



Vol 8 No 1 Juni 2024 : 490 - 494

Jurnal BajET

(Baturaja Journal of Educational Technology)

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



PENGEMBANGAN E-MODUL PADA MATA PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN KELAS XI SMA

Juhaidatur Rahmi¹

¹Dosen Universitas Baturaja

Email : juhaidaturrahmi@gmail.com

Anita Adesti,²

²Dosen Universitas Baturaja

Email : anitaadesti@gmail.com

Deden³

³Mahasiswa Universitas Baturaja

Email : ajadedeni44@gmail.com

Kata Kunci

Pengembangan, E-Modul, Prakarya dan Kewirausahaan

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan E-Modul Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kelas XI di SMA Negeri 1 Madang Suku III. Jenis Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan yang di gunakan yaitu model pengembangan ADDIE. Model evaluasi produk yang digunakan yaitu model prosedural. Adapun hasil evaluasi dari ahli materi diperoleh rata-rata persentase persentase 89,53%, dengan persentase tersebut menunjukkan bahwa e-modul dapat dikategorikan sangat baik. Hasil evaluasi ahli media diperoleh rata-rata persentase 84,82%, dengan persentase tersebut menunjukkan bahwa e-modul dapat dikategorikan sangat baik. Hasil evaluasi ahli desain diperoleh persentase 87,71%, sehingga dengan persentase tersebut menunjukkan bahwa e-modul dapat dikategorikan sangat baik. Kemudian dilanjutkan dengan hasil evaluasi orang per orang (*one to one evaluation*) diperoleh rata-rata persentase 87,73% dengan keterangan sangat baik. Hasil evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*) diperoleh rata-rata persentase 89,43% dengan keterangan sangat baik dan hasil uji coba lapangan (*field test*) diperoleh rata-rata persentase 88,66% dengan keterangan sangat baik. Jadi, hasil penelitian dan pembahasan tentang e-modul pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan ini layak digunakan oleh peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Madang Suku III

© 2024 Universitas Baturaja

p-ISSN 25809067

e-ISSN 25806599

I. PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini merupakan sebuah kebutuhan pokok manusia. Pendidikan berperan penting dalam memajukan kehidupan suatu bangsa. Oleh karena itu, menurut Lativa [1] sistem pendidikan terus melakukan perkembangan guna menghasilkan sumber daya manusia berkualitas seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi. Dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem pendidikan Nasional, Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dengan tujuan terwujudnya proses belajar mengajar agar siswa dengan aktif mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satu perubahan dalam bidang pendidikan adalah perubahan Kurikulum [2] yang sering disebut sebagai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013 yang mengakibatkan adanya perubahan pada orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat pada siswa (*student centered*). menurut Winatha *et al* [3] strategi pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru di dalam kelasnya seharusnya ditujukan agar dapat memfasilitasi tercapainya kompetensi yang telah dirancang dalam dokumen kurikulum sehingga pada gilirannya setiap siswa mampu menjadi pembelajar yang mandiri. Arsiti [2008] mendefinisikan belajar mandiri sebagai suatu perbuatan yang dilakukan oleh individu yang tumbuh dari dalam diri berupa tumbuhnya kesadaran akan pentingnya belajar. Implikasi utama kegiatan belajar mandiri menurut Depdiknas [4] adalah perlunya mengoptimalkan sumber belajar dengan tetap memberikan peluang otonomi yang lebih besar kepada peserta didik dalam mengendalikan kegiatan belajarnya. Maka dari itu, dibutuhkan modul sebagai sumber belajar.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, mendorong tergantikannya teknologi cetak dengan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran. Modul yang pada mulanya merupakan media pembelajaran cetak, ditransformasikan penyajiannya ke dalam bentuk elektronik sehingga melahirkan istilah baru yaitu modul elektronik atau yang dikenal dengan istilah e-modul. Menurut Ditjen pendidikan dasar dan menengah, e-modul merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik yang dilengkapi dengan gambar, video, animasi ataupun audio untuk memperkaya pengalaman belajar.

Dalam mengembangkan e-modul, salah satu software yang sering digunakan yaitu flip pdf professional. Menurut [5] *Flip pdf professional* adalah *software* yang dapat mengkonversi *file PDF* ke halaman balik publikasi dua digital sehingga dapat dibolak balik layaknya sebuah buku ketika dibuka. Pada *flip pdf professional* ini juga dapat ditambahkan gambar, audio, video hingga tombol-tombol sehingga tampilan produk akhir yang dihasilkan menjadi menarik. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada saat pembelajaran diperoleh hasil bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket. Buku guru dan buku siswa yang diterbitkan oleh Kemendikbud. Selain buku pendamping tersebut, peserta didik juga menggunakan bahan ajar konvensional, yang didalamnya berisikan ringkasan materi atau latihan soal yang tidak jauh dari buku pendamping dan LKS yang biasa digunakan di sekolah-sekolah pada umumnya.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari kuesioner yang di bagikan kepada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Madang Suku III, peneliti menemukan bahwa sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran Prakarya adalah buku/modul cetak. Akan tetapi berdasarkan hasil yang dipahami dari kuesioner dengan pertanyaan kesulitan yang dialami siswa saat mengikuti pelajaran prakarya dan kewirausahaan sebanyak 46,2% peserta didik menjawab tidak memahami materi, 30,8% menjawab tidak ada dan sebanyak 23,1% menjawab tidak ada bahan. Berdasarkan kebutuhan media maka diberikan kuesioner dengan pertanyaan mengenai media pembelajaran apa yang menarik bagi mereka, sebanyak 69,2% peserta didik menjawab media elektronik, 15,4% menjawab media cetak dan 15,4% siswa menjawab media alam. Selain itu, berdasarkan hasil analisis dilapangan disekolah tersebut masih terkendala jaringan internet yang masih kurang stabil sehingga tidak memungkinkan jika peneliti mengembangkan e-modul yang menggunakan jaringan internet.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Menurut Sugiyono [6] metode Research and Development adalah suatu cara ilmiah yang digunakan untuk meneliti, merancang, memproduksi dan memvalidasi produk yang telah dikembangkan. Penelitian ini bertujuan untuk Mengembangkan E-modul Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kelas XI di SMA Negeri 1 Madang Suku III.

Langkah-langkah yang akan digunakan peneliti untuk mendesain uji coba produk seperti yang terdapat dalam Warsita [7] adalah sebagai berikut:

- a. Evaluasi Ahli (*Expert Evaluation*)
Evaluasi ini dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kelemahan e-modul yang akan dikembangkan dengan meminta pendapat para ahli, yaitu ahli media, ahli desain, dan ahli materi. Kemudian kelemahan tersebut dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan (revisi).
- b. Evaluasi orang per orang (*one to one evaluation*)
Evaluasi dimana subjek evaluasinya adalah 3 siswa kelas XI IPA 1 yang dilakukan secara perorangan (satu per satu) dengan tingkat kemampuan yang berbeda antara tinggi, sedang, dan rendah.
- c. Evaluasi Kelompok Kecil (*small group evaluation*)
Evaluasi yang dilakukan terhadap sekelompok kecil dengan jumlah 6 peserta didik secara bersamaan.
- d. Uji Coba Lapangan
Uji coba lapangan dilakukan untuk melihat apakah program media yang sedang dikembangkan benar-benar sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Uji coba lapangan melibatkan seluruh siswa Kelas XI IPA 1. Jika masih terdapat kesalahan kekurangan maka dilakukan perbaikan dan revisi sebelum kesalahan sebelum direproduksi dan di sebarluaskan.
- e. Reproduksi
Jika e-modul yang sudah melalui tahap evaluasi sudah sesuai dengan apa yang diharapkan maka e-modul dapat di reproduksi dan disebarluaskan sebagai e-modul pembelajaran.

Alat pengumpulan data atau instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran. Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan intrumen non-tes berupa lembar validasi dan angket. Adapun langkah-langkah yang digunakan penulis dalam menganalisis data angket adalah sebagai berikut:

- a. Angket yang telah diisi peserta didik atau responden (siswa) dan *expert*, kemudian diperiksa hasil jawabannya.
- b. Menghitung skor ideal butir instrumen dan skor ideal program dari keseluruhan instrumen dengan rumus yang dikemukakan oleh sugiyono [2012:305], sebagai berikut.

$\text{Skor ideal setiap instrumen} = \text{skor tertinggi} \times \text{jumlah responden}$ $\text{skor ideal kinerja produk} = \text{skor tertinggi} \times \text{jumlah butir instrumen} \times$
--

- c. Menghitung persentase dari tiap-tiap butir instrumen dengan menggunakan rumus Sudijono [2011:43] sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (banyaknya individu)

- d. Untuk dapat mengambil keputusan skor uji coba yang digunakan adalah Perhitungan skor yang disampaikan oleh Nurgiyantoro [2010:253].

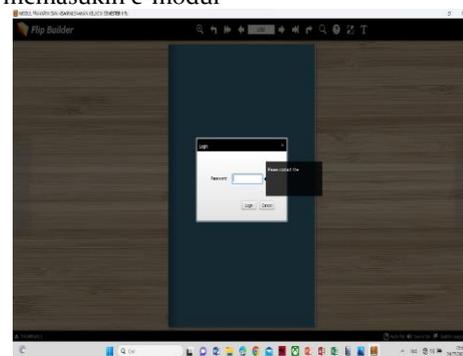
Interval Persentase Tingkat Penguasaan Nilai Ubahan Skala Empat Keterangan

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Nilai Ubahan Skala Empat		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

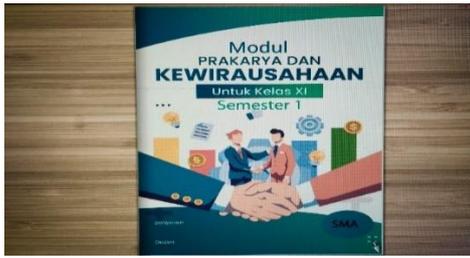
Hasil dari kegiatan pengembangan adalah suatu program pembelajaran berupa e-modul yang berisikan materi-materi pembelajaran dan juga soal-soal serta ditampilkan bentuk gabungan dari gambar, video dan naimasi yang bertujuan untuk membuat peserta didik lebih cepat dalam memahami materi pembelajaran. Berikut tampilan akhir dari produk akhir.

- a. Tampilan Login
Merupakan tampilan awal sebelum memasuki e-modul



Gambar 1.1
Tampilan Login

b. Tampilan Cover



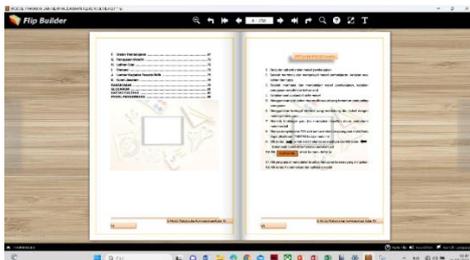
Gambar 1.2
Tampilan Cover

c. Tampilan penyusun dan kata pengantar



Gambar 1.3
Tampilan penyusun dan kata pengantar

d. Tampilan Daftar Isi



Gambar 1.4
Tampilan Daftar Isi

e. Tampilan Petunjuk Penggunaan



Gambar 1.4
Tampilan Petunjuk Penggunaan

f. Tampilan Deskripsi E-modul dan Peta Konsep



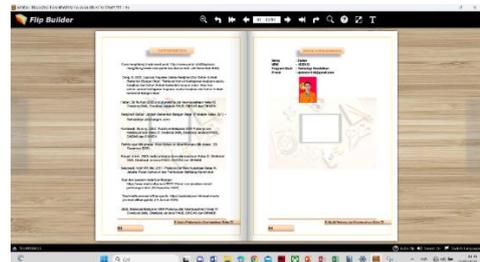
Gambar 1.5
Tampilan Deskripsi E-modul dan Peta Konsep

g. Tampilan Kegiatan Pembelajaran



Gambar 1.6
Tampilan Kegiatan Pembelajaran

h. Tampilan Daftar Pustaka Profile Pengembang



Gambar 1.7
Tampilan Daftar Pustaka Profile Pengembang

Produk media evaluasi ini juga sudah melalui tahap validasi oleh ahli yaitu ahli materi, ahli media ahli desain, serta sudah dilakukan uji coba lapangan yaitu uji coba perorangan, skala kecil, dan uji coba lapangan. Untuk lebih jelasnya data hasil uji coba produk media evaluasi dari pengujian tahap awal hingga pengujian lapangan skala besar dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dapat diketahui bahwa hasil validasi oleh ahli materi mencapai nilai dengan skor 1522 dan persentase 89,53%. Dengan nilai persentase tersebut menunjukkan bahwa e-modul dapat dikategorikan sangat baik sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun saran dari ahli materi yaitu dengan menambahkan LKPD pada setiap BAB

- b. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dapat diketahui bahwa hasil validasi oleh ahli materi mencapai nilai dengan skor 1442 dan persentase 84,82%. Dengan nilai persentase tersebut menunjukkan bahwa e-modul dapat dikategorikan sangat baik sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun saran masukan dari ahli media yaitu menambahkan tombol untuk soal di setiap bab.
- c. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli desain dapat diketahui bahwa hasil validasi oleh ahli materi mencapai nilai skor 1457 dengan persentase 85,71%. Dengan nilai persentase tersebut menunjukkan bahwa e-modul dapat dikategorikan sangat baik sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dari hasil uji coba peneliti mendapat saran yaitu menambah deskripsi e-modul, KI dan KD, tampilan modul dan petunjuk penggunaan. Adapun saran yang harus diperbaiki yaitu dengan menambahkan KI dan KD, Indikator, dan petunjuk penggunaan e-modul.
- d. Berdasarkan hasil uji coba perorangan, jumlah nilai dari keseluruhan untuk seluruh butir instrumen dari 3 reponden adalah 4.474. Dengan demikian berdasarkan hasil uji coba perorangan dapat diketahui rata-rata persentase hasil uji coba skala perorangan atau One To One yaitu 87,73%, sehingga dapat dikategorikan sangat baik.
- e. Berdasarkan hasil uji coba skala kecil, Jumlah nilai dari seluruh butir instrumen dari 6 orang yaitu 9.123. Dengan demikian berdasarkan hasil uji coba skala kecil dapat diketahui rata-rata persentase hasil uji coba skala kecil yaitu 89,43%, sehingga dapat dikategorikan sangat baik.
- f. Berdasarkan hasil uji coba, Jumlah nilai dari seluruh butir instrumen dari 20 orang yaitu 30.146. Dengan demikian berdasarkan hasil uji coba lapangan dapat diketahui rata-rata persentase hasil uji coba skala kecil yaitu 88,66%, sehingga dapat dikategorikan sangat baik.

IV. KESIMPULAN

Produk yang dihasilkan adalah e-modul pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan kelas XI di SMA Negeri 1 Madang Suku III dan layak untuk digunakan berdasarkan hasil evaluasi. Adapun hasil dari evaluasi ahli materi tersebut menunjukkan bahwa e-modul dapat dikategorikan sangat baik. Hasil evaluasi yang dilakukan oleh ahli media tersebut menunjukkan bahwa e-modul dapat dikategorikan sangat baik. Sedangkan untuk hasil evaluasi ahli desain tersebut menunjukkan bahwa e-modul dapat dikategorikan sangat baik.

hasil dari Hasil evaluasi orang per orang (*one to one evaluation*) mendapatkan keterangan Sangat Baik, hasil evaluasi kelompok kecil (*small*

group evaluation) mendapatkan keterangan Sangat Baik dan hasil uji coba lapangan (*field test*) mendapatkan keterangan Sangat Baik.

Jadi, berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang e-modul pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan ini dinyatakan layak digunakan oleh peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Madang Suku III.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agustin dkk. 2021. "Pengembangan E-modul berbantuan aplikasi Flip Builder pada mata pelajaran marketing (Studi pada kelas x bisnis daring dan pemasaran SMKN 1Turen)", dalam Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan, 1(5), 2021, 470-478
- [2] Arsiti. 2008. Pendekatan Pembelajaran Konstruktivistik sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas, Kemampuan Belajar Mandiri, dan Hasil Belajar IPS. Tesis. Tidak dipublikasikan. Universitas Sebelas Maret.
- [3] Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003. tentang sistem pendidikan nasional.
- [4] Depdiknas. 2008. Panduan Pengembangan Bahan Ajar.
- [5] Ditjen Pendidikan Dasar Dan Menengah. 2017. Panduan Praktis Penyusun E-modul Pembelajaran. Jakarta : Depdiknas
- [6] Lativa Qurrotaini, Tri Widya Sari, dkk, 2020. "Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring", dalam Jurnal UMJ, Vol. 01 No. 07.
- [7] Nurgiyantoro, Burhan. (2010). Penilaian Pembelajaran Berbasis Kompetensi. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta
- [8] Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- [9] Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian dan Kuantitatif Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- [10] Winatha, K. R., Suharsono, N., dan Agustini, K. 2018. "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X di SMK Ti Bali Global Singaraja", dalam Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Vol. 15, No. 2
- [11] Warsita, Bambang. 2008. Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta