

Development of E-Module Based Learning Media for A1 Level Reading Competency

Putri Nanda Pradani¹, Herlina Jasa Putri Harahap²
Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Putri Nanda Pradani
putrinandapradani.96@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Development,
Web-Codular, Reading A1

Received : 5, Janury

Revised : 19, February

Accepted: 29, March

©2024 Pradani, Harahap: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

The aim of this research is to develop E-module based learning media for A1 level reading literacy. This research was conducted in the library of the Faculty of Languages and Arts, Medan State University. In this research, creation research using Richey and Klein's theory is used. Among them are: (1) Planning stage, (2) Creation stage, (3) Evaluation stage. This research data consists of words, sentences and images on the topic "Hello!, Friends, Colleagues and Me and Off on holiday". The data source for this research comes from the book Studio Netzwerk A1 (Stefanie Dengler, Paul Rusch, Helen Schmitz and Tanja Sieber, 2012). The results of this research are learning media in the form of learning module applications uploaded to the Play Store. This application was created with the help of web-codular and validated by media experts and received an assessment of 85 (good) and a material expert assessment of 90 (very good).

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Modul Untuk Kompetensi Membaca Level A1

Putri Nanda Pradani^{1*}, Herlina Jasa Putri Harahap²

Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Putri Nanda Pradani

putrinandapradani.96@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Pengembangan, Web-Kodular, Membaca A1

Received : 5, Janury

Revised : 19, February

Accepted: 29, March

©2024 Pradani, Harahap: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis E-modul untuk literasi membaca level A1. Penelitian ini dilakukan di perpustakaan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan. Dalam penelitian ini, digunakan penelitian penciptaan dengan teori Richey dan Klein. Diantaranya adalah: (1) Tahap perencanaan, (2) Tahap penciptaan, (3) Tahap evaluasi. Data penelitian ini berupa kata-kata, kalimat dan gambar tentang topik "Hello!, Friends, Colleagues and Me and Off on holiday". Sumber data untuk penelitian ini berasal dari buku Studio Netzwerk A1 (Stefanie Dengler, Paul Rusch, Helen Schmitz dan Tanja Sieber, 2012). Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran berupa aplikasi modul pembelajaran yang diunggah ke Play Store. Aplikasi ini dibuat dengan bantuan web-kodular dan divalidasi oleh ahli media dan mendapatkan penilaian 85 (baik) dan penilaian ahli materi 90 (sangat baik).

PENDAHULUAN

Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses merancang, memproduksi, memperbaiki dan mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan untuk penyampaian materi pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membuat kebutuhan akan teknologi menjadi kebutuhan yang sangat penting di dunia saat ini. Dalam konteks pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan saat ini, e-modul merupakan salah satu teknologi digital yang dapat mendukung proses belajar mengajar. E-modul merupakan salah satu dampak dari perkembangan teknologi dimana modul cetak dapat dikembangkan menjadi modul elektronik. E-modul memungkinkan siswa untuk melakukan kegiatan berupa materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja tanpa terikat ruang dan waktu, serta dapat belajar secara mandiri dari berbagai sumber yang disediakan. E-modul yang dikembangkan oleh The Investigator merupakan e-modul dalam bentuk aplikasi untuk smartphome. Kelebihan e-modul pada smartphome dapat menyajikan materi dalam bentuk yang sangat praktis dan sederhana, mudah dibawa kemana saja, menarik, dilengkapi dengan gambar, warna yang disesuaikan dengan tema buku jejaring yaitu "Selamat siang, hobiku, teman, kolega dan aku dan libur", serta dapat digunakan dimana saja dan kapan saja melalui smartphome. Untuk membuat e-modul, peneliti membutuhkan bantuan web-codular, yang memungkinkan kita untuk membuat aplikasi e-modul tanpa bahasa pemrograman. Web codular dapat digunakan untuk menambahkan suara, gambar, dan video ke dalam aplikasi e-modul. Namun, untuk membuat aplikasi e-modul dengan web codular, pemeriksa juga membutuhkan aplikasi tambahan seperti Microsoft Word dan Canva.

Berdasarkan kuesioner yang disebarakan secara online oleh peneliti pada tanggal 31 Mei 2023 kepada mahasiswa bahasa Jerman angkatan 2020 dengan topik media pembelajaran berupa e-modul, sekitar 20% mahasiswa tidak mengetahui bahwa e-modul tersedia di smartphome. Dan sekitar 42,1% mahasiswa tertarik dengan aplikasi e-modul ini karena aplikasi e-modul dapat mempermudah mahasiswa dalam memahami materi bacaan. E-modul ini dapat membantu siswa belajar bahasa Jerman dimanapun mereka berada, karena e-modul yang dikembangkan oleh Peneliti merupakan e-modul yang berbentuk aplikasi untuk smartphome. Sekitar 84,2% peserta didik menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dapat menjadi penyebab kurangnya semangat dalam proses pembelajaran.

Dengan mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk e-modul dengan topik "Hello!, friends, colleagues and me and Off on holiday". Siswa akan lebih mudah mempelajari materi dan melatih kemampuan membaca dengan cara yang sangat praktis tanpa harus membawa buku. cara yang sangat praktis tanpa harus membawa buku. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul "Pengembangan media pembelajaran berbasis e-modul untuk literasi membaca level A1".

TINJAUAN PUSTAKA

E-Modul

E-modul adalah alat atau perangkat pembelajaran yang menyediakan materi, strategi, hambatan, dan teknik penilaian yang terencana dan persuasif secara efisien untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dengan berbagai tingkat kerumitan. elektronik. Seperti yang ditunjukkan oleh (Wijayanto, 2014) Modul elektronik atau E-modul adalah penyajian data dalam sebuah desain buku yang elektronik dengan media harddisk, disket, flashdisk atau CD dan dapat dibaca dengan menggunakan PC, Android atau buku elektronik. Seperti yang dikemukakan oleh (Cecep, K & Bambang, S. 2013:69) mencatat bahwa media elektronik yang dapat diakses oleh peserta didik memiliki berbagai keunggulan dan kualitas yang berbeda.

Berdasarkan beberapa poin di atas, dapat disimpulkan bahwa e-modul adalah sarana yang berisi materi, strategi, hambatan, dan cara penilaian yang terencana secara sistematis dan menarik untuk memperoleh keterampilan dan kompetensi yang sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik. Melihat kelebihan dari media elektronik sendiri dapat membuat proses pembelajaran menjadi sangat menarik, interaktif, dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Web Kodular

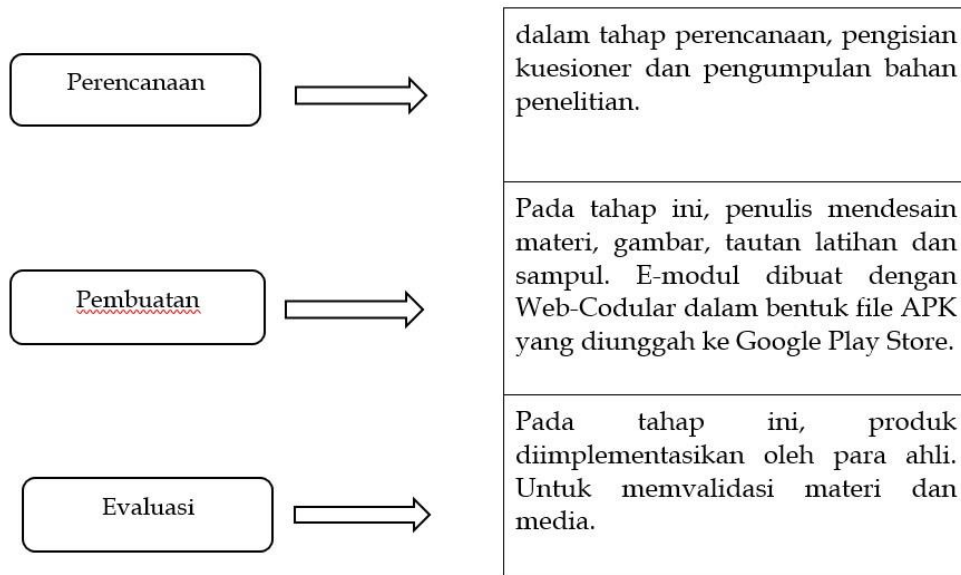
Kodular adalah situs web yang menyediakan alat yang mirip dengan MIT App Inventor untuk membuat aplikasi Android dengan pemrograman blok. Dengan kata lain, penulis tidak perlu memasukkan kode program secara manual untuk membuat aplikasi Android. Kodular menawarkan keunggulan fitur yaitu Kodular Store dan Kodular Extension IDE (sekarang AppyBuilder Code Editor), yang dapat memudahkan developer untuk mengupload aplikasi Android ke Kodular Store dengan cara membuat blok-blok program ekstensi IDE sesuai dengan keinginan developer.

Kodular dapat membuat custom theme (tema) yang sesuai dengan selera Anda agar terasa nyaman saat membuat/membuat aplikasi Android di website, sehingga tetap nyaman antara mata dan layar PC atau laptop.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini digunakan teori (Research & Development) dari Richey & Klein: perencanaan, pembuatan, dan evaluasi. Penelitian ini dilakukan di perpustakaan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan. Data dari penelitian ini terdiri dari kata-kata, kalimat dan gambar dengan topik "Halo!, teman, kolega dan saya dan libur". Sumber data untuk penelitian ini berasal dari buku Studio Netzwerk A1 (Stefanie Dengler, Paul Rusch, Helen Schmitz, dan Tanja Sieber, 2012).

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan teori Richey dan Klein. Teori ini memiliki 3 fase, yaitu: perencanaan, pembuatan, dan evaluasi.



Gambar 1. Gambaran Penelitian

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi yang berkolaborasi dengan modul web yang berisi modul bahasa Jerman dengan tiga tema, yaitu: (i) Halo!, (ii) Teman, dan Rekan Kerja, (iii) Liburan. Aplikasi ini dapat diunduh dari Play Store dengan menggunakan kata kunci pencarian modul bahasa Jerman.

Modul ini melewati 2 tahap evaluasi, yaitu validasi materi dan validasi media. Validasi materi dilakukan oleh dosen bahasa Jerman. Modul ini dievaluasi dalam enam aspek, yaitu: (i) kejelasan uraian materi, (ii) sistematika uraian materi, (iii) kelengkapan materi, (iv) kemudahan materi untuk dipahami, (v) kemenarikan materi, (vi) tingkat kesulitan soal pada level A1. Ahli materi memberikan nilai empat (sangat baik) untuk enam aspek. Ahli memberikan nilai 90 (sangat baik) untuk materi. Pendapat ahli untuk modul ini adalah hanya ada koreksi kecil, kesalahan ketik atau susunan yang kurang rapi. Validasi kedua adalah validasi media yang dilakukan oleh ahli media, pengembangan e-modul dievaluasi berdasarkan enam aspek yaitu: (i) kecepatan fungsi, (ii) desain tata letak, (iii) kepraktisan penggunaan media pembelajaran, (iv) kualitas link yang ditampilkan, (v) menarik dan variatif, (vi) kejelasan navigasi media. Ahli materi menilai empat aspek dengan nilai tiga (baik), yaitu: kecepatan fungsi, desain tata letak, kepraktisan penggunaan media pembelajaran dan menarik dan bervariasi. Nilai empat (sangat baik) untuk dua aspek, yaitu kualitas link yang ditampilkan dan kejelasan navigasi media. Ahli media menyarankan untuk memperbaiki kekurangan yang membuat media menjadi lambat dan menambahkan fitur yang lebih menarik dan jelas, Dari hasil validasi media tersebut, diperoleh nilai 85 untuk peneliti yang hanya mencoba membuat aplikasi dan produk ini layak untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam pelajaran bahasa Jerman.

Hasil dari aplikasi ini didasarkan pada teori Richey dan Klein. Teori ini terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan, pembuatan, dan evaluasi. Setiap langkah dan setiap hasil dijelaskan secara rinci pada bab ini. pada fase pertama, yaitu perencanaan, dilakukan penyebaran kuesioner dan pembuatan konsep aplikasi. Pada fase kedua, yaitu fase pembuatan, dilakukan penyusunan materi yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi e-modul. Pada tahap ini, aplikasi dibuat dan kemudian diekspor ke file apk/aab yang diunggah ke Play Store. Pada tahap ketiga, tahap evaluasi, materi dan aplikasi "modul bahasa Jerman" diserahkan kepada validator untuk divalidasi.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah bahwa proses pembuatan aplikasi "Modul Bahasa Jerman" ini didasarkan pada teori Richey dan Klein, yang terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan, pembuatan dan evaluasi. Pada tahap pertama yaitu perencanaan, dilakukan penyebaran kuesioner dan pembuatan konsep aplikasi. Pada fase kedua yaitu fase pembuatan, dilakukan penyusunan materi yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi e-modul. Pada tahap ini, aplikasi dibuat dan kemudian diekspor ke file apk/aab yang diunggah ke Play Store. Pada tahap ketiga, evaluasi, materi dan aplikasi "modul bahasa Jerman" diserahkan kepada validator untuk divalidasi. Ahli menilai karya tersebut dengan 85 poin dan materi dengan 90 poin.

Hasil dari pembuatan aplikasi "modul bahasa Jerman" menggunakan web-codular untuk dipublikasikan di handphone melalui google play store. aplikasi "modul bahasa Jerman" memiliki kelebihan dan kekurangan. kekurangan dari aplikasi "modul bahasa Jerman" ini adalah terbatasnya tampilan dan kualitas kecepatan ketika mengklik menu. dan untuk mengupload aplikasi ini ke playstore membutuhkan biaya kurang lebih Rp. 356.000,00. untuk mengupgrade akun situs codular menjadi premium atau export ke playstore. Kelebihan dari aplikasi "Modul Bahasa Jerman" adalah dapat diakses dan diunduh oleh siapa saja melalui playstore.

PENELITIAN LANJUTAN

Setiap penelitian tentu memiliki keterbatasan. Keterbatasan dalam artian keterbatasan penelitian yang memengaruhi kemampuan peneliti dalam menggali data yang di kaji, keterbatasan data yang tersedia, atau faktor-faktor eksternal penelitian seperti keterbatasan waktu dan sumber daya. Sehingga di perlukan penelitian lanjutan untuk kesempurnaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Hafiz, M. (2013). Research and Development: Penelitian di Bidang Pendidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna. *Jurnal Ta'dib*. 16(1): 28-43. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Haka, Nukhbatul Bidayati, dkk. (2021). Pengembangan E-Modul Android Berbasis Metakognisi Sebagai Media Pembelajaran Biologi Kelas XII SMA/MA. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Hutapea, Ester Sri Melanda. (2022). Die Entwicklung Des Digitalen Moduls 'Deutsch Der Zweite Konntakt' für Niveau A1 In SMA Negeri 4 Medan. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Kartiko, Ilham, dkk. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Android pada Materi Perbandingan Berbalik Nilai. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Nurdiana, A. M. R., Sutarman, S., & Widjianto, W. (2019). Pengembangan media modul elektronik berbasis android pada pokok bahasan suhu dan kalor. *Jurnal Riset Pendidikan Fisika*, 2(1), 30-35.
- Permani, A., & Priyanto, P. (2019). Pengembangan Modul Elektronik Pemrograman Berorientasi Objek Untuk Siswa Kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak Dengan Model Four-D. *Elinvo (Electronics, Informatics, And Vocational Education)*, 4(1), 12-16.
- Pratama, M., Johari, A., & Marzal, J. (2018). Pengembangan E-Modul Biologi Berbasis Potensi Daerah Kerinci Pada Materi Plantae Dan Animalia: Development Of Biological E-Modules Based On Kerinci Resources For Plantae And Animalia Materials. *Edu-Sains: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 7(2), 1-10.
- Putri, Raden Roro Rastrani Rahada, dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis *Flip Pdf Profesional* Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas XI SMA. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.

Sanjaya, Wina. (2015). *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Widiana, Ferlinda Herdianti, dkk. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook* Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.