



(MUDIMA)



Pengembangan *E-Modul* Menggunakan 3D Pageflip Professional pada Materi Biografi di Kelas X SMA Negeri 1 Gunungsitoli

Daniel Juli Kristian Telaumbanua^{1*}, Imansudi Zega², Arozatulo Bawamenewi³

Universitas Nias, Gunungsitoli

Corresponding Author: Daniel Juli Kristian Telaumbanua danieldelau05@gmail.com

ARTICLE INFO

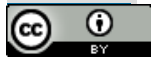
Keywords: Pengembangan *E-Modul*, berbasis Inkuiri

Received : 4 October

Revised : 8 October

Accepted : 26 October

©2022 Telaumbanua, Zega, Bawamenewi: 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

Tujuan Penelitian Ini Untuk Mengembangkan *E-Modul* Menggunakan Aplikasi 3D *Pageflip Professional* Pada Materi Biografi Dengan Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran 4-D. Rumusan masalah yaitu Bagaimana mengembangkan *e-modul* menggunakan aplikasi 3D *Pageflip Professional* pada materi belajar dari biografi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan *e-modul* bahasa Indonesia yang layak, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4-D. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui kelayakan *e-modul* berupa angket validasi untuk ahli materi, bahasa, dan desain serta angket respon peserta didik dan efektifitas. Analisis data yang diperoleh dengan mengumpulkan data dari setiap validator dan siswa-siswi. Temuan penelitian ini adalah *e-modul* berbasis inkuiri untuk mencapai pembelajaran bahasa Indonesia. Kriteria yang didapati, yaitu revisi I mencapai 38% dan revisi II dengan persentase 92% berdasarkan penilaian dari ahli materi, revisi I mencapai 67% dan revisi II mencapai 100% berdasarkan penilaian dari ahli bahasa, dan revisi I mencapai 75% dan revisi II dengan persentase 96% berdasarkan penilaian dari ahli desain. Respon peserta didik mendapat kriteria sangat baik dengan pencapaian 100% uji perorangan, uji kelompok kecil 80% dan uji lapangan mencapai 95%. Serta hasil belajar peserta didik dalam belajar dari biografi mencapai 90% dengan kriteria sangat efektif. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan *e-modul* bahasa Indonesia kelas X SMA Negeri 1 Gunungsitoli berbasis inkuiri pada materi belajar dari biografi sangat layak, praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran lebih efektif dalam situasi *covid-19* untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik dengan mengembangkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang seharusnya siswa dan guru tidak hanya tentang materi pelajaran namun juga menyampaikan tentang pentingnya bersosialisasi dalam kehidupan

bermasyarakat. Keadaan ini belum bisa dilaksanakan karena adanya himbuan dan siswa lebih diarahkan untuk melaksanakan kegiatan belajarnya dengan daring dan luring dari pemerintah guna melakukan pencegahan terhadap penyebaran virus *covid-19*.

SMA Negeri 1 Gunungsitoli merupakan lembaga pendidikan yang ikut menerapkan kegiatan pembelajaran online dalam mengatasi permasalahan

pendidikan pada masa pandemi *covid-19* ini. Lembaga yang berada di bawah naungan kementerian pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia ikut berperan serta dalam penanganan masalah belajar dari rumah dalam rangka pencegahan tersebarnya virus corona atau *covid-19*. Berdasarkan magang 1 dan magang 3 yang diperoleh di SMA Negeri 1 Gunungsitoli, diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran di lokasi penelitian belum menggunakan bahan ajar seperti *e-modul* dalam proses pembelajaran daring dan luring, kurangnya minat siswa dalam pembelajaran menulis karya ilmiah, serta penggunaan model pembelajaran yang masih konvensional.

Guru bahasa Indonesia belum pernah menggunakan modul elektronik pada pembelajaran selama masa pandemi. Pembelajaran bahasa Indonesia sampai saat ini masih bergantung pada bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Dalam LKPD yang di bagikan karena banyaknya tugas yang dimuat dalam LKPD untuk di kerjakan, LKPD yang dibuat juga kurang menarik. Dari kondisi di atas maka diperlukan inovasi dan motivasi belajar yang dapat membantu peserta didik dalam belajar mandiri ketika pembelajaran secara daring dan luring.

Agar *e-modul* yang dikembangkan lebih menarik maka digunakan aplikasi software *3D pageflip professional*, aplikasi ini mampu menjadikan tampilan modul elektronik menjadi lebih menarik dan unik dengan tambahan animasi, gambar, video, audio-visual, berbagi format seperti *Exe, Zip, Html, 3DP, screen sever*, dan lain-lain. Aplikasi *3D Pageflip Professional* ini juga menyediakan pengaturan seperti magazine, dokumen dan sebagainya. Menurut Salsabila (2013:12) *3D Pageflip Professional* merupakan salah satu perangkat lunak computer yang dapat membuat tampilan animasi menjadi lebih menarik sehingga mampu menciptakan media pembelajaran interaktif bagi peserta didik.

METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan adalah model pengembangan yang baik akan menghasilkan produk yang efektif dan efisien penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau 4D dengan prosedur prosedur atau langkah pengembangan *e-modul* dilakukan secara bertahap dengan model perangkat pembelajaran 4D yang disederhanakan oleh

Thiagarajan menjelaskan sebagai berikut: *define* (pendefinisian) seperti analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, analisis tujuan pembelajaran. Tahap kedua yaitu: *design* (perancangan) seperti penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal. Tahap ketiga yaitu: *develop* (pengembangan) seperti validasi ahli, uji coba pengembangan. Tahap keempat yaitu: *desseminate* (penyebaran) seperti uji validasi, pengemasan, penyebaran dan pengadopsian. Peserta didik adalah subjek yang menjadi sasaran peneliti untuk melakukan uji coba produk valid atau tidak subjek yang ditentukan yaitu siswa kelas X IPS-2 shif A di SMA Negeri 1 Gunungsitoli sekaligus subjek uji coba pemakaian produk yang di kembangkan. Data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hitungan statistik dari tes, angket yang diperoleh dari validator atau ahli dan peserta didik. Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan *e-modul* adalah lembar validasi, angket kepraktisan *e-modul*, efektivitas *e-modul*, lembar wawancara, lembar pengamatan, dan dokumentasi. Untuk menguji kesahihan instrumen melalui teknik analisis data yaitu analisis kevalidan dan tabulasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi ahli materi terhadap produk berupa *e-modul* untuk revisi I setelah dirata-ratakan mendapat persentase 38% dari lima aspek, yaitu aspek, relevansi mencapai 42,5% dari sepuluh indikator, dan aspek keakuratan 43% dari empat indikator dan aspek kelengkapan sajian 37% dari enam indikator, dan aspek kesesuaian sajian dengan tuntunan pembelajaran yang terpusat pada siswa 30% dari lima indikator, dan aspek cara penyajian 37,5% dari enam indikator. Sedangkan revisi II setelah dirata-ratakan mendapat persentase 92% dari lima aspek, yaitu 95% untuk aspek relevansi dari sepuluh indikator dan 87% untuk aspek keakuratan dari empat indikator dan 95,8% untuk aspek kelengkapan sajian dari enam indikator dan 90% untuk aspek kesesuaian sajian dengan tuntunan pembelajaran yang terpusat pada siswa dari lima indikator dan 91,6% untuk aspek cara penyajian dari enam indikator. Respon peserta didik terhadap uji coba perorangan dilakukan di sekolah SMA Negeri 1 Gunungsitoli, di kelas X IPS 2 (Shift B) dengan

jumlah siswa sebanyak 3 orang peserta didik. Respon peserta didik mencakup pada indikator ketertarikan, materi, bahasa, penggunaan, dan ilustrasi. Dengan hasil respon peserta didik pada uji perorangan menunjukkan bahwa *e*-modul sudah layak dan bisa digunakan dalam pembelajaran, rata-rata skor perolehan sebesar 100% kategori sangat praktis. Respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil dilakukan di Sekolah SMA Negeri 1 Gunungsitoli, di kelas X IPS 2 (Shift B) dengan mengambil sampel sebanyak 6 orang peserta didik. Respon peserta didik mencakup pada aspek ketertarikan, materi, bahasa, penggunaan, ilustrasi. Hasil respon peserta didik pada uji kelompok kecil menunjukkan bahwa *e*-modul sudah bisa digunakan dalam pembelajaran dengan rata-rata skor perolehan sebesar 80% kategori praktis.

Respon peserta didik pada uji coba lapangan dilakukan di sekolah SMA Negeri 1 Gunungsitoli, di kelas X IPS-2, (Shift A) dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang peserta didik. Respon peserta didik mencakup pada aspek ketertarikan, materi, bahasa, penggunaan, ilustrasi. Dengan hasil respon peserta didik pada uji coba lapangan menunjukkan bahwa *e*-modul sudah layak dan bisa digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya di materi belajar dari biografi rata-rata skor perolehan sebesar 95% kategori sangat praktis.

Efektivitas dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar berupa soal *essay* yang dilakukan setelah kegiatan belajar dengan menggunakan *e*-modul berbasis inkuiri. Uji efektifitas dilakukan untuk mengetahui keefektifan *e*-modul berbasis inkuiri melalui hasil belajar siswa. Penilaian akhir dari uji efektifitas terhadap *e*-modul berbasis inkuiri menunjukkan sangat jelas.

Selanjutnya, Hasil dari pengembangan produk awal kemudian akan divalidasi produk dikatakan layak jika secara teoritis para ahli menyatakan bahwa produk dalam kategori “sangat layak” sesuai dengan karakteristik penelitian masing-masing. Validasi dilakukan oleh beberapa tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai *e*-modul bahasa Indonesia yang telah dibuat oleh peneliti dan saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki *e*-modul pada materi belajar dari biografi di kelas X SMA.

Hasil penelitian validator materi menunjukkan bahwa adanya peningkatan skor tiap aspek penilaian. Berdasarkan pencapaian revisi akhir dari validator,

dapat disimpulkan bahwa *e*-modul bahasa Indonesia berbasis inkuiri dari segi materi sangat layak digunakan; hasil penelitian validator bahasa menunjukkan adanya peningkatan skor tiap aspek penilaian. Berdasarkan tingkat pencapaian revisi 1 dan revisi 2 akhir dari validator dapat disimpulkan bahwa *e*-modul bahasa Indonesia berbasis inkuiri dari segi bahasa sangat layak untuk digunakan dalam materi pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi belajar dari biografi; dan hasil penelitian validator desain menunjukkan adanya peningkatan skor tiap aspek penilaian. Berdasarkan tingkat pencapaian revisi akhir dari validator dapat disimpulkan bahwa *e*-modul bahasa Indonesia berbasis inkuiri dari segi desain sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi belajar dari biografi.

Keefektifan *e*-modul bahasa Indonesia berbasis inkuiri dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar siswa berupa *essay* teks efektifitas dilakukan setelah implementasi *e*-modul bahasa Indonesia pada satu kelas setelah, peneliti selesai membagikan tes hasil belajar, dikatakan tuntas apabila nilai *e*-modul peserta didik mencapai KKM 75 dinyatakan tuntas dari hasil produk *e*-modul dari jumlah siswa sebanyak 20 orang peserta didik dapat dilihat pada lampiran 22.

Berdasarkan analisis tes hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa ketuntasan nilai belajar peserta didik pada materi belajar dari biografi yaitu sebanyak 20 orang peserta didik mendapatkan nilai berada diatas KKM. Sehingga 18 orang tersebut dinyatakan tuntas, sedangkan 2 orang peserta didik memperoleh nilai di bawah KKM sehingga dinyatakan tidak tuntas. *E*-modul bahasa Indonesia dikatakan efektif apa bila ketuntasan klasikal memenuhi 75%-100%. Dari hasil tersebut, maka diperoleh persentase ketuntasan klasikal belajar siswa sebanyak 90% dapat dilihat pada lampiran 25. Maka dari hasil tersebut *e*-modul bahasa Indonesia menggunakan berbasis inkuiri dinyatakan sangat efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian bahwa Produk *e-modul* berbasis inkuiri pada materi belajar dari biografi dinyatakan lulus sangat layak untuk digunakan karena tingkat kevalidan produk oleh ahli materi 92%, ahli bahasa mencapai 100%, dan ahli desain mencapai 96%. Tingkat kepraktisan produk untuk uji coba perorangan 100%, uji kelompok kecil mencapai 80% dan uji lapangan mencapai 95%. Tingkat keefektifan produk untuk uji coba perorangan mencapai 100%, uji coba kelompok kecil 100% dan uji coba lapangan mencapai 90%. Untuk itu, pengembangan *e-modul* untuk pembelajaran bahasa Indonesia yang telah dikembangkan dapat dipublikasikan lebih luas agar dapat dipergunakan sebagai bahan ajar di dunia pendidikan khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini hendaknya dapat dikembangkan khususnya guru mata pelajaran bahasa Indonesia untuk menggunakan *e-modul* dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menekankan agar siswa lebih aktif lagi di dalam proses pembelajaran dan kreatif dan inovatif serta menyenangkan khususnya dalam pembelajaran belajar dari biografi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ario, Foy. 2020. *Modul Pembelajaran SMA Bahasa Indonesia*. Direktorat Jendral PAUD.S
- Amal, Noveri, 2021. *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*. Jl. Surya Kencana No.1
- Bawamenewi, A. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Memprafrasekan Puisi “Aku” Berdasarkan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*, *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2). <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/631/733>
- Trianto, 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jl. Sawo Raya No. 18.
- Shoimin Aris. 68. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Yusup Muhamad, 2020. *Modul Pembelajaran SMA Bahasa Indonesia*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.