

Implementasi E-Modul Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Web

Farida Fitriani^{1*}, Indriaturrahmi²

¹Prodi Teknologi Pendidikan, FIP, IKIP Mataram, Mataram, Indonesia;

²Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, FPMIPA, IKIP Mataram, Mataram, Indonesia.

*Corresponding Author:
Fitriani, F, Prodi Teknologi
Pendidikan, FIP, IKIP
Mataram, Mataram, Indonesia
Email:
faridaaafitriani@gmail.com

Abstract: saat ini trend pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) semakin meningkat seiring dengan perkembangan TIK yang semakin pesat. Guru sebagai pioner utama dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa harus mampu berinovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu sumber belajar yang digunakan oleh guru adalah modul. Namun modul cetak yang biasa digunakan di sekolah kurang diminati oleh siswa, karena membutuhkan biaya untuk memperbanyak modul dan tampilan modul kurang menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan e-modul mata pelajaran bahasa Indonesia berbasis web. Adapun hasil perhitungan kuesioner yang dilakukan pada ahli materi didapatkan presentasi sebesar 67,4 %, pada ahli media sebesar 77,3% dan uji coba kepada siswa sebesar 77,3% dari ke-3 (tiga) validasi tersebut tergolong dalam kriteria layak. Maka dengan begitu, e-modul Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mampu meningkatkan minat belajar siswa khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia. E-modul diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan mampu meningkatkan minat belajar siswa khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia. Serta memberikan layanan pendidikan yang berbeda sesuai dengan tuntutan zaman.

Keywords: E-Modul, Sumber Belajar, ADDIE

Introduction

Kemajuan teknologi saat ini mengubah cara pandang dan berpikir praktis pada dunia khususnya masyarakat. Perkembangan teknologi mempunyai dampak luas bagi kehidupan masyarakat, khususnya pada dunia pendidikan (Rahmawati, 2012). Pada dunia pendidikan saat ini, seorang guru harus mampu menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai sarana komunikasi dan atau jaringan yang sesuai untuk mengakses, mengelola, memadukan, mengevaluasi dan menciptakan informasi agar berfungsi dalam sebuah pembelajaran. Terkadang untuk menjadi seorang guru yang profesional, kemampuan kognisi saja tidak cukup, penting juga dilengkapi dengan keterampilan-keterampilan tertentu dalam bidang TIK (Suarsana & Mahayukti, 2013). TIK dalam pendidikan bersifat dinamis, fleksibel, bergantung pada komponen ilmu, subjek didik, dan perkembangan teori pembelajaran. pemanfaatan dan pemberdayaan teknologi untuk menunjang pembelajaran, bukan hanya untuk meningkatkan efektifitas dan kualitas pembelajaran saja, akan tetapi yang lebih penting adalah untuk meningkatkan penguasaan materi baik guru maupun siswa.

Salah satu sumber belajar yang digunakan oleh guru adalah modul. Namun, modul cetak yang biasa digunakan di sekolah kurang diminati oleh siswa, karena membutuhkan biaya untuk memperbanyak modul serta tampilan modul kurang menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan aplikasi e-modul mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis web. Kelebihan e-modul dibandingkan dengan modul cetak adalah sifatnya yang interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan/memuat gambar, audio, video, dan animasi serta dilengkapi tes/kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera (Nyoman & Jayanta, 2017). E-modul diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan mampu meningkatkan minat belajar siswa khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia serta memberikan layanan pendidikan yang berbeda sesuai dengan tuntutan zaman.

Berhasilnya tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana proses belajar mengajar yang dialami oleh siswa. Seorang guru dituntut untuk teliti dalam memilih dan menerapkan metode mengajar yang sesuai dengan tujuan, juga mampu memilih media yang sesuai dengan materi untuk

mempermudah dalam menyampaikan materi. Berdasarkan hal itu, berbagai upaya guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran terus dilakukan, melalui pengembangan bahan ajar, dan media pembelajaran serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pemanfaatan teknologi tersebut dilakukan melalui aplikasi e-modul sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran. Sugihatini (2017) juga mengatakan bahwa e-modul dalam bentuk *project*, dipandang penting dengan tujuan meningkatkan motivasi, kemampuan berpikir tingkat tinggi, memahami materi secara menyeluruh, dan meningkatkan keterampilan mahasiswa. Sistem e-modul digunakan untuk pendukung media pembelajaran yang dapat diakses secara *online*, dengan tujuan meningkatkan minat belajar (Solikin, 2018: 495).

Dengan pemanfaatan aplikasi e-modul dapat menambah dan memperluas sajian di kelas, serta dapat merangsang berpikir, bersikap dan berkembang lebih lanjut. Kriteria perangkat lunak pembelajaran yang baik itu adalah kefleksibelannya, mudah diupdate, isi atau content bahan yang berkaitan, kesahihan dan digunakan (Norhashim et al, 1996:12). Berdasarkan penjelasan tersebut, terdapat beberapa tahapan dalam penelitian ini. Implementasi tahap awal dengan melakukan uji coba kepada ahli materi dan ahli media serta uji coba oleh beberapa siswa. tahapan implementasi yang akan dilakukan dalam uji coba e-modul ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan aplikasi tersebut terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Methods

3.1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Reserach and Development*). Metode *Reserach and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono,2013). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk e-modul pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, pengembangan e-modul menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implementation and Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena dalam model ADDIE disusun secara terprogram dengan urutan-urutan pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber yang sesuai dengan kebutuhan dan karaktersitik pebelajar (Rendra, dkk: 2018). 5 siklus atau tahapan yang digunakan dalam model ADDIE

yaitu A= Analysis, D= Design, D=Development, I= Implementation, E= Evaluation (Ngussa,2014). Menurut Gagne et all (2005) dalam model ADDIE dijelaskan bagaimana setiap langkah harus dilakukan dan memberikan pertimbangan dimasing-masing siklus atau tahapan. Setiap siklus atau tahapan merupakan kegiatan yang berbeda-beda hasil dari setiap tahapan tersebut akan menentukan kinerja dari tahapan berikutnya sampai menghasilkan sebuah produk.

Ke lima (5) tahapan model ADDIE sebagaimana gambar berikut:



Gambar 1. Model ADDIE (Ngussa,2014)

1. Tahapan Analysis, untuk mengetahui analisis masalah, solusi serta kebutuhan yang akan digunakan dalam mengembangkan e-modul mata pelajaran bahasa Indonesia.
2. Tahapan Design, menghasilkan rancangan untuk mengembangkan e-modul mata pelajaran Bahasa Indonesia. Desain yang dihasilkan berupa rancangan sistem, antar muka dan evaluasi.
3. Tahapan Development, mengembangkan aplikasi e-modul berdasarkan desain rancangan
4. Tahapan Implementation, pada tahapan ini dilakukan implementasi tahap awal dengan melakukan validasi atau ujicoba terbatas dari aplikasi e-modul matapelajaran bahasa Indonesia yang telah dikembangkan. Setelah melakukan tahapan implemetasi awal baru dilakukan implemetasi lapangan sebenarnya.
5. Tahapan Evaluation, melakukan analisis hasil implementasi dan kuesoner yang diberikan pada responden untuk mengukur tingkat keberhasilan e-modul mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3.2.Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MAN 1 Lombok Tengah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X dengan jumlah siswa sebanyak 40 orang.

Result and Discussion

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) modul dalam pendidikan yaitu kegiatan program belajar- mengajar yang dapat dipelajari oleh murid dengan bantuan yang minimal dari guru pembimbing, meliputi perencanaan tujuan yang akan dicapai secara jelas, penyediaan materi pelajaran, alat yang dibutuhkan, serta alat untuk penilai, mengukur keberhasilan murid dalam penyelesaian pelajaran (<https://kbbi.web.id/modul>). Modul merupakan suatu alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan petunjuk kegiatan belajar, latihan serta mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dengan bahasa yang komunikatif, menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan, juga dapat digunakan secara mandiri (Hamdani: 2011). Modul sebagai salah satu sumber belajar yang dipergunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri yang dilengkapi dengan materi belajar, metode serta evaluasi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi dapat dipergunakan baik di sekolah maupun di rumah.

Sedangkan e-modul adalah modul elektronik atau modul digital yang dikembangkan dengan berbantuan komputer yang isi atau materi dalam e-modul mengikuti dari modul cetak. Kelebihan e-modul dengan modul cetak adalah sifatnya yang interaktif dengan memanfaatkan unsur multimedia, serta dilengkapi dengan kuis yang memiliki umpan balik secara otomatis. Menurut Solihudin JH (2018) kelebihan e-modul dengan modul cetak adalah e-modul ini dapat ditanamkan pada suatu teknologi multimedia sehingga menjadisumber belajar yang dapat menjadi lebih baik daripada modul media cetak biasanya.

Pada penelitian ini telah berhasil dikembangkan e-modul mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis website. Tujuannya adalah untuk memberikan kemudahan pada siswa untuk belajar kapan dan dimanapun dengan kemasan materi yang lebih menarik. Sebelum mengimplementasikan e-modul mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis website kepada pengguna sebenarnya. Terlebih dahulu dilakukan implementasi tahap awal dengan melakukan uji coba atau validasi e-modul kepada ahli materi dan ahli media serta uji coba kelompok kecil oleh siswa. Tahapan implementasi dengan melakukan uji coba e-modul yang dikembangkan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana produk

tersebut terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan (Rendra, dkk. 2018).

1. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X MAN 1 Lombok Tengah. Beberapa aspek yang dinilai antara lain kelayakan isi berupa kesesuaian antara modul cetak dengan materi yang terdapat dalam e-modul, kebahasaan, penyajian meliputi fitur yang disajikan serta kemanfaatan e-modul dalam pembelajaran. ahli materi memberikan penilain dengan mengisi kuesioner yang terdiri dari 30 butir pertanyaan, terlebih dahulu tim peneliti menunjukkan aplikasi e-modul yang telah dikembangkan.

Berdasarkan perhitungan skor kuesioner ahli materi menggunakan skala linkert dengan rentan 1 hingga 4 didapatkan hasil skor sebanyak 101 dengan prosentase jawaban sebesar 67,4 % diperoleh dari perhitungan skor dibagi skor maksimum (150) dikali 100%

Tabel 1. Kriteria deskripsi presentasi

Interval	Kriteria
81,24%<=%≤100%	Sangat layak
62,49%<=%≤81,25%	Layak
43,74%<=%≤62,50%	Kurang Layak
25%<=%≤43,75%	Tidak Layak

Dari nilai presentasi tersebut dapat diartikan e-modul mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis web dari aspek ahli materi masuk dalam kriteria layak untuk diimplementasikan pada pengguna sebenarnya.

2. Validasi ahli media

Pada validasi ahli media diberikan kepada dosen Teknologi Pendidikan di IKIP Mataram. ahli media dilakukan pada ruangan dosen Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) IKIP Mataram dengan menunjukkan aplikasi e-modul yang telah dikembangkan. Beberapa aspek yang dinilai oleh ahli media yaitu tampilan e-modul, kemudahan penggunaan, konsistensi dan aspek kegrafikan. Berdasarkan hasil kuesioner dari ahli media didapatkan skor 116 yang terdiri dari 30 butir pertanyaan. Dengan prosentasi hasil sebesar 77,3%.

Tabel 2. Kriteria deskripsi presentasi

Interval	Kriteria
81,26%<=%≤100%	Sangat layak

62,51% < % ≤ 81,25%	Layak
43,75% < % ≤ 62,50%	Kurang Layak
25% < % ≤ 43,74%	Tidak Layak

Dari nilai presentasi tersebut dapat diartikan e-modul mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis web dari aspek ahli media masuk dalam kriteria layak untuk diimplementasikan pada pengguna sebenarnya.

3. Validasi siswa

Pada validasi siswa dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 5 orang siswa. pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan aplikasi e-modul dari sisi pengguna. Siswa diberikan mencoba dan menggunakan aplikasi e-modul mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis website, setelah itu diminta untuk mengisi kuesioner kelayakan yang berisi 30 pertanyaan dengan menggunakan skala linkert rentang 1 hingga 4. Hasil perhitungan kuesioner didapatkan hasil 108 dengan presentasi sebesar 72%

Tabel 3. Kriteria deskripsi presentasi

Interval	Kriteria
81,26% < % ≤ 100%	Sangat layak
62,51% < % ≤ 81,25%	Layak
43,75% < % ≤ 62,50%	Kurang Layak
25% < % ≤ 43,74%	Tidak Layak

Dari nilai presentasi tersebut dapat diartikan e-modul mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis web dari aspek validasi oleh siswa masuk dalam kriteria layak untuk diimplementasikan pada pengguna sebenarnya

Conclusion

Hasil perhitungan kuesioner yang dilakukan pada ahli materi didapatkan presentasi sebesar 67,4 %, pada ahli media sebesar 77,3% dan uji coba kepada siswa sebesar 77,3% dari ke-3 (tiga) validasi tersebut tergolong dalam kriteria layak. Maka dapat disimpulkan implementasi e-modul mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis web layak untuk diimplemenasikan pada pengguna sebenarnya.

References

Depdiknas. 2008. panduan pengembangan bahan Ajar. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah

Gagne, R. M., Wager, W.W., Golas, K. C. & Keller, J. M (2005). Principles of Instructional Design (5th edition). California: Wadsworth.

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.

Suarsana&Mahayukti. (2013). Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. Jurnal Pendidikan Indonesia. Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSA). Vol.2,No.2 Oktober 2013. ISSN: 2303-288X.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPI/article/view/2171/1887>.

Nyoman&Jayanta.. 2017. Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Strategi Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (JPTK). Vol. 14, No. 2 Juli 2017, P-ISSN : 0216-3241 ; E-ISSN : 2541-0652. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/11830>

Ngusa, Baraka Manjale. 2014. Application of ADDIE Model of Instruction in Teaching-Learning Transaction among Teachers of Mara Conference Adventist Secondary Schools, Tanzania. Journal of Education and Practice. Vol.5,No.25.2014. ISSN 2222-1735 (Paper) ISSN 2222-288X (Online). <https://www.researchgate.net/publication/265211638>

Norhashim, Mazenah & Alinda Rose.(1996). *pengajaran bantuan komputer*. Kuala Lumpur, Dewan Bahasa dan Pustaka & Universiti Teknologi Malaysia.

Rahmawati, Yulia. 2012. Pengembangan Modul Multimedia Berbasis Web Materi Sistem Reproduksi Manusia Sebagai Media Pembelajaran mandiri Siswa SMA/MA Kelas XI. Skripsi Program studi Pendidikan Biologi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.digilib.uin-suka.ac.id/9834/1/BAB%20I,%20BAB%20V,%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf

Rendra,dkk. 2018. Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning Menggunakan Schoology. KARMAPATI. Volume 7 No 2 Tahun 2018. ISSN 2259-9063.<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/download/15269/9316>

Solihin JH Taufik. Pengembangan E-Modul Berbasis Web Untuk Meningkatkan Pencapaian Kompetensi Pengetahuan Fisika Pada Materi Listrik Statis Dan Dinamis SMA. Jurnal Wahana Pendidikan Fisika (2018) Vol.3 No.2 :51-56, ISSN: 2338-1027 September 2018. <http://ejournal.upi.edu/index.php/WapFi/article/download/13731/7972>

Solikin, Imam. 2018. *Implementasi E-Modul pada Program Studi Manajemen Informatika Universitas Bina Darma Berbasis Web Mobile*. Jurnal Resti ISSN 2580-0760Vol 2 No. 2 (2018) hlm. 492-497. <http://jurnal.iaii.or.id>

Sugihartini, Nyoman & Nyoman Laba Jayanta. Pengembangan *E-Modul Mata Kuliah Strategi Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan P-ISSN : 0216-3241 ; E-ISSN : 2541-0652 Vol. 14, No. 2, Juli 2017, Hal : 221. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/issue/view/716>