

# ***E-MODULE SISTEMATIKA PENULISAN PROPOSAL MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS XI DI SMA NEGERI 19 SURABAYA***

**Pratiwi Dwi Agustin**

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[pratiwi.17010024069@mhs.unesa.ac.id](mailto:pratiwi.17010024069@mhs.unesa.ac.id)

**Khusnul Khotimah**

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[khusnulhotimah@unesa.ac.id](mailto:khusnulhotimah@unesa.ac.id)

## **Abstrak**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *E-module*. Media dikembangkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, materi Sistematika Penulisan Proposal untuk kelas XI SMA Negeri 19 Surabaya. Metode yang digunakan penelitian ini ialah penelitian pengembangan. Langkah pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Penelitian ini melakukan tahapan analisis, perancangan dan pengembangan. Sedangkan tahap penerapan dan evaluasi tidak dilakukan dengan alasan dalam masa pandemi Covid-19. Jenis data dari penelitian ini berupa data kuantitatif yang diperoleh dari instrumen angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah skala Guttman yang kemudian dianalisis dan diolah menggunakan perhitungan persentase. Langkah uji validasi dilakukan oleh 3 ahli yaitu ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli media. Uji validasi dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan. Hasil dari uji validasi diperoleh data sebagai berikut: Hasil uji kelayakan desain pembelajaran oleh ahli desain pembelajaran sebesar 100%. Sedangkan hasil uji kelayakan materi oleh ahli materi sebesar 100%. Hasil uji kelayakan media oleh ahli media sebesar 91,6%. Kelayakan bahan penyerta oleh ahli media sebesar 88,5%. Berdasarkan hasil tersebut selanjutnya dimasukkan dalam kriteria persentase tergolong "sangat baik". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *e-module* materi sistematika penulisan proposal mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas XI SMA Negeri 19 Surabaya telah layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Pengembangan, E-module, Sistematika Penulisan Proposal, Bahasa Indonesia*

## **Abstract**

This development research aims to determine the feasibility of the media *E-module*. Media was developed in Indonesian subjects, the material for Proposal Writing Systematics for class XI SMA Negeri 19 Surabaya. The method used in this research is development research. The development step uses the ADDIE model which consists of 5 stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. This study carried out the stages of analysis, design, and development. While the implementation and evaluation stages were not carried out because of the Covid-19 pandemic. The type of data from this research is quantitative data obtained from a questionnaire instrument. The data analysis technique used is the Guttman scale which is then analyzed and processed using a percentage calculation. The validation test step was carried out by 3 experts, namely learning design experts, material experts, and media experts. The validation test is carried out to determine the feasibility of the resulting product. The results of the validation test obtained the following data: The results of the feasibility test of learning designs by learning design experts were 100%. While the results of the material due diligence by material experts were 100%. The results of the media feasibility test by media experts were 91.6%. The feasibility of accompanying materials by media experts is 88.5%. Based on these results, the percentage criteria are classified as "very good". Thus it can be concluded that the media is *e-module* the systematic material of writing proposals for Indonesian subjects for class XI SMA Negeri 19 Surabaya is feasible and can be used in the learning process.

**Keywords:** *development, E-module, systematics of proposal writing, Indonesian*

## PENDAHULUAN

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas (Sudarsana, 2016). Pendidikan adalah usaha yang dipilih untuk membantu peserta didik meningkatkan keilmuan, jasmani, dan akhlak untuk mencapai tujuan (Darmadi & Pd, 2019). Dengan demikian, pendidikan merupakan aspek penting untuk mewujudkan sumber daya manusia yang memiliki kualitas tinggi dan bermanfaat bagi sekitarnya.

Proses pembelajaran dapat diartikan sebuah interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik (Winataputra et al., 2014). Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh pendidik untuk mengembangkan kreatifitas berpikir sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik. Ketersampaian materi pembelajaran sangat penting untuk menentukan hasil belajar peserta didik. Dalam proses penerimaan pengetahuan terdapat komponen yang saling berinteraksi di antaranya pendidik, peserta didik, metode pembelajaran, dan media pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan zaman, proses pembelajaran yang terjadi mulai memanfaatkan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat proses pembelajaran semakin inovatif dan memberikan kemudahan. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan mencapai tujuan pembelajaran (Anshori, 2017).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan ilmu yang terdiri dari komponen-komponen yang saling berkaitan. Komponen tersebut ialah keterampilan dalam membaca, menyimak, berbicara, dan menulis. Selain itu bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dimajukan dalam ujian nasional. Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengenal dirinya sendiri, budayanya, serta budaya orang lain. Selain itu diharapkan dapat belajar untuk menyampaikan gagasan, serta mampu menggunakan kemampuan imajinatif dan analitis yang terdapat pada diri masing-masing. Oleh karena itu penelitian keterampilan tersebut juga penting untuk membantu peserta didik mempraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. (Budiyarti, 2011).

Salah satu materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia ialah sistematika penulisan proposal. Definisi sistematika menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016) merupakan pengetahuan mengenai klasifikasi (penggolongan), Sedangkan proposal merupakan rencana kegiatan yang dituliskan dalam bentuk rancangan kerja yang akan dilaksanakan. Sistematika Penulisan Proposal adalah kerangka penulisan rencana penelitian atau karya tulis yang meliputi: judul, isi, hingga daftar pustaka guna menjelaskan tentang apa, mengapa dan bagaimana riset akan dilakukan. Dalam materi ini diharapkan peserta didik mampu menganalisis isi, sistematika, dan kebahasaan

suatu proposal. Materi sistematika penulisan proposal termasuk dalam Bahasa Indonesia ilmiah. Bahasa Indonesia Ilmiah merupakan Bahasa Indonesia yang digunakan untuk kepentingan komunikasi ilmiah. Menurut Suparno, dkk Bahasa Indonesia ilmiah merupakan salah satu ragam Bahasa Indonesia untuk menyampaikan buah pikiran bersifat ilmiah, dalam situasi resmi dan menggunakan unsur-unsur kebahasaan yang bersifat baku. Suparno, dkk juga menjelaskan bahwa karakteristik Bahasa Indonesia ilmiah yaitu: (1) lugas dan jelas, (2) objektif, (3) Cendekia, (4) ringkas dan padat, (5) Konsisten, dan (6) gagasan sebagai pangkal (Tim Penulis MPK Bahasa Indonesia, 2016).

Karakteristik peserta didik SMA kelas XI berusia sekitar 16-19 tahun maka termasuk dalam Tahapan Operasi Formal. Pada tahapan ini sudah mengalami pola berpikir secara sistematis dan kompleks, seperti berpikir abstrak, dan berpikir rasional (McLeod, 2018). Peserta didik kelas XI SMA Negeri 19 memiliki karakteristik semangat belajar yang tinggi apabila proses pembelajaran menyenangkan dan memberikan pengalaman baru ketika belajar.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 19 Surabaya. Materi Sistematika penulisan proposal memiliki tingkat kesulitan materi pembelajaran sangat tinggi. Materi ini memerlukan penjelasan yang lengkap dan disertai dengan contoh proposal untuk mempermudah pemahaman materi. Namun dalam proses pembelajaran yang berlangsung sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu buku paket pinjaman dari sekolah penjelasan mengenai materi Sistematika Penulisan Proposal dianggap belum lengkap, dikarenakan hanya dijelaskan secara singkat, selain itu media yang digunakan guru berupa power point yang bersumber dari buku paket. Sehingga peserta didik kesulitan untuk memahami materi. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar dari 32 peserta didik, 20 peserta didik masih mendapat nilai di bawah ketuntasan belajar minimal (KBM) yaitu 75. Oleh sebab itu guru memberikan pengulangan belajar hingga peserta didik mampu memahami materi. Pengulangan materi ini membuat waktu pembelajaran bertambah dan membuat pembelajaran selanjutnya terganggu dan kurang efektif.

Berdasarkan permasalahan yang ada salah satu solusi yang diperlukan dengan mengembangkan media pembelajaran yang efektif, efisien, dan memuat satu materi secara menyeluruh. Menurut Sadiman (2012) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga proses belajar mengajar terjadi. Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar menyenangkan bagi peserta didik. Untuk memberikan pengalaman belajar yang

bervariatif, maka diperlukan media yang bervariasi dengan menyesuaikan minat peserta didik (Khotimah, 2020).

Kriteria instruksional menurut Anderson, media pembelajaran yang dapat memfasilitasi belajar mandiri, dan bersifat pembelajaran kognitif (pengetahuan) yang melibatkan objek atau benda dalam hal ini yaitu materi pembelajaran yang masih asing bagi peserta didik, memerlukan warna dan suara sebagai stimulus yang relevan serta peserta didik perlu berinteraksi secara langsung maka dipertimbangkan memilih media golongan II & X yaitu bahan cetak dan CAI (*Computer Assisted Instruction*). Berdasarkan klasifikasi tersebut peneliti mempertimbangkan untuk menggunakan media modul elektronik (*e-module*) yang dibuat secara *by design*. Media pembelajaran tersebut disesuaikan dengan karakteristik pada materi dan peserta didik kelas XI di SMA Negeri 19 Surabaya.

Definisi modul menurut Departemen Pendidikan Nasional (2002) ialah suatu kesatuan bahan belajar yang disajikan dalam bentuk *self instruction*, artinya bahan belajar yang disusun di dalam modul dapat dipelajari peserta didik secara mandiri dengan bantuan yang terbatas dari guru atau orang lain. Inovasi pendidikan semakin berkembang mengikuti kemajuan teknologi. Salah satunya perkembangan *e-module*. *E-module* Menurut Sugihartini & Jayanta (2017) *e-module* merupakan pengembangan modul cetak ke bentuk digital dan banyak mengadaptasi unsur-unsur dari modul cetak. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media *E-module* adalah sebuah media pembelajaran berbentuk digital yang bersifat *Self Instructional* yang disusun secara sistematis dan digunakan untuk keperluan belajar dengan satu unit pembelajaran. Dalam pembuatan media *E-module* disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik sehingga media dapat digunakan secara maksimal. Media *e-module* ini akan digunakan dengan menggunakan *smartphone*, hal ini berdasarkan selama melakukan observasi di sekolah dijumpai banyak peserta didik yang sudah memakai *smartphone* dan guru juga mengizinkan peserta didik menggunakan *smartphone* sebagai alat bantuan atau penunjang pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di sekolah, dan studi pendahuluan yang dilakukan maka diperlukan "Pengembangan *e-module* Materi Sistematis Penulisan Proposal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI di SMA Negeri 19 Surabaya.

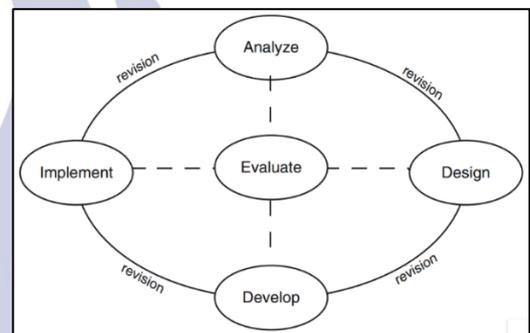
## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Model yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan ADDIE dengan tahapan *Analyze-Design-Develop-Implement-Evaluate* (Branch, 2009). Model ADDIE dipilih oleh peneliti dikarenakan (1) Langkah - langkah pengembangan yang bersifat sistematis

dan menyeluruh. Langkah sistematis dimulai dari prosedur analisis hingga evaluasi produk media pembelajaran dan langkah bersifat menyeluruh dilihat dari aspek guru ataupun peserta didik. (2) Setiap langkah pengembangan dapat dilakukan evaluasi untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Dengan demikian dapat mengatasi tingkat kesalahan dan kekurangan media.

Langkah awal dalam tahapan ADDIE yaitu tahap analisis, setelah masalah ditemukan selanjutnya tahap perencanaan untuk membuat rancangan media yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, materi, dan media. Setelah itu dilakukan pengembangan media. Tahap penerapan dan evaluasi tidak dilakukan karena terkendala dari pandemi Covid-19 dan rumusan masalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media.

Berikut adalah tahapan dari Model ADDIE beserta penjelasannya sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE (Branch, 2009)

Dalam langkah pengembangan terdapat tahap uji kelayakan. Berikut kualifikasi subjek uji coba ialah:

### a. Uji Desain Pembelajaran

Uji coba ahli desain pembelajaran merupakan penilaian tentang desain pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran bermedia, sehingga terdapat kualifikasi yang digunakan sebagai ahli desain pembelajaran, yakni minimal berpendidikan S2 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

### b. Uji Ahli Materi

Ahli materi merupakan seorang yang berkompeten atau menguasai materi yang digunakan dalam pengembangan media *e-module*. Uji coba ahli materi merupakan penilaian tentang kesesuaian materi dalam media oleh ahli materi sehingga terdapat kualifikasi yang digunakan sebagai ahli materi, yakni guru minimal menempuh jenjang pendidikan S-1 Bahasa Indonesia.

### c. Uji Ahli Media

Ahli media merupakan seseorang yang menguasai dengan baik tentang desain dan teknis dalam bidang media *e-module*. Uji coba ahli media ini sebagai bahan untuk penilaian kelayakan media, yaitu

mulai dari desain, pengemasan materi, tampilan dan teknis penggunaan sehingga terdapat kualifikasi yang digunakan sebagai ahli media, minimal Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data kuantitatif yang digunakan untuk menganalisis data hasil angket yang telah diuji oleh ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli media. Analisis data kuantitatif untuk kelayakan, kegunaan, dan ketepatan media yang telah dikembangkan. Perhitungan analisis data angket peneliti menggunakan skala Guttman yang memiliki sifat tegas dan konsisten. Skala ini menggunakan dua pilihan misal “ya” dan “tidak” atau nilai 1 dan nilai 0.

Hasil dari validasi produk berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi, media, dan bahan penyerta yang telah dianalisis dan diolah menggunakan perhitungan persentase. Berikut rumus persentase yang digunakan.

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

(Sugiyono, 2015)

Setelah mendapatkan kesimpulan berdasarkan hasil analisis dari ketiga uji kelayakan, maka selanjutnya data yang diperoleh dapat dikategorikan berdasarkan kriteria penilaian berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Skor	Kriteria
76 % - 100 %	Sangat Baik
51 % - 75 %	Baik
26 % - 50 %	Tidak Baik
0 % - 25 %	Sangat Kurang

(Sugiyono, 2015)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan produk berupa media *e-module* materi Sistematika Penulisan Proposal kelas XI di SMA Negeri 19 Surabaya beserta bahan penyerta media. Proses penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahapan dalam model pengembangan ADDIE yang dilakukan dalam penelitian ini ada tiga tahapan yaitu analisis, perencanaan, dan pengembangan. Untuk tahap penerapan dan evaluasi tidak dilakukan karena terkendala dari pandemi Covid-19.

Uraianya sebagai berikut:

### 1. Analisis (*Analyze*)

Tahap awal yang diperlukan dalam mengembangkan media ialah analisis kebutuhan media. Tahapan analisis digunakan untuk mengetahui dan mengidentifikasi penyebab kesenjangan. Hal tersebut berkaitan dengan kompetensi yang akan dicapai, karakteristik peserta didik, dan karakteristik materi. Peneliti mengidentifikasi kesenjangan, dengan melakukan kegiatan observasi dan

wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil dari observasi dan wawancara diperoleh bahwa fasilitas dari sekolah sudah sangat memadai. Selain itu selama proses pembelajaran peserta didik diperbolehkan untuk menggunakan *smartphone* untuk menunjang proses belajar mengajar. Karakteristik peserta didik khususnya kelas XI memiliki semangat belajar yang tinggi apabila proses pembelajaran menyenangkan dan memberikan pengalaman baru ketika belajar. Namun selama proses pembelajaran sumber belajar yaitu buku paket dari sekolah yang digunakan oleh peserta didik, materi sistematika penulisan proposal dianggap belum lengkap. Materi tersebut hanya dijelaskan secara singkat. Selain itu dalam proses pembelajaran media yang digunakan guru berupa power point yang bersumber dari buku paket. Sehingga peserta didik kesulitan untuk memahami materi dan menyebabkan hasil belajar peserta didik tidak mencapai ketuntasan belajar minimal (KBM). Oleh sebab itu guru memberikan pengulangan belajar hingga peserta didik mampu memahami materi. Pengulangan materi ini membuat waktu pembelajaran bertambah dan membuat pembelajaran selanjutnya terganggu dan kurang efektif.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka diperlukan pengembangan media yang memuat materi secara menyeluruh untuk mempermudah peserta didik memahami materi mengidentifikasi isi teks proposal, sistematika proposal dan kebahasaan proposal yang terdapat 3 indikator dalam pencapaian kompetensi.

Berdasarkan prosedur pemilihan media Anderson maka solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media *e-module*. Media *e-module* dapat memfasilitasi belajar mandiri, dan bersifat pembelajaran kognitif (pengetahuan).

*E-module* merupakan media pembelajaran yang bersifat *self-Instructional* yaitu pembelajaran bersifat mandiri dan hanya memuat satu materi pembelajaran. *Self instructional* artinya seluruh materi yang disusun secara lengkap dan dapat digunakan secara mandiri. Dalam pembuatan media *e-module* disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik sehingga media dapat digunakan secara maksimal (Fausih, 2015).

### 2. Perencanaan (*Design*)

Tahap kedua yaitu perencanaan (*Design*) yaitu untuk merancang pembelajaran sesuai dengan hasil analisis. Tujuan dari tahap ini adalah menentukan kompetensi, media, dan evaluasi hasil belajar. Pada tahapan ini peneliti mengidentifikasi terkait materi berdasarkan berbagai sumber yang relevan. Peneliti berdiskusi dan diberi masukan oleh guru mata pelajaran terkait sumber materi yang relevan. Setelah itu peneliti menyusun materi dan soal evaluasi yang akan digunakan untuk media pembelajaran. Materi dibagi 3 sub bab yaitu Teks proposal, sistematika proposal, dan kebahasaan proposal. Kemudian peneliti menyusun RPP bermedia yang

disesuaikan dengan materi dan media pembelajaran.

Langkah selanjutnya membuat rancangan untuk media pembelajaran seperti identifikasi media, GBIM (Garis besar isi materi), GBIP (Garis besar isi program) yang digunakan sebagai acuan dalam proses pengembangan media. Adapun hasil tahapan rancangan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Identifikasi Media

Hasil rancangan yang diperoleh ialah judul media “*E-module* Sistematika Penulisan Proposal” dengan sasaran untuk peserta didik Kelas XI SMA. Media *e-module* ini memiliki beberapa tujuan yang di antaranya adalah 1) Peserta didik dapat mengidentifikasi 2 jenis isi teks proposal, 2) Peserta didik dapat menentukan 2 Model sistematika proposal, dan 3) Peserta didik dapat mengidentifikasi 4 kebahasaan teks proposal.

2. Garis Besar Isi Materi (GBIM)

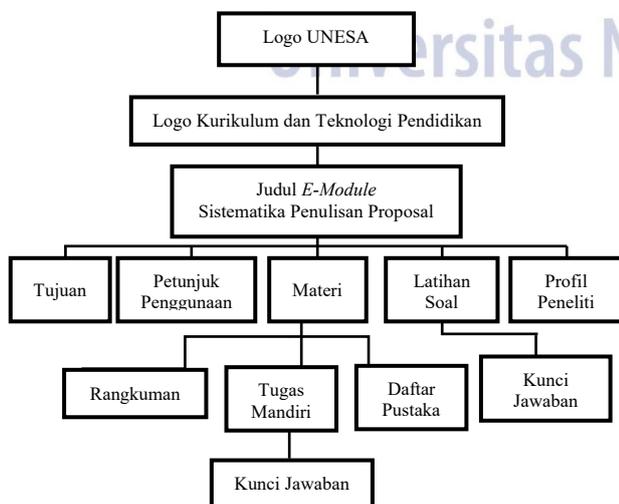
Garis besar isi materi dikembangkan berdasarkan kompetensi, indikator, dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Tabel 2. Garis Besar Isi Materi (GBIM) Media *E-Module*

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi
3.2. Menganalisis isi, sistematika, dan kebahasaan suatu proposal	3.2.1. Mengidentifikasi isi teks proposal yang telah dibaca	Teks proposal
	3.2.2. Menentukan sistematika proposal	Sistematika teks proposal
	3.2.3. Mengidentifikasi kebahasaan teks proposal yang telah dibaca	Kaidah kebahasaan teks proposal

3. Garis Besar isi Program (GBIP)

Garis besar isi program memberikan gambaran untuk proses pembuatan media *e-module*. Adapun gambar rancangan media *e-module* adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Garis Besar Isi Program (GBIP) Media *E-Module*

Untuk membuat media *e-module* terlebih dahulu menyiapkan beberapa *software* yang akan digunakan dalam proses pengembangan. *Software* yang digunakan yaitu *Photoshop CS 3*, *Power Point 2013*, *I-Spring 9*. Konsep media *e-module* yang akan dikembangkan bersifat *offline*. Media *e-module* dikemas dalam bentuk aplikasi yang terdapat unsur visual, audio, dan animasi.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan ini peneliti merealisasikan konsep dan *design* yang telah dibuat pada tahapan desain ke dalam bentuk fisik. Pada tahapan ini peneliti melakukan kegiatan yaitu membuat *storyboard*, dan desain produk. Kemudian melakukan penataan *layout* media, memasukkan materi serta audio dalam media. Langkah terakhir yaitu mengexport file media dalam format aplikasi (.apk). Media dikemas semenarik mungkin dengan memperhatikan karakteristik materi dan peserta didik.

Media *E-module* materi Sistematika Penulisan Proposal untuk Kelas XI SMA Negeri 19 Surabaya dikemas dengan format media berupa aplikasi (.apk) dan didistribusikan dalam bentuk *softfile* melalui link/Barcode *google drive* dan *hardfile* melalui *flashdisk*. Media ini dirancang dengan konsep media berbasis *smartphone* dengan halaman awal berupa Judul Media dan peta konsep pembelajaran yang akan dilaksanakan. Selanjutnya ialah Menu Utama media yang terdiri dari petunjuk penggunaan media, tujuan pembelajaran, materi, latihan soal dan profil peneliti. Pada menu materi terdapat sub menu yaitu Teks proposal, Sistematika proposal, Kebahasaan proposal, Rangkuman materi dan Daftar pustaka. Tiap sub materi terdapat tugas mandiri yang digunakan untuk pemantapan materi yang telah dipelajari peserta didik pada sub materi tersebut dan dapat melanjutkan ke materi selanjutnya. Ketika selesai mengerjakan tugas mandiri, maka akan ada *preview* soal yang menampilkan kunci jawaban benar untuk tiap soal, sehingga peserta didik dapat mengukur kemampuan dan mempelajari kembali soal yang telah dikerjakan. Pada media *e-module* juga terdapat unsur audio berupa *dubbing* audio untuk pop up serta penjelasan dalam media dan juga musik *background*.

Selain itu, media ini dilengkapi dengan bahan penyerta media yang dikemas dengan ukuran A5 yang berisi: 1) Petunjuk penginstalan media, 2) Petunjuk penggunaan media, 3) Fungsi icon dan tombol, 4) petunjuk perawatan media, 5) Identifikasi program, 6) RPP mata pelajaran Bahasa Indonesia Materi Sistematika Penulisan Proposal Kelas XI SMA Negeri 19 Surabaya, 7) Materi Sistematika Penulisan Proposal Kelas XI SMA.

Setelah melakukan pengembangan, langkah selanjutnya yaitu tahap validasi. Tahap validasi ini berupa validasi desain pembelajaran, materi, dan media beserta bahan penyerta. Berikut penilaian dari para ahli:

a. Validasi Ahli Desain Pembelajaran

Hasil validasi ahli desain pembelajaran atau RPP

diperoleh persentase sebesar 100% dan dikonversikan ke skala pengukuran termasuk ke dalam kategori sangat baik.

b. Validasi Ahli Materi

Proses validasi materi mendapat masukan dari ahli materi untuk memperbaiki sedikit kesalahan dalam penulisan ejaan dan huruf agar materi mudah dipahami oleh peserta didik. Hasil dari validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 100% dan dikonversikan ke dalam skala pengukuran termasuk kategori sangat baik.

c. Validasi Ahli Media

Tahap validasi media dan bahan penyerta dilakukan oleh 2 Ahli media. Hasil dari validasi media diperoleh persentase sebesar 91,6% dikonversikan ke dalam skala pengukuran termasuk kategori sangat baik dan hasil dari validasi bahan penyerta sebesar 88,5% dikonversikan ke dalam skala pengukuran termasuk kategori sangat baik.

Tabel 3. Rekapitulasi Validasi

Kelayakan	Persentase	Kriteria
RPP	100%	Sangat Baik
Materi	100%	Sangat Baik
Media	91,6 %	Sangat Baik
Bahan Penyerta	88,5%	Sangat Baik

Tabel 3 menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan secara keseluruhan mendapat hasil uji validitas dalam kriteria “sangat baik” dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut penjelasan untuk tiap produk tersebut.

RPP yang dikembangkan berdasarkan kajian dan revisi dari ahli desain pembelajaran. Komponen RPP menurut Standar Pendidikan (2013) terdapat identitas sekolah, identitas mata pelajaran, kelas/semester, materi, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran, dan penilaian pembelajaran.

Materi pembelajaran yang baik yaitu dapat membantu peserta didik memahami konten penting dalam bentuk pendidikan yang memadukan unsur teoritis dan praktis (Chong et al., 2005). Materi yang dikembangkan berdasarkan dari masukan ahli materi dan didapatkan dari berbagai sumber yang relevan. Selain itu materi yang disajikan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan disertai dengan contoh. Materi dibagi menjadi 3 sub materi yaitu teks proposal, sistematika proposal, dan kebahasaan proposal. Hal ini bertujuan agar materi yang dimuat jelas dan lengkap sehingga mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media *e-module* materi Sistematika penulisan proposal dimulai dari proses pembuatan desain pada media menggunakan aplikasi *Photoshop CS 3*. Selanjutnya melakukan *dubbing* dan menyiapkan musik *background* untuk media. Proses pembuatan media menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point 2013*

dimulai dari penataan *layout* dan memasukkan materi media. Kemudian membuat kuis dan latihan soal dengan menggunakan aplikasi *Ispring 9*. Langkah selanjutnya mulai memasukkan *dubbing* dan musik *background* untuk media. File media yang dikembangkan akan diekspor dalam bentuk format file apk.

Selaras dengan pengertian *e-module* Menurut Sugihartini & Jayanta (2017), *e-module* merupakan pengembangan modul cetak ke bentuk digital dan banyak mengadaptasi unsur-unsur dari modul cetak. Menurut Sugianto et al. (2013) *e-module* merupakan bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dengan format penyajian dalam bentuk elektronik, serta terdapat animasi, audio, dan navigasi untuk membuat pengguna (*user*) lebih interaktif.

Penelitian oleh J. Chong, J. Yunos, G. Spahat, Ghazally Onn menjelaskan dengan memanfaatkan media *e-module* untuk pembelajaran pneumatik dapat mempermudah memahami prinsip kerja yang disajikan dalam diagram serta meningkatkan pemahaman dasar prinsip-prinsip pembelajaran pneumatik. Hasil dari penelitian ini bahwa media *e-module* cocok dijadikan sebagai materi pembelajaran alternatif yang akan membantu pembelajaran pneumatik. Dalam media *e-module* materi yang disajikan lengkap, mudah dipahami, terdapat contoh materi dan juga tersusun sistematis. Selain itu penggunaan *e-module* dalam penelitian ini mudah digunakan karena terdapat navigasi dan petunjuk penggunaan dalam media (Chong et al., 2005).

Penelitian oleh Irwansyah, Ferli Septi Lubab, I Ramdhani, IFMA Farida menjelaskan *e-module* merupakan teknologi yang sangat mudah beradaptasi dan dapat diterapkan. Media *e-module* dikembangkan dalam penelitian ini bertujuan untuk memfasilitasi literasi pada materi koligatif. Hasil penggunaan media *e-module* dalam pembelajaran fisika materi koligatif menunjukkan bahwa media dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media *e-module* dalam penelitian ini menyajikan materi juga menampilkan aspek multimedia seperti video, animasi, simulasi yang disesuaikan dengan materi. Visualisasi materi ini bertujuan agar pengguna memahami konten yang disajikan dalam *e-module*. Selain itu dalam media *e-module* yang dikembangkan terdapat evaluasi pembelajaran (Irwansyah et al., 2017).

Astalini, Darmaji Kurniawan, Wawan Anwar, dan Khairul Kurniawan mampu menunjukkan bahwa penggunaan *e-module* berbasis *android* dalam pembelajaran materi praktikum fisika lebih efektif daripada buku panduan cetak. Pada penelitian ini penggunaan buku panduan cetak membuat peserta didik hanya mengandalkan informasi yang tertera dalam buku panduan cetak praktikum sedangkan ketika menggunakan *e-module* membuat peserta didik lebih terampil melakukan kegiatan praktikum. Media *e-module* yang dikembangkan menyediakan berbagai fitur yang membantu pengguna

mendapatkan bahan ajar dengan cepat dan mudah serta menyediakan instrumen asesmen yang efektif karena dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan di mana saja (Astalini et al., 2019).

Menurut Suarsana (2013) penggunaan *e-module* dapat memberikan pengalaman secara langsung sehingga dapat menumbuhkan serta melatih keterampilan dalam berpikir kritis. Dalam penelitian ini menjelaskan bahwa terdapat peningkatan cara berpikir kritis setelah menggunakan media *e-module* dalam proses pembelajaran. Media *e-module* dapat menumbuhkan kemandirian dalam belajar.

Penelitian oleh Damanik, Togi Martua Hutasuht, Saidun Fitrawaty menemukan permasalahan pada materi pembelajaran akuntansi yang bersifat abstrak dan diluar pengalaman peserta didik dalam kehidupannya membuat materi pelajaran akan sulit untuk diajarkan dan dipahami peserta didik. Sehingga dibutuhkan bahan ajar berupa media yang dapat mempermudah dan memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak. Selain itu media yang dikembangkan dengan harapan dapat digunakan baik secara mandiri. Berdasarkan hal tersebut media *e-module* dianggap efektif dan dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan kemampuannya sendiri, belajar lebih cepat, mandiri dan menarik karena dilengkapi dengan audio dan video tutorial yang mendukung materi yang disajikan serta berbagai soal latihan (Damanik et al., 2020).

Selain itu penelitian oleh R.D.P.Fatimah dan K.Khotimah menunjukkan penggunaan media *e-module* dalam pembelajaran materi tipografi efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI Multimedia. Dilihat dari peningkatan nilai ketika proses belajar setelah menggunakan media *e-module*. *E-module* yang dikembangkan terdiri dari materi tipografi dan video tutorial. *E-module* dapat digunakan dimana saja dan kapan saja Sehingga memudahkan peserta didik mempelajari materi (Dwi Putri Fatimah, 2019).

Penelitian oleh Vina Serevina, Sunaryo, et.all dari hasil analisis kebutuhan menemukan fakta bahwa peserta didik menganggap materi fisika sulit untuk dipelajari. Peserta didik lebih memahami materi apabila proses pembelajaran menggunakan *software* yang menampilkan simulasi, animasi, video, atau gambar. Sehingga peneliti mengembangkan media *e-module* yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut. Dari hasil pengembangan media *e-module* yang dikembangkan dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik. Media *e-module* yang dikembangkan dilengkapi dengan video, animasi, simulasi dan v-lab yang mendukung materi tersebut sehingga memudahkan belajar secara visual, bahkan lebih interaktif dengan audio dalam presentasi. Terdapat latihan soal tiap sub bab untuk mengukur kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran. Media *e-module* dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi yang diharapkan (Serevina,

2018).

Selaras dengan karakteristik media *e-module* yang di antaranya adalah 1) *Self Instructional* yaitu modul yang mampu membelajarkan peserta didik secara mandiri tanpa tergantung pihak lain). 2) *Self Contained* terdapat suatu unit secara utuh tentang materi pembelajaran atau sub kompetensi. 3) *Stand Alone* dengan artian modul yang dikembangkan untuk belajar mandiri tanpa bergantung media lain. 4) *Adaptive* yaitu media dapat menyesuaikan dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi. 5) *User Friendly* atau mudah dalam penggunaan media (Kependidikan & NASIONAL, 2008).

Media *e-module* ini memiliki kelebihan, yaitu: 1) Memberikan umpan balik untuk mengetahui taraf hasil belajar peserta didik sehingga dapat memperbaiki pemahamannya, 2) Penguasaan materi pembelajaran secara tuntas, peserta didik dapat memperoleh dasar materi yang lebih lengkap, 3) Disusun dengan tujuan pembelajaran yang spesifik, sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran, 4) *Fleksibel*, dalam artian peserta didik dalam mempelajari materi sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing, 5) Guru memiliki kesempatan dalam memberikan bantuan dan perhatian secara individual kepada peserta didik tanpa melibatkan peserta didik lainnya (Nasution, 2013).

*E-module* memiliki kelebihan khusus, yaitu dapat dioperasikan pada *smartphone* dengan bantuan sistem *android* sehingga memudahkan peserta didik dalam mempelajari *e-module* kapan pun dan di mana pun. *e-module* dilengkapi dengan berbagai jenis media yang digunakan sebagai penunjang materi, sehingga melibatkan lebih dari satu indera dalam mempelajari materi. Diharapkan dengan keterlibatan berbagai indera dapat memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik.

Berdasarkan kelebihan dan karakteristik media *e-module* di atas, maka media yang telah dikembangkan peneliti memenuhi kriteria kelayakan media yang baik. Media *e-module* yang dikembangkan peneliti berupa aplikasi (.apk) yang dioperasikan untuk *smartphone* berbasis *android*, sehingga dapat digunakan di mana pun dan kapan pun. Selain itu dalam media ini terdapat unsur audio dan animasi yang dapat membuat proses belajar lebih menarik dan juga navigasi untuk mempermudah penggunaan media. Dalam media *e-module* yang dikembangkan juga terdapat tugas mandiri dan latihan soal mengukur kemampuan peserta didik. Sehingga dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Penelitian ini telah menghasilkan produk *E-module* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Sistematika Penulisan Proposal kelas XI di SMA Negeri 19 Surabaya. Menurut hasil validasi produk yang dikembangkan sudah

layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

## Saran

### a. Saran Pemanfaatan

Dalam pemanfaatan media *e-module* diharapkan guru sebagai fasilitator terlebih dahulu membaca bahan penyerta *e-module* agar mempermudah dalam proses pendampingan peserta didik ketika mengalami kesulitan atau kendala dalam penggunaan media. Selain itu guru mengarahkan peserta didik untuk membaca petunjuk penggunaan media agar meminimalisir kesulitan yang dialami.

Media *e-module* diharapkan dapat memberikan manfaat dan mempermudah proses pembelajaran terutama untuk memperjelas materi sistematika penulisan proposal. Perhatikan panduan penggunaan dan perawatan media yang terdapat dalam bahan penyerta agar media dapat terawat dengan baik.

### b. Saran Diseminasi Produk

Media *e-module* ini diperlukan pengkajian ulang apabila akan diperluas atau diseminasi terhadap beberapa aspek yang bersangkutan seperti karakteristik peserta didik, media, sarana dan prasarana pendukung.

### c. Saran Penelitian Lanjutan

Media *e-module* materi sistematika penulisan proposal diharapkan ada pengembangan media lebih mendalam jika diperlukan dengan menambahkan materi atau soal pada media pembelajaran dan cakupannya lebih luas atau pengembangan dari segi lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, S. (2017). Pemanfaatan TIK sebagai sumber dan media pembelajaran di sekolah. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 1(1).
- Astalini, A., Darmaji, D., Kurniawan, W., Anwar, K., & Kurniawan, D. (2019). *Effectiveness of Using E-Module and E-Assessment*.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer Science & Business Media.
- Budiyarti, Y. (2011). *Minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia (studi kasus di SMA PGRI 56 Ciputat)*.
- Chong, J. L. S., Yunos, J. M., Spahat, G., & Onn, K. U. T. T. H. (2005). The development and evaluation of an E-Module for pneumatics technology. *Malaysian J. Instructional Technology*, 2 (3): 25, 33.
- Damanik, T. M., Hutasuhut, S., & Fitrawaty, F. (2020). The Development of E-Module to Improve Learning Results Introduction to Accounting I. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(4), 2194–2207.
- Darmadi, D. R. H., & PD, M. (2019). *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi: Konsep Dasar, Teori, Strategi dan Implementasi dalam Pendidikan Globalisasi*. AnImage.
- Dwi Putri Fatimah, R. (2019). Pengembangan E-Modul Tipografi Pada Mata Pelajaran Produktif Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas Xi Multimedia Smk Nu Trate Gresik. *Jurnal Mahapeserta didik Teknologi Pendidikan*, 9(2).
- Fausih, M. (2015). Pengembangan Media E-Modul Mata Pelajaran Produktif Pokok Bahasan “Instalasi Jaringan Lan (Local Area Network)” Untuk Peserta didik Kelas XI Jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 1 Labang Bangkalan Madura. *Jurnal Mahapeserta didik Teknologi Pendidikan*, 5(3).
- Irwansyah, F. S., Lubab, I., Ramdhani, I., & Farida, I. (2017). Designing interactive electronic module in chemistry lessons. *Journal of Physics: Conference Series*, 895(1), 12009.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring. (2016). <https://kbbi.web.id/>. Diakses Pada 19 Maret 2020.
- Kependidikan, D. T., & Nasional, D. P. (2008). *Penulisan Modul. Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional*.
- Khotimah, K. (2020). Exploring Online Learning Experiences During the Covid-19 Pandemic. *International Joint Conference on Arts and Humanities (IJCAH 2020)*, 68–72.
- McLeod, S. (2018). *Jean Piaget's Theory of Cognitive Development. Simply Psychology*. Acedido a maio.
- Nasional, D. P. (2002). *Teknik Belajar dengan Modul. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar Dan Menengah*.
- Nasution, S. (2013). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumiaksara.
- Pendidikan, K. (2013). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nasional Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Nasional. *Jakarta: Kemdiknas*.
- Sadiman, A. (2012). S, dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada*.
- Serevina, V. (2018). Development of E-Module Based on Problem Based Learning (PBL) on Heat and Temperature to Improve Student's Science Process Skill. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 17(3), 26–36.
- Suarsana, I. M. (2013). Pengembangan e-modul berorientasi pemecahan masalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahapeserta didik. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 2(2).
- Sudarsana, I. K. (2016). Peningkatan mutu pendidikan luar sekolah dalam upaya pembangunan sumber daya manusia. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 1(1), 1–14.

- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2013). Modul virtual: Multimedia flipbook dasar teknik digital. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9(2).
- Sugihartini, N., & Jayanta, N. L. (2017). Pengembangan e-modul mata kuliah strategi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2).
- Sugiyono, P. (2015). Metode penelitian kombinasi (mixed methods). *Bandung: Alfabeta*.
- Tim Penulis MPK Bahasa Indonesia. (2016). *Menulis Ilmiah Buku Ajar Bahasa Indonesia*. Surabaya: Unipress.
- Winataputra, U. S., Delfi, R., Pannen, P., & Mustafa, D. (2014). *Teori belajar dan pembelajaran*.

