

Pengembangan Media E-Modul Dengan Pendekatan CIRC Pada Materi Descriptive Text Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X di SMA Negeri 1 Sampang

Muhammad Rizaldi Tariq Firdausi

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
m.rizaldi.20048@mhs.unesa.ac.id

Fajar Arianto

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
fajararianto@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) Mengetahui kelayakan dari penggunaan E-Modul dengan pendekatan CIRC pada materi Descriptive Text mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas X SMA Negeri 1 Sampang; (2) Mengetahui keefektifan dari pengaplikasian modul dengan pendekatan CIRC pada materi Descriptive Text mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas X SMA Negeri 1 Sampang. E-Modul ini dikembangkan menggunakan model D-DDE. Penelitian melibatkan dua kelompok: kelas eksperimen (X Merdeka 5) dan kelas kontrol (X Merdeka 7) di SMAN 1 Sampang. Kelayakan media diukur menggunakan angket skala Likert dan uji coba terhadap siswa, sedangkan keefektifan media diukur dengan uji T. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa E-Modul ini cukup baik. Dari segi materi, E-Modul mendapat nilai 97.78% dari ahli materi, 100% dari ahli media, dan 97.5% dari ahli desain pembelajaran. Uji kelayakan melalui angket menunjukkan hasil 98.67% untuk uji perorangan, 97% untuk uji kelompok kecil, dan 97.47% untuk uji kelompok besar.

Kata Kunci: Pengembangan, Komik, ADDIE

ABSTRACT

This research aims to find out, (1) Find out the feasibility of using E-Modules with the CIRC approach to the material Descriptive Text English subjects in class X SMA Negeri 1 Sampang; (2) Knowing the effectiveness of applying modules with the CIRC approach to the material Descriptive Text English subjects in class X SMA Negeri 1 Sampang. This research involved two groups: the experimental class (X Merdeka 5) and the control class (X Merdeka 7) at SMAN 1 Sampang. The feasibility of the media was measured using a Likert scale questionnaire and student trials, while the effectiveness of the media was measured using a T-test. The results of the feasibility test showed that the E-Module was quite good. In terms of content, the E-Module received a score of 97.78% from content experts, 100% from media experts, and 97.5% from instructional design experts. The feasibility test through questionnaires showed results of 98.67% for individual trials, 97% for small group trials, and 97.47% for large group trials.

Keywords: Development, Comics, ADDIE

PENDAHULUAN

Penyediaan sumber belajar yang melimpah tidak menentu dapat menjadi pemecahan masalah apabila hal tersebut tidak dimanfaatkan secara maksimal. Maka diperlukannya seorang Teknologi Pendidikan untuk memanfaatkan teknologi dalam pengembangan sumber belajar yang ada. Sumber belajar adalah salah satu aspek penting dalam pembelajaran (instruksional) (Hernayati et al., 2021). Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran (Agustian & Salsabila, 2021).

Era revolusi industri 4.0 berdampak pada pendidikan, yaitu pembelajaran dipengaruhi oleh

teknologi. Siswa lebih banyak tertarik menggunakan multimedia, menjelajahi internet untuk mengakses informasi (Masran & Bakar, 2017). Penggunaan media modern diharapkan dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk dapat memahami dan memecahkan masalah tentang cara berpikir kritis siswa (Muttaqin et al., 2020). Karakteristik digital native memiliki pengaruh terhadap pembelajaran siswa, dimana teknologi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan mereka. Sehingga diperlukan bahan ajar yang dapat memfasilitasi karakteristik pembelajaran generasi digital native yaitu bahan ajar E-Modul interaktif berbasis aplikasi (Fadieny & Fauzi, 2021).

E-Modul yang digunakan dalam pembelajaran harus dirancang oleh guru dengan sangat menarik, seperti guru memajang beberapa gambar dan video dalam modul tersebut agar siswa tidak merasa bosan

dalam proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah (Asrial et al., 2020). E-modul ini diharapkan menjadi alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dikarenakan sebagian besar modul dibuat dalam bentuk cetak yang cenderung monoton dan kurang diminati siswa (Najwa & Sabariman, 2021).

E-Modul merupakan sebuah media pembelajaran yang didesain untuk membantu siswa agar belajar mandiri, E-Modul merupakan gabungan antara modul cetak dan teknologi yang cocok diterapkan pada siswa untuk belajar secara mandiri dan menggali informasi materi yang telah disertakan dalam E-Modul tersebut. Salah satu materi yang dapat diterapkan pada E-Modul itu sendiri adalah materi *Descriptive Text* mata Pelajaran Bahasa Inggris.

Mengetahui kemajuan teknologi berkembang secara cepat, tidak heran diperlukannya keterampilan seperti salah satunya adalah keterampilan membaca di era globalisasi ini, Kementerian Pendidikan Nasional telah menentukan bahwa bahasa Inggris harus diajarkan sejak usia dini. Selain itu, Materi *Descriptive Text* ini merupakan materi berbasis teks yang menekankan para siswa untuk membaca dan menggali informasi yang terdapat di dalam teks. Salah satu kesulitan yang dialami oleh para siswa yaitu perlu menghafal berbagai kata sifat (*adjective*) dan kata kerja (*action verb*) dikarenakan *Descriptive Text* merupakan materi berbasis teks yang menekankan pada mendeskripsikan atau menggambarkan suatu hal di kehidupan sehari-hari.

Kurangnya motivasi untuk mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris menyebabkan hasil belajar siswa yang kurang. Dimana motivasi merupakan ciri individu yang mempunyai minat dan menekuni bidang tersebut secara sungguh-sungguh (Henmon & Nelson, 1928). Bahasa Inggris menjadi salah satu masalah bagi para siswa karena merupakan materi seringkali sangat sulit untuk dipahami atau tidak menarik. Sehingga, banyak siswa tidak dapat atau tidak mau mempelajarinya. Artinya, membuat materi kelas semenarik mungkin harus dilakukan oleh guru. Yang dimana dalam mata pelajaran Bahasa Inggris terdapat 4 aspek yaitu meliputi, membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Diharapkan dari setiap aspek tersebut siswa dapat secara perlahan dapat memiliki keterampilan seperti salah satunya membaca teks Bahasa Inggris.

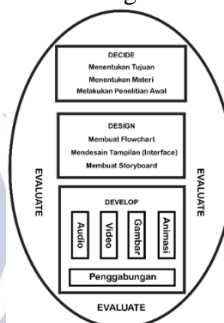
Peneliti berupaya mengembangkan E-Modul dengan menggunakan metode CIRC pada materi *Descriptive Text* mata pelajaran Bahasa Inggris, yang mana dengan penggunaan metode CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*) ini siswa akan diarahkan untuk membaca teks secara berpasangan dan berusaha untuk mengidentifikasi serta menyelesaikan soal permasalahan yang terdapat pada teks tersebut.

Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) model pembelajaran ini menekankan pembelajaran membaca, menulis dan tata bahasa. Dalam pembelajaran ini, para siswa saling menilai kemampuan membaca, menulis dan tata bahasa, baik secara tertulis maupun lisan di dalam kelompoknya (Husain, 2020).

Dengan latar belakang di atas, semoga pengembangan E-Modul interaktif berbasis aplikasi materi *Descriptive Text* mata Pelajaran Bahasa Inggris dapat membantu para siswa dijadikan sebagai sumber belajar dalam memahami materi. Akibatnya, dapat meningkatkan potensi dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan DDD-E. Model DDD-E ini terdiri dari 4 tahapan, yaitu, *Decide*, *Design*, *Develop* dan *Evaluate*. Konsep dari model pengembangan DDD-E ini dapat dicermati pada ilustrasi gambar berikut :



Gambar 3.1 Model DDD-E.

Pada pengembangan E-Modul materi *Descriptive Text* ini menghasilkan data berupa data kuantitatif dan kualitatif :

a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif ini didapatkan dari hasil pre-test dan post-test siswa pada saat di lapangan memiliki ciri-ciri data yang berupa numerik atau angka yang didapatkan ketika menguji coba E-Modul (uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar). Data ini biasa digunakan sebagai uji kelayakan dan uji keefektifan pada E-Modul yang dikembangkan

b) Data Kualitatif

Data kualitatif ini didapatkan dari hasil saran dan penilaian ketika validasi dari para ahli yang memiliki ciri-ciri sebuah pernyataan dan pendapat. Hasil dari data kualitatif dapat dijadikan masukan dan bahan revisi dari E-Modul yang dikembangkan

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi partisipatif moderat digunakan dengan instrumen penilaian pelaksanaan pembelajaran untuk mengetahui kondisi riil di SMA Negeri 1 Sampang, khususnya siswa kelas X pada mata pelajaran Bahasa Inggris, dengan tujuan mengidentifikasi kesenjangan dalam pembelajaran. Observasi ini diikuti oleh wawancara semi terstruktur dengan guru Bahasa Inggris kelas X untuk melengkapi data yang belum diperoleh dari observasi. Angket tertutup dengan skala Likert digunakan untuk mengumpulkan data tambahan. Tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda berdasarkan kisi-kisi instrumen tes.

a) Uji Validitas

Tahapan tes yang dilakukan untuk menguji kevalidan butir soal yang akan diuji. Jenis pertanyaan yang akan divalidasi berbentuk pilihan ganda. Untuk menghitung validitas butir soal digunakan rumus korelasi biserial, sebagai berikut :

$$r_{biserial} = \frac{M_p - M_t}{SD_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

$r_{biserial}$ = Koefisien korelasi biserial

M_p = Nilai rata-rata dari skor yang menjawab benar per item

M_t = Nilai rata-rata dari skor total

SD_t = Standar deviasi total

q = Proporsi skor yang menjawab benar per item

p = 1-p

Berdasarkan rumus Korelasi Biserial tersebut, nilai r_{pbis} atau r_{hitung} akan dikorelasikan dengan r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Kriteria validitasnya jika valid maka $r_{hitung} > r_{tabel}$

b) Uji Reliabilitas

Hasil penelitian yang reliabel menurut (Sugiyono, 2013) apabila terdapat kesamaan data yang dalam waktu yang berbeda. Berikut ini adalah rumus menghitung reliabilitas instrument penelitian menggunakan rumus Korelasi Alpha Cronbach:

$$r_i = \frac{2r_b}{1 + r_b} \quad r_b = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_i = reliabilitas instrumen

r_b = indeks korelasi antara dua belahan instrument

N = banyak responden

X = belahan pertama

Y = belahan kedua

Kategori koefisien reliabilitas (Guilford, 1956: 145) adalah sebagai berikut:

- 0,80 < r11 1,00 memiliki reliabilitas yang sangat tinggi
- 0,60 < r11 0,80 memiliki reliabilitas yang lumayan tinggi
- 0,40 < r11 0,60 memiliki reliabilitas yang sedang
- 0,20 < r11 0,40 memiliki reliabilitas yang rendah.
- -1,00 r11 0,20 memiliki reliabilitas yang sangat rendah atau tidak reliable

c) Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan bantuan angket, dengan tolak ukur penilaian skala Likert yang ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 3.1 Tabel Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat Baik	1
Baik	2
Cukup	3
Kurang Baik	4
Tidak Baik	5

Hasil data yang telah diperoleh dari angket yang dibagikan kepada ahli. Hasil dari angket tersebut akan menyimpulkan kelayakan dari E-Modul yang dikembangkan. Teknik yang digunakan dalam menghitung analisis data angket tersebut menggunakan teknik PSA (Penilaian Setiap Aspek) dengan rumusnya sebagai berikut:

$$PSA = \frac{\sum \text{Alternatif jawaban terpilih setiap aspek}}{\sum \text{Alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

Berikut merupakan tabel kriteria penilaiannya :

Tabel 3.2 Tabel Kriteria Penilaian

86% - 100%	Sangat baik
66% - 85%	Cukup baik
56% - 65%	Kurang baik
0% - 55%	Tidak baik

d) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah pertama yang perlu dilakukan ketika sebelum melakukan analisis data. Langkah ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diuji berdistribusi normal atau tidak (Sugiyono, 2013). Teknik tersebut juga mempunyai kelebihan untuk penggunaannya yang relevan dengan menggunakan jumlah sampel dibawah 50, yaitu mudah dalam interpretasi.

e) Uji homogenitas

Uji Homogenitas merupakan langkah pengujian yang diperlukan untuk membuktikan bahwa data berasal dari varians homogen atau tidak. Untuk melakukan evaluasi data peneliti dapat menggunakan sampel berpasangan, homogenitas varian menjadi persyaratan mutlak.

f) Uji t

Uji T merupakan hasil dari *post-test* dalam kelompok kontrol serta eksperimen akan di analisis dengan menerapkan uji tersebut, metode statistik ini dapat dipergunakan untuk membanding rata – rata dengan menggunakan dua sampel dan menentukan signifikan secara statistik. Analisis hasil *post-test* pada sebuah kontrol serta eksperimen menggunakan rumus:

$$T = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Keterangan:

M: Rata – rata setiap kelompok

N: Jumlah total subjek yang terlibat

X: Perbedaan nilai x pada dua kondisi

Y: perbedaan nilai y pada dua kondisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

1. *Decide*

Pada proses *decide* ini peneliti melakukan proses pengambilan keputusan yang membutuhkan analisis sebelum memulai ke tahap *design*. Adapun proses dari tahap *Decide* akan dijelaskan sebagai berikut :

a) Tema Media Pembelajaran

Pemilihan tema pada media pembelajaran dapat berpengaruh pada proses pembelajaran. Perbedaan pengalaman belajar antar siswa bisa diatasi dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran mampu menghadirkan pengalaman belajar yang beragam dan kaya, sehingga dapat mengatasi keterbatasan akses terhadap sumber belajar seperti buku dan lainnya. Maka dari itu diperlukannya sebuah konsep atau tema yang dihadirkan dalam media yang akan dikembangkan contohnya seperti penambahan cerita dalam sebuah media agar siswa dapat terpancing untuk mengikuti alur pembelajaran tersebut.

b) Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Berdasarkan pengamatan peneliti, diketahui bahwa mata Pelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu dari mata Pelajaran wajib di sekolah. Mata pelajaran Bahasa Inggris juga berpengaruh bagi peserta didik bukan hanya di dunia sekolah melainkan di jenjang selanjutnya seperti dunia kerja setelah mereka lulus. Pada pengembangan E-Modul dipilihnya mata pelajaran Bahasa Inggris materi *Descriptive Text*. Materi yang akan dikembangkan dalam pembuatan E-Modul berupa beberapa *Descriptive Text* yang menjelaskan tempat, suatu benda, kejadian, dan lain-lain.

c) Materi

Hasil belajar mata pelajaran Bahasa Inggris siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sampang masih tergolong rendah, khususnya untuk materi *Descriptive Text*. Materi *Descriptive Text* merupakan materi berbasis teks yang menekankan siswa untuk membaca dan mengekstrak informasi apa saja yang terdapat di dalam teks tersebut. Kesulitan yang dialami para siswa yaitu perlunya menghafal kosakata. *Descriptive Text* sendiri sering kali ditemui beberapa kata seperti *adjective* (kata sifat) dan

action verb (kata kerja) yang perlu dihafalkan oleh para siswa agar dapat mengekstrak informasi di dalam teks tersebut.

d) Media

Berdasarkan hasil analisis media pembelajaran, didapatkan informasi bahwa E-Modul interaktif berbasis aplikasi cocok untuk materi *Descriptive Text* dikarenakan untuk mempelajari materi Bahasa Inggris yang berbasis teks diperlukan media yang dapat digunakan secara berulang-ulang dan praktis. Sehingga, siswa dapat mempelajari secara berulang-ulang menggunakan perangkat mereka sendiri.

e) Sarana dan Prasarana

Berdasarkan Hasil pengamatan di SMA Negeri 1 Sampang, diketahui sarana dan prasarana yang dapat mendukung penerapan media pembelajaran E-Modul interaktif berbasis aplikasi adalah setiap siswanya diperbolehkan menggunakan *smartphone* di dalam kelas untuk mengakses media yang dikembangkan.

f) Pengumpulan Sumber Daya

Pada proses ini peneliti mulai mempersiapkan segala sumber daya yang diperlukan untuk mengembangkan media E-Modul.

g) Mengumpulkan Ide

Dalam proses mengumpulkan ide, peneliti melihat contoh dari banyak sumber yang tersedia di internet dan mulai mengonsepan alur dari E-Modul ini ke dalam sebuah ide yang abstrak dalam pemikirannya yang akan dituangkan ke dalam bentuk nyata.

2. *Design*

Setelah melakukan tahapan *Decide* dan mengumpulkan data dari permasalahan aktual, sumber daya sekolah dan materi dari kompetensi yang diharapkan. Maka, tahap yang akan dilakukan berikutnya adalah tahap *design*, yang terdiri dari :

a) Pembuatan *Flowchart*

Pembuatan *flowchart* media E-Modul Bahasa Inggris materi *Descriptive Text* ini dimaksudkan untuk memudahkan peneliti dalam menetapkan alur pokok pada pengembangan media E-Modul.

b) Pembuatan *Storyboard*

Dengan menggunakan *storyboard*, pengembang dapat merencanakan alur konten secara visual, memastikan setiap elemen pembelajaran tersusun secara logis dan menarik. Proses ini memungkinkan identifikasi dan perbaikan potensi kelemahan sebelum produksi dimulai, menghemat waktu dan sumber daya.

c) Perencanaan Pengembangan

Setelah menetapkan *storyboard* dari E-Modul yang dikembangkan, peneliti

menetapkan format dari E-Modul berbasis multimedia interaktif ini. Format yang dipilih oleh peneliti yaitu merupakan tipe drills yang memiliki karakteristik pembelajaran secara berulang hingga pengguna menguasai keterampilan yang diharapkan. Tipe *drills* memiliki tujuan utama untuk memberikan pelatihan (*learners practicing the material*) kepada pengguna. Sehingga program latihan didesain lebih banyak berfokus pada pemberian latihan-latihan.

3. Develop

Tahap pengembangan dilakukan setelah selesai melakukan semua perencanaan desain terhadap media. Pada tahap *develop*, peneliti menerjemahkan dari spesifikasi desain ke dalam bentuk nyata. Di tahap ini peneliti sudah mulai memproduksi E-Modul, memvalidasi draft media pembelajaran, dan merevisi produk media pembelajaran sesuai dengan masukan para ahli.

4. Evaluate

a. Menentukan Alat Evaluasi

Alat evaluasi yang digunakan oleh peneliti merupakan sebuah uji tes dan instrument angket yang sudah disiapkan. Dimana uji test ini terdiri dari 20 soal *pre-test* dan *post-test* Bahasa Inggris materi *Descriptive Text*.

b. Pelaksanaan Penilaian

Penilaian terhadap media E-Modul ini terdiri dari dua fase, yaitu: evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Penilaian formatif dilakukan pada setiap proses pengembangan media yang meliputi proses uji coba dan validasi dari media itu sendiri. Sedangkan untuk evaluasi sumatif sendiri menggunakan uji *pre-test* dan *post-test* Bahasa Inggris materi *Descriptive Text*.

Hasil Uji Kelayakan Media Komik Digital

1. Kelayakan Media oleh Ahli Media

Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli media tersebut, didapatkan persentase sebesar 100%. Persentase tersebut termasuk kedalam rentang 81%-100% yang berarti hasil uji validasi ini termasuk kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa media E-Modul tersebut dianggap sangat layak untuk digunakan dan dapat lanjut ke tahap implementasi.

2. Kelayakan Materi oleh Ahli Materi

Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli materi tersebut, didapatkan persentase sebesar 97.78%. Persentase tersebut termasuk kedalam rentang 81%-100% yang berarti hasil uji validasi ini termasuk kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa materi tersebut dianggap layak untuk digunakan dalam pengembangan media pembelajaran.

3. Kelayakan RPP oleh Ahli Desain Pembelajaran

Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli desain pembelajaran tersebut, didapatkan persentase sebesar 97.5%. Persentase tersebut termasuk kedalam rentang 81%-100% yang berarti hasil uji validasi ini termasuk kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa RPP tersebut dianggap layak untuk digunakan dalam pengembangan media pembelajaran.

4. Kelayakan Media oleh Peserta Didik

Dilakukan uji coba sebanyak tiga kali pada peserta didik yakni uji coba perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar. Didapatkan hasil uji perorangan yakni 98.67% dan hasil uji kelompok kecil yakni 97%. Jika dilihat dari tabel kriteria persentase, maka hasil uji perorangan dan hasil uji kelompok kecil tersebut masuk kedalam kategori sangat baik. Sedangkan hasil uji kelompok besar yakni 94.67%. Jika dilihat dari tabel kriteria persentase, maka hasil uji kelompok besar tersebut masuk kedalam kategori sangat baik.

Hasil Uji Keefektifan Media Komik Digital dalam Peningkatan Daya Tarik Peserta Didik

1. Uji Normalitas

Sebelum menganalisis data yang sudah terkumpul, hal yang perlu dilakukan pertama adalah melakukan uji normalitas. Fungsi dilakukannya uji normalitas ini untuk mengetahui bahwa Kumpulan data pada setiap kelompok berdistribusi normal atau tidak. Rumus yang dipakai untuk menguji normalitas data tersebut menggunakan rumus uji Shapiro-Wilk dan didapatkan hasil seperti tabel berikut :

Kelas	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test Kelas Kontrol	.149	30	.089	.932	30	.054
Pre-test Kelas Eksperimen	.154	30	.069	.929	30	.045
Post-test Kelas Kontrol	.146	30	.100	.951	30	.181
Post-test Kelas Eksperimen	.160	30	.048	.945	30	.123

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil uji normalitas diatas didapatkan hasil signifikansi (Sig.) bernilai yang berarti dari hasil tersebut menyatakan > 0.005 maka data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas merupakan langkah yang dilakukan setelah melakukan uji normalitas. Tujuan dilakukannya uji homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui bahwa varians yang ada bersifat homogen atau tidak. Rumus yang digunakan pada uji homogenitas ini merupakan rumus Levene dengan menggunakan data hasil post-test dari subjek antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, didapatkan hasil uji homogenitas yang dapat dilihat pada tabel :

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Post-test	Based on Mean	.245	1	58	.623
	Based on Median	.356	1	58	.553
	Based on Median and with adjusted df	.356	1	57.721	.553
	Based on trimmed mean	.287	1	58	.594

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel tersebut didapatkan hasil bahwa nilai *Sig. Based on Mean* sebesar, Dimana dapat kita simpulkan bahwa yang menandai bahwa data tersebut berasal varians yang homogen.

3. Uji T

Uji T merupakan teknik pengujian untuk mengetahui keefektifan media E-Modul Bahasa Inggris ini dapat digunakan untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar. Uji T dapat dilakukan apabila data telah berdistribusi normal dan bersifat homogen. Untuk mengetahui keefektifan media E-Modul tersebut, subjek dibagi menjadi dua kelompok yaitu, kelompok kelas kontrol (kelas yang tidak diberi perlakuan) dan kelompok kelas eksperimen (kelas yang diberi perlakuan). Pengambilan Keputusan hasil uji t didapat apabila $Sig. > 0,05$, H_0 diterima dan H_a ditolak, maka antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik dan apabila $Sig. < 0,05$, H_0 ditolak dan H_a diterima, maka antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik. Hasil dari pengujian tersebut dapat dilihat melalui tabel dibawah ini :

Group Statistics					
	Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre-test	1.00	30	49.5000	11.62266	2.12200
	2.00	30	56.8333	8.35457	1.52533

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pre-test	Equal variances assumed	4.551	.037	2.806	58	.007	-7.33333	2.61333	-12.56448	-2.10218
	Equal variances not assumed			2.806	52.654	.007	-7.33333	2.61333	-12.57582	-2.09085

Pada pengujian *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada tabel uji t *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen didapatkan hasil *Sig. (2-tailed)* 0.007 dan apabila *Sig. (2-tailed)* $0.007 > 0.005$, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata nilai antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Group Statistics					
	Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Post-test	1.00	30	65.5000	9.85673	1.79958
	2.00	30	77.1667	9.16170	1.67269

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Post-test	Equal variances assumed	.245	.623	4.749	58	.000	11.66667	2.45691	6.74863	16.58470
	Equal variances not assumed			4.749	57.693	.000	11.66667	2.45691	6.74863	16.58526

Pada pengujian post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada tabel uji t *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen didapatkan hasil *Sig. (2-tailed)* 0.000 dan apabila *Sig. (2-tailed)* $0.000 < 0.005$, dapat disimpulkan bahwa E-Modul Bahasa Inggris materi *Descriptive Text* efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena terdapat perbedaan rata-rata nilai antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

PENUTUP

Kesimpulan

Pada pengembangan media E-Modul Bahasa Inggris materi *Descriptive Text* untuk kelas X di SMAN 1 Sampang dengan model pengembangan D-DDE.

1. Kelayakan Media E-Modul Dengan Pendekatan CIRC Pada Materi *Descriptive Text* Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X di SMA Negeri 1 Sampang

Berdasarkan penelitian pengembangan media E-Modul menggunakan model pengembangan D-DDE. Hasil pengembangan media E-Modul interaktif berbasis aplikasi telah dilakukannya penilaian oleh ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Dengan menggunakan skala Likert mengetahui bahwa media, materi dan RPP yang diuji sudah relevan

dengan terdapat beberapa revisi sebelumnya. Namun setelah dilakukannya revisi, dapat disimpulkan bahwa media, materi dan RPP tersebut layak untuk digunakan.

Selain melakukan penilaian terhadap para ahli, dilakukan uji coba kepada siswa perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar juga mendapatkan hasil yang termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif yang telah dikembangkan dapat dianggap layak dengan mendapat penilaian sangat baik. Oleh karena itu, media E-Modul ini layak untuk diaplikasikan dalam kegiatan belajar mata pelajaran Bahasa Inggris materi *Descriptive Text*.

2. Kelayakan Media E-Modul Dengan Pendekatan Circ Pada Materi *Descriptive Text* Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X Di Sma Negeri 1 Sampang

Dalam menentukan keefektifan media E-Modul interaktif berbasis aplikasi yang dikembangkan maka dilakukannya Uji-T untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data hasil penelitian telah dianalisis menggunakan Uji-T guna mengevaluasi efektivitas multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Dari hasil uji t post-test kelas kontrol mendapat rata-rata nilai sebesar 65.5 dan kelas eksperimen mendapat rata-rata nilai sebesar 77.16, terdapat selisih rata-rata nilai 11.67 lebih besar pada kelas eksperimen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media E-Modul efektif dalam mendukung proses pembelajaran dikarenakan terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen

Saran

Berdasarkan uraian hasil pembahasan dan kesimpulan maka terdapat beberapa saran, antara lain:

1. Saran Pemanfaatan

Sebaiknya media E-Modul interaktif berbasis aplikasi ini diinstall terlebih melalui *smartphone* pada saat digunakan, hal ini dikarenakan media E-Modul interaktif berbasis aplikasi ini tidak dianggap media yang ada begitu saja melainkan sebuah media pembelajaran yang istimewa.

2. Saran Desiminasi

Untuk penyebaran media E-Modul interaktif berbasis aplikasi ini dapat dilakukan dengan mendistribusikan bahan penyerta kepada guru pengajar mata Pelajaran Bahasa Inggris di

sekolah-sekolah yang menjadi objek penelitian atau di lembaga pendidikan lain, khususnya sekolah menengah kejuruan atau setara. Di dalam bahan penyerta terdapat barcode langkah penggunaan dan petunjuk cara menginstall media E-Modul tersebut.

3. Saran Pengembangan Lanjutan

Berdasarkan saran dan masukan pada saat uji coba lapangan media E-Modul interaktif berbasis aplikasi tersebut, media tidak hanya dapat diinstall melalui *smartphone* berbasis android saja melainkan dapat diinstall pada *smartphone* berbasis *ios*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Asrial, A., Syahrial, S., Maison, M., Kurniawan, D. A., & Piyana, S. O. (2020). Ethnoconstructivism E-Module To Improve Perception, Interest, and Motivation of Students in Class V Elementary School. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i1.19222>
- Fadieny, N., & Fauzi, A. (2021). Usefulness of E-module Based on Experiential Learning in Physics Learning. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies*, 25(1), 410. <https://doi.org/10.52155/ijspsat.v25.12783>
- Henmon, V. A. C., & Nelson, M. J. (1928). Educational psychology. In *Psychological Bulletin* (Vol. 25, Issue 7). <https://doi.org/10.1037/h0074121>
- Hernayati, H., Atikah, R., Prihatin, R. T., & Misbah, J. (2021). Pengembangan E-Modul Tema Ekosistem Kelas V Sdn 2 Sindangsari Leuwigoong. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), 90-95. <https://doi.org/10.36312/jime.v7i1.1653>
- Husain, R. (2020). PENERAPAN MODEL KOLABORATIF DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. 2012, 12-21.
- Masran, M. N., & Bakar, M. A. F. (2017). The Effect of the Use of Interactive Multimedia towards Form Two Technical Living Skills Students. *International Journal of Academic Research in Business*

and Social Sciences, 7(11).
<https://doi.org/10.6007/ijarbss/v7-i11/3546>

Muttaqin, M. Z., Tataq, Y. E. S., & Lukito, A. (2020). Pengembangan Multimedia Lectora Inspire Untuk Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 04(02), 495–511.

Najwa, H., & Sabariman, B. (2021). Penerapan E-Modul Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Di Smk Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 7, 1–8.

Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RD*.

