

PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF MATERI TEKS DISKUSI UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Dyan Sisca Anindyah¹, Rohmat Febrianto²

^{1,2}STKIP PGRI Trenggalek, Trenggalek

dyansisca132@gmail.com¹, febrialbuchori16@gmail.com²

DOI: 10.55933/jpd.v9i2.522

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui prosedur pengembangan E-Modul Interaktif dan untuk menguji kelayakan E-Modul Interaktif sebagai media pembelajaran, Penelitian ini dilakukan dengan metode *R&D (Reserch and Development)* dengan subjek penelitian ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran bahasa Indonesia, dan seluruh siswa kelas X TO-TKRO 3 SMK N 1 Trenggalek, tahapan pengembangan produk dilakukan dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (implemenatasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dilakukan di SMK N 1 Trenggalek pada kelas X TO-TKRO 3, dengan teknik pengumpulan data yakni observasi, kuisioner dan wawancara. Uji coba lapangan dilakukan pada guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan seluruh siswa kelas X TO-TKRO 3 SMK N 1 Trenggalek, uji coba terhadap siswa yang dilakukan peneliti terhadap siswa kelas X TO-TKRO 3 SMK N 1 Trenggalek dilakukan dengan tiga uji coba. Uji coba perorangan yang dilakukan pada 6 siswa, uji coba kelompok kecil 15 siswa, dan uji coba kelompok besar 36 siswa. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia Materi Teks Diskusi mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan dari uji yang dilakukan diperoleh nilai 89% maka dapat disimpulkan bahwa E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia Materi Teks Diskusi sangat layak dijadikan media pembelajaran.

Kata Kunci: E-Modul Interaktif, Media Pembelajaran, Teks Diskusi

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the procedure for developing Interactive E-Modules and to test the feasibility of Interactive E-Modules as learning media. and all students of class X TO-TKRO 3 SMK N 1 Trenggalek, product development stages are carried out using the ADDIE model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Implementation, and Evaluation.. This research was conducted at SMK N 1 Trenggalek class X TO-TKRO 3, with data collection techniques namely observation, questionnaires and interviews. Field trials were carried out on Indonesian language subject teachers and all students of class X TO-TKRO 3 SMK N 1 Trenggalek, trials on students were carried out by researchers on students of class X TO-TKRO 3 SMK N 1 Trenggalek carried out with three experiments. Individual trials were conducted on 6 students, small group trials on 15 students, and large group trials on 36 students. Based on the research that has been done, the Indonesian Interactive E-Module for Discussion Text Material obtained an average score of 89%, so it can be concluded that the Indonesian Interactive E-Module for Discussion Text Material is very suitable as a learning medium.

Keywords: Discussion Text, Interactive E-Module, Learning Media

PENDAHULUAN

Memperoleh pendidikan adalah salah satu hak dari setiap warga Negara, hal ini sesuai dengan Undang-Undang 1945 Pasal 31 Ayat 1 menyatakan bahwa “Setiap Warga Negara Berhak Mendapat Pendidikan”. Sejalan dengan hal tersebut pada tanggal 11 Februari 2022 Kementerian Pendidikan telah meluncurkan kurikulum baru yakni Kurikulum Merdeka. Nugraha (2022:251) menyatakan bahwa hadirnya Kurikulum Merdeka ini merupakan upaya untuk mengatasi krisis pembelajaran pasca Covid-19, dalam pengimplementasian Kurikulum Merdeka ini terfokus pada pemanfaatan teknologi dan komunitas belajar untuk saling berbagi praktik antara guru, siswa dan akademis.

Melihat pengimplementasian Kurikulum Merdeka yang memfokuskan pada pemanfaatan teknologi, secara tidak langsung dapat disimpulkan bahwa setiap tenaga pendidik diharuskan untuk melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Andri dalam Salsabila & Agustian (2022:13) menyatakan bahwa teknologi dalam pendidikan tidak hanya sebagai ilmu tetapi juga sebagai sumber informasi dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan menegaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa. Asyhar dalam Yaumi (2018:12) menjabarkan empat alasan rasional mengapa media pembelajaran penting digunakan dalam proses pembelajaran, yakni: (1) Meningkatkan mutu pembelajaran, (2) Tuntutan paradigma baru, (3) Kebutuhan pasar, (4) Visi pendidikan Global. Dari pernyataan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang baik dan maksimal dapat dipengaruhi oleh media yang digunakan.

Berdasarkan studi pendahuluan, memperoleh data bahwasanya tenaga pendidik dituntut untuk menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran, namun saat ini pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada kelas X Teknik Otomotif-Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (TO-TKRO) 3 hanya sebatas penggunaan aplikasi *Whattshap group* sebagai media *share* materi, penggunaan aplikasi *Youtube* sebagai media pembelajaran penunjang bagi siswa. Selain itu modul pembelajaran yang merupakan tuntutan dari kurikulum merdeka untuk media pembelajaran siswa, belum tersedia atau belum dikembangkan. Sehingga siswa tidak memiliki sumber belajar yang dapat dijadikan pedoman untuk belajar menguasai materi secara mandiri.

Selain melakukan wawancara terhadap tenaga pendidik, peneliti juga melakukan analisis kebutuhan siswa yang dilakukan dengan penyebaran angket pada kelas X Teknik Otomotif-Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (TO-TKRO) 3 SMK Negeri 1 Trenggalek, siswa menyatakan bahwa metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru membosankan dan kurang menarik, siswa juga mengharapkan adanya media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pedoman untuk belajar mandiri dan lebih menarik, seperti termuat gambar, video, dan contoh-contoh yang relevan dengan paket kejuruannya.

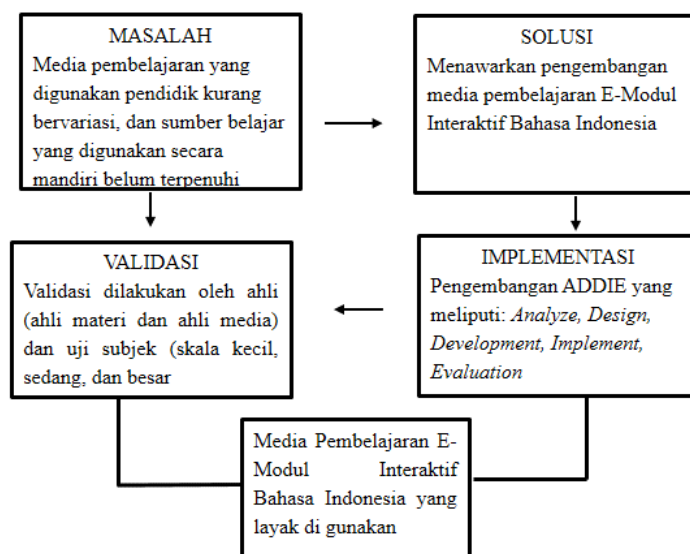
Kurangnya sumber belajar bagi siswa, kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran, dan penggunaan metode pembelajaran yang belum sesuai, menyebabkan materi tidak tersampaikan secara maksimal kepada siswa, sehingga hal ini akan berpengaruh pada kurangnya keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dari beberapa masalah yang telah ditemukan, peneliti menawarkan alternatif yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut dengan mengembangkan E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia Materi Teks Diskusi.

Peneliti memilih mengembangkan modul dalam bentuk elektronik, karena memiliki kelebihan yakni Mampu menumbuhkan motivasi bagi siswa, adanya evaluasi memungkinkan guru dan siswa mengetahui di bagian mana yang belum tuntas dan yang telah tuntas, bahan pelajaran dapat dipecah agar lebih merata dalam satu semester, bahan belajar disusun sesuai dengan dengan tingkatan akademik, dapat memuat modul lebih interaktif dan dinamis dibanding modul cetak yang lebih statis, dapat menggunakan video, audio, dan animasi untuk mengurangi unsur verbal modul cetak yang tinggi (Laili, dkk. 2019:309)

Media pembelajaran dikembangkan oleh peneliti menggunakan prosedur ADDIE, dengan lima tahapan yakni *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (implemenatasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Adapun subjek penelitian pada penlitian ini yakni ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran bahasa Indonsia dan seluruh siswa kelas X TO-TKRO 3 SMK Negeri 1 Trenggalek, selanjutnya uji coba lapangan dilakukan pada guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan dengan siswa kelas X TO-TKRO 3 SMK Negeri 1 Trenggalek dengan tiga tahapan yakni uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Media pembelajaran yang dihasilkan adalah media elektronik yang sekaligus dapat dijadikan pedoman belajar bagi siswa secara mandiri yang sebelumnya belum dikembangkan, sehingga dengan adanya media pembelajaran E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia Materi Teks Diskusi ini dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan mutu pendidikan.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian *RnD (Research and Development)*, Borg dan Gall dalam Ainin (2013:96) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu desain penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Adapun desain penelitian pada penelitian ini dapat dilihat pada skema di bawah ini.



GAMBAR 1. Desain Penelitian

Tahap awal yang dilakukan peneliti yakni melakukan studi pendahuluan di SMK Negeri 1 Trenggalek guna menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas X TO-TKRO 3 pada mata pelajaran bahasa Indonesia, berdasarkan data yang diperoleh dalam proses pembelajaran belum menggunakan media yang bervariasi dan sumber belajar belum terpenuhi, berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mewarankan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia Materi Teks Diskusi, yang dikembangkan menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan yakni *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (implemenatasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Selanjutnya peneliti akan melakukan validasi terhadap ahli yakni ahli media dan ahli materi, yang dilanjutkan dengan uji coba lapangan terhadap guru mata pelajaran dan siswa kelas X TO-TKRO 3 dengan tiga kali uji coba yakni uji coba perorang, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Februari hingga bulan April 2023 dimulai dari tahap persiapan, pelaksanaan dan pelaporan. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Trenggalek, di Jalan Brigjen Sutran Nomor 3, Sumbergedong Kecamatan Trenggalek, Kabupaten Trenggalek, Provinsi Jawa Timur. Penentuan populasi dan sampel merujuk pada pendapat Sugiyono dalam Pradana & Reventiary (2016:80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedang sampel adalah jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Dalam penentuan pengampilan sampel dapat dilakukan dengan teknik *sampling* (Sugiyono, 2019:127).

Sugiyono (2019:127) menyatakan bahwa teknik *sampling* merupakan teknik pengambilan *sampling*. Teknik *sampling* pada dasarnya dikelompokkan menjadi dua yakni *Probability Sampling* dan *Non probability Sampling*. Pada teknik *Non probability Sampling* meliputi *sampling* sistematis, *sampling* kuota, *sampling* incidental, *purposive sampling*, *sampling* jenuh, *snow ball sampling*, *sensus/sampling total*. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *sampling* jenuh atau total, *sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua. Penelitian yang dilakukan pada populasi dibawah 100 sebaiknya dilakukan dengan *sensus* sehingga seluruh anggota populasi tersebut dijadikan sampel semua sebagai subyek yang dipelajari atau sebagai responden pemberi informasi, Sugiyono (2019:134). Sehingga sampel dalam penelitian ini yakni seluruh siswa kelas X-TKRO 3 SMK Negeri 1 Trenggalek sejumlah 36 siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan peneliti yakni angket untuk mengumpulkan data yang bertepatan dengan kelayakan kegrafikan, kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kebahasaan dan kontekstual dalam media yang dikembangkan menggunakan skala likert dengan gradasi 5 jawaban yang memiliki makna skor 1 (sangat tidak setuju/sangat tidak baik/sangat tidak jelas), 2 (tidak setuju/tidak baik/tidak jelas), 3 (cukup setuju/cukup baik/cukup jelas), 4 (setuju/baik/jelas), 5 (sangat setuju/sangat baik/sangat jelas).

Peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif, dimana analisis data kualitatif data digunakan untuk menafsikan data yang diperoleh dalam bentuk saran atau masukan dari subjek penelitian, sedang analisis data kuantitatif digunakan untuk menafsirkan data skor yang diperoleh dari penyebaran angket. Adapun rumus yang digunakan untuk mengolah data kuantitatif sebagai berikut.

$$\text{Prosentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal (Kriterium)}} \times 100\%$$

Sumber: Supardi (2017:405)

Kriteria presentase kelayakan E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia yang digunakan dalam penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan E-Modul

No.	Presentase (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81%-100%	Sangat baik	Sangat layak, Tidak perlu direvisi
2.	61%-80%	Baik	Layak, Tidak perlu direvisi
3.	41%-60%	Cukup baik	Cukup Layak, Perlu direvisi
4.	21%-40%	Tidak baik	Tidak layak, Perlu direvisi
5.	0%-20%	Sangat tidak baik	Sangat tidak layak, Perlu direvisi

Sumber: Supardi, (2017:405)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan media pembelajaran berbasis E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia pada materi teks diskusi SMK kelas X. Peneliti menggunakan model ADDIE karena menurut Sugihartini & Yudiana (2018:4) model ADDIE memiliki tahapan yang menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Pengembangan media E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia menggunakan model ADDIE dipaparkan sebagai berikut.

Analyze (analisis)

Peneliti melakukan analisis pada studi pendahuluan dengan melakukan observasi, wawancara kepada guru mata pelajaran dan penyebaran angket untuk mengetahui kebutuhan peserta didik, sehingga dapat diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang sekaligus dapat dijadikan pedoman pembelajaran. Selaras dengan hal tersebut Septiani dan Afiani (2020:9) menyatakan bahwa penting menganalisis karakter peserta didik karena dapat digunakan sebagai acuan dalam merumuskan strategi pembelajaran. Selanjutnya peneliti melakukan analisis kurikulum merdeka pada fase E mata pelajaran bahasa Indonesia pada elemen berbicara, diawali dengan menganalisis capaian pembelajaran (CP).

Tabel 2. Capaian Pembelajaran

ELEMEN BERBICARA
Peserta didik mampu mengolah dan menyajikan gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan untuk tujuan pengajuan usul, perumusan masalah, dan solusi dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara secara logis, runtut, kritis, dan kreatif. Peserta didik mampu mengkreasi ungkapan sesuai dengan norma berkontribusi lebih aktif dalam diskusi dengan mempersiapkan materi diskusi. Peserta didik mampu mengungkapkan simpati, empati, peduli, perasaan, dan penghargaan secara kreatif dalam bentuk teks fiksi dan nonfiksi multimodal.

Sumber: diolah oleh peneliti

Berdasarkan CP di atas, siswa dituntut untuk dapat mengolah dan menyajikan gagasan dan menyampaikan usul (opini) dalam diskusi, serta mengkreasi ungkapan dalam bentuk monolog. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, karakteristik siswa kelas X TO-TKRO 3 SMK Negeri 1 Trenggalek memiliki rentan usia 16-17 tahun, memiliki tingkat pengalaman sedang terhadap empat keterampilan belajar bahasa Indonesia. Sumberdaya yang pendukung yang terdapat dalam

SMKN 1 Trenggalek yakni buku paket, *Wi-Fi*, *handphone*, dan jaringan internet, adapun sumberdaya manusia meliputi ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran dan siswa. E-Modul interaktif dapat digunakan secara tatap muka maupun *daring*, baik dengan bimbingan guru atau digunakan secara mandiri.

Design (desain)

Pada tahap desain peneliti menyusun tugas-tugas belajar yang akan dilakukan siswa, menentukan tujuan pembelajaran secara khusus, dan menyusun alat evaluasi. Magdalena, dkk. (2020:244) menyatakan bahwa evaluasi dalam pendidikan merupakan hal yang tak kalah penting dari proses pembelajaran. Evaluasi merupakan proses mengumpulkan, menganalisis dan menintrepetasi informasi dengan tujuan mengetahui tingkat pemahaman peserta didik

Tabel 3. Alur Tujuan Pembelajaran

Kode	Elemen	Tujuan Pembelajaran	Materi Inti	JP
10.3	Berbicara dan Mempresentasikan	10.3.1 Mengolah gagasan tentang suatu permasalahan dan solusi dalam diskusi secara santun sesuai tujuan komunikasi dalam bentuk dialog dan gelar wicara.	Gagasan atau opini	4jp
		10.3.2 Menyajikan gagasan tentang suatu permasalahan dalam bentuk usul dalam diskusi dengan menggunakan `bahasa santun dalam bentuk gelar wicara. Adapun indikator pembelajarannya sebagai berikut.	Fakta	4jp
		10.3.3 Mengkreasi ungkapan dalam bentuk monolog dengan norma kesopanan dalam berkomunikasi.	Monolog	4jp

Sumber: diolah oleh peneliti

Berdasarkan ATP yang telah dirumuskan siswa dituntut untuk mampu mengolah gagasan serta solusi yang terdapat dalam teks diskusi, yang selanjutnya disajikan dalam bentuk usul, dan dalam kopetensi keterampilan siswa dituntut untuk mengkreasikan ungkapan dalam bentuk monolog.

Develop (pengembangan)

Pada tahap pengembangan peneliti mengembangkan materi yang akan dipelajari peserta didik, selanjutnya peneliti memilih dan mengembangkan media, merancang petunjuk penggunaan E-Modul Interaktif, selanjutnya peneliti melakukan uji produk yang telah dikembangkan pada ahli materi dan ahli media.

Tabel 4. Hasil Pengembangan Materi Diskusi

Materi 1 Gagasan atau Opini dalam Diskusi	
1	Mengolah gagasan tentang suatu permasalahan dan solusi dalam diskusi sebagai berikut. <ol style="list-style-type: none">1) Pengertian diskusi2) Struktur teks diskusi3) Jenis gagasan4) Langkah menemukan gagasan utama dan gagasan penjelas5) Ciri kalimat gagasan utama dan gagasan penjelasan6) Teks diskusi
Materi 2 Fakta dalam Diskusi	
2	Menyajikan gagasan dalam bentuk opini atau usul sebagai berikut. <ol style="list-style-type: none">1) Pengertian opini/usul dalam diskusi2) Jenis opini3) Cara beropini
Materi 3 mengkreasi ungkapan dalam bentuk monolog	
3	Mengkreasi ungkapan menjadi monolog sebagai berikut. <ol style="list-style-type: none">1) Pengertian monolog2) Jenis monolog3) Unsur monolog4) Ciri-ciri monolog5) Jenis monolog6) Naskah monolog7) Cara bermonolog

Sumber: diolah oleh peneliti

Materi yang terdapat dalam modul disampaikan dengan berurutan, dimulai dengan materi yang bersifat pengetahuan dan dilanjutkan dengan materi yang bersifat keterampilan. Siswa harus mempelajarinya secara runtut, sebelum menyelesaikan bab 1 maka siswa tidak boleh melanjutkan ke bab selanjutnya. Selanjutnya yakni memilih dan mengembangkan media peneliti mengembangkan E-Modul Interaktif mengacu pada rancangan awal media dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pengembangan media ini memperhatikan segi visual dan komponen isi modul. Secara visual media memperhatikan tatanan *layout*, pemilihan warna dan jenis huruf. Peneliti memilih warna kontras yakni biru dan oranye sebagai *background* dari E-Modul yang dikembangkan. Isroi (2005:53) menyatakan bahwa warna kontras memberikan kesan menyenangkan dan dinamis sehingga berguna untuk menciptakan *emphasis* (mengarahkan perhatian audiens) dan memudahkan tulisan untuk dibaca. Sobur dalam Putri, dkk (2022:35) mengatakan usia dari masa remaja yakni anak dengan usia 13 atau 14 tahun – 17 tahun, pada tahap ini perubahan terjadi sangat pesat dan mencapai puncaknya. Emosi yang tidak seimbang dan tidak stabil. Pada fase diantara fase pra remaja dan remaja baik antara laki-laki maupun perempuan menyukai warna biru.

Surjono (2017:6) menyatakan bahwa untuk menyajikan konten pembelajaran sebaiknya menggunakan jenis huruf jelas, tegak dan tidak berkait. Jenis huruf *sans serif* memiliki tingkat keterbacaan yang baik dan sangat baik untuk menampilkan teks dalam bentuk digital. Produk media akan disusun sesuai dengan struktur modul yang terdapat pada kurikulum merdeka yang

secara global memuat tiga komponen sesuai dengan penjelasan Utami (2022:135) yakni: informasi umum, inti dan lampiran. Selanjutnya peneliti menyusun petunjuk penggunaan E-Modul Interaktif, langkah selanjutnya yakni peneliti memvalidasi produk yang di kembangkan pada ahli media dan ahli materi.

Tabel. 5 Tabulasi Data Ahli Media

No.	Aspek	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kelayakan Kegrafisan			6	20	10
2.	Kelayakan Penyajian				20	15
3.	Kelayakan Kebahasaan				12	5
	Jumlah masing-masing skor			6	52	30
	Jumlah Total			88		
	Nilai Akhir			80		
	Kategori			Baik		

Sumber: diolah oleh peneliti

Validator ahli media memberikan saran yakni pada bagian menu akan jauh lebih baik jika diberikan nomor sehingga siswa dapat membuka menu secara berurutan, selanjutnya pada bagian petunjuk akan lebih jika menggunakan warna yang konsisten pada huruf. Sesuai dengan saran validator maka peneliti melakukan revisi.

Tabel 6. Tabulasi Data Uji Ahli Materi

No.	Aspek	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kelayakan Isi				8	15
2.	Kelayakan Penyajian				16	25
3.	Kelayakan Kebahasaan				16	10
4.	Penilaian Kontekstual					10
	Jumlah masing-masing skor				40	60
	Jumlah Total			100		
	Nilai Akhir			86		
	Kategori			Sangat Baik		

Sumber: diolah oleh peneliti

Validator ahli materi memberikan penilaian bahwa materi yang disajikan dalam E-Modul lengkap dan menarik.

Implement (implementasi)

Pada tahap implementasi peneliti melakukan uji produk E-Modul Interaktif dalam lingkungan pembelajaran, sebelum dilakukannya uji produk, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan siswa kelas X TO-TKRO 3 SMK Negeri 1 Trenggalek. Uji coba terhadap siswa dilakukan 3 kali uji coba, yakni uji coba perorangan dengan 6 siswa, uji coba kelompok kecil 15 siswa dan uji coba kelompok besar 36 siswa.

Tabel 7. Tabulasi Data Uji Guru Mata Pelajaran

No.	Aspek	Skor Penilaian
-----	-------	----------------

	1	2	3	4	5
1. Kelayakan Kegrafisan				4	15
2. Kelayakan Penyajian				28	40
3. Kelayakan Kebahasaan					20
4. Kelayakan Isi				8	10
5. Penilaian Kontekstual				8	
Jumlah masing-masing skor				48	85
Jumlah Total			133		
Nilai Akhir			91		
Kategori			Sangat Baik		

Sumber: diolah oleh peneliti

Respon guru mata pelajaran bahasa Indonesia memberikan penilaian dan saran, pada materi opini akan lebih baik jika diberikan contoh *real* menyampaikan opini sehingga siswa dapat mengetahui bagai mana cara menyampaikan opini. Berdasarkan saran tersebut maka peneliti melakukan revisi.

Tabel 8. Rata-rata Tabulasi Data Uji Coba Terhadap Siswa

Kelompok Responden	Nilai Kelayakan E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia
Uji coba perorangan	92
Uji coba kelompok kecil	92
Uji coba kelompok besar	93
Total Nilai	277
Rata-rata Nilai	92
Kategori	Sangat Baik

Sumber: diolah oleh peneliti

Respon siswa terhadap E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia Materi Teks Diskusi, Siswa menyampaikan bahwa media pembelajaran memuat materi yang lengkap, dengan sajian yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dalam belajar.

Evaluate (evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan yakni media pembelajaran E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia Materi Teks Diskusi sebagai media pembelajaran. Evaluasi adalah bagian penting dalam mengembangkan media pembelajaran, apapun jenis media yang dikembangkan perlu dinilai atau dievaluasi sebelum dimanfaatkan secara luas (Warsita dalam Marlina, 2021:176).

Tabel 9. Nilai Rata-Rata E-Modul Interaktif Secara Keseluruhan

No.	Respoden	Skor
1.	Ahli media	80%
2.	Ahli Materi	81%
3.	Guru mata pelajaran	91%
4.	Uji perorangan	92%
5.	Uji kelompok kecil	92%
6.	Uji kelompok besar (lapangan)	93%
	Jumlah	539%
	Rata-rata	89%

Sumber: diolah oleh peneliti

E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia Materi Teks Diskusi, mendapatkan 89% dengan kategori sangat baik, artinya jika dikonversikan pada kriteria tingkat kelayakan tergolong sangat layak dijadikan media pembelajaran

SIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa pengembangan E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia Materi Teks Diskusi dikembangkan sesuai dengan prosedur ADDIE melalui 5 tahap yakni *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). kesimpulan hasil uji coba terhadap ahli media mendapatkan 80% dengan kategori baik, Ahli materi mendapatkan 81% dengan kategori sangat baik, respon guru mata pelajaran mendapatkan 91% dengan kategori sangat baik, hasil rata-rata uji terhadap siswa 92% dengan kategori sangat baik, selanjutnya setelah dirata-rata dari keseluruhan uji yang dilakukan mendapatkan skor akhir 89% dengan kategori baik, jika dikonversikan pada kriteria tingkat kelayakan maka mendapatkan kategori sangat layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa E-Modul interkatif sangat layak dijadikan media pembelajaran.

Pengujian produk E-Modul Interaktif ini terbatas pada hasil uji validitas untuk mengetahui kelayakan produk sehingga penelitian ini dapat dilanjutkan pada tahap uji efektifitas, serta media dapat dikembangkan dengan materi yang lebih lengkap dan dapat mencakup seluruh bidang kejuruan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainin, Moh. (2013). *Penelitian Pengembangan dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Okara: Jurnal Bahasa dan Sastra (Online), II (8): 96-110, (<https://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/okara/article/download/449/435>), diakses pada 19 November 2022
- Branch, R. M. (2009). *Intructional Design:The ADDIE Approach*. New York. Spinger Science, Google Book, (Online), Doi: 10.1007/978-0-387-09506-6. Diakses pada 26 Desember 2022
- Laili, dkk. (2019). *Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik*. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran (Online), 3 (3): 306-315 (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/Download/21840/13513>), diakses pada 25 November 2022
- Isroi, (2005). *Trik Desain Presentasi dengan PowerPoint*. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo. Google Book (Online), (<https://www.google.co.id/books/edition/Trikdesainpresentasi/powerpoint+cd/cufsWCSBW4gC?hl=id>), diakses 27 Mei 2023
- Magdalena, dkk. (2020). *Pentingnya Evaluasi dalam Pembelajaran dan Akibat Memanipulasinya*. Jurnal Pendidikan dan Sains (Online), 2 (2):257, (<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/download/986/680/>), diakses pada 26 Mei 2023
- Marlina, 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. Google Book, (Online), (https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_media_pembelajaran_SD_MI/pdM6EAAAQBAJ?hl=id), diakses pada 27 Mei 2023

- Nugraha, Tono Supriatna. (2022). *Kurikulum Merdeka untuk Pemulihan Krisis Pembelajaran* (Online), 19 (2): 251-262, (<https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK/article/view/45301/pdf>), diakses pada 2 Desember 2022
- Nugraha, Tono Supriatna. (2022). *Kurikulum Merdeka untuk Pemulihan Krisis Pembelajaran* (Online), 19 (2): 251-262, (<https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK/article/view/45301/pdf>), diakses pada 2 Desember 2022
- Putri, Noviyati Rahardjo dkk. (2022). *Kesehatan Reproduksi Remaja*. Padang: Get Press. Google Book (Online), ([https://www.google.co.id/books/edition/Kesehatan Reproduksi Remaja/60Z9AAAQBAJ?hl=id](https://www.google.co.id/books/edition/Kesehatan_Reproduksi_Remaja/60Z9AAAQBAJ?hl=id)), diakses pada 2 Desember 2022
- Septiani dan Afiani, (2020). *Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cokokol 2*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (Online), 2 (1):17, (<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun/article/download/611/429>), diakses pada 27 Mei 2023
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Supardi. (2017). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Sugihartini, Nyoman & Yudiana, Kadek. (2018). *ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (Online), 15 (2): 277-286, (<https://ejournal.undhiksha.ac.id/index.php.JPTK/article/download/14892/9446/20269>), diakses pada 12 November 2022
- Surjono, H.D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*, Edisi 1. Yogyakarta: UNY Press
- Utami, Maulida. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam (Online), (<https://stai-binmadani.e-journal.id/Tarbawi/article/view/392>)
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana. (Online), (https://books.google.co.id/books?id=2uZeDWAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=2uZeDWAAQBAJ&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwjHzODom_PnAHXOZCsKHSzAEAQ6AEIMTAB#v=onepage&q&f=false), diakses pada 24 Desember 2022