

ABSTRACT

Lulu Fajarwati, 2020. *E-module Design Based on Discovery Learning for Students of Basic Culinary at Vocational School.*

The problem in this research is the unavailability of teaching materials in Basic Catering subjects at SMK Negeri 1 Beringin, limited learning time, and student learning outcomes are not optimal. The purpose of this research is to produce an e-module based on discovery learning that is valid, practical, and effective in basic culinary subjects.

This study uses the Research and Development (R&D) method with 4-D development procedures (Define, Design, Develop, and Disseminate). The data analysis technique uses descriptive analysis techniques to describe the value of the validity, practicality, and effectiveness of project-based learning e-module.

The results of this development research are: 1) Producing e-module based on discovery learning, 2) the validity of e-module based on discovery learning is declared valid by media expert with a value category of $0.84 > 0.61$, 3) The practicality of e-modules based on teacher responses with an average score of 88.57 in the very practical category and 30 student responses with an average score of 86.67 in the very practical category, 4) The effectiveness of discovery learning e-module is stated to be effective in improving learning outcomes. Based on the research results, it can be concluded that e-module learning based on discovery learning is valid, practical, and effective to be used as a learning media in basic culinary.

Keywords: *E-Module, Discovery Learning, Basic Culinary.*

ABSTRAK

Lulu Fajarwati, 2021. Perancangan E-modul Berbasis *Discovery Learning* pada Mata Pelajaran Boga Dasar di SMK. Tesis Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Permasalahan pada penelitian ini adalah belum tersedianya bahan ajar pada mata pelajaran Boga Dasar di SMK Negeri 1 Beringin, keterbatasan waktu pembelajaran, serta hasil belajar siswa belum optimal. Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan sebuah E-modul berbasis *discovery learning* yang valid, praktis, dan efektif pada mata pelajaran Boga Dasar.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan prosedur pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif untuk mendeskripsikan nilai validitas, kepraktisan, dan keefektifan E-modul pembelajaran berbasis *discovery learning*.

Hasil dari penelitian ini adalah: (1) Menghasilkan E-modul berbasis *discovery learning*, (2) validitas E-modul berbasis *discovery learning* dinyatakan valid oleh ahli media dengan kategori nilai $0,84 > 0,61$ (3) Praktikalitas E-modul berdasarkan respon guru dengan nilai rata-rata 88,57 dengan kategori sangat praktis dan 30 respon siswa dengan nilai rata-rata 86,67 dengan kategori sangat praktis (4) Efektivitas E-modul pembelajaran berbasis *discovery learning* dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa E-modul pembelajaran berbasis *discovery learning* valid, praktis, dan efektif dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran boga dasar.

Kata kunci: E-Modul, *Discovery Learning*, Boga Dasar.