elektronik. Media ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam kelas online yang dapat diatur dengan fleksibel. Siswa dapat mengakses materi belajar kapan saja dan sebanyak yang diperlukan. Selain itu, siswa juga bisa berkomunikasi dengan pendidik kapan saja. Dengan adanya pembelajaran berbasis elektronik, proses belajar dapat berjalan lebih efektif dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Salah satu media pembelajaran elektronik yang bisa dikembangkan adalah e-modul. Dewi & Lestari (2020) menjelaskan bahwa e-modul adalah bahan ajar yang dikembangkan menggunakan alat elektronik dan mencakup teks, gambar, serta video. Kunchayono (2018) menambahkan bahwa e-modul merupakan produk bahan ajar berbasis digital yang dirancang secara mandiri sehingga siswa dapat mempelajarinya. Menurut Hutahaeon (2019), e-modul

memiliki keunggulan seperti memungkinkan siswa mengakses materi berupa gambar dan video dengan mudah serta meningkatkan motivasi belajar. Laili (2019) menyebutkan bahwa e-modul adalah modul dalam format elektronik yang menggunakan komputer untuk menampilkan gambar, teks, dan animasi. Kemajuan teknologi memungkinkan e-modul juga dapat diakses melalui ponsel pintar (smartphone).

Kelebihan e-modul terletak pada kemampuannya untuk digunakan di berbagai tempat, menjadikannya lebih praktis untuk dibawa ke mana saja. E-modul dapat menyajikan informasi dengan cara yang terstruktur dan menarik, serta memiliki tingkat interaktivitas yang tinggi, sehingga proses pembelajaran tidak sepenuhnya bergantung pada pendidik sebagai satu-satunya sumber informasi. Dengan materi ajar yang disusun secara sistematis, menarik, dan mudah dipahami, siswa dapat belajar secara mandiri dengan bimbingan yang minimal dari pendidik (Pahlevitaviara, 2019: 61).

Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa di kelas V SDN SAI, guru cenderung bergantung pada buku teks dan lebih sering menggunakan metode menulis dan membaca dalam pembelajaran, dengan sedikit penggunaan media lainnya. Sekolah belum pernah menerapkan metode e-modul berbasis Canva untuk meningkatkan keterampilan menyimak, dan hanya memanfaatkan buku teks yang diterbitkan oleh pemerintah atau lembaga lain. Buku ajar yang digunakan terbatas pada buku guru dan buku siswa sebagai panduan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode pengajaran yang diterapkan juga merupakan metode



tradisional. Kondisi ini menjadi hambatan bagi motivasi belajar siswa karena kurangnya dorongan dan kebutuhan untuk belajar serta rendahnya keterampilan menyimak. Oleh karena itu, reviewer memilih untuk mengembangkan modul elektronik berbasis aplikasi nasional sebagai alternatif untuk meningkatkan keterampilan menyimak. Penggunaan e-modul berbasis aplikasi ini diharapkan dapat menjaga siswa tetap aktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah inovasi atau metode menarik untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Guru bisa memanfaatkan aplikasi untuk membuat video, dan dengan adanya e-modul, siswa diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menyimak dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Sai Soromandi, diketahui bahwa guru masih menggunakan metode ceramah, menulis, dan membaca dalam proses pembelajaran, dengan sedikit penggunaan media. Akibatnya, minat membaca siswa kurang. Untuk mengatasi hal ini, peneliti menerapkan metode e-modul berbasis Canva untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Dalam metode e-modul ini, peneliti menggunakan video yang diproyeksikan melalui LCD dan laptop, sehingga siswa tidak merasa bosan saat menerima materi. Peneliti berharap bahwa penerapan e-modul ini akan membawa perubahan positif bagi siswa dan guru, serta membantu membangun generasi yang kreatif dan inovatif.

Maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan E-Modul berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas v SDN SAI, kecamatan soromandi, kabupaten bima tahun pembelajaran 2023/ 2024.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan E-Modul berbasis canva untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN Sai, Desa Sai Kecamatan Soromandi Kabupaten Bima?
2. Bagaimana mengembangkan E-Modul berbasis canva yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SDN Sai, Desa Sai Kecamatan Soromandi Kabupaten Bima?

## **1.3 Tujuan Pengembangan**

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana desain pengembangan E-Modul berbasis canva untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SDN Sai, Desa Sai Kecamatan Soromandi Kabupaten Bima ?
2. Untuk mengetahui bagaimana mengembangkan E-Modul berbasis canva yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan keterampilan

menyimak pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas V SDN Sai, Desa Sai Kecamatan Soromandi Kabupaten Bima ?

#### **1.4 Spesifik Produk yang Diharapkan**

Produk yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah e-modul berbasis Canva yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan menyimak dalam pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Berikut adalah rincian desain e-modul tersebut:

1. E-modul dirancang dalam format elektronik menggunakan aplikasi Canva.
2. E-modul disusun dengan bahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa.
3. E-modul memuat materi tentang Bahasa Indonesia dan sastra yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva.
4. E-modul mencakup cover, petunjuk penggunaan, kata pengantar, daftar isi, kompetensi inti, kompetensi dasar, peta konsep materi, evaluasi, dan profil penulis.
5. Untuk mempermudah pemahaman materi Bahasa Indonesia, e-modul dilengkapi dengan video tambahan.
6. Desain e-modul dibuat sendiri oleh peneliti dengan memanfaatkan template yang tersedia di Canva, sehingga memudahkan dalam pembuatan desain produk.

Cara menggunakan aplikasi Canva dan fitur-fitur yang tersedia untuk pembuatan produk adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti masuk ke <https://www.canva.com>.
- b. Pilih jenis desain yang ingin dibuat; peneliti menggunakan format A4 untuk membuat e-modul.
- c. Pilih fitur-fitur berikut yang akan digunakan:

- 1) Template

Dengan banyaknya template yang tersedia, peneliti tidak perlu memulai desain dari nol. Peneliti memanfaatkan template yang ada, menggunakan yang gratis untuk pembuatan produk.

- 2) Teks

- 3) Font

Setelah memilih template, pilih jenis font yang diinginkan untuk teks.

- 4) Warna

- 5) Background

Sesuaikan latar belakang dengan tema desain yang dipilih.

- 6) Unggahan

Unggah video dan foto yang relevan dengan materi untuk dimasukkan ke dalam e-modul.

- 7) Menjadikan dalam bentuk link

- 8) Menerbitkan

E-modul kemudian di-share atau dipublikasikan dalam bentuk yang telah disiapkan.

7. Pentingnya pengembangan ini meliputi beberapa aspek berikut:
  - a. Sebagai bahan ajar yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.
  - b. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
  - c. Sebagai panduan bagi peneliti yang juga merupakan calon pendidik dalam kegiatan pembelajaran.
  - d. Sebagai kontribusi pemikiran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### **1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Adapun asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Asumsi Pengembangan:
  - a. E-modul dapat menyajikan materi yang relevan dan dapat disesuaikan dengan masalah yang ada.
  - b. E-modul dirancang untuk menarik minat siswa melalui tampilan yang sesuai dengan ketertarikan mereka.
  - c. E-modul elektronik yang dibuat dengan aplikasi Canva dapat meningkatkan semangat dan antusiasme siswa dalam belajar.
- b. Keterbatasan Pengembangan:

Pengembangan e-modul menggunakan aplikasi Canva dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia didasarkan pada analisis kebutuhan, sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan sekolah yang dianalisis.

E-modul ini dikembangkan khusus untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN SAI, Desa Sai, Kecamatan Soromandi, Kabupaten Bima.

## **1.6 Batasan Operasional**

### **1. E-Modul**

E-modul adalah bahan ajar berbasis aplikasi Canva yang dikemas secara lengkap dan sistematis. Modul ini berisi rangkaian pengalaman belajar yang dirancang untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik. E-modul ini bertujuan untuk menyediakan materi yang menarik dan terstruktur dengan baik, agar siswa dapat memperoleh kemampuan yang diinginkan secara efektif.

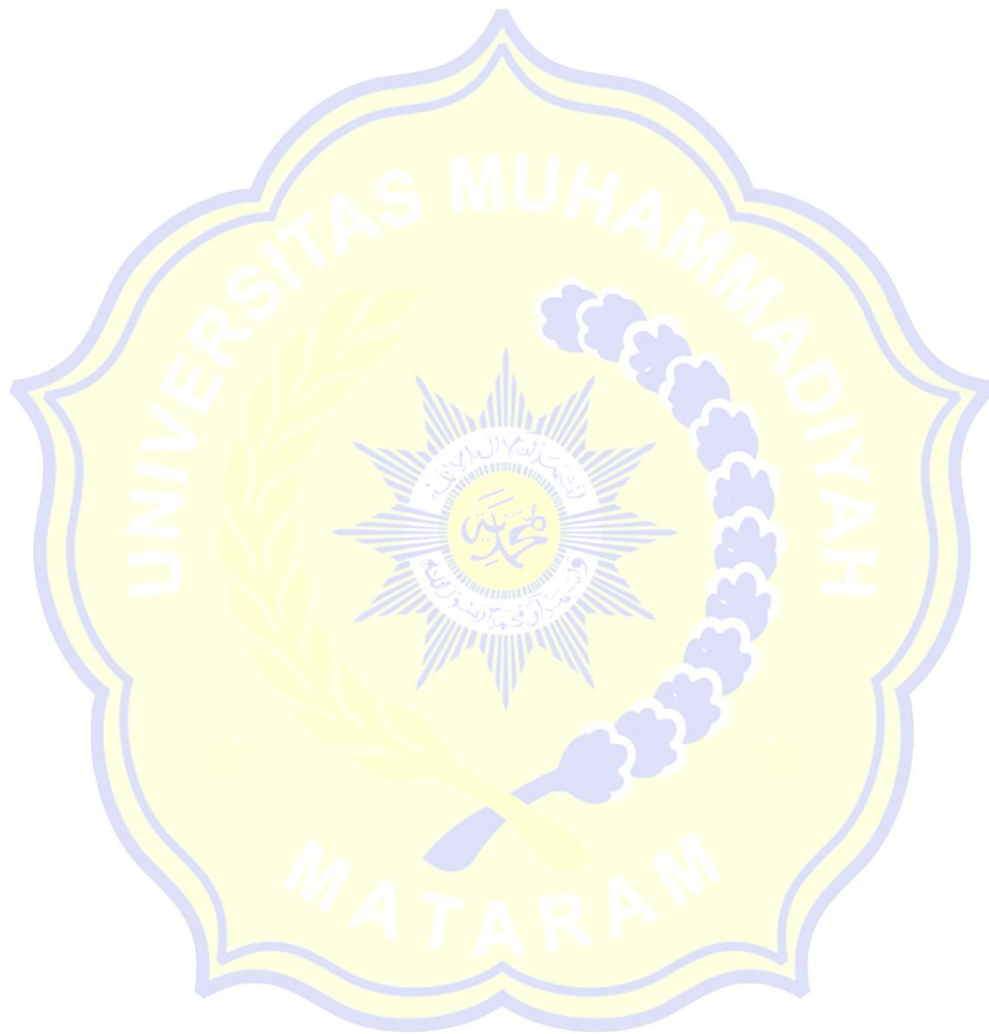
### **2. Keterampilan menyimak**

Keterampilan menyimak adalah kemampuan untuk mendengarkan dengan cermat, memahami, mengenali, menginterpretasi, dan menangkap pesan atau informasi yang disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa. Keterampilan ini merupakan salah satu aspek penting dalam keterampilan berbahasa yang harus dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD, sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pendengar.

### **3. Bahasa Indonesia di SD**

Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik dan benar dalam bahasa Indonesia. Dalam pelajaran ini, akan dibahas

materi teks non-fiksi dalam Tema 8 yang berjudul "Lingkungan Sahabat Kita," dengan fokus pada Subtema 1 yang membahas hubungan antara manusia dan lingkungan di tingkat Sekolah Dasar Kelas V.



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis data mengenai pengujian E-Modul Berbasis Canva, yang mencakup penilaian dari validator dan siswa, peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan E-Modul Berbasis Canva untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mengikuti model Borg and Gall. Prosesnya mencakup pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf produk, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba, uji coba lapangan utama, penyempurnaan operasional, uji coba lapangan skala luas/uji kelayakan, dan penyempurnaan produk.
2. E-Modul Berbasis Canva yang dikembangkan mendapatkan penilaian dari 2 validator ahli media dengan persentase 87,49%, masuk dalam kategori sangat valid; 2 validator ahli materi dengan persentase 92,04%, masuk dalam kategori valid; dan 2 validator ahli bahasa dengan persentase 86,25%, masuk dalam kategori sangat valid.
3. Berdasarkan angket respon siswa, data dari uji terbatas di Kelas V SDN SAI menunjukkan persentase 94,87% dalam kategori sangat praktis. Ini menandakan bahwa E-Modul Berbasis Canva yang dikembangkan tergolong praktis.



4. Efektivitas E-Modul Berbasis Canva dilihat dari hasil tes siswa menunjukkan data dari uji lapangan di Kelas V SDN SAI, dengan rata-rata nilai siswa N-Gain sebesar 80,15% yang termasuk dalam kategori efektif.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, beberapa rekomendasi berikut disarankan:

1. Diharapkan guru dapat mengembangkan E-Modul Berbasis Canva lebih lanjut, karena modul ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa.
2. Media pembelajaran seperti E-Modul Berbasis Canva sebaiknya digunakan secara rutin dalam proses belajar mengajar agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh siswa.
3. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar E-Modul Berbasis Canva dikembangkan dengan menerapkan berbagai model pembelajaran yang berbeda.

4. Efektivitas E-Modul Berbasis Canva dilihat dari hasil tes siswa menunjukkan data dari uji lapangan di Kelas V SDN SAI, dengan rata-rata nilai siswa N-Gain sebesar 80,15% yang termasuk dalam kategori efektif.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, beberapa rekomendasi berikut disarankan:

1. Diharapkan guru dapat mengembangkan E-Modul Berbasis Canva lebih lanjut, karena modul ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa.
2. Media pembelajaran seperti E-Modul Berbasis Canva sebaiknya digunakan secara rutin dalam proses belajar mengajar agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh siswa.
3. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar E-Modul Berbasis Canva dikembangkan dengan menerapkan berbagai model pembelajaran yang berbeda.