



Vol 6 No 2 Desember 2022 : 389-394

## Jurnal BajET

(Baturaja Journal of Educational Technology)

<http://journal.unbara.ac.id/index.php/BajET>



# PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-MODUL* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X SMA

Johan Eka Wijaya DN, M.Pd.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Dosen Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja

Email : [johanekawijaya@gmail.com](mailto:johanekawijaya@gmail.com)

Ade Vidianti, M.Pd.<sup>2</sup>

<sup>2</sup>Dosen Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja

Email: [vidianti.ade200787@gmail.com](mailto:vidianti.ade200787@gmail.com)

Desi Oktaria<sup>3</sup>

<sup>3</sup>Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja

Email : [aandikadesi2003@gmail.com](mailto:aandikadesi2003@gmail.com)

### Kata kunci

Pengembangan, *E-modul*,  
*Sigil*, Bahasa Indonesia.

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan Bahan Ajar *E-Modul* dengan Menggunakan Aplikasi *Sigil* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X MIPA 1 di SMA Negeri 3 OKU. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Model yang digunakan adalah model *Rowntree* dengan teknik pengumpulan data berupa angket. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan rumus persentase, dari prototipe yang dihasilkan, kemudian Ahli desain memberikan nilai 80,1% dengan kategori "Baik" sedangkan ahli media memberikan nilai 82,3% dengan kategori "Baik", dan Ahli materi memberikan nilai 87,5% dengan kategori "Baik". Sedangkan Pada uji coba perorangan (*one-to-one*) dengan objek penelitian 3 orang responden kelas X MIPA 1 diperoleh nilai 77% dengan kategori "Baik" kemudian Pada uji kelompok kecil (*small group*) dengan objek penelitian 6 orang responden kelas X MIPA 1 diperoleh nilai 76,9% dengan kategori "Baik" dan uji lapangan (*field test*) dengan objek 24 orang responden kelas X MIPA 1 diperoleh nilai 79% dengan kategori "Baik". Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang bahan ajar *e-modul* maka dapat peneliti simpulkan bahwa produk bahan ajar *e-modul* ini layak untuk digunakan sebagai bahan ajar peserta didik di kelas X MIPA 1 SMA Negeri Negeri 3 OKU. Saran peneliti sebaiknya guru dapat menggunakan bahan ajar yang berbasis IT sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan dan motivasi belajar lebih meningkat.

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian penting didalam kehidupan manusia dikarenakan merupakan proses yang dilakukan terus menerus baik di lakukan di sekolah maupun lingkungan sekitar, sedangkan lingkungan pendidikan itu sendiri terbagi menjadi tiga yaitu (lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat). Yang mana setiap anak-anak itu memperoleh pendidikan yang di selaraskan dengan jalur pendidikan formal dengan informal, [1] "jalur pendidikan keluarga dan lingkungan berbentuk kegiatan belajar secara mandiri. Hal ini juga tak lepas dari tanggung jawab guru sebagai pihak yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran demi terwujudnya proses pembelajaran yang berkualitas.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang nantinya akan dijalankan oleh orang yang bersangkutan contohnya seperti guru dan siswa yang menjalankan proses pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung. Pendapat lain [2] "pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan". Dengan kata lain pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar.

Dalam proses pembelajaran, guru atau pun siswa dapat menggunakan berbagai macam sumber yang salah satunya adalah Bahan ajar sendiri mempunyai peranan penting didalam proses belajar karena nantinya dapat menjadi tolak ukur keberhasilan guru dalam menyampaikan materi yang akan mereka jelaskan. Bahan ajar itu sendiri menurut *National Centre For Competency Based Training* (2017) pendapat lain [3] "bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran dikelas". Bahan ajar yang dimaksud disini yaitu berupa bahan ajar tertulis maupun tidak tertulis. Sedangkan [4] "bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru/instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran". Lebih lanjut, bahan ajar modul dapat digunakan untuk menunjang mata pelajaran [5].

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 3 OKU peneliti memperoleh informasi bahwa bahan ajar yang digunakan pada saat pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia hanya berupa buku panduan seperti buku cetak. Sedangkan metode yang digunakan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia berupa metode ceramah, praktik dan diskusi. Pada proses pembelajaran, sarana dan prasarana yang tersedia sudah memadai seperti ruang kelas, laboratorium komputer, dan perpustakaan. Guru juga telah menggunakan media pembelajaran seperti *Power Point*, buku cetak, laptop, LCD Proyektor, papan tulis dan internet. Akan tetapi, untuk menyampaikan materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia guru lebih sering menyampaikan lewat media *Power Point* saja

dan bahan ajar yang ada belummemanfaatkan teknologi yang sudah ada, seperti *E-Modul* dengan menggunakan aplikasi *Sigil*. Bahan ajar yang tersedia di sekolah tersebut belum memenuhi apa yang menjadi tujuan belajar dikarenakan kurangnya bahan ajar buku cetak yang ada disekolah, sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami materi hal initerlihat bahwa siswa tidak dapat menjelaskan kembali apa yang telah diajarkan oleh guru mata pelajaran selain itu bahan ajar yang digunakan tidak menarik hal ini berdasarkan wawancara penulis dengan beberapa siswa seperti bahan ajar yang digunakan hanya sebatas buku fotocopyan sehingga gambar maupun tulisan tidak begitu jelas sehingga hasil yang diharapkan belum tercapai. Melihat kondisi tersebut dipandang perlu untuk mengembangkan bahan ajar *E-Modul* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia karena selain disajikan dalam bentuk dokumen yang bisa diakses melalui internet hal ini juga membuat mempermudah materi yang akan diberikandan juga sekaligus dapat mengikuti perkembangan TIK dalam duniapendidikan.

Berdasarkan latar belakang diatas alasan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul pengembangan bahan ajar *E-Modul* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas XMIPA 1 SMA Negeri 3 OKU.

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). [6] penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya *research and development* adalah "metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu dan menguji keefektifan produk". Sedangkan menurut Pendapat lain [7] "pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar memenuhi kriteria yang ditetapkan". Sehingga Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *E-Modul* dengan menggunakan aplikasi *Sigil* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 3 OKU.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar *E-Modul* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 3 OKU. Dalam penelitian ini, subjek yang digunakan untuk menguji cobakan produk penelitian adalah: Penilaian produk, subjeknya adalah ahli desain, ahli materi dan ahli media Hal ini dilakukan karena untuk memastikan produk ini sudah layak atau belum untuk digunakan oleh siswa. Setelah validasi oleh ahli media, ahli desain, dan ahli materi, kemudian dilakukan evaluasi orang perorang (3 orang siswa), evaluasi kelompok kecil (6 orang siswa), dan uji coba lapangan (24 orang siswa).

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket yaitu daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan persepis sesuai dengan permintaan pengguna. Langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti yaitu:

1. Angket diisi oleh responden (siswa), kemudian diperiksa hasil jawabannya.
2. Menghitung skor ideal butir instrumen dan skor ideal program dari keseluruhan instrumen, sebagai berikut:
  - a) Skor ideal setiap instrumen = skor tertinggi x jumlah responden
  - b) Skor Ideal kinerja produk = skor tertinggi x jumlah butir instrumen x jumlah responden

Menghitung *persentase* dari tiap-tiap instrumen dengan rumus distribusi frekuensi yang mengacu pada [8] sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Angka *persentase*  
 F = *Frekuensi* yang sedang dicari persentasinya  
 n = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/ Banyaknya individu)

Hasilnya disesuaikan dengan kriteria [9] sebagai berikut:

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90%-100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
75%-89%	Baik	Direvisi Seperlunya
65%-74%	Cukup	Cukup Banyak <u>Direvisi</u>
55%-64%	Kurang	Banyak Revisi
0-54%	Sangat Kurang	Direvisi Total

Perhitungan skor responden yang disampaikan [10] sebagai berikut:

Interval <i>Persentase</i> Tingkat <i>Penguasaan</i>	Nilai <i>Ubahan Skala Empat</i>		Keterangan
	1-4	D-A	
86-100	4	A	Sangat baik
76-85	3	B	Baik
56-75	2	C	Cukup
10-55	1	D	Kurang

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian *Research and Development* (R&D) ini, produk yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan. "Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru. Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan berupa *E-Modul* dengan

menggunakan aplikasi *sigil* Produk ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan *Rowntree* dengan harapan agar dapat menghasilkan produk yang layak digunakan oleh siswa.

Adapun produk bahan ajar *E-Modul* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik secara mandiri dan aktifitas belajar peserta didik di kelas X MIPA 1 di SMA Negeri 3 OKU.

#### 1. Tahap Evaluasi Oleh Ahli Desain

Evaluasi oleh ahli desain bertujuan agar produk media evaluasi pembelajaran yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas secara aspek kesesuaian produk dengan tujuan kompetensi pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi terhadap ahli desain dengan jumlah dari 7 butir instrumen adalah 561 dan rata-rata presentase 80,1% dengan kriteria "Baik". setelah itu, peneliti mendapatkan masukan berupa saran untuk penggunaan petunjuk lebih diringkas lagi, nomor soal dibuat nomor soal 1,2,3, dan cek huruf kapital dalam soal evaluasi.

#### 2. Tahap Evaluasi Oleh Ahli Media

Evaluasi yang dilakukan oleh ahli media bertujuan agar produk media evaluasi pembelajaran yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas. Berdasarkan hasil evaluasi oleh ahli media, jumlah nilai dari 8 butir instrumen adalah 658 dan rata-rata presentase 82,3% dengan kriteria "Baik". Setelah itu, peneliti mendapatkan masukan berupa saran untuk perjelas penggunaan modul, dan menambahkan beberapa foto.

#### 3. Tahap Evaluasi oleh Ahli Materi

Evaluasi oleh ahli materi bertujuan agar produk media evaluasi pembelajaran yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas secara aspek ketepatan evaluasi terhadap materi, kedalaman dan keluasan evaluasi terhadap materi, kesesuaian evaluasi dengan kurikulum. Dari hasil evaluasi produk, dari 6 butir instrumen diperoleh nilai dengan jumlah 525 dan rata-rata presentase 87,5% dengan kriteria "Baik". Setelah itu, peneliti mendapatkan masukan berupa saran untuk isi pada bab 1 bagian A, point 2 dan 3 isinya sama dan bagian B point 2, kurang lengkap.

#### 4. Uji Coba Lapangan

Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan peserta didik mengenai produk bahan ajar *E-Modul* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 3 OKU dan bertujuan agar produk bahan ajar yang dikembangkan nanti dapat berkualitas secara aspek kemudahan penggunaan, efisiensi produk dan kemenarikan produk.

#### a. Evaluasi Orang Per Orang (*One To One Evaluation*)

Pada uji coba skala perorangan dilakukan terhadap 3 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket

dengan jumlah instrumen sebanyak 9 butir instrument, sedangkan jumlah nilai dari keseluruhan butir instrument adalah 2078, dengan demikian rata-rata presentase untuk produk bahan ajar *E-Modul* pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah 77,0% dengan predikat “Baik”.

b. Evaluasi Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Pada uji coba skala kelompok kecil dilakukan terhadap 6 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket dengan jumlah instrumen sebanyak 9 butir instrument, sedangkan jumlah nilai dari keseluruhan butir instrument adalah 4155, dengan demikian rata-rata presentase untuk produk bahan ajar *E-Modul* pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah 76,9% dengan predikat “Baik”.

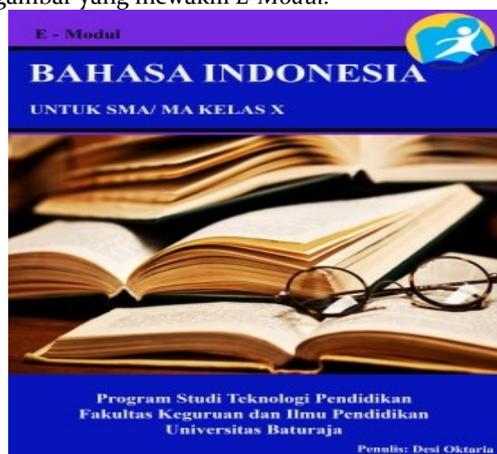
c. Uji Coba Lapangan (*Field Test Evaluation*)

Pada uji coba skala besar dilakukan terhadap 24 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket dengan jumlah instrumen sebanyak 9 butir instrument, sedangkan jumlah nilai dari keseluruhan butir instrument adalah 18956, dengan demikian rata-rata presentase untuk produk bahan ajar *E-Modul* pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah 79% dengan predikat “Baik”.

5. Kajian Akhir Produk

Adapun produk akhir dari bahan ajar *E-Modul* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah suatu program pembelajaran berupa bahan ajar yang memiliki materi serta kegiatan evaluasi yang berisi soal-soal yang memiliki masing-masing jawaban yang bertujuan untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses evaluasi. Produk evaluasi pembelajaran berbasis *offline* ini terdiri dari halaman-halaman yang saling terhubung, berikut adalah tampilan dari produk akhir bahan ajar *E-Modul* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X MIPA 1 SMA Negeri 3 OKU. Secara garis besar produk akhir dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Tampilan pertama pada produk *E-Modul* ini adalah cover, cover adalah bagian terluar dari modul yang didalamnya terdapat tulisan judul *E-Modul* dan gambar yang mewakili *E-Modul*.

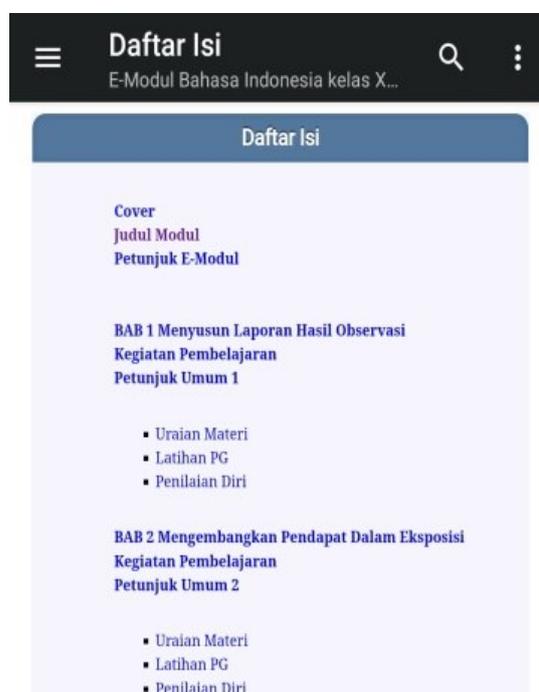


- Gambar 1. Tampilan Produk Cover Depan**  
b. Tampilan kedua pada produk *E-Modul* ini adalah judul *E-Modul* judul adalah halaman yang menyuarakan secara pendek judul besar *E-Modul*.



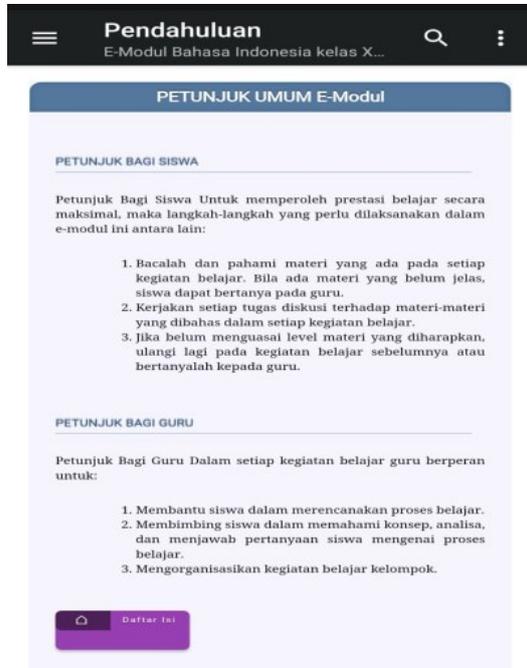
**Gambar 2. Tampilan produk pada judul *E-Modul*.**

- c. Tampilan ketiga pada *E-Modul* ini adalah menu utama, menu utama adalah halaman yang memuat halaman judul pada tiap bab yang terdapat pada *E-Modul*.



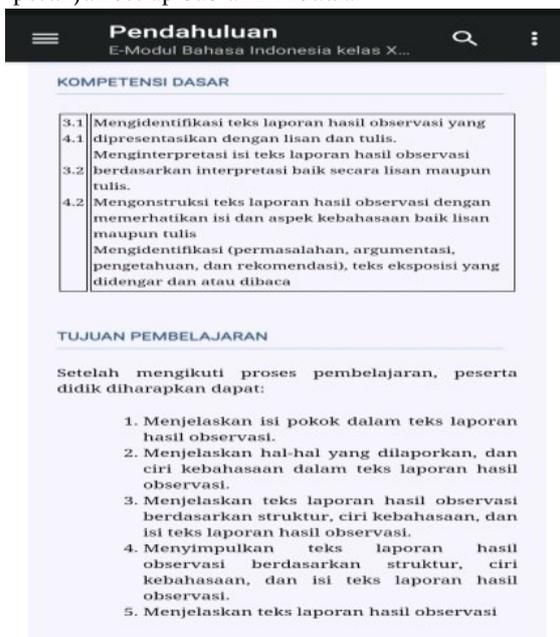
**Gambar 3. Tampilan produk pada halaman daftar isi**

- d. Tampilan keempat pada produk *E-Modul* ini adalah petunjuk penggunaan *E-Modul* halaman petunjuk merupakan tampilan yang berisi petunjuk pada saat menggunakan *E-Modul*.



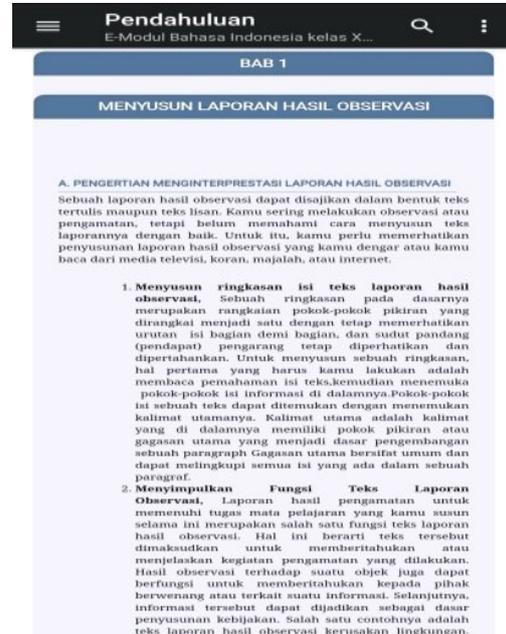
Gambar 4. Tampilan produk pada halaman petunjuk penggunaan *E-Modul*

- e. Tampilan kelima pada produk *E-Modul* ini adalah KI dan KD merupakan tampilan yang berisikan petunjuk setiap bab di *E-Modul*.



Gambar 5. Tampilan produk pada halaman KI dan KD

- f. Tampilan keenam dari produk *E-Modul* ini adalah halaman materi pada bagian ini membahas tentang materi yang akan dimasukkan kedalam *E-Modul* sesuai dengan KD.



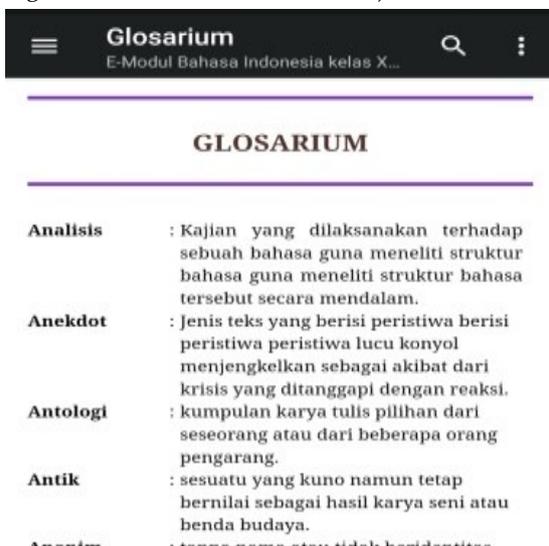
Gambar 6. Tampilan produk pada halaman materi

- g. Tampilan ketujuh pada produk *e-modul* adalah halaman evaluasi halaman ini merupakan yang berisi soal memilih salah satu jawaban yang benar.



Gambar 7. Tampilan produk pada halaman evaluasi

- h. Tampilan kedelapan pada e-modul ini adalah glosarium halaman ini memuat penjelasan tentang arti dari setiap istilah, kata kata sulit dan asing yang digunakan dan disusun menurut abjad.



Gambar 8. Tampilan produk pada halaman pada halaman Glosarium.

- i. Tampilan ke Sembilan pada produk *E-Modul* adalah daftar pustaka halaman ini memuat semua sumber yang ada dalam *E-Modul* Bahasa Indonesia.



Gambar 9. Tampilan produk pada halaman pada daftar pustaka

#### IV. SIMPULAN

Dari kegiatan penelitian yang telah dilakukan maka peneliti mendapat kesimpulan yaitu sebagai berikut.

1. Dalam kegiatan kegiatan expert review pada ahli desain telah diperoleh dengan rata-rata presentase 80,1% dengan kriteria "baik".

2. Dilanjutkan dengan expert review pada ahli media telah diperoleh dengan rata-rata presentase 82,3% dengan kriteria "baik".
3. Sedangkan pada kegiatan expert review pada ahli materi telah diperoleh dengan rata-rata presentase 87,5% kriteria "baik".

Jadi keseluruhan nilai rata-rata persentase pada validasi ahli memperoleh kriteria kelayakan "baik". Setelah dilakukan uji kelayakan para ahli maka dilanjutkan dengan,

1. Pada kegiatan Uji coba perorangan (*one to one*) telah diperoleh rata-rata persentase kegiatan penilaian dari siswa terhadap produk yaitu sebesar 77% dengan kriteria "baik".
2. Dilanjutkan kembali dengan kegiatan Uji coba skala kecil (*small group*) telah diperoleh rata-rata persentase kegiatan penilaian dari siswa terhadap produk yaitu sebesar 76,9% dengan kriteria "baik".
3. Sedangkan pada kegiatan Uji coba skala besar (*field test*) telah diperoleh rata-rata persentase kegiatan penilaian dari siswa terhadap produk yaitu sebesar 79% dengan kriteria "baik".

Jadi secara keseluruhan nilai rata-rata persentase pada responden memperoleh kriteria kelayakan "baik".

#### V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Depdiknas. 2003. Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional.*
- [2] Warsita, Bambang. 2008. *teknologi pembelajaran.* Jakarta: rineka cipta
- [3] Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif.* Yogyakarta: DIVA Press.
- [4] Agustina, Nora. 2010. *Pengembangan Bahan Ajar Aktip.*
- [5] N. Agustina, L. Pebriantika, and A. Qosim, "The Development of Module on Subject of Simple Media and Digital Printing at Baturaja University," vol. 422, no. Icope 2019, pp. 83–85, 2020, doi: 10.2991/assehr.k.200323.095.
- [6] Sugiyono. 2015. *metode penelitian pendidikan penelitian kualitatif, kuantitatif, dan Rn D.* Bandung: Alfabeta.
- [7] Sani, Ridwan Abdullah, dkk. 2018. *Penelitian Pendidikan.* Tangerang : Tira Smart.
- [8] Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta : Raja Grafindo.
- [9] Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan.* Yogyakarta : Graha Ilmu.
- [10] Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi.* Yogyakarta : BPFE.