

**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI TEKS ANEKDOT
UNTUK SISWA KELAS X TPTUP SMK NEGERI 2 TRENGGALEK**

SKRIPSI

Oleh

INKA AYU KHOIRUN NISA

NPM : 2088201013



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP - PGRI) TRENGGALEK
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DANSASTRA INDONESIA**

2024

**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI TEKS ANEKDOT
UNTUK SISWA KELAS X TPTUP SMK NEGERI 2 TRENGGALE**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia

Oleh

INKA AYU KHOIRUN NISA

NPM 2088201013

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP - PGRI) TRENGGALEK
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DANSASTRA INDONESIA**

2024

MOTTO :

“Soal kalah menang jangan anda bilang sekarang, kita berjuang dulu”

-Najwa Shihab

PERSEMBAHAN :

Skripsi ini saya persembahkan kepada Bapak Karyanto dan Ibu Ririn Sulistiawati tercinta, serta rekan-rekan dan juga seseorang yang spesial yang selalu memberikan cinta, kasih sayang dan doa restu yang tiada henti kepada saya.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

Nama : Inka Ayu Khoirun Nisa

NPM : 2088201013

Judul : PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI
TEKS ANEKDOT UNTUK SISWA KELAS X TPTUP
SMK NEGERI 2 TRENGALEK

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Trenggalek, 8 Januari 2024

Dosen Pembimbing,



Rohmat Febrianto, M.Pd.

NIDN. 0716028403

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

Nama : Inka Ayu Khoirun Nisa
NPM : 2088201013
Judul : PENGEMBANGAN E-MODUL
INTERAKTIF MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA MATERI TEKS
ANEKDOT PADA SISWA KELAS X
TPTUP SMK NEGERI 2 TRENGGALEK

Telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Penguji,

Pada tanggal : 20 Juni 2024

Tim Penguji

1. Ketua : Dr. Wiwik Andayani, M.Pd.
NUPN. 9907009308
2. Sekretaris : Rohmat Febrianto, M.Pd.
NIDN: 0716028403
3. Anggota : Dr. Bangkit Adi Swasono, M.Pd.
NIDN. 0720058108

Ketua Sekeloa PPGRI Trenggalek

Dr. Dwi Kurniasari, M.Pd.
NIPN 60907006131

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Inka Ayu Khoirun Nisa
NPM : 2088201013
Progran Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Trenggalek, 10 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,


Inka Ayu Khoirun Nisa
NPM. 2088201013

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Pinter lagi MahaMengetahui, karena atas petunjuk dan pertolongan-Nya, skripsi ini dapat penulis selesaikan tepat pada waktunya.

Skripsi ini penulis susun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada STKIP PGRI Trenggalek. Selain itu, sebagai wahana untuk untuk melatih kepekaan dan bersikap kritis terhadap permasalahan khususnya dibidang pendidikan.

Ucapan terima kasih ini yang tak terhingga penulis sampaikan kepada:

1. Ibu Dr. Dwi Kuncorowati, M.Pd. Selaku Ketua STKIP PGRI Trenggalek yang telah banyak memberikan arahan dan motivasi yang sangat diperlukan.
2. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, melalui Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) dan Pusat Layanan Pembiayaan Pendidikan (PUSLABDIK) selaku penyandang dana Program Kartu Indonesia Pinter Kuliah (KIP-K) yng telah memberikan kesempatan kepada kami dalam melanjutkan jejang pendidikan yang lebih tinggi di STKIP PGRI Trenggalek.
3. Bapak Rohmat Febrianto, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia memberikan kesempatan penyusunan skripsi.
4. Bapak Rohmat Febrianto, M.Pd. Sebagai pembimbing yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan terwujudnya skripsi ini.

5. Ibu Dr. Wiwik Andayani, M.Pd selaku dosen pengampu mata kuliah skripsi yang mengarahkan demi terwujudnya skripsi ini.
6. Bapak Karyanto dan Ibu Ririn Sulistiawati, kedua orang tua penulis yang memberikan semangat dan dukungan penuh demi terwujudnya skripsi ini.
7. Teman-teman PBSI semester 8 yang selalu memberikan *support* dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Saudara Wawan Alwi P. Yang senantiasa memberikan *support*, dukungan serta motivasi dan juga semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mohon saran dan kritik membangun dari semua pihak, dan akhirnya semoga skripsi ini bermanfaat.

Trenggalek, 9 Juni 2024

Penulis

ABSTRAK

Judul : Pengembangan E-Modul Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Anekdote untuk Siswa Kelas X TPTUP SMK Negeri 2 Trenggalek.

Oleh : Inka Ayu Khoirun Nisa,

N.P.M : 2088201013

Program Studi : PBSI, STKIP PGRI Trenggalek.

Kata Kunci : Pengembangan E-Modul *Interaktif*, Teks Anekdote, Kelayakan, *Efektivitas*.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMK Negeri 2 Trenggalek, didapatkan kesenjangan yang terdapat pada siswa kelas X TPTUP C yaitu kurangnya ketertarikan siswa dalam mata pelajaran Teks Anekdote karena materi Teks Anekdote memiliki bahasa yang sulit dipahami dan dalam pembelajarannya guru belum menggunakan media yang efektif dan efisien.

Apabila kesenjangan tersebut terjadi secara terus menerus dan tidak segera ditangani, maka akan berdampak negatif pada hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Dari kesenjangan tersebut diperlukan suatu pengembangan media yang dapat menambah minat siswa dalam mempelajari materi Teks Anekdote yaitu E-Modul Interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Anekdote untuk siswa kelas X SMK Negeri 2 Trenggalek dengan uji kelayakan dan efektivitas media tersebut. E-Modul Interaktif merupakan sebuah media pembelajaran berbasis komputer yang menggabungkan teks, gambar, audio, video yang dapat digunakan oleh pengguna sehingga adanya interaksi antara pengguna dan media.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-Modul Interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Anekdote untuk siswa kelas X SMK Negeri 2 Trenggalek serta untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas produk E-Modul Interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Anekdote untuk siswa kelas X SMK Negeri 2 Trenggalek.

Penelitian ini merupakan penelitian berjenis pengembangan atau research and development (R&D). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian sampel sebanyak 36 siswa dari total populasi 108 siswa kelas X TPTUP SMK Negeri 2 Trenggalek. Pada tahap pengumpulan data penulis menggunakan angket dan wawancara untuk mengetahui kelayakan produk multimedia interaktif serta menggunakan metode tes (*pre-test* dan *post-test*) untuk

mengetahui efektivitas produk E-Modul Interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Anekdote untuk siswa kelas X SMK Negeri 2 Trenggalek.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh: 1) Pengembangan E-Modul Interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Anekdote untuk siswa kelas X SMK Negeri 2 Trenggalek, dengan menggunakan prosedur penelitian model ASSURE yaitu yaitu *Analyze Learner characteristic* (menganalisis peserta karakteristik siswa), *State Performance Objectives* (merumuskan tujuan pembelajaran atau kompetensi), *Select Methods, Media, and Materials* (memilih metode, media dan bahan ajar), *Utilize Media and Materials* (menggunakan media dan bahan ajar), *Require learner participation* (mengembangkan peran keaktifan siswa), *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi). 2) Hasil validasi kelayakan E-Modul Interaktif oleh ahli media memperoleh nilai 87%. 3) Hasil validasi ahli materi memperoleh hasil 88%. 4) Hasil Uji coba terhadap guru terkait kelayakan E-Modul Interaktif memperoleh nilai 81% dengan kategori sangat baik. 5) Hasil uji kelayakan terhadap siswa pada uji coba perorangan memperoleh nilai 96%, uji coba kelompok kecil memperoleh nilai 90,3%, dan uji coba kelompok besar memperoleh nilai 82,2% dengan kategori sangat layak. 6) Hasil uji efektivitas mendapatkan nilai 0,000 yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar setelah penggunaan E-Modul Interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Anekdote untuk siswa kelas X TPTUP C SMK Negeri 2 Trenggalek. Dari hasil uji coba tersebut dapat disimpulkan bahwa produk E-Modul Interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Anekdote layak dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Mengingat pentingnya masalah penelitian ini dimohon semua pihak yang terkait, khususnya orang tua siswa lebih memperhatikan kebutuhan /fasilitas belajar putra-putrinya sehingga mampu memperoleh prestasi yang lebih tinggi.

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN SAMPUL | i |
| MOTTO..... | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| ABSTRAK..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xiv |
| DAFTAR GAMBAR | xvi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1.Latar Belakang Penelitian | 1 |
| 1.2.Identifikasi Masalah | 8 |
| 1.3.Pembatasan Masalah | 9 |
| 1.4.Rumusan Masalah | 10 |
| 1.5.Tujuan Penelitian..... | 11 |
| 1.5.1.Tujuan Umum..... | 11 |
| 1.5.2.Tujuan Khusus..... | 11 |
| 1.6.Manfaat Penelitian..... | 11 |
| 1.6.1.Manfaat Teoritis | 12 |

| | |
|--|-----------|
| 1.6.2.Manfaat Praktis..... | 12 |
| 1.7.Cakupan dan Batasan Penelitian | 13 |
| 1.8.Spesifikasi Produk yang Diharapkan | 14 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 16 |
| 2.1.Kajian Pustaka..... | 16 |
| 2.1.1.Konsep Pengembangan Media | 16 |
| 2.1.2.Media Pembelajaran | 19 |
| 2.1.3.Modul | 27 |
| 2.1.4.E-Modul Interaktif..... | 35 |
| 2.1.5.Teori Warna..... | 41 |
| 2.1.6.Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka | 45 |
| 2.1.7.Materi Teks Anekdot..... | 48 |
| 2.1.8.Model Pengembangan ASSURE..... | 51 |
| 2.2.Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran | 54 |
| 2.3.Penelitian Relevan | 57 |
| 2.4.Kerangka Berpikir | 61 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 70 |
| 3.1.Jenis Penelitian | 70 |
| 3.2.Prosedur Penelitian dan Pengembangan..... | 71 |
| 3.2.1.Analyze learner characteristic (menganalisa karakter pembelajar)..... | 72 |
| 3.2.2.State Performance Objectives (menentukan kompetensi atau tujuan) | 72 |
| 3.2.3.Select methods, media and materials (memilih metode, media dan materi)..... | 74 |

| | |
|---|------------|
| 3.2.4.Utilize materials (memanfaatkan bahan dan media pembelajaran)..... | 75 |
| 3.2.5.Require Learner Participation (melibatkan siswa dalam pembelajara | 75 |
| 3.2.6.Evaluate and Revise (evaluasi dan revisi) | 76 |
| 3.3.Waktu, tempat dan subyek penelitian dan pengembangan..... | 76 |
| 3.3.1.Waktu Penelitian dan Pengembangan | 76 |
| 3.3.2.Tempat Penelitian dan Pengembangan..... | 76 |
| 3.3.3.Subjek Penelitian dan Pengembangan..... | 77 |
| 3.4.Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data | 82 |
| 3.5.Teknik Analisis Data | 91 |
| 3.5.1.Analisi Data Kualitatif..... | 91 |
| 3.5.2.Analisis Data Kuantitatif | 94 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN | 101 |
| 4.1.Hasil Pengembangan Produk Awal | 101 |
| 4.1.1.Hasil Analyze (analisis)..... | 101 |
| 4.2.Hasil Penilaian/Validasi Pakar atau Praktisi | 114 |
| 4.2.1.Hasil Validasi Ahli Media | 114 |
| 4.2.2.Hasil Validasi Ahli Materi | 119 |
| 4.3.Hasil Uji Coba Produk | 123 |
| 4.3.1.Uji Kelayakan..... | 123 |
| 4.3.2.Uji Efektivitas..... | 134 |
| 4.4.Diskusi/Kajian Produk Akhir | 150 |
| 4.4.1.Pengembangan E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia Materi Teks Anekdote Menggunakan Model ASSURE. | 150 |

| | |
|--|------------|
| 4.4.2.Mengidentifikasi Kesenjangan | 151 |
| 4.4.3.Analisis Karakteristik Peserta Didik | 152 |
| 4.4.4.Mengembangkan Materi..... | 153 |
| 4.4.5.Memilih Media | 154 |
| 4.4.6.Komponen E-Modul..... | 155 |
| 4.4.7.Karakteristik E-Modul..... | 155 |
| 4.4.8.Kelayakan E-Modul Interaktif..... | 156 |
| 4.4.9.Efektivitas Multimedia Interaktif | 157 |
| 4.5.Keterbatasan Penilaian | 159 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN | 160 |
| 5.1.Simpulan..... | 160 |
| 5.2.Saran | 162 |
| DAFTAR PUSTAKA | 164 |

DAFTAR TABEL

| No | Judul Tabel | Halaman |
|------------|--|---------|
| Tabel 1.1 | Hubungan Psikologi Warna dengan Manusia | 34 |
| Tabel 3.1 | Kisi-kisi Instrumen Observasi | 64 |
| Tabel 3.2 | Kisi-kisi Wawancara pada Studi Pendahuluan | 65 |
| Tabel 3.3 | Kisi-kisi Wawancara pada Tahap Uji Media | 66 |
| Tabel 3.4 | Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi | 68 |
| Tabel 3.5 | Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media | 68 |
| Tabel 3.6 | Kisi-kisi Instrumen untuk Peserta Didik | 69 |
| Tabel 3.7 | Kisi-kisi Instrumen untuk Guru | 70 |
| Tabel 3.8 | Kisi-kisi Angket Studi Pendahuluan | 72 |
| Tabel 3.9 | Kategori Skor dalam Penelitian | 75 |
| Tabel 3.10 | Kriteria Kelayakan Media | 76 |
| Tabel 4.1 | Data Wawancara Terhadap Guru pada Studi Pendahuluan102 | 102 |
| Tabel 4.2 | Angket Studi Pendahuluan terhadap peserta didik104 | 104 |
| Tabel 4.3 | Hasil analisis karakteristik siswa | 105 |
| Tabel 4.4 | Capaian Pembelajaran Elemen Menyenak | 107 |
| Tabel 4.5 | Validitas uji Ahli Media | 115 |
| Tabel 4.6 | Paparan produk sebelum dan sesudah118 | 118 |
| Tabel 4.7 | Hasil Validasi Ahli Materi119 | 119 |
| Tabel 4.8 | Hasil Validasi/Penilaian E-Modul Interaktif | 125 |
| Tabel 4.9 | Tabel Respon Siswa terhadap Kelayakan E-Modul Interaktif | 128 |
| Tabel 4.10 | Tabel Respon Siswa terhadap Kelayakan E-Modul Interaktif Tabel pada Uji Kelompok Kecil | 130 |
| Tabel 4.11 | Tabel Respon Siswa terhadap Kelayakan E-Modul Interaktif pada Uji Kelompok Besar | 133 |
| Tabel 4.12 | Hasil Uji Instrumen Soal Terhadap Siswa134 | 134 |

| | | |
|------------|---|-----|
| Tabel 4.13 | Revisi Soal Uji Efektivitas140 | 140 |
| Tabel 4.14 | Hasil Uji Reliabilitas145 | 145 |
| Tabel 4.15 | Hasil Nilai <i>Pre-test</i> 146 | 146 |
| Tabel 4.16 | Hasil Nilai <i>Post-test</i> 148 | 148 |
| Tabel 4.17 | Hasil Uji <i>T-test</i> 149 | 149 |
| Tabel 4.18 | Hasil Validasi Kelayakan E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia157 | 157 |

DAFTAR GAMBAR

| No | Nomor Gambar | Judul Gambar | Halaman |
|----|--------------|--|---------|
| 1 | 2.1 | Karakteristik Warna | 32 |
| 2 | 2.2 | Skema Warna Diadik | 33 |
| 3 | 2.3 | Skema Warna Triadik | 33 |
| 4 | 2.4 | Skema Warna Tetradik | 33 |
| 5 | 2.5 | Cover E-Modul Interaktif | 61 |
| 6 | 2.6 | Tampilan Menu Home | 62 |
| 7 | 2.7 | Ikon Informasi | 62 |
| 8 | 2.8 | Tampilan Isi dari Ikon Informasi | 63 |
| 9 | 2.9 | Tampilan Petunjuk | 63 |
| 10 | 2.10 | Tampilan Profil dan Kompetensi Awal | 64 |
| 11 | 2.11 | Tampilan Profil Pelajar Pancasila dan Sarana Prasarana | 65 |
| 12 | 2.12 | Target Peserta Didik dan Pembelajaran | 65 |
| 13 | 2.13 | Tampilan Tujuan Pembelajaran dan <i>Assesment</i> | 66 |
| 14 | 2.14 | Tampilan Pemahaman Bermakna dan Pemahaman Pemantik | 67 |
| 15 | 2.15 | Tampilan dari Materi, Rangkuman dan Kuis | 67 |
| 16 | 2.16 | Tampilan dari Poin Lampiran | 68 |
| 17 | 2.17 | Pengayaan, Bahan Bacaan, Gosarium, dan Daftar Pustaka | 69 |
| 19 | 3.2 | Komponen dalam Analisi Data | 93 |
| 20 | 4.1 | Wawancara dengan Guru Bahasa Indonesia | 104 |
| 21 | 4.2 | Pelaksanaan Validasi Ahli Bahasa | 115 |
| 22 | 4.3 | Pelaksanaan Validasi Ahli Materi | 119 |
| 23 | 4.4 | Pelaksanaan Validasi Uji Coba | 124 |
| 24 | 4.5 | Pelaksanaan Validasi Uji Coba Perorangan | 128 |
| 25 | 4.6 | Pelaksanaan Validasi Uji Coba Kelompok Kecil | 130 |
| 26 | 4.7 | Pelaksanaan Validasi Uji Coba Kelompok Besar | 132 |
| 27 | 4.8 | Pelaksanaan Validasi Uji Coba Kelompok Besar | 136 |
| 28 | 4.9 | Pengerjaan <i>Soal Pre-test</i> | 146 |
| 29 | 4.10 | Pengerjaan <i>Soal Post-Test</i> | 147 |
| | | | |

DAFTAR LAMPIRAN

| No | Judul Lampiran | Halaman |
|----|--|---------|
| 1 | Lembar Persetujuan | 189 |
| 2 | Lembar wawancara | 190 |
| 3 | Instrumen dan Tabulasi Data Hasil Penelitian | 193 |
| 4 | Daftar Riwayat Hidup | 224 |
| 5 | Dokumentasi Penelitian | 225 |
| 6 | Validasi Rujukan | 227 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan kewajiban yang harus kita kenyam semenjak dari lahir. Karena dari pendidikan itulah kita akan tahu banyak tentang wawasan di dunia dalam kehidupan ini. Perkembangan dunia pendidikan seiring dengan perkembangannya zaman menyebabkan banyak pola pikir mengenai definisi atau pengertian pendidikan, mulai dari pola pikir yang awam menjadi lebih modern dan hal ini sangat mempengaruhi kemajuan pendidikan khususnya di Indonesia.

Pendidikan terus berkembang pesat seiring berkembangnya zaman. Dalam perkembangan teknologi dan informasi berbagai tantangan baru akan muncul dalam dunia pendidikan. Salah satu contoh tantangan baru dalam dunia pendidikan yaitu adanya upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran. Sehingga perlu adanya inovasi terbaru yang dapat mendukung perkembangan pendidikan. Inovasi tersebut dilakukan melalui alam, serta pengembangan pembelajaran, maka dalam proses pembelajaran memerlukan suatu desain model pengembangan pembelajaran. Secara materi yakni dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis. Semua pengembangan model pembelajaran memiliki tujuan utama adalah

meningkatkan kualitas pembelajaran melalui sejumlah strategi pengajaran untuk mewujudkan tujuan instruksional yang spesifik.

Oleh karena itu diperlukan integrasi penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya untuk mengembangkan pendidikan berbasis teknologi yaitu dengan mengembangkan multimedia pembelajaran.

Dengan adanya multimedia pembelajaran, proses belajar mengajar dapat dikembangkan menjadi lebih menarik. Melalui media ini, konsep pembelajaran yang abstrak dapat digambarkan secara jelas melalui video, gambar maupun animasi. Sehingga siswa akan lebih mudah menyerap informasi yang diajarkan dengan media ini. Penting sekali seorang guru mengembangkan multimedia untuk mempermudah dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Mendikbudristek), Nadiem Anwar Makarim meluncurkan Kurikulum Merdeka pada 11 Februari 2022. Kurikulum Merdeka ini merupakan kurikulum yang jauh lebih ringkas, sederhana dan lebih fleksibel untuk bisa mendukung *learning loss recovery* akibat pandemi Covid-19. Kurikulum merdeka merupakan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal sehingga siswa memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep pembelajaran. Hal ini juga dapat menguatkan kompetensi sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa.

Kurikulum ini menitikberatkan pada siswa dimana siswa harus lebih aktif dalam proses pembelajaran serta lebih kritis dalam proses belajar

mengajar. Kurikulum Merdeka terdiri dari kegiatan intrakurikuler, proyek penguatan profil pelajar Pancasila, dan ekstrakurikuler. Alokasi jam pelajaran pada struktur kurikulum dituliskan secara total dalam satu tahun dan dilengkapi dengan saran alokasi jam pelajaran jika disampaikan secara reguler/mingguan. Dalam hal ini juga terdapat penyesuaian dalam pengaturan mata pelajaran yang secara terperinci. Dijelaskan dalam daftar tanya jawab per jenjang serta memiliki karakteristik seperti pengembangan *soft skills* dan karakter siswa yang memfokuskan pada materi esensial serta pembelajaran yang fleksibel. Proyek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran.

Tahap pertama Kurikulum Merdeka ini dilaksanakan untuk siswa kelas I, kelas IV, kelas VII, dan kelas X pada jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Di dalam Kurikulum Merdeka mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh seluruh siswa.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia juga sering dipandang siswa sebagai mata pelajaran yang memiliki banyak bacaan sehingga membuat siswa cepat bosan dan mengantuk pada saat proses belajar mengajar. Selain itu banyak guru yang menyampaikan materi secara konvensional dan tidak menggunakan media yang dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa, yaitu menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Keempat keterampilan tersebut memiliki peran penting dalam

pembelajaran bahasa Indonesia. Sebagai contoh pada keterampilan membaca yang memiliki peran penting sebagai latihan otak dan pikiran. Membaca dapat membantu menjaga otak agar selalu menjalankan fungsinya secara sempurna. Saat membaca, otak dituntut untuk berpikir, menganalisis berbagai masalah, mencari jalan keluar dan solusi hingga menemukan hal-hal baru. Dengan keterampilan membaca siswa dapat mengetahui segala sesuatu, siswa juga akan memiliki pengetahuan dan wawasan yang lebih luas.

Teks Anekdote merupakan topik materi yang berkaitan dengan keterampilan membaca. Teks Anekdote menjadi salah satu materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang wajib dipelajari oleh siswa kelas X di SMK Negeri 2 Trenggalek. Teks Anekdote adalah sebuah cerita atau kisah yang mengandung sifat lucu. Teks Anekdote merupakan materi yang sangat penting untuk dipelajari siswa kelas X SMK, karena berisi tentang cerita lucu serta memiliki banyak maksud yang biasanya digunakan untuk menyampaikan kritik dan maksud dari penulis.

Teks Anekdote memiliki manfaat yang tidak hanya sebatas menghibur pembaca, tetapi juga dapat menyampaikan pesan atau makna dengan cara yang ringan dan mudah dicerna. Cerita dalam Teks Anekdote seringkali membuat pembaca berpikir, tertawa, dan merenungkan aspek-aspek kehidupan yang bisa jadi sering terlupakan. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang efektif dan efisien agar dapat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran Teks Anekdote.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMK Negeri 2 Trenggalek, didapatkan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti. Peneliti memilih SMK Negeri 2 Trenggalek sebagai tempat penelitian dikarenakan sekolah tersebut merupakan sekolah favorit dengan berbagai jurusannya, dengan hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan studi pendahuluan. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru Bahasa Indonesia SMK Negeri 2 Trenggalek mengatakan bahwa, dalam pembelajaran Teks Anekdote siswa sering merasa kesulitan. Materi dalam Teks Anekdote ditulis menggunakan bahasa yang dirasa sulit dipahami oleh siswa serta memiliki banyak macam kata yang digunakan dalam penyampaian isi teks tersebut. Meskipun Teks Anekdote merupakan teks yang berisi lelucon tetapi banyak siswa yang belum bisa memahami maksud dalam Teks Anekdote.

Dalam pembelajaran Teks Anekdote guru SMK Negeri 2 Trenggalek belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif hanya sebatas menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS). Selama ini guru SMK Negeri 2 Trenggalek menggunakan metode pembelajaran semi konvensional dengan mengintruksikan siswa untuk mencari materi Teks Anekdote di internet. Setelah itu guru akan menjelaskan materi Teks Anekdote kepada siswa. Metode ini membuat siswa kesulitan dalam mencari sumber yang tepat sesuai dengan materi Teks Anekdote karena materi yang terpisah-pisah. Dengan banyaknya macam materi dalam Teks Anekdote membuat siswa bingung dan bosan ketika pada saat proses kegiatan belajar mengajar.

Dari hasil angket yang telah peneliti dapatkan terdapat permasalahan utama siswa terletak pada materi Teks Anekot pelajaran Bahasa Indonesia yang yang terpisah-pisah dan tidak terangkum dalam satu bentuk atau media. Berdasarkan angket yang diberikan peneliti membuktikan bahwa siswa merasa senang apabila mempelajari materi pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan *android* serta materi yang memiliki banyak animasi. Hal ini berkesinambungan dengan hasil wawancara guru bahwa, siswa merasa kesulitan apabila guru mengintruksikan mencari materi dalam internet. Mereka kesulitan dalam menemukan materi yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan dari banyaknya sumber yang ada. Hambatan tersebut dipengaruhi oleh terbatasnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan siswa di dalam kelas.

Idealnya dalam proses pembelajaran harus memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran, di antaranya adalah perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung atau pengalaman, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan, serta perbedaan individu. Suyono & Hariyanto dalam setiawan (2019:199) juga menjelaskan bahwa kriteria pembelajaran yang efektif adalah harus diciptakan situasi yang menyenangkan, dapat menarik perhatian siswa, relevan, mengarah pada tujuan, didukung metode untuk mencapai keberhasilan, serta didukung oleh guru dan lingkungan belajar yang efektif. Sesuai dengan pendapat di atas dapat diartikan bahwa pembelajaran harus dilaksanakan dengan menyenangkan, mempermudah siswa dalam belajar dan tidak mempersulit siswa.

Dalam pemilihan media sendiri, guru harus memperhatikan kesesuaian media dengan materi yang diajarkan, tujuan dan capaian pembelajaran, serta karakteristik dan kebutuhan siswa, bukan memilih sesuai dengan kenyamanan guru saat mengajar. Seharusnya pembelajaran dalam materi teks anekdot dapat dilaksanakan dengan menyenangkan karena materi teks anekdot menyajikan berbagai cerita lucu dan berkesan yang sangat bermanfaat untuk siswa karena banyaknya keteladanan maupun pesan yang disampaikan penulis kepada pembaca yang dapat diambil dari teks anekdot tersebut.

Dampak yang akan timbul apabila permasalahan tersebut dibiarkan terus berlanjut maka dapat menurunkan minat serta motivasi belajar siswa, serta dapat menurunkan prestasi belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran tidak tercapai.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang dialami siswa dan guru, maka alternatif yang bisa digunakan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk materi teks anekdot. E-Modul Interaktif dipandang efektif digunakan dalam pembelajaran Teks Anekdote karena media ini memadukan unsur teks, animasi, gambar, audio, dan video dalam satu bentuk yang dilengkapi alat pengontrol untuk interaktif siswa.

Hal ini sejalan dengan pernyataan Akbar dkk (2019:784) bahwa penggunaan E-Modul Interaktif dapat menambah gairah belajar siswa yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar, begitupun proses

pembelajarannya menjadi lebih menarik dan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.

E-Modul Interaktif juga dianggap mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pernyataan Syuhada & Risnawaty (2022:248) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis E-Modul Interaktif memberikan pengaruh sebesar 10,27% terhadap motivasi belajar pada siswa. Dengan adanya pengembangan E-Modul Interaktif guru dan siswa akan lebih mudah dan realistis dibandingkan menggunakan media verbal dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Hal ini akan lebih menarik perhatian siswa untuk mempelajari materi yang diberikan guru. Guru dapat memanfaatkan E-Modul Interaktif tersebut untuk merangsang keaktifan siswa dalam pembelajaran dan dapat menyediakan materi yang terangkum dalam satu media sehingga siswa akan terbantu dan tidak akan kesulitan selama kegiatan pembelajaran berlangsung khususnya pada materi Teks Anekdote.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Kurangnya pengembangan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.
- 2) Kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada materi Teks Anekdote, karena metode pembelajaran guru yang kurang tepat.

- 3) Siswa mengalami kesulitan memahami materi karena bahasanya yang sukar dan materinya yang banyak mengandung makna dari teks yang disampaikan.
- 4) Belum adanya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi Teks Anekdote karena belum sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa SMK NEGERI 2 Trenggalek.
- 5) Belum adanya pengembangan E-Modul Interaktif yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas X TPTUP di SMK NEGERI 2 TRENGGALEK pada materi Teks Anekdote sehingga efektivitas pembelajaran kurang optimal.
- 6) Belum adanya produk E-Modul Interaktif pada kelas X TPTUP di SMK NEGERI 2 Trenggalek, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Anekdote yang layak dan efektif.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian dan pengembangan yang berkaitan dengan pengembangan E-Modul Interaktif pembelajaran ini dapat dilakukan dengan lebih mendalam, maka penelitian ini dibatasi pada siswa kelas X Teknik Pemanasan, Tata Udara dan Pendinginan (TPTUP) C SMK Negeri 2 Trenggalek yang difokuskan pada permasalahan sebagai berikut.

- 1) Belum adanya pengembangan E-Modul Interaktif yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Anekdote pada siswa kelas X

Teknik Pemanasa, Tata Udara dan Pendinginan (TPTUP) C SMK Negeri 2 Trenggalek.

- 2) Kelayakan produk pengembangan E-Modul Interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Anekdote.
- 3) Efektivitas produk pengembangan E-Modul Interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Anekdote.

1.4 Rumusan Masalah

Dari batasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut ini.

- 1) Bagaimana pengembangan E-Modul Interaktif yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi Teks Anekdote untuk siswa kelas X TPTUP SMK Negeri 2 Trenggalek?
- 2) Bagaimana kelayakan produk pengembangan E-Modul Interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Anekdote untuk siswa kelas X TPTUP SMK Negeri 2 Trenggalek?
- 3) Bagaimana efektivitas produk pengembangan E-Modul Interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Anekdote untuk siswa kelas X TPTUP SMK Negeri 2 Trenggalek?

1.5 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini mempunyai dua tujuan, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Berikut dipaparkan tujuan umum dan tujuan khusus penelitian.

1.5.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan E-Modul Interaktif secara umum pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Anekdote untuk siswa kelas X TPTUP SMK Negeri 2 Trenggalek.

1.5.2 Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran objektif berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan E-Modul Interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Anekdote untuk siswa kelas X TPTUP SMK Negeri 2 Trenggalek.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan media pembelajaran EModul Interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Anekdote untuk siswa kelas X TPTUP SMK Negeri 2 Trenggalek.
- 3) Untuk Mengetahui efektivitas produk pengembangan E-Modul Interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Anekdote untuk siswa kelas X TPTUP SMK Negeri 2 Trenggalek.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini meliputi manfaaat teoritis dan manfaat praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, diantaranya:

- 1) Mengembangkan pemahaman tentang E-Modul Interaktif pada siswa kelas X TPTUP SMK Negeri 2 Trenggalek.
- 2) Menambah informasi tentang penggunaan E-Modul Interaktif pada materi teks anekdot untuk siswa kelas X TPTUP SMK Negeri 2 Trenggalek.
- 3) Menambah pengetahuan baru serta bukti nyata bahwa penelitian ini menghasilkan produk E-Modul Interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi Teks Anekdot.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat secara praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Bagi Siswa

Pengembangan E-Modul Interaktif pembelajaran ini diharapkan dapat membantu dan memudahkan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi Teks Anekdot sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2) Bagi Guru

Bagi guru Bahasa Indonesia penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dan dapat digunakan sebagai salah satu acuan media pembelajaran. Sehingga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang berkaitan dengan Teks Anekdot.

3) Bagi Sekolah

Dengan adanya pengembangan E-Modul Interaktif ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Selain itu, dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

4) Bagi peneliti lain dalam bidang ilmu yang sama (dapat menambah wawasan keilmuan tentang E-Modul Interaktif yang memuat tentang materi Teks Anekdote).

1.7 Cakupan dan Batasan Penelitian

Cakupan dan batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ini.

- 1) Cakupan pada penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia.
- 2) Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Teknik Pemanasan, Tata Udara dan Pendinginan (TPTUP) SMK Negeri 2 Trenggalek.
- 3) Penelitian ini terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, materi pokok Teks Anekdote untuk siswa kelas X semester genap.
- 4) Tempat penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 2 Trenggalek.
- 5) Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan *Assure (Analyze Learner Characteristics, State Performance Objectives, Select, Methods, Media, and Materials, Utilize Material, Requires Learner Participation, Evaluate and Revise)*.

1.8 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah E-Modul Interaktif.

- 1) E-Modul Interaktif dikembangkan sesuai dengan kurikulum merdeka.
- 2) E-Modul Interaktif yang dikembangkan menyajikan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta menyajikan contoh-contoh yang tidak jauh dari dunia siswa.
- 3) E-Modul Interaktif yang akan dikembangkan memuat video, gambar, bagan, animasi, yang sesuai dengan karakteristik materi dan siswa.
- 4) E-Modul Interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi hikayat dibuat dengan menggunakan aplikasi flip PDF Corporate, kemudian dikemas dalam bentuk aplikasi.
- 5) E-Modul Interaktif dijalankan dengan *smartphone android* yang mudah dioperasikan oleh siswa dan guru.
- 6) E-Modul Interaktif ini berisi tombol-tombol navigasi interaktif yang mencakup seluruh rangkaian pembelajaran secara utuh. Didalamnya terdapat petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, peta konsep, materi, contoh-contoh materi, latihan soal, umpan balik, kesimpulan materi, dan biodata pembuat media.
- 7) E-Modul Interaktif ini menggunakan bahasa yang fleksibel dan sesuai dengan proses penyampaian materi guru di dalam kelas.
- 8) E-Modul Interaktif dikembangkan menggunakan warna-warna sesuai konsep teori warna supaya menarik.

- 9) E-Modul Interaktif dikembangkan menggunakan model pengembangan *Assure (Analyze Learner Characteristics, State Performance Objectives, Select, Methods, Media, and Materials, Utilize Material, Requires Learner Participation, Evaluate and Revise)* yang didalamnya mengandung prinsippinsip pembelajaran dan dibuat untuk kepentingan pembelajaran.
- 10) E-Modul Interaktif dibuat bukan untuk menggantikan peran guru, namun sebagai pelengkap pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 11) E-Modul Interaktif ini bisa digunakan untuk belajar mandiri siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan kegiatan melakukan kajian secara sungguh-sungguh terhadap teori-teori dan konsep yang berkaitan dengan topik yang akan diteliti. Pada bagian ini dikemukakan beberapa teori penelitian yang berhubungan dengan E-Modul Interaktif untuk dijadikan sebagai landasan teori dalam pelaksanaan penelitian ini.

2.1.1 Konsep Pengembangan Media

Menurut Sugiyono dalam Ahmad Noor Fatirul dan Djoko Adi Walujo (2022:6) Penelitian Pengembangan termasuk dalam kategori penelitian *need to do* yaitu penelitian yang kegunaannya untuk membantu pelaksanaan pekerjaan, sehingga hasil yang diperoleh akan semakin produktif, efektif dan efisien.

Selaras dengan pendapat Fatirul dan Walujo (2021:6) yaitu penelitian pengembangan perlu dilakukan sebagai bentuk inovasi dan memperbaiki mutu pendidikan. Mengembangkan suatu produk dalam proses pembelajaran merupakan produktivitas bagi seorang pendidik dalam mengubah paradigma pembelajaran.

Hal ini dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk yang tujuannya untuk membantu proses pembelajaran agar lebih produktif, efektif dan efisien. Penelitian pengembangan dalam dunia pendidikan penting

dilakukan guna untuk memberikan vasilitas penunjang proses pembelajaran bagi siswa, selain itu pengembangang suatu produk dalam pendidikan yang selain ditujukan untuk membatu proses pembelajaran siswa juga dapat memberikan pengaruh terhadap kualitas pendidikan yang ada di Indonesia.

Borg dan Gall dalam Hanafi (2017:138) menjelaskan bahwa ada empat ciri utama penelitian R&D didalam bidang pendidikan yakni.

- a. *Studying research findings partient to the product to be develop.* Artinya, melakukan studi atau penelitian awal (pendahuluan) hendak dikembangkan.
- b. *Developing the product base on this finding.* Artinya, mengembangkan produk berdasarkan pada hasil temuan penelitian awal (pendahuluan) itu.
- c. *Field testing it in the setting where it will be used eventually.* Artinya dilakukan pengujian lapangan dalam setting atau situasi nyata mungkin di mana produk tersebut nantinya akan dipakai.
- d. *Revising it to correct the deficiencie found in the field-testing.* Dapat diartikan bahwa melakukan revisi guna memperbaiki kelemahan-kelemahan yan ditemukan pada tahap-tahap pengujian lapangan.

Demikian pula menurut Wayan dalam Hanafi (2017:138) terdapat empat karakteristik penelitian pengembangan, yakni.

- a. Masalah yang ingin dipecahkan adalah masalah nyata yang berkaitan dengan upaya inovatif atau penerapan teknologi dalam pembelajaran sebagai pertanggungjawaban profesional dan komitmennya terhadap pemerolahan kualitas pembelajaran.

- b. Pengembangan model, pendekatan, dan metode pembelajaran serta media belajar yang menunjang keefektifan pencapaian kompetensi siswa.
- c. Proses pengemangan produk, validasi yang dilakukan melalui uji ahli, dan uji coba lapangan secara terbatas perlu dilakukan sehingga produk yang dihasilkan bermanfaat untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Proses pengembangan, validasi, dan uji coba lapangan tersebut seyogyanya dideskripsikan secara jelas, sehingga dapat dipertanggung jawabkan secara akademik.
- d. Proses pengembangan model, pendekatan, modul, metode, dan media pembelajaran perlu didokumentasikan secara rapi dan dilaporkan secara sistematis sesuai dengan kaidah penelitian yang mencerminkan originalitas.

Seperti yang telah dijelaskan, pengembangan media sangat penting dilakukan, ditambah dengan adanya teknologi yang berkembang dengan pesat. Serta dapat diaplikasikan ke dalam pengembangan media sehingga hal ini dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Budiyono (2019:71) teknologi dalam pendidikan secara konseptual serta dapat berperan untuk pengembangan media dengan menggunakan aneka sumber belajar, yang meliputi sumber daya manusia, sumber daya lingkungan, sumber daya peluang atau kesempatan, serta dengan efektivitas dan efisiensi sumber daya pendidikan.

Munir dalam Ahmad Budiyono (2019:71) menyatakan bahwa teknologi pendidikan memegang peran yang penting untuk masa sekarang dan masa yang

akan datang. Teknologi pendidikan merupakan pendekatan sistematis dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran. Dengan adanya teknologi pendidikan, maka terjadilah kecenderungan-kecenderungan, sebagai berikut.

- 1) Terjadinya arah gradual kearah pendekatan belajar yang lebih berpusat terhadap siswa (*student centered approach learning*). Perubahan ini ditandai oleh semakin bertambahnya penggunaan media belajar yang individualis.
- 2) Pertambahan secara eksplosif penggunaan teknologi informasi dan komunikasi secara praktis dalam semua aspek pendidikan.

2.1.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran dengan cepat dan mudah. Berikut pengertian media pembelajaran menurut para ahli.

Media pembelajaran menurut Mudlofir & Rusydiyah dalam Simanjuntak (2023:20) merupakan perantara pesan dari pengirim ke penerima berbentuk cetak maupun non cetak sehingga penerima memiliki motivasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Menurut Asyhar dalam Wiguna (2020:202-203) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang

mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa, dan mencegah terjadinya verbalisasidiri siswa. Mengajar banyak menggunakan verbal, akan membosankan, sebaliknya mengajar akan lebih menarik jika siswa senang belajar, atau senang karena maerasa tertarik dan memahami pelajaran yang diterima. Dengan demikian kegiatan belajar akan lebih efektif. (Hasan et al., 2021:8)

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar didalam kelas. Sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta dapat memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Setiap pembelajaran perlu adanya media untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan membuat siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Junaidi dalam Rudy Gunawan (2022:4) proses pembelajaran memiliki karakteristik yakni: (1) Interaktif, yakni mengutamakan proses interaksi dua arah antara mahasiswa dan dosen (peserta didik dan pendidik), (2) Holistik, yakni mendorong terbentuknya pola pikir yang koprehensif dan luas dengan menginternalisasi keunggulan dan kearifan lokal maupun nasional, (3) Integratif, yakni pendekatan antar disiplin dan multidisiplin dalam satu kesatuan program, (4) Sainifik, yakni mengutamakan pendekatan ilmiah

sehingga tercipta lingkungan akademik yang yang berdasarkan sistem nilai, norma, dan kaidah ilmu pengetahuan serta menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan kebangsaan, (5) Kontektual, yakni disesuaikan dengan tuntutan kemampuan menyelesaikan masalah dalam ranah keahlian, (6) Tematik, yakni sesuai dengan karakteristik keilmuan dan dikaitkan dengan permasalahan nyata melalui pendekatan transdisiplin. (7) Efektif, yakni diraih secara berhasil guna dengan mementingkan internalisasi materi secara baik dan benar dalam kurun waktu yang optimum, (8) Kolaboratif, yakni melibatkan interaksi antar individu pembelajar untuk menghasilkan kapitalisasi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Proses pembelajaran dapat dikatakan juga sebagai proses komunikasi, antara siswa dan guru. Dalam berkomunikasi tentunya terdapat pesan atau topik yang dijadikan bahan dalam berkomunikasi, serta media digunakan sebagai perantara agar pesan yang ingin disampaikan oleh pendidik dapat ditangkap dengan lebih mudah oleh siswa. Dengan demikian suatu media pembelajaran harus memenuhi beberapa kriteria antara lain: (1) kesesuaian dengan materi pembelajaran, (2) kemudahan dalam penggunaan, (3) menarik bagi siswa, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

2.1.2.1 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

1. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan sebagai perantara penyampai pesan antara guru dan siswa, dengan tujuan untuk mempermudah proses

pembelajaran berlangsung. Berikut merupakan manfaat yang didapatkan dalam penggunaan media pembelajaran (Nasution dalam Nurita, 2019:117).

- 1) Menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Menjadikan bahan untuk pembelajaran lebih bermakna sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa dan memudahkan siswa menguasai tujuan pembelajaran.
- 3) Memungkinkan dalam implemetasikan metode pembelajaran yang variatif sehingga siswa tidak jenuh dan guru tetap energik
- 4) Mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajar karena tidak hanya mendengarkan namun, siswa juga aktif melakukan kegiatan seperti mendemonstrasikan, mengamati, mempraktikan, dan lain sebagainya.

Dari pernyataan di atas dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan manfaat baik bagi siswa maupun guru. Dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai, siswa akan mendapatkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang nyaman. Hal ini nantinya akan mempengaruhi motivasi siswa, aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai akan lebih mudah untuk mengakomodir suatu situasi pembelajaran, serta dapat membuat tujuan pembelajaran yang dicapai akan lebih terarah.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai alat bantu saat mengajar diciptakan untuk mempengaruhi suasana saat belajar. Media pembelajaran memiliki tiga fungsi menurut Arsyad (2017:19) antara lain.

- a. Fungsi Afektif, media yang dapat dinikmati siswa dalam proses belajar dengan teks yang bergambar.
- b. Fungsi Kognitif, media yang dapat memudahkan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung didalamnya.
- c. Fungsi Kompensatoris, media dapat membantu memudahkan siswa yang lemah dalam memahami bacaan untuk menerima informasi.

Penggunaan media dalam pendidikan memiliki fungsi yang diungkapkan oleh Kemp & Dayton dalam Arsyad (2017:25) yakni.

- a. Materi yang disampaikan menjadi lebih baku, menarik dan interaktif
- b. Mempersingkat waktu dalam menyampaikan pesan
- c. Meningkatkan hasil belajar saat media dapat memberikan informasi yang komunikatif, spesifik, dan jelas.
- d. Pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- e. Meningkatkan sikap positif siswa dalam proses pembelajaran
- f. Beban guru saat menjelaskan materi yang berulang-ulang dapat berkurang bahkan dapat hilang serta peran guru dapat berubah menjadi lebih positif.

Menurut ahli lain yakni, Gerlach & Ely dalam Rachman (2022:6) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran dapat dibagi menjadi dua, berdasarkan medianya dan berdasarkan penggunaannya.

1. Berdasarkan Media

- a. Fungsi sebagai sumber belajar, dalam hal ini memungkinkan siswa memahami segala materi pembelajaran yang ada diluar dirinya dan terjadinya proses belajar. Sumber belajar pada hakekatnya merupakan komponen sistem intruksional yang meliputi pesan, orang, bahan alat, tehnik, dan lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil belajar.
- b. Fungsi Semantik, media pembelajaran mampu menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh peserta didik (tidak verbalistik)
- c. Fungsi Manipulatif, media pembelajaran dapat memanipulasi atau dapat menampilkan kembali atau obyek kejadian dengan berbagai macam perubahan sesuai dengan keperluan.

2. Berdasarkan Penggunaanya

- a. Fungsi Psikologis, secara psikologis media pembelajaran dapat menimbulkan perhatian, perasaan, persepsi, daya pikir, imajinasi, dan memotivasi siswa terhadap materi dan aktivitas pembelajaran, media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi.
- b. Fungsi Sosio-kultural, media pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosiokultural antar peserta komunikasi pembelajara yang memiliki karakteristik yang berbeda, khususnya jika dihubungkan dengan adat, keyakinan, lingkungan dan pengalaman.

2.1.2.2 Jenis Media Pembelajaran

Fikri dan Madona (2018:18-19) menyatakan terdapat beberapa jenis media pembelajaran diantaranya yakni.

- 1) Media audio, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset rekaman, piringan hitam, dan MP3.
- 2) Media visual, yaitu media yang mengandalkan indera penglihatan seperti media foto, gambar, grafik, dan poster.
- 3) Media audio-visual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar seperti televisi, kaset video, dan *video compact disk* (VCD).
- 4) Media animasi, yaitu gambar bergerak yang dibuat dengan cara merekam gambar-gambar diam, kemudian rekaman tersebut diputar ulang secara berurutan sehingga tidak lagi terlihat sebagai gambar terpisah, tetapi sebagai sebuah kesatuan yang menghasilkan ilusi pergerakan yang tidak terputus.
- 5) Multimedia, adalah media yang menggabungkan banyak unsur seperti audio, visual, audio visual, dan animasi yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi.

2.1.2.3 Dampak Positif Penggunaan Media Pembelajaran

Sapriyah (2019:474) menyatakan bahwa ada 8 dampak positif dari penggunaan media pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku
- 2) Pembelajaran lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat

- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif,

Beban guru untuk penjelasan berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dapat dihilangkan sehingga dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai penasihat atau konsultan siswa.

Menurut Kemp & Dayton dalam Guslinda & Rita Kurnia (2018:10) dampak positif dari penggunaan media pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

- 1) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku. Adanya penafsiran berbedabeda dari cara guru menyampaikan pembelajaran, namun dengan adanya media pembelajaran, namun dengan adanya media pembelajaran maka akan dapat teratasi.
- 2) Pembelajaran akan lebih menarik. Adanya pemakaian media pembelajaran akan menimbulkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Maka penyampaian pesan dalam pembelajaran akan lebih jelas sehingga anak akan termotivasi dan membuat anak ingin tahu terhadap pembelajaran yang disampaikan.
- 3) Pembelajaran lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, penguatan.

- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat dengan adanya media pembelajaran.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, guru tidak mesti lagi menyampaikan materi berulang-ulang tapi guru dapat meningkatkan pada kegiatan lain dalam proses pembelajaran seperti penasihat siswa.

2.1.3 Modul

Menurut Basri dalam Faizal Najamudin, dkk. (2021:50) Modul adalah Sarana Pembelajaran dalam bentuk cetak yang disusun secara sistematis yang memuat materi pembelajaran, metode, tujuan pembelajaran. Yang berdasarkan kompetensi dasar atau indikator serta pencapaian, petunjuk kegiatan belajar mandiri (*self instruction*), dan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menguji diri sendiri melalui latihan yang disajikan dalam modul.

Simarmata dalam Ricu Sidiq &Najuah (2020:4) menyatakan modul adalah satuan kegiatan belajar terencana yang di desain guna membantu siswa

dalam menyelesaikan tujuan-tujuan tertentu dengan cara pengorganisasian materi pembelajaran yang disesuaikan dengan pribadi individu sehingga dapat memaksimalkan kemampuan intelektualnya. Modul dirancang secara khusus dan jelas berdasarkan kemampuan siswa, sehingga siswa nantinya akan belajar sesuai dengan kemampuan dari masing-masing individu.

Darmiyatun dalam Sirate & (Rahmadhana 2017:319) menyatakan modul merupakan bahan ajar yang dirancang secara sistematis. Berdasarkan kurikulum tertentu modul juga dapat dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil. Serta dapat memungkinkan siswa untuk mempelajari secara mandiri dalam satuan waktu tertentu sehingga siswa menguasai kompetensi yang diajarkan.

Modul adalah suatu cara pengorganisasian materi pembelajaran yang memperhatikan fungsi pendidikan, strategi pengorganisasian materi pembelajaran mengandung *sequencing* yang mengacu pada pembuatan urutan penyajian materi pelajaran, dan *synthesizing* yang mengacu pada upaya untuk menunjukkan kepada pembelajar keterkaitan antara fakta, konsep, prosedur, dan prinsip yang tergantung dalam materi pembelajaran (Indriyanti, 2017:319).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa modul merupakan bahan ajar yang dirancang dengan sistematis berdasarkan kurikulum. Serta mengacu pada urutan penyajian materi pembelajaran yang lebih menarik untuk digunakan sebagai pedoman belajar secara mandiri oleh siswa.

2.1.3.1 Fungsi dan Karakteristik Modul

Sebagai bahan ajar, menurut Elfita Rahmi, dkk (2021:51) modul berfungsi sebagai bahan belajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran mahasiswa, maksudnya dengan penggunaan modul mahasiswa dapat belajar dengan lebih terarah dan sistematis.

Menurut Sitepu dalam Elfita Rahmi, dkk. (2021:51) modul berfungsi sebagai: (1) kurikulum, (2) sumber belajar, (3) pembelajaran. Sebagai media pembelajaran ataupun bahan ajar modul memiliki karakteristik tersendiri yang harus dipenuhi dalam perancangannya, sesuai dengan Pedoman Penulisan Modul yang dikeluarkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen pendidikan Nasional Tahun 2003 maka modul yang dikembangkan harus mampu meningkatkan motivasi dan efektifitas penggunaannya, modul tersebut harus memperhatikan karakteristik modul sebagai berikut.

- 1) *Self Instructional*, yakni peserta didik mampu membelajarkan diri sendiri dengan modul yang dikembangkan, hal ini sesuai dengan tujuan modul yaitu agar peserta didik mampu belajar secara mandiri. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan modul agar peserta didik mampu belajar secara mandiri serta berhasil mencapai tujuan dalam pembelajaran: (1) Memberikan contoh serta ilustrasi yang menarik yang mendukung dengan materi yang dipaparkan, (2) memberikan kemungkinan kepada peserta didik untuk memberikan umpan balik serta mengetahui penguasaan peserta didik terhadap materi dengan memberikan penugasan, (3) materi yang disajikan

konstekstual, yang artinya materi tersebut sesuai dengan konteks tugas dan lingkungan siswa, (4) bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif, (5) memberikan rangkuman materi pembelajaran, untuk membantu peserta didik membuat catatan selama belajar mandiri, (6) mendorong peserta didik untuk melakukan *self assesent*. Dengan memberikan instrument penilaian, (7) terdapat instrument yang dapat digunakan untuk menetapkan tingkat penguasaan materi untuk menetapkan kegiatan belajar selanjutnya, (8) tersedia tentang rujukan/pengayaan/referensi yang mendukung materi pembelajaran yang dimaksud.

- 2) *Self Contained*, yakni seluruh materi pembelajaran dari satu kompetensi atau subkompetensi yang dipelajari terdapat didalam satu modul secara utuh. Tujuan konsep ini adalah memberikan kesempatan peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, karena materi dikemas kedalam satu kesatuan yang utuh.
- 3) *Stand Alone* (Berdiri Sendiri), yakni modul yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain. Jika peserta didik masih menggunakan dan bergantung pada bahan ajar lain selain modul yang digunakan tersebut, maka bahan ajar tersebut tidak dikategorikan sebagai modul yang berdiri sendiri.
- 4) *Adaptif*, yakni dikatakan adaptif jika modul tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, fleksibel di gunakan diberbagai tempat, serta isi materi pembelajaran dan perangkat lunaknya dapat digunakan sampai dengan kurun waktu tertentu.

5) *User Friendly*, yang artinya modul yang digunakan dapat bersahabat/akrab dengan penggunanya. Setiap intruksi atau paparan informasi bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon mengakses sesuai dengan keinginan. Untuk menghasilkan modul pembelajaran yang efektif, modul perlu perancangan dan dikembangkan dengan mengikuti kaidah dan elemen yang mensyaratkan. Elemen yang harus dipenuhi adalah, konsisten, format, organisasi, spasi/halaman kosong.

Menurut Rudy Gunawan (2022:6) modul yang baik adalah modul yang disusun berdasarkan karakteristiknya, sehingga mampu meningkatkan proses pembelajaran.

Selain memiliki karakteristik dan fungsi yang telah disebutkan di atas, Prastowo (2015:117) menyebutkan struktur dalam penyusunan modul dari beberapa pakar, sebagai berikut. 1. Struktur Modul Menurut Suharman

Dalam pandangan Suharman (2010:2) ternyata modul dapat disusun dengan struktur sebagai berikut.

- a. Judul Modul, bagian ini berisi tentang nama modul dari suatu mata kuliah tertentu.
- b. Petunjuk umum, bagian ini memuat penjelasan tentang langkah-langkah yang akan ditempuh dalam perkuliahan, yaitu sebagai berikut.
 - 1) Kompetensi dasar
 - 2) Pokok bahasan

- 3) Indikator pencapaian
- 4) Referensi (di isi dengan petunjuk dosen tentang buku-buku referensi yang dipergunakan)
- 5) Strategi pembelajaran (menjelaskan pendekatan, metode langkah yang dipergunakan dalam proses pembelajaran)
- 6) Lembar kegiatan pembelajaran
- 7) Petunjuk bagi mahasiswa untuk memahami langkah-langkah dan materi perkuliahan, dan
- 8) Evaluasi.
 - a. Materi Modul, bagian ini berisikan penjelasan secara rinci tentang materi yang dikuliahkan pada setiap pertemuan.
 - b. Evaluasi Semester, Evaluasi ini terdiri atas evaluasi tengah semester dan akhir semester dengan tujuan untuk mengukur kompetensi mahasiswa sesuai materi yang diberikan.

2. Struktur Modul Menurut Vembriarto dalam Prastowo (2015:117)

Menurut pandangan Vembriarto, unsur-unsur modul yang sedang dikembangkan di Indonesia meliputi tujuh unsur berikut.

- a. Rumusan tujuan pengajaran yang eksplisit dan spesifik, rumusan tujuan pengajaran ini tercantum pada dua bagian, yaitu.
 - 1) Lembar kegiatan peserta didik, untuk memberitahukan kepada peserta didik tingkah laku yang diharapkan dari mereka setelah mereka berhasil menyelesaikan modul

- 2) Petunjuk pendidik, untuk memberitahukan kepada pendidik tentang tingkah laku atau pengetahuan peserta didik yang seharusnya telah mereka miliki setelah mereka merampungkan modul yang bersangkutan.
- b. Petunjuk untuk pendidik, berisi keterangan tentang bagaimana pengajaran itu dapat diseleggarakan secara efisien. Bagian ini juga berisi penjelasan tentang macam-macam kegiatan yang mesti dilakukan oleh siswa, waktu yang disediakan, alat pembelajaran, sumber yang digunakan, prosedur evaluasi, serta jenis alat evaluasi.
- c. Lembar kegiatan peserta didik, memuat pelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik. Dalam lembaran kegiatan ini dicantumkan pula kegiatankegiatan (pengamatan, percobaan, dan sebagainya) yang harus dilakukan oleh peserta didik. Di dalamnya dicantumkan pula buku-buku yang harus dipelajari peserta didik sebagai pelengkap materi yang terdapat dalam modul.
- d. Lembar kerja bagi siswa, dalam lembar kegiatan tersebut dapat mencantumkan pertanyaan-pertanyaan dan masalah-masalah yang harus dijawab serta dipecahkan oleh peserta didik. Sementara itu lembaran kerja yang menyertai kegiatan peserta didik digunakan untuk menjawab pertanyaan dan memecahkan masalah tersebut.
- e. Kunci lembaran kerja, pada tiap-tiap modul selalu disertakan kunci lembaran kerja, dengan adanya kunci tersebut, peserta didik dapat memeriksa ketepatan hasil pekerjaan mereka.

- f. Lembaran evaluasi, evaluasi yang berupa tes dan *rating scale*, evaluasi pendidik terhadap tercapai atau tidaknya tujuan yang dirumuskan pada modul oleh siswa, ditentukan oleh hasil tes akhir yang terdapat pada lembar evaluasi tersebut.
- g. Kunci lembaran evaluasi, dalam hal ini tes dan *rating scale* yang tercantum dalam disusun oleh penulis modul yang bersangkutan. *Item* tes tersebut disusun dan dijabarkan dari rumusan-rumusan tujuan modul. Hasil dari jawaban peserta didik terhadap teks tersebut dapat diketahui tercapai atau tidaknya tujuan yang dirumuskan pada modul.

Modul yang dikembangkan dalam penelitian ini merujuk pada sistematika penulisan modul berdasarkan pusat asesmen dan pembelajaran paradigma baru dari Kemdikbud Ristek (2021:29), yang menyebutkan ada tiga komponen penting dalam penyusunan modul, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Informasi Umum, komponen informasi umum terdiri atas: a) Identitas penulis modul, b) Kompetensi awal, c) Profil pelajar pancasila, d) Sarana dan prasarana, e) Target peserta didik, f) Model pembelajaran yang digunakan.
- 2) Komponen Inti, komponen inti terdiri atas: a) Tujuan pembelajaran, b) Assesmen, c) Pemahaman bermakna, d) Pertanyaan pemantik, e) Kegiatan pembelajaran, f) Refleksi siswa dan guru.
- 3) Lampiran, pada bagian ini terdapat: a) lembar kerja siswa , b) Pengayaan dan remedial, c) Bahan bacaan guru dan siswa, d) Glosarium, e) Daftar Pustaka.

2.1.4 E-Modul Interaktif

Modul cetak yang sering kita jumpai saat ini memiliki teknologi yang semakin berkembang, memungkinkan untuk dikembangkan menjadi semakin menarik, contohnya yaitu pengembangan media pembelajaran E-modul

Interaktif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Abdullah, dkk. (2019:22) yang menyatakan bahwa bahan ajar cetak dapat dikembangkan dalam bentuk program interaktif termasuk membuat modul interaktif berbasis komputer.

E-modul secara *etimologis* terdiri dari dua kata, yakni singkatan “e” atau “*electronic*” dan “*module*”. Menurut Suryadi dalam Herawati & Muhtadi (2020:60) modul elektronik merupakan media inovasi yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Untuk meningkatkan ketercapaian hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran perlu didukung oleh *learning guide* yang tepat.

Menurut Darmayasa, dkk. (2018:55) E-modul mengadaptasi komponen-komponen yang terdapat dalam modul cetak pada umumnya. Perbedaannya hanya pada penyajian fisik E-modul yang membutuhkan perangkat elektronik seperti *computer*, *smartphone*, maupun alat elektronik lainnya untuk menggunakannya. Hal ini selaras dengan pernyataan dari Ibrahim & Purwatingsih (2018:52) yang menyatakan bahwa modul merupakan sebuah media digital yang tampilan serta sistematika penulisannya sengaja dibuat seperti modul. Didalanya berisi serangkaian kegiatan pembelajaran yang

saling terhubung oleh *link* dan dapat dilengkapi oleh multimedia dan dapat dijalankan menggunakan komputer.

Menurut Sukiman dalam Hakim, dkk. (2020:241) modul dapat dipandang sebagai paket program pembelajaran yang terdiri dari komponen-komponen yang berisi tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, metode pembelajaran alat atau media, serta sumber belajar dan sistem evaluasinya.

Kata “interaktif” sendiri secara umum memiliki makna komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Lebih simpelnya,

“interaktif” merupakan komunikasi aktif antara komunikator dan komunikan. Tidak ada satu pihak yang pasif.

E-Modul Interaktif merupakan media pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/subkompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya (Imansari dan Suryatingsih, 2020:4)

Puspitasari (2019:23) menyatakan bahwa penggunaan E-Modul Interaktif selain untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penggunaan modul interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa juga. Hal ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Wiyoko, dkk. (2019:23) bahwa modul elektronik animasi interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar. E-Modul yang dikembangkan disebut dengan E-modul interaktif dikarenakan adanya interaksi antara siswa dengan media yang dikembangkan, contohnya seperti memutar video dan menjalankan kuis.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa E-Modul merupakan media pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik. Serta dapat dikembangkan dalam bentuk program interaktif termasuk membuat modul interaktif berbasis computer. E-Modul Interaktif juga berisi tujuan pembelajaran, bahan pebelajaran, metode pembelajaran alat atau media, serta sumber belajar dan sistem evaluasinya. Hal tersebut guna untuk meningkatkan ketercapaian hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran yang perlu didukung oleh *learning guide* yang tepat.

2.1.4.1 Karakteristik dan Prinsip Pengembangan E-Modul

Menurut Suardi (2018:20) menyebutkan bahwa ada beberapa karakteristik yang dimiliki oleh E-modul yakni sebagai berikut.

- (1) modul *online* harus memungkinkan pembelajaran yang non *linier*,
- (2) mendorong pebelajaran yang *eksportif*,
- (3) menghargai gaya belajar yang berbeda,
- (4) modul *online* harus menggunakan beragam objek pembelajaran dan *hyperlink* yang dapat memberikan kebebasan mahasiswa untuk mengakses konten yang sama dalam berbagai format, sehingga dapat memenuhi gaya belajar dan preferensi yang berbeda,
- (5) merumuskan hasil capaian pembelajaran,
- (6) menyampaikan ekspektasi yang tinggi,
- (7) mendorong interaksi dan interaktivitas.

Prinsip pengembangan E-modul juga dijelaskan dalam kemendikbudristek (Nurfadhillah, 2021:55) yaitu sebagai berikut.

- 1) Diasumsikan menimbulkan minat bagi siswa,
- 2) Ditulis dan dirancang untuk digunakan oleh siswa,
- 3) Menjelaskan tujuan pembelajaran,
- 4) Disusun berdasarkan pola “belajar yang *flegsibel*”,
- 5) Disusun berdasarkan kebutuhan siswa yang belajar dan pencapaian tujuan pembelajaran,
- 6) Berfokus pada pemberian kesempatan bagi siswa untuk berlatih,
- 7) Mengakomodasi kesulitan belajar,
- 8) Selalu memberikan rangkuman,
- 9) Gaya penulisan (bahasa) komunikatif,
- 10) Dikemas untuk digunakan dalam proses pembelajaran,
- 11) Memerlukan strategi dalam pembelajaran (pendahuluan, penyajian, penutup),
- 12) Mempunyai mekanisme untuk mengumpulkan umpan balik,
- 13) Menunjang *self assessment*,
- 14) Menjelaskan cara mempelajari buku ajar,
- 15) Perlu adanya petunjuk/pedoman sebelum sampai sesudah menggunakan modul.

Selain itu E-Modul Interaktif juga memiliki tampilan berbasis multimedia yang membuat siswa lebih leluasa memilih, mensintesa, dan mengelaborasi pengetahuan yang ingin dipelajari dan dikuasainya. Secara

umum, kriteria EModul Interaktif yang baik terdiri atas tampilan gambar dan kombinasi warna yang menarik. Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami. Materi dalam E-Modul disajikan secara interaktif (memungkinkan partisipasi siswa).

Berisi kebutuhan untuk mengakomodasi gaya belajar yang berbeda serta sesuai dengan karakteristik budaya populasi yang ditargetkan. Sesuai dengan karakteristik siswa, materi, dan tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Dapat digunakan sebagai alternatif pendukung pembelajaran dan dapat menampilkan virtual learning environment. Berisi kegiatan belajar yang kontinu dan utuh, bukan sporadik dan terpisah-pisah.

2.1.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan E-Modul Interaktif

Kelebihan E-Modul Interaktif dalam pembelajaran yaitu lebih menarik, terjadi interaksi dalam menggunakan fasilitas multimedia (gambar, animasi, video dan kuis), lebih komunikatif dalam penggunaannya. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran materi sehingga memotivasi siswa dalam memahami tujuan dari pembelajaran. Pada materi tersebut, siswa dapat melakukan evaluasi diri terhadap suatu kompetensi sekaligus setelah mengetahui hasil evaluasi yang dilakukannya secara mandiri.

E-Modul Interaktif ini multiplatform yang dapat digunakan pada berbagai peralatan (device) baik komputer dekstop, laptop maupun menggunakan android. Contoh yang disajikan dalam E-Modul Interaktif terdapat dalam kehidupan sehari-hari sehingga membantu pemahaman siswa dalam materi yang dipelajari. Menurut Najamudin, dkk. (2021:10) Menyatakan

bahwa manfaat menggunakan media E-Modul Interaktif sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran antara lain, dapat menabuh dan memperluas cakrawala sajian yang ada, dapat merangsang berpikir, berkembang dan berfikir lebih lanjut.

Menurut Kurniawan & Kuswandi (2021:19-20) menyebutkan kelebihan dan kekurangan penggunaan E-Modul, sebagai berikut ini.

1) Kelebihan

1. Penyajian E-Modul memperhatikan unsur visual dengan tujuan mempermudah memahami E-Modul.
2. Penyajian E-Modul secara interaktif dan dinamis
3. Penyajian E-Modul hanya memuat beberapa pembahasan bab sebagai titik fokus pembahasan materi pembelajaran dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
4. Penyajian materi dibatasi berdasarkan kemampuan siswa.

2) Kekurangan

1. Proses pengembangan E-Modul membutuhkan biaya yang tinggi.
2. Proses pengembangan E-Modul membutuhkan waktu yang lama karena dikerjakan melalui proses yang kompleks.
3. Dalam proses pembelajaran membutuhkan kemampuan kemandirian dari siswa dan hal tersebut membutuhkan waktu yang tidak instan.
4. Dalam proses pembelajarannya, pengajar membutuhkan ketekunan yang tinggi untuk memonitoring perkembangan siswa berkaitan dengan tingkat kemandirian belajar.

Laili, dkk. (2019:309) berpendapat pula terdapat beberapa keunggulan menggunakan E-Modul, seperti berikut ini. 1) Mampu menubuhkan motivasi bagi siswa.

2) Adanya evaluasi memungkinkan guru dan siswa mengetahui di bagian mana yang belum tuntas dan yang telah tuntas.

3) Bahan pelajaran dapat dipecah agar lebih merata dalam satu semester.

4) Bahan belajar disusun sesuai dengan dengan tingkatan akademik.

5) Dapat memuat modul lebih interaktif dan dinamis dibanding modul cetak yang lebih statis.

6) Dapat menggunakan video, audio, dan animasi untuk mengurangi unsur verbal modul cetak yang tinggi.

2.1.5 Teori Warna

Setiap warna memiliki ciri khas tersendiri. Warna merupakan kualitas visual yang memungkinkan untuk membedakan antara dua objek atau bentuk yang identik, ukuran, dan nilai gelap terang. Warna merupakan elemen penting dalam ekspresi seni dan desain, karena dapat mempengaruhi emosi dan perasaan manusia. Warna dapat memiliki efek psikologis, sugesti, dan suasana bagi yang melihatnya. Warna bisa membantu menghidupkan suasana hati dan bisa membuat teks lebih menarik. Warna dengan kontras tinggi yang kuat dapat menyampaikan kesan dinamis dan umumnya meriah.

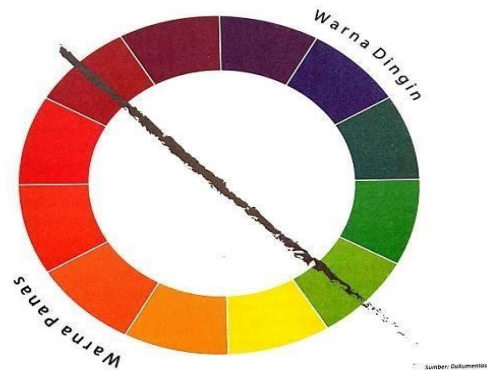
Pemilihan warna yang tepat saat merancang produk pembelajaran juga dapat merangsang dan menginspirasi pikiran, emosi, perhatian dan persiapan siswa. Karena itu, tidak semua warna bisa dipilih tanpa memandang atau

memperhatikan siswa. Dengan demikian, pemahaman yang baik terhadap unsur warna dalam desain produk pembelajaran sangat penting dan dibutuhkan oleh para pengembang.

Berdasarkan teori newton dalam bukunya "*Optics*"(1704) warna adalah unsur cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda. Kemudian diinterpretasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut, benda tersebut juga mempengaruhi warna yang dihasilkan melalui pigmennya.

Swasty (2017:11-12), menyatakan bahwa ada tiga atribut utama dalam warna yaitu hue, value dan kroma. Hue merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna misal merah, kuning, hijau, dan seterusnya. Nilai warna (value), adalah hubungan terang ke gelap dalam suatu warna. Sedangkan intensitas (saturasi/ kroma) merujuk pada gelap terangnya warna, daya pancar warna dan kemurnian maksimum dari warna spektrum.

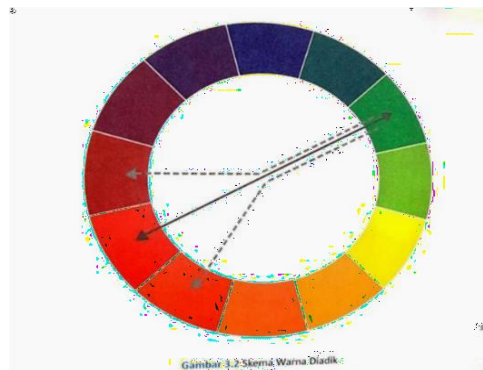
Para ilmuwan juga mengklasifikasikan warna ke dalam dua sifat utama yang ekstrem yaitu warna panas dan warna dingin. Warna panas/hangat adalah keluarga merah, jingga, coklat, dan kuning. Warna-warna ini bersifat aktif, merangsang, positif, dan agresif dan sering diasosiasikan dengan api, darah, dan matahari. Sementara warna dingin/ sejuk adalah keluarga warna biru, hijau, dan ungu. Warna ini bersifat tenang, aman, mundur dan negatif dan diasosiasikan dengan air, langit, dan gunung (Swasty, 2017:15).



Gambar 2.1 Karakteristik Warna

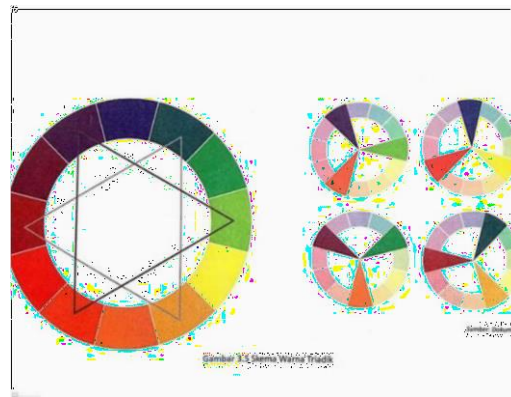
Sumber : Swasty (2017:15)

Dari lingkaran warna ini dirumuskan teori keseimbangan warna yang terdiri dari diadik, triadik, dan tetradik. Komposisi warna diadik ini terdiri dari pasangan warna yang saling berseberangan dalam lingkaran warna. Sebagai contoh warna merah - hijau, kuning - ungu, biru - jingga. Warna triadik ini terdiri dari tiga warna berseberangan yang membentuk segitiga sama sisi. Skema warna tetradik yang terdiri dari empat warna berseberangan yang membentuk segi empat/bujur sangkar. (Swasty, 2017:24).

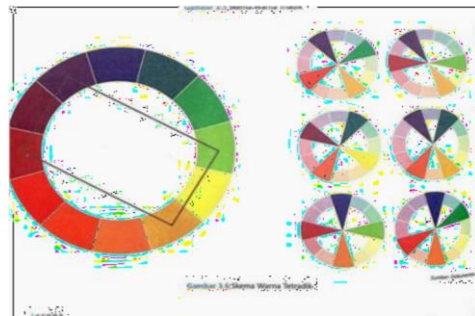


Gambar 2.2 Skema Warna Diadik

(Sumber: Swasty, 2017:25)



Gambar 2.3 Skema Warna Triadik
(Sumber: Swasty, 2017:26)



Gambar 2.4 Skema Warna Tetradik
(Sumber: Swasty, 2017:26)

Warna memiliki efek psikologis terhadap manusia, warna dapat menimbulkan suatu sensasi dan juga memunculkan perasaan senang dan tidak senang. Respon psikologis yang ditimbulkan oleh warna tidak selalu sama, hubungan psikologis warna dengan manusia secara umum ditampilkan dalam tabel dibawah sebagai berikut ini.

Tabel 2.1 Hubungan Psikologi Warna dengan Manusia

| Warna | Respon Psikologi |
|-------|--|
| Merah | Power, energi, kehangatan, cinta, nafsu, agresif, bahaya |
| Biru | Kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, keteraturan |
| Hijau | Alami, sehat, keberuntungan, pembaharuan |

| | |
|-------------|---|
| Kuning | Optimis, harapan, filosofi, ketidakjujuran, pengecut (dalam budaya Barat), penghianatan |
| Ungu/Jingga | Spiritual, misteri, kebangsawanan, transformasi, kekerasan, keangkuhan |
| Oranye | Energi, keseimbangan, kehangatan |
| Coklat | Tanah/bumi, realibility, confort, daya tahan |
| Putih | Kesucian, kebersihan, ketepatan, ketidakbersalahan, steril, kematian |
| Hitam | Power, seksualitas, kecanggihan, kematian misteri, ketakutan, kesedihan, keanggunan |

(Sumber: Sari dalam Farida, dkk (2020:42))

Berdasarkan paparan di atas yaitu dalam penggunaannya warna harus sesuai dengan kandungan pesan yang akan disampaikan kepada orang lain. Selain itu juga harus disesuaikan dengan budaya, karakteristik, pemahaman, dan pengetahuan.

2.1.6 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan dimana guru mengajar atau membimbing siswa menuju proses pendewasaan. Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu dengan bantuan guru untuk memperoleh perubahan perilaku menuju pendewasaan diri secara menyeluruh sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya (Setiawan, 2017:21).

Kemunculan covid-19 pada akhir Desember yang menyebabkan pandemi, sangat berpengaruh pada sistem pendidikan yang ada di Indonesia, dengan ditandai adanya ketertinggalan pembelajaran (*learning loss*) dan kesenjangan pembelajaran (*learning gap*) hal ini sesuai dengan pendapat Engzell (dalam Tono Supriatna Nugraha, 2022:252) dalam penelitiannya

bahwa siswa mengalami *learning loss* ketika belajar dari rumah, selain itu adanya pandemi juga menyebabkan terjadinya *learning gap*.

Pengimplementasian dari kurikulum merdeka merupakan upaya yang dilakukan oleh pemerintah untuk mengatasi krisis pembelajaran yang diakibatkan pandemi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Marisa

(2022:254) Kurikulum Merdeka, lebih mengedepankan konsep “Merdeka Belajar” yang dirancang untuk membantu pemulihan krisis pembelajaran yang terjadi akibat adanya Covid-19. Penggunaan teknologi dan kebutuhan kompetensi di era sekarang ini menjadi salah satu dasar dikembangkannya kurikulum merdeka. Proses pembelajaran pada saat ini mengacu pada kurikulum merdeka. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka yang wajib diterima oleh siswa. Berdasarkan keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 8 (2022:3) mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka menjadi modal dasar untuk belajar dan bekerja, karena berfokus pada kemampuan literasi (berbahasa dan berpikir). Mata pelajaran Bahasa Indonesia membina dan mengembangkan kepercayaan diri siswa sebagai komunikator, pemikir kritis-kreatif-imajinatif dan warga negara Indonesia yang menguasai literasi digital dan informasional.

Berdasarkan keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan

Teknologi No. 8 (2022:2) mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka bertujuan membantu siswa dalam mengembangkan, yaitu sebagai berikut.

- 1) Akhlak mulia dengan menggunakan bahasa Indonesia secara santun,
- 2) Sikap pengutamaan dan penghargaan terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi negara Republik Indonesia,
- 3) Kemampuan berbahasa dengan berbagai teks multimodal (lisan, tulis, visual, audio, audiovisual) untuk berbagai tujuan (genre) dan konteks,
- 4) Kemampuan literasi (berbahasa, bersastra, dan bernalar kritiskreatif) dalam belajar dan bekerja,
- 5) Kepercayaan diri untuk berekspresi sebagai individu yang cakap, mandiri, bergotong royong, dan bertanggung jawab,
- 6) Kepedulian terhadap budaya lokal dan lingkungan sekitarnya; dan
- 7) Kepedulian untuk berkontribusi sebagai warga Indonesia dan dunia yang demokratis dan berkeadilan.

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang harus dipelajari disekolah, pada kurikulum merdeka mata pelajaran bahasa Indonesia dalam pembelajarannya dibagi menjadi empat elemen yakni elemen menyimak, membaca, berbicara dan menulis, dengan pembagian dua elemen pada tiap semester, yakni semester ganjil elemen menyimak dan membaca sedang semester genap berbicara dan menulis.

2.1.7 Materi Teks Anekdote

Teks Anekdote merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang wajib dipelajari oleh siswa kelas X SMK Negeri 2 Trenggalek pada semester genap. Teks Anekdote adalah sebuah cerita atau kisah yang mengandung sifat lucu.

Meskipun Teks Anekdote berisi cerita lucu, tetapi Teks Anekdote juga bisa memiliki banyak maksud yang biasanya digunakan untuk menyampaikan kritik. Banyak yang menganggap bahwa Teks Anekdote merupakan cerita yang berisi rangkaian beberapa kalimat lucu. Namun, kriteria Teks Anekdote bukan hanya lucu, tetapi bisa menyampaikan maksud penulis.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Teks Anekdote dapat diartikan sebagai sebuah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan. Selain itu, Teks Anekdote biasanya juga membahas orang penting atau terkenal dan tentunya berdasarkan kejadian yang sebenarnya. Hal ini yang membuat Teks Anekdote pada dasarnya merupakan sebuah cerita lucu yang ditulis dan dibuat berdasarkan apa yang terjadi di dunia nyata.

Menurut Kosasih (2017:2) mendefinisikan bahwa Teks Anekdote merupakan cerita yang mengandung humor serta kritik. Teks ini tidak hanya menyajikan kelucuan, guyonan, maupun humor tetapi juga terdapat pesan yang diharapkan bisa menjadi pelajaran kepada masyarakat.

Setiawan dalam Maharani Sikumbang (2020:18) menyatakan bahwa Teks Anekdote merupakan cerita narasi ataupun dialog yang lucu dengan berbagai tujuan, baik hanya sekadar untuk hiburan atau senda gurau, sindiran

atau kritikan secara tidak langsung. Hal-hal yang aneh dan nyeleneh dapat dijadikan humor, sehingga tidak menutup kemungkinan segala hal yang ada di dunia ini bisa dijadikan bahan lelucon.

Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa, Teks Anekdote merupakan cerita yang lucu dan didalamnya terdapat sebuah sindiran. Penulis menyimpulkan bahwa anekdot adalah cerita humor singkat yang mempunyai tujuan untuk menyindir dan berisikan nasihat.

Maharani Sikumbang (2022:23) mengemukakan bahwa ciri-ciri Teks Anekdote, antara lain sebagai berikut.

1. Bersifat humoris Sifatnya menyindir
2. Bersifat menggelitik
3. Umumnya bercerita mengenai orang penting
4. Punya tujuan tertentu.

Sementara itu, ciri-ciri teks anekdot lain yaitu sebagai berikut ini.

1. Menampilkan tokoh yang dekat dengan kehidupan masyarakat
2. Sebagai media penyampaian pandangan, aspirasi dalam teks ini dinilai positif dan berbau humor
3. Menginspirasi pembaca, agar ketika mereka ingin mengkritik suatu hal, melakukannya dengan satun
4. Kisah yang dibawakan mirip dongeng
5. Kisah yang dibawakan tersusun secara singkat, padat, dan jelas.

Kemindikbud (2013:194) menyatakan bahwa struktur teks anekdot ada enam yaitu sebagai berikut.

- 1) Abstraksi adalah berupa isyarat akan apa yang diceritakan berupa kejadian yang tidak lumrah, tidak biasa, aneh, atau berupa rangkuman atas apa yang akan diceritakan atau dipaparkan teks;
- 2) Orientasi adalah pendahuluan atau pembuka berupa pengenalan tokoh, waktu dan tempat;
- 3) Krisis adalah pemunculan masalah;
- 4) Reaksi adalah tindakan atau langka yang diambil untuk merespon masalah.
- 5) Koda adalah perubahan yang terjadi pada tokoh pelajaran yang dapat dipetik dari cerita.

Berdasarkan struktur Teks Anekdote yang sudah dipaparkan mengenai abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, koda, dan reorientasi merupakan kesatuan yang utuh dalam penulisan teks anekdot. Penulis menyimpulkan bahwa dalam penulisan teks anekdot harus menggunakan struktur yang telah ditentukan dan sesuai diantaranya kejadian yang masuk akal, pengenalan situasi, permasalahan, tindakan masalah, dan berdasarkan fakta supaya dapat dijadikan pelajaran, nasihat untuk khalayak.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan materi Teks Anekdote merupakan materi yang berhubungan dengan keterampilan produktif menulis. Menulis adalah suatu kegiatan untuk menciptakan suatu catatan atau informasi pada suatu media dengan menggunakan aksara. Menulis juga merupakan susunan kata dan dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penulis agar apa yang disampaikan dapat dipahami oleh pembaca.

Keterampilan Menulis sangat penting sekali dalam pembelajaran bahasa Indonesia karena Menulis merupakan komponen yang paling penting dalam Menyampaikan sebuah pesan kepada pembaca. Dengan menguasai keterampilan menulis siswa akan terampil dalam menulis sebuah karangan untuk menggali dan mendapatkan informasi apa saja.

2.1.8 Model Pengembangan ASSURE

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran E-Modul *Interaktif* Bahasa Indonesia peneliti memilih model pengembangan ASSURE. Menurut Benny A. Pribadi, dalam bukunya (2022:23) menjelaskan bahwa model desain pembelajaran ASSURE sangatlah sederhana dan mudah diimplementasikan oleh guru. Perancangan program pembelajarannya juga untuk menjamin desain pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar, meningkatkan daya ingat terhadap materi, memotivasi proses belajar, mendorong siswa untuk dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang sedang dipelajari. Masing-masing komponen yang terdapat dalam model desain pembelajaran ASSURE yaitu sebagai berikut ini.

1. Analyze Learner characteristic (Menganalisis Karakteristik Siswa)

Langkah awal yang perlu dilakukan dalam menerapkan model ini adalah mengidentifikasi karakteristik siswa yang akan melakukan aktivitas pembelajaran. Pemahaman yang sangat baik akan membantu guru atau instruktur dalam upaya memfasilitasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, Keller dalam Benny A.(2022:31).

Analisis terhadap karakteristik siswa meliputi beberapa aspek penting, yaitu: (1) Karakteristik umum; (2) kompetensi spesifik yang telah dimiliki siswa sebelumnya; (3) gaya belajar atau *learning style* siswa; (4) motivasi.

2. *State Performance Objective* (Tujuan Pembelajaran)

State objective atau merumuskan tujuan pembelajaran. Bagi Smaldino, dkk “An objective is a statement of what will be achieved, not how it will be achieved”. Jadi merumuskan tujuan pembelajaran dapat menggunakan rumusan tujuan dengan model ABCD , yang berarti:

A = audience, pembelajar dengan segala karakteristiknya.

B = behavior, kata kerja yang menjabarkan kemampuan yang harus dikuasai;

C = conditions, situasi kondisi yang memungkinkan bagi pembelajar dapat belajar dengan baik; dan

D = degree, persyaratan khusus yang dirumuskan sebagai standar baku pencapaian tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran juga dapat dinyatakan dalam bentuk pernyataan kompetensi dasar dan indikator keberhasilan yang hendak dicapai pada akhir proses pembelajaran.

3. *Select Methods, Media, and Materials* (Memilih Metode, Media, dan Bahan Pelajaran)

Pada tahapan ini adalah memilih metode, media dan bahan ajar. Ada tiga tahapan penting untuk huruf S kedua dari ASSURE ini. Ketiganya adalah sebagai berikut.

- (1). menentukan metode yang tepat untuk kegiatan belajar tertentu, kemudian
 - (2). memilih format media yang disesuaikan dengan metode yang diterapkan;
 - (3). memilih, merancang, memodifikasi, atau memproduksi bahan ajar. Baik media maupun metode tidak ada yang lebih baik atau terbaik diantaranya. Media dan metode ditentukan karena keduanya cocok, tepat, dan sesuai untuk suatu proses belajar.
4. *Utilize Materials* (pemanfaatan bahan ajar dan media pembelajaran)
- Ketika guru sudah dapat memilih bahan ajar dan media yang sesuai, guru harus dapat memanfaatkannya dengan baik dengan menggunakan metode yang telah dipilih. Selain ketiga komponen tersebut, guru juga harus mempersiapkan kelas, dan sarana pendukungnya.

Sebelum menggunakan ketiganya guru harus terlebih dahulu melakukan uji coba untuk memastikan bahwa ketiga komponen tersebut berfungsi secara efektif. Langkah berikutnya adalah menyiapkan kelas dan sarana pendukung yang diperlukan untuk dapat menggunakan metode, media, dan bahan ajar yang dipilih.

5. *Required Learner Participation* (melibatkan siswa dalam proses pembelajaran)

Proses pembelajaran akan berlangsung efektif, efisien, dan memiliki daya tarik ketika siswa ikut berpartisipasi dalam proses ini. Jika siswa aktif dalam proses pembelajaran akan memudahkan siswa untuk memahami materi yang diberikan oleh guru, serta menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Dalam langkah ini yang harus diperhatikan oleh seorang guru adalah upaya atau strategi seperti apa yang dapat dilakukan untuk menarik dan memelihara minat siswa agar tetap mampu memusatkan perhatian terhadap penyampaian materi atau substansi pembelajaran yang disampaikan.

6. *Evaluate and revise* (evaluasi dan revisi)

Setelah melakukan proses pembelajaran, selanjutnya diadakan evaluasi dan revisi. Tahap ini bertujuan untuk menilai efektivitas dan efisien program pembelajaran dan menilai pencapaian hasil belajar siswa. Dalam evaluasi untuk menilai efektivitas proses pembelajaran yaitu terjawabnya pertanyaan apakah proses pembelajaran ini mencapai tujuan, apakah metode, media, bahan ajar dapat membantu proses pembelajaran, apakah siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

2.2 Penelitian Relevan

Berdasarkan kajian teori yang dilakukan, berikut ini dikemukakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan Elwi Salfia pada tahun 2021 dalam penelitian pengembangan dari skripsinya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Modul Interktif dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Materi Integral SMA Kelas XII”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis e-modul interaktif pada materi integral SMA kelas XII telah dikembangkan dengan metode pengembangan perangkat

pembelajaran model 4D menggunakan 4 tahapan yaitu define, Design, develop dan disseminate. Kelayakan bahan ajar ini dilihat dari hasil validator ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi diperoleh nilai rata-rata sebesar 86,45% dengan kriteria “baik sekali” dan tanpa revisi, sedangkan validasi ahli media diperoleh nilai rata-rata sebesar 90,7% dengan kriteria “baik sekali” dan tanpa revisi sehingga bahan ajar berbasis e-modul interaktif pada materi integral SMA kelas XII layak digunakan sebagai bahan pembelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan Rahma Adilla Daeng Pratty pada tahun 2023 dalam penelitian pengembangan dari skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media E-Modul Interaktif Berbasis Self-Directed Learning pada Materi Akidah Akhlak Kelas X di MAN 5 Bogor” menjelaskan rincian bahwa sebanyak 12 dari 35 peserta didik atau persentase sebesar 34% termasuk ke dalam kriteria N-gain tinggi. Sebanyak 17 peserta didik atau persentase sebesar 48% termasuk ke dalam kriteria N-gain sedang. Kemudian sebanyak 6 peserta didik atau persentase sebesar 17% termasuk ke dalam kriteria N-gain rendah. Berdasarkan perhitungan skor N-gain dapat dikatakan penggunaan e-modul interaktif berbasis SDL cukup efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Akidah Akhlak. Adapun hasil tes ini hanya untuk mengetahui sejauh mana keefektifan penggunaan media e-modul interaktif dalam penerapannya yaitu pada proses pembelajaran, sebagai data pendukung. Hal ini dikarenakan fokus penelitian hanya pada pengembangan media

pembelajaran. Berdasarkan hasil keseluruhan data menunjukkan pembelajaran menggunakan e-modul interaktif dapat dikatakan cukup efektif sebagai media pembelajaran alternatif dan membantu siswa untuk memahami materi Akidah Akhlak dengan syarat dan kondisi. Dikarenakan fokus penelitian yaitu pada pengembangan media dan adanya keterbatasan peneliti maka tahap pengembangan dihentikan hanya sampai pada tahap evaluasi ini.

3. Penelitian yang dilakukan Windi Nur Aeni pada tahun 2022 dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan E-Modul Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP pada Materi Kalor” menunjukkan bahwa data hasil respons siswa terhadap pembelajaran menggunakan e-modul interaktif. Aspek keterbaruan media mendapatkan rerata persentase sebesar 91% dengan kategori baik sekali. Penerapan e-modul interaktif pada materi kalor merupakan hal baru bagi mayoritas siswa. Hal ini dikarenakan pendidik di sekolah tersebut hanya menggunakan buku teks sebagai sumber belajar utama, dan terkadang menerapkan media elektronik lainnya seperti Microsoft PowerPoint dalam pembelajaran. Aspek kemudahan pengoprasian media mendapatkan rerata persentase skor sebesar 97,67% dengan kategori baik sekali. Hal ini dikarenakan media dilengkapi dengan petunjuk penggunaan dan tombol navigasi. Komponen seperti gambar, video, animasi, tabel, dsb disusun secara teratur dan memiliki resolusi jelas, sehingga dapat memudahkan siswa. Aspek minat belajar siswa setelah menggunakan media mendapatkan

rerata persentase sebesar 97,37% dengan kategori baik sekali. E-modul interaktif dirancang sedemikian rupa dengan terdiri dari kombinasi aspek multimedia, sehingga diharapkan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar. Hal ini selaras dengan penelitian Sunami & Aslam (2021), Bisri (2019) dan Kartikasari (2016) yang menunjukkan bahwa, penggunaan multimedia dalam pembelajaran IPA dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan minat belajar siswa, terlihat dari respons siswa yang jauh lebih bersemangat dalam belajar menggunakan media tersebut.

2.3 Kerangka Berpikir

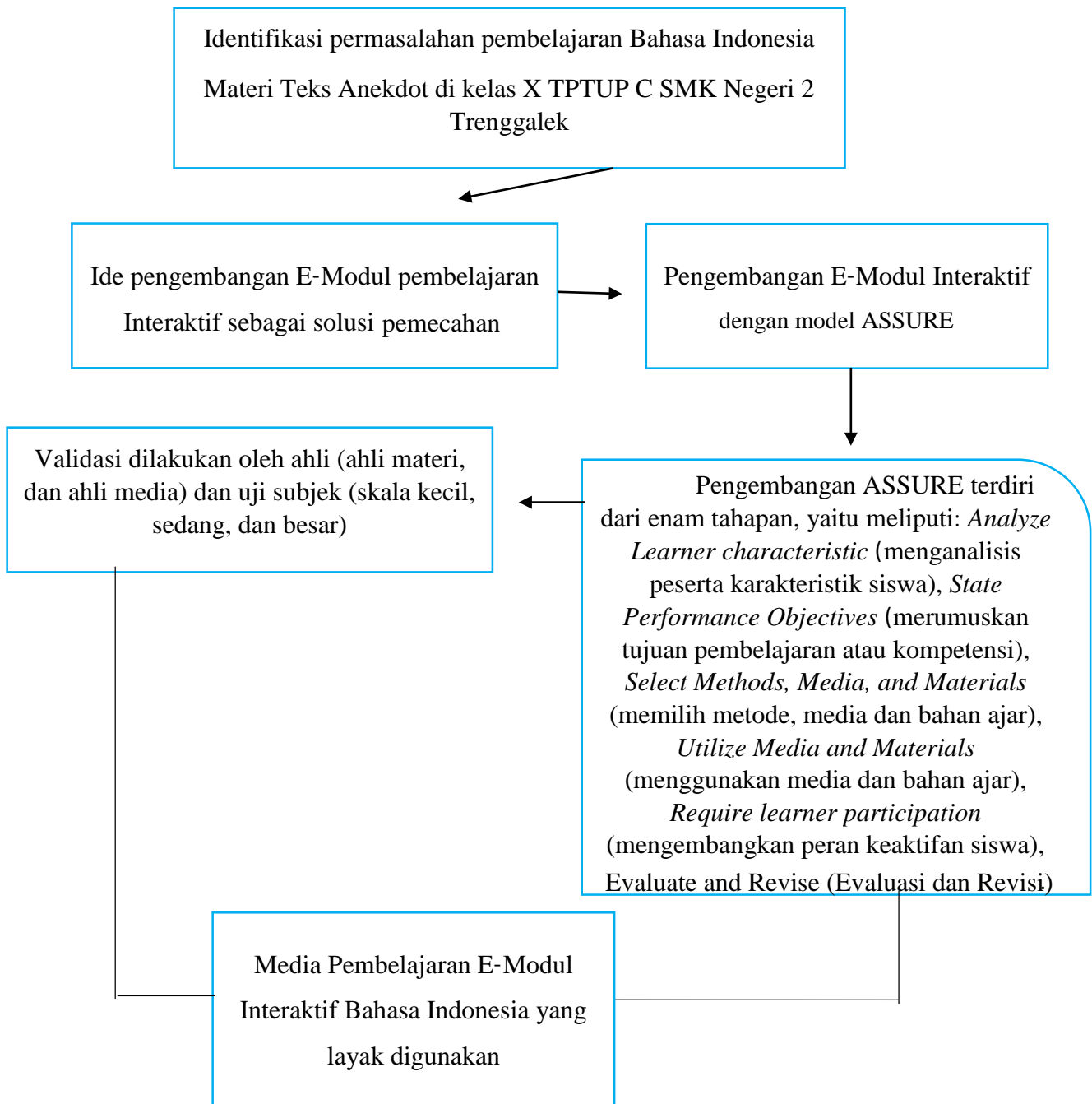
Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan di SMKN 2 Trenggalek, dapat diketahui bahwa pada proses pembelajaran materi Teks Anekdote masih belum sesuai dengan yang diharapkan.

Hal ini disebabkan oleh belum adanya media pembelajaran yang menarik sehingga membuat siswa menjadi bosan dan kurang bersemangat dalam belajar. Maka dari itu, diperlukan solusi yang tepat untuk mengembangkan suatu media yang bervariasi serta dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan dengan menggunakan model ASSURE yang terdiri dari enam tahapan, yaitu *Analyze Learner characteristic* (menganalisis peserta karakteristik siswa), *State*

Performance Objectives (merumuskan tujuan pembelajaran atau kompetensi),
Select Methods, Media, and Materials (memilih metode, media dan bahan ajar),

Utilize Media and Materials (menggunakan media dan bahan ajar),
Require learner participation (mengembangkan peran keaktifan siswa),
Evaluate and Revise (Evaluasi dan Revisi). Berikut adalah kerangka berpikir peneliti.



Bagan 2.1 Kerangka Berfikir Peneliti

Sumber: diolah oleh peneliti

Dalam mengembangkan media pembelajaran E-Modul Interaktif ini akan dilakukan pengujian keefektifan penggunaan produk E-Modul Interaktif dengan melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas yang digunakan untuk mengetahui soal mana saja yang valid untuk digunakan sebagai soal *pre test* dan *post test*. Jika nilai hitung > dari nilai tabel maka data valid tetapi jika nilai hitung < dari nilai tabel maka data tersebut tidak valid (Komarudin & Sarkandi, 2017:136).

Uji reabilitas digunakan untuk mengetahui apakah hasil dari tabulasi uji coba reliabel atau tidak. Jika hasil *cronbach's alpha* yang didapatkan > 0,6 maka data tersebut reliabel (Sujarweni dalam Purwanto, 2018:105). Selanjutnya dilakukan uji *t-test* yang dapat dihitung menggunakan program SPSS 25.0 (Statistical Product and Service Solutions) dengan bantuan komputer.

Ketentuannya adalah jika nilai sig. (*2-tailed*) $\leq 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sebaliknya, jika nilai sig. (*2-tailed*) $\geq 0,05$, maka H_a ditolak dan H_0 diterima (Lestari, Dkk., 2019: 44). Adapun rumusan hipotesis sebagai berikut: H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar setelah penggunaan E-Modul Interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Anekdote untuk siswa kelas X TPTUP C SMK Negeri 2 Trenggalek.

H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar setelah penggunaan E-Modul Interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Anekdote untuk siswa kelas X TPTUP B SMK Negeri 2 Trenggalek.

2.4 Rancangan Model

Pada tahap ini peneliti menjabarkan rancangan produk yang diharapkan, yakni media pembelajaran E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia Materi Teks Anekdote. Dalam perancangan media pembelajaran E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia Materi Teks Anekdote, sesuai dengan sistematika atau komponen yang terdapat dalam modul. Berikut merupakan rancangan produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.



2.5 Cover E-Modul Interaktif

Sumber : diolah oleh peneliti

Pada gambar 2.5 merupakan halaman awal E-Modul interaktif yang berisi identitas materi, fase yang akan digunakan, dan tombol Mulai untuk pengoperasian E-Modul Interaktif. Pada tampilan ini juga menggunakan teori warna.



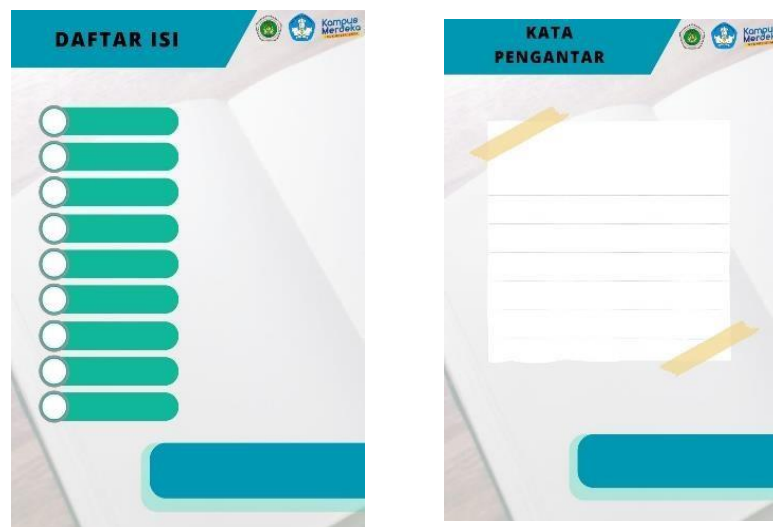
2.6 Tampilan Menu Home
Sumber : diolah oleh peneliti

Pada gambar 2.6 ini merupakan tampilan menu utama dari E-Modul Interaktif yang dikembangkan. Dalam tampilan ini terdapat informasi, bagian inti, evaluasi, serta lampiran. Pada tampilan ini juga menggunakan konsep teori warna.



2.7 Ikon Informasi
Sumber : diolah oleh peneliti

Gambar 2.7 menunjukkan poin-poin yang ada pada *ikon* informasi, yakni terdapat lima poin yang harus diketahui oleh peserta didik. Tampilan dari isi *ikon* informasi sebagai berikut.



2.8 Tampilan isi dari *ikon* informasi

Sumber : diolah oleh peneliti

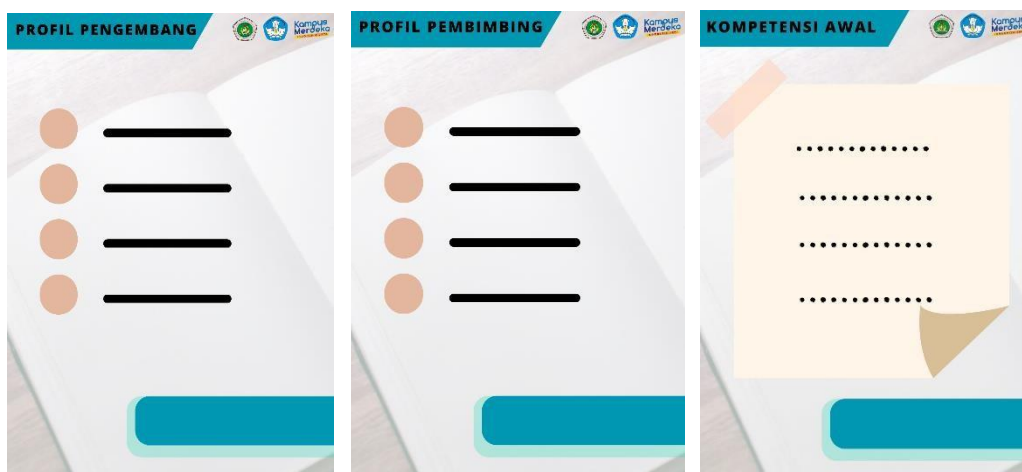
Pada gambar 2.8 merupakan tampilan poin pertama yang memuat kata pengantar dan daftar isi. Pada tampilan ini juga terdapat poin-poin yang ada pada E-Modul Interaktif pada daftar isi, selain itu juga terdapat kata pengantar. Tampilan ini juga menggunakan teori warna.



2.9 Tampilan Petunjuk

Sumber : diolah oleh peneliti

Pada gambar 2.9 ini merupakan tampilan petunjuk penggunaan E-Modul Interaktif untuk guru dan siswa. Dalam tampilan penggunaan media untuk guru terdapat petunjuk penggunaan media dan petunjuk mengajar untuk guru. Pada halaman ini juga terdapat petunjuk *ikon* yang berfungsi untuk menunjukkan kegunaan *ikon-ikon* yang ada dalam menu. Dalam tampilan ini juga tersedia tombol home yang berfungsi untuk kembali ke tampilan menu utama. Pada tampilan ini juga menggunakan konsep teori warna.



2.10 Tampilan Profil dan Kompetensi Awal

Sumber : diolah oleh peneliti

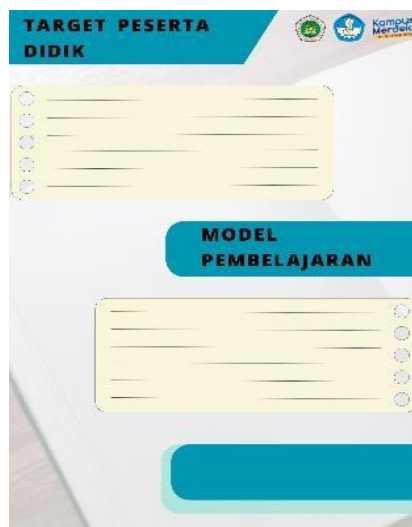
Pada gambar 2.10 menampilkan tampilan tujuan dimana pada poin ini berisikan tujuan pengembangan E-Modul Interaktif ini dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Selanjutnya tampilan kompetensi awal, dimana pada tampilan ini berisi Fase siswa, elemen, capaian pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran. Pada tampilan ini menggunakan konsep teori warna.



2.11 Tampilan Profil Pelajar Pancasila, Sarana dan Prasarana

Sumber : diolah oleh peneliti

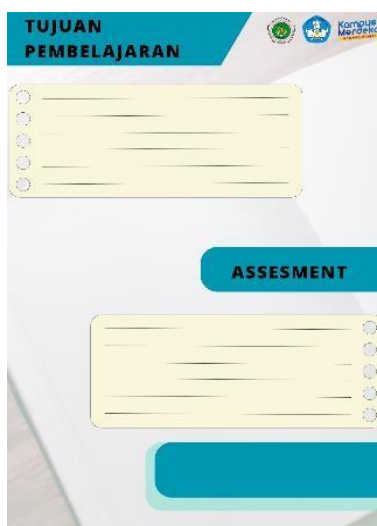
Pada gambar 2.11 menampilkan profil pelajar pancasila yang dapat dipelajari dari materi yang akan diberikan pada siswa. Pada tampilan ini menggunakan konsep teori warna.



2.12 Target Peserta Didik dan Model Pembelajaran

Sumber : diolah oleh peneliti

Pada gambar 2.12 ini menampilkan target dari siswa yakni antara lain: 1) siswa tipikal regular/umum, 2) siswa dengan kesulitan belajar, 3) siswa dengan pencapaian yang tinggi. Pada tampilan ini menggunakan teori warna.



2.13 Tampilan Tujuan Pembelajaran dan *Assesment*

Sumber : diolah oleh peneliti

Pada gambar 2.13 tampilan ini berisi tujuan pembelajaran dan juga *assesment* yang akan dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran, serta penilaian seperti apa yang akan diberikan kepada siswa. Pada tampilan ini juga menggunakan konsep teori warna



2.14 Tampilan Pemahaman Bermakna dan Pertanyaan Pemantik

Sumber : diolah oleh peneliti

Pada gambar 2.14 ini menampilkan assessment diagnostik yang meliputi pemahaman bermakna dan pertanyaan pemantik. Pada tampilan ini juga menggunakan konsep teori warna.



2.15 Tampilan dari Materi, Rangkuman dan Kuis

Sumber : diolah oleh peneliti

Pada gambar 2.15 ini berisi materi 3 bab diantaranya yaitu bab 1 berisi materi gagasan, bab 2 berisi materi opini, dan bab 3 berisi materi monolog . dalam tampilan ini juga terdapat rangkuman guna untuk memahami pelajaran dengan lebih ringkas. Siswa harus menuntaskan pembelajaran dengan mengerjakan kuis dengan kktp (kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran) yang telah ditentukan. Siswa yang sudah melampaui kktp dapat melanjutkan pada materi selanjutnya, Adapun tampilan kuis di atas sebagai assesmen formatif yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Pada tampilan ini juga menggunakan konsep teori warna.



2.16 Tampilan dari Poin Lampiran

Sumber : diolah oleh peneliti

Pada gambar 2.16 ini merupakan tampilan dari poin lampiran yang terdiri dari pengayaan, bahan bacaan, glosarium dan daftar pustaka. Pada tampilan ini juga menggunakan konsep teori warna. Pada gambar 2.16

menampilkan poin yang terdapat pada *ikon* lampiran, diantaranya tiga poin, sebagai berikut.



2.17 Pengayaan, Bahan Bacaan, Glosarium dan Daftar Pustaka

Sumber: diolah oleh

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu *Research and Development* (R&D) atau sering disebut dengan penelitian dan pengembangan. Peneliti memilih jenis penelitian ini karena ingin mengembangkan E-Modul Interaktif yang diharapkan dapat memudahkan guru dan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran.

Pernyataan tersebut sejalan dengan Sugiyono (2019:400-401) menyatakan bahwa “kehebatan hasil penelitian dan pengembangan selain didasarkan pada kebaruan dan kompleksitas produk yang dihasilkan, yang lebih penting adalah kemanfaatannya.”

Hal ini sependapat dengan Saputro (2017:8) Metode *Research & Development* (R&D) adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah penelitian yang dilakukan untuk memahami kebutuhan dari sebuah komunitas atau kelompok tertentu yang dilakukan secara sadar dan sistematis untuk menyempurnakan produk yang sudah ada maupun mengembangkan produk baru melewati tahap pengujian agar produk yang dihasilkan dapat dipertanggungjawabkan.

Pada penelitian ini akan dikembangkan sebuah E-Modul pembelajaran, yaitu E-Modul Interaktif mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi Teks Anekdote untuk siswa kelas X SMK. Sebelum digunakan dalam proses pembelajaran, produk yang dihasilkan akan di uji melalui berbagai prosedur penelitian dan penyempurnaan agar menghasilkan produk yang layak digunakan dan bermanfaat dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia ini, peneliti menggunakan model pengembangan ASSURE (*Analyze Learner characteristic* (menganalisis peserta karakteristik siswa), *State Performance Objectives* (merumuskan tujuan pembelajaran atau kompetensi), *Select Methods, Media, and Materials* (memilih metode, media dan bahan ajar), *Utilize Media and Materials* (menggunakan media dan bahan ajar), *Require learner participation* (mengembangkan peran keaktifan siswa), *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi).

3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yakni model pengembangan ASSURE, Model pengembangan ini memiliki beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut.

3.2.1 *Analyze learner characteristic* (menganalisa karakter pembelajar)

Langkah yang pertama adalah mengidentifikasi karakteristik siswa. Analisis ini dilakukan untuk mengenal siswa yang akan menempuh program pembelajaran. Langkah awal ini dapat dilakukan baik secara formal maupun informal. Cara formal dilakukan melalui pemberian pre-tes dan kuisioner yang sengaja dibuat untuk mengetahui kondisi dan kemampuan awal siswa.

Langkah yang kedua yaitu informal melalui pengamatan atau observasi dan wawancara terhadap siswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui gaya belajar siswa dan juga motivasi yang dimiliki untuk menempuh aktivitas belajar yang diinginkan. Hasil analisis observasi dan juga wawancara guru kelas yang peneliti dapatkan tentang karakteristik siswa yaitu sbagai berikut.

Hasil observasi yang peneliti dapatkan dari angket yang sudah diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa siswa kelas X TPUP B SMKN 2 Trenggalek mayoritas belum memahami materi tentang Teks Anekdote secara keseluruhan, karena siswa merasa bahwa jika pembelajaran yang dominan banyak bacaannya terasa membosankan. Mayoritas siswa kelas X TPTUP B SMKN 2 Trenggalek lebih menyukai pembelajaran yang memiliki banyak gambar atau animasi dan mudah dipahami.

3.2.2 *State Performance Objectives* (menentukan kompetensi atau tujuan)

Langkah berikutnya adalah merumuskan tujuan pembelajaran sehusus mungkin tujuan ini mungkin dijabarkan dalam silabus, buku teks, kurikulum, atau dikembangkan sendiri oleh guru. Teknik ABCD untuk menyatakan tujuan: (audience): apa yang dikerjakan oleh siswa (bukan apa yang dilakukan oleh

guru), (behaviour): kata kerja yang mendeskripsikan kemampuan yang akan dicapai setelah pembelajaran dilaksanakan. (conditions): pernyataan tujuan yang meliputi kondisi dimana pelaksanaan diamati. (degree): pernyataan tujuan yang mengidentifikasi standar atau kriteria yang akan memutuskan sejauh mana keberhasilan siswa dalam pembelajaran yang dapat diterima. Meskipun ada rentangan pendapat mengenai cara terbaik untuk mendeskripsikan dan mengorganisasikan jenis-jenis belajar, ada 3 kategori (domain) yang secara luas diterima yaitu: keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dalam hal ini peneliti memilih *audience* yang memuat informasi siswa kelas X TPTUP B SMKN Trenggalek. *Behavior* di sini mendeskripsikan mengenai kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. *Condition* dideskripsikan mengenai keadaan atau kondisi yang harus ada pada saat pembelajaran sehingga memungkinkan pembelajaran yang efektif. Kondisi tersebut merupakan fasilitas peralatan, perlengkapan, serta objek pembelajaran. *Degree* juga menggambarkan standar maupun kriteria yang menjadikan patokan yang perlu diperlihatkan.

Pada pengembangan ini peneliti memilih materi Teks Anekdote kelas X sebagai materi yang akan dikembangkan dalam media E-Modul Interaktif. Tahap awal yang dilakukan yaitu pemilihan standar kompetensi, kompetensi dasar Kurikulum Merdeka yang dijadikan sebagai acuan pembelajaran.

3.2.3 Select methods, media and materials (memilih metode, media dan materi)

Rencana untuk penggunaan media dan teknologi, pertama-tama tentu saja menuntut pemilihan yang sistematis. Proses memilih ada tiga tahap yaitu sebagai berikut

- 1) menentukan metode yang sesuai untuk siswa kelas X TPTUP B SMKN 2 Trenggalek, prinsip yang mendasari metode ini yaitu siswa akan melakukan pembelajaran interaktif. Dengan cara tersebut siswa dapat menggali ilmu serta pengetahuan melalui pengalaman yang diperoleh saat proses pembelajaran.
- 2) memilih bentuk media yang cocok dengan metode yang akan disajikan, media yang akan dikembangkan menggunakan E-Modul Interaktif ini berdasarkan komponen modul ajar Kurikulum Merdeka dan sudah disesuaikan dengan karakteristik siswa, materi dan tujuan pembelajarannya.
- 3) memilih memodifikasi atau merancang materi secara khusus dalam bentuk media. Pada langkah ini materi atau isi merupakan substansi yang perlu dipelajari oleh siswa dan memiliki kompetensi yang sesuai dengan siswa pada tahap ini juga dilakukan penyusunan materi Teks Anekdote yang sudah ada dan dikemas kembali kemudian didesain dalam bentuk media E-Modul Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMKN 2 Trenggalek.

3.2.4 Utilize materials (memanfaatkan bahan dan media pembelajaran)

Perubahan paradigma pembelajaran dari teacher-centered to student-centered, yang lebih memungkinkan siswa kelas X TPTUP B SMKN 2 Trenggalek untuk memanfaatkan materi, baik secara mandiri atau kelompok kecil dari pada mendengarkan presentasi guru secara klasikal. untuk melakukan uji coba, maka peneliti akan melakukan kegiatan 5P, yaitu:

- a. *Preview* (Pratinjau), peneliti akan mengecek kembali apakah metode, media, dan bahan pembelajaran sebagai komponen media yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. *Prepare*, peneliti akan menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran seperti metode, media, dan bahan pembelajaran.
- c. *Prepare*, yang ketiga peneliti menyiapkan tempat yang sesuai untuk dilaksanakannya proses pembelajaran dengan menggunakan media yang telah disiapkan peneliti.
- d. *Prepare*, keempat menyiapkan siswa yang akan diberikan layanan atau pembelajaran.
- e. *Provide*, peneliti menyiapkan sebuah rancangan pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa.

3.2.5 Require Learner Participation (melibatkan siswa dalam pembelajaran)

Pendidik yang merealisasikan partisipasi aktif dalam pembelajaran, akan meningkatkan kegiatan belajar. Perkembangan selanjutnya muncul teori belajar kognitif yang menekankan pada proses mental, juga mendukung

partisipasi aktif tersebut. Belajar akan muah apabila siswa baik secara fisik maupun mental terlibat aktif dengan isi materi atau keterampilan yang dipelajari. Sejumlah strategi pembelajaran dapat diaplikasikan guna untuk menciptakan keterlibatan siswa kelas X TPUTP B SMKN 2 Trenggalek dalam proses pembelajaran.

3.2.6 *Evaluate and Revise* (evaluasi dan revisi)

Evaluasi dan revisi merupakan komponen yang paling penting untuk pengembangan kualitas pembelajaran. Pertama, menilai hasil kemampuan siswa berdasarkan pernyataan tentang tujuan yang akan membantu untuk mengembangkan kriteria guna mengevaluasi untuk tugas siswa baik individual maupun kelompok. Cara menilai pencapaian hasil belajar tergantung pada hakekat tujuan yang telah disampaikan.

3.3 Waktu, tempat dan subyek penelitian dan pengembangan

Berikut dipaparkan waktu, tempat dan subjek yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan E-Modul interaktif.

3.3.1 Waktu Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan pada bulan Februari awal tahun 2024, yang dimulai dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan laporan hasil penelitian.

3.3.2 Tempat Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Trenggalek yang beralamat di Jl. Ronggowarsito Gg. Sido Mukti Nomor 1

Sumbergedong, Kecamatan Trenggalek, Kabupaten Trenggalek, Provinsi Jawa Timur.

3.3.3 Subjek Penelitian dan Pengembangan

Menurut Arikunto dalam Sari, dkk. (2022:79) Subyek penelitian adalah batasan penelitian dimana peneliti bisa menentukannya dengan orang tempat, atau benda yang diamati dalam rangka pembuatan sebagai sasaran dari suatu variabel penelitian. Subyek dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah pihak-pihak yang terlibat dalam memvalidasi produk berupa media pembelajaran E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia Materi Teks Anekdote yang telah dikembangkan. Pihak tersebut yakni pihak ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, peserta didik kelas X TPTUP SMKN 2 Trenggalek dan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Sugiyono (2019:127) menyatakan bahwa sampel adalah jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Dalam penentuan pengampilan sampel dapat dilakukan dengan teknik *sampling*.

Sugiyono (2019:127) menyatakan bahwa teknik *sampling* merupakan teknik pengambilan *sampling*. Teknik *sampling* pada dasarnya dikelompokkan menjadi dua yakni *Probability Sampling* dan *Non probability Sampling*. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan teknik *Non probability Sampling* yang merupakan teknik yang dalam pengambilan sampel tidak memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggotapopulasi untuk menjadi sampel.

Pada teknik *Non probability Smapling* meliputi sampling sistematis, sampling kuota, sampling incidental, purposive sampling, sampling jenuh, *snow ball* sampling, sensus/sampling total.

3.3.1.1 Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono dalam Kuras Purba (2023:117) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Teknik Pendingin, Tata Udara dan Pemanasan (TPTUP) SMK Negeri 2 Trenggalek semester genap tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 108 siswa dan satu guru bahasa Indonesia kelas X.

3.3.1.2 Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:127) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi lebih besar, dan penelitian peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

1) Sampel Untuk Uji Kelayakan Ahli

Dalam uji kelayakan ahli, seorang validator harus memenuhi syarat atau kriteria-kriteria sesuai dengan bidangnya. Menurut Kemendikbud (2015:4-5) berikut kriteria validator untuk menguji instrument multimedia pembelajaran.

1) Ahli Materi

- a. Memiliki latar belakang pendidikan minimal S1 dalam bidang pendidikan mata pelajaran tertentu. Seperti sarjana dalam bidang Pendidikan Bahasa Indonesia.
- b. Telah bekerja dan menekuni bidang tersebut minimal lima (5) tahun.
- c. Tidak terlibat dalam proses produksi media pembelajaran atau alat bantu mengajar/belajar yang akan dinilai, baik sebagai penulis, editor, pembuat, dan penanggung jawab.
- d. Memiliki komitmen dengan menyatakan kesediaan menjadi team evaluator standarisasi media pembelajaran

2) Ahli Media Komunikasi Pembelajaran

- a. Memiliki latar belakang pendidikan minimal S1 dalam bidang komunikasi, media komunikasi, seni, dan atau desain komunikasi visual.
- b. Telah bekerja dan menekuni bidang tersebut minimal lima (5) tahun.
- c. Tidak terlibat dalam proses produksi media pembelajaran atau alat bantu mengajar/belajar yang akan dinilai, baik sebagai penulis, editor, pembuat, dan penanggung jawab.
- d. Memiliki komitmen dengan menyatakan kesediaan menjadi team evaluator standarisasi media pembelajaran

3) Ahli Bahasa

- a. berstatus sebagai pegawai negeri sipil (PNS) di lingkungan Badan Bahasa, kecuali yang diatur secara khusus;

- b. sehat jasmani dan rohani;
- c. sekurang-kurangnya memiliki ijazah sarjana S-1 kebahasaan; dan
- d. memiliki sertifikat kemahiran berbahasa Indonesia (UKBI) sekurang-kurangnya pada tingkat sangat unggul.

Berdasarkan kriteria tersebut, maka untuk menguji kelayakan produk, dibutuhkan 1 ahli media, 1 ahli materi, dan 1 ahli bahasa yang kompeten di bidang masing-masing.

2) Sampel Uji Coba Siswa

Dalam menentukan besar kecilnya jumlah sampel penelitian, Sudjana dalam Mudian (2017) mengatakan bahwa tidak ada ketentuan yang baku atau rumus yang pasti, sebab keabsahan sampel terletak pada sifat dan karakteristiknya mendekati populasi atau tidak, bukan pada besar atau kecilnya jumlah. Minimal sampel sebanyak 30 subjek. Ini berdasarkan atas perhitungan atau pengujian yang lazim digunakan dalam statistika.

Surakhmad dalam Mudian (2017) menyatakan bahwa “jika ukuran sampel kurang atau sama dengan 100, maka pengambilan ukuran sampel sekurang-kurangnya 50% dari ukuran populasi. Ukuran populasi lebih dari 100, maka sampel diambil 15%-25% dari ukuran populasi.” Berdasarkan pendapat di atas peneliti akan menentukan kelas X TPTUP SMKN 2 Trenggalek dengan jumlah 36 peserta didik sebagai sampel penelitian.

Pada uji coba perorangan peneliti akan menggunakan teknik *nonprobability sampling*. *Nonprobability sampling* menurut Sugiyono (2019:131) merupakan “Teknik pengambilan sampel yang tidak memberi

peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.” Pada penelitian ini uji coba perorangan menggunakan teknik penentuan sampel *nonprobability sampling* dengan teknik *purposive*. Menurut Sugiyono (2019:133) “*sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.” Berdasarkan pendapat di atas besar target sampel untuk uji coba perorangan berdasarkan pertimbangan gender, kemampuan, dan jumlah siswa sebanyak 3 siswa.

Selanjutnya, untuk uji kelompok kecil peneliti mengacu pada pendapat Branch (2009:129) yang mengatakan bahwa jumlah optimal untuk uji coba kelompok kecil dapat berada di antara 8 dan 20. Meskipun istilah yang digunakan untuk menggambarkan percobaan itu kecil kelompok, konteksnya harus mendekati pengaturan instruksional yang dimaksudkan. Jadi untuk uji coba kelompok kecil peneliti mengambil sampel sebanyak 5-10 siswa.

Untuk uji kelompok besar peneliti akan menggunakan peserta didik kelas X TPTUP yang berjumlah 36 siswa.

3) Sampel Uji Coba Guru

Kriteria yang dibutuhkan untuk uji coba guru menurut Kemendikbud (2015:5) adalah sebagai berikut.

- (1) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S1 dalam bidang pendidikan minimal lima (5) tahun dan menggunakan media pembelajaran dan atau alat bantu mengajar berbasis multimedia.

- (2) Tidak terlibat dalam proses produksi media pembelajaran atau alat bantu mengajar/belajar yang akan dinilai, baik sebagai penulis, editor, pembuat, dan penanggung jawab.
- (3) Memiliki komitmen dengan menyatakan kesediaan menjadi team evaluator standarisasi media pembelajaran

Dengan demikian berdasarkan paparan di atas dapat di simpulkan bahwa dalam pengujian kelayakan dari media pembelajaran E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia Materi Teks Anekdote, membutuhkan 1 orang ahli media, 1 orang ahli materi, 36 peserta didik dan 1 orang guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia.

3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Sugiono dalam Sukendra & Atmaja (2020:1) mengatakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun social yang diamati.

Sugiyono (2019:296) mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), interview (wawancara), kuesioner (angket), dokumentasi dan gabungan keempatnya.

Selain itu Purwanto dalam Sukendra & Atmaja (2020:1) menjelaskan bahwa instrument penelitian pada dasarnya adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrument penelitian dibuat sesuai dengan tujuan pengukuran dan teori yang digunakan sebagai dasar.

Dari beberapa pengertian yang telah dipaparkan diatas dapat diambil kesimpulan bahwasanya, observasi merupakan metode pengambilan data yang dipilih oleh peneliti untuk menemukan informasi yang ada dilapangan dalam hal ini yakni kesenjangan yang terdapat selama proses pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini observasi dilakukan di SMK Negeri 2 Trenggalek khususnya pada kelas X TPTUP C SMKN 2 Trenggalek.

1) Observasi

Menurut Hadi dalam Sugiyono (2019:203) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Pada penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa, gaya belajar siswa, proses pembelajaran, dan permasalahan yang dihadapi siswa kelas X TPTUP C pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Anekdote.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrument Observasi

| No. | Aspek | Indikator | No Butir Soal |
|-----|---|---|---------------|
| 1. | karakteristik siswa | 1.Karakteristik umum 2.Kemampuan awal 3.Gaya belajar siswa 4.Motivasi | 1-14 |
| 2. | Tujuan pembelajaran dan kompetensi | 1.Tujuan pembelajaran 2.Kompetensi | 15-16 |
| 3. | Memilih metode, media dan materi pembelajaran | 1.Metode pembelajaran 2.Media pembelajaran 3.Komponen isi atau pelajaran materi | 17-27 |

| | | | |
|----|--------------------|---|-------|
| 4. | Kondisi lingkungan | 1.Sumber teknologi 2.Fasilitas belajar | 28-30 |
|----|--------------------|---|-------|

Sumber : diolah oleh peneliti

2. Wawancara

Menurut Sugiyono dalam Sudaryana & Agusiady (2022:165) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti akan melaksanakan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang diliti, dan juga peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.

Selain itu wawancara ini dilakukan guna mengumpulkan data penelitian dan mengetahui pentingnya pengembangan media E-modul Interaktif. Wawancara ini dilakukan dengan guru Bahasa Indonesia khususnya yang mengajar di kelas X TPTUP B SMKN 2 Trenggalek dan peserta didik kelas X TPTUP B SMKN 2 Trenggalek, dengan wawancara ini peneliti menggali informasi mengenai proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas, bagaimana model pembelajaran, media apa yang digunakan, dan apa saja kesulitan peserta didik ataupun pendidik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Data hasil dari wawancara analisis kebutuhan ini nantinya akan menjadi dasar bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia Materi Teks Anekdote, selain wawancara yang dilakukan oleh peneliti juga bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran seperti apa yang diharapkan oleh pendidik untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik. Selanjutnya wawancara dilakukan setelah

uji kelayakan pada media pembelajaran E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia Materi Teks Anekdote yang telah dikembangkan, hal ini dilakukan guna mengetahui respon yang diberikan dari guru dan siswa. Berikut kisi-kisi pertanyaan yang digunakan dalam wawancara:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Wawancara Pada Studi Pendahuluan

| No. | Aspek | Nomor Butir Soal |
|-----|--|------------------|
| 1. | Kesenjangan yang terjadi pada proses pembelajaran | 1-4 |
| 2. | Solusi dan metode pembelajaran yang telah diterapkan | 5,6,7,10 |
| 3. | Penggunaan IPTEK pada saat proses pembelajaran | 8 ,9,12, 13 ,14 |
| 4. | Respon Siswa | 11 |
| 5. | Media Pembelajaran yang diharapkan | 15-20 |

Sumber: diolah oleh peneliti

Tabel 3.3 Kisi-kisi Wawancara Pada Tahap Uji Kelayakan Media Pembelajaran Ditujukan pada Guru dan Peserta Didik

| No | Aspek | Deskripsi |
|----|---------------------------|---|
| 1. | Aspek Kelayakan Isi | Aspek kelayakan isi meliputi kelengkapan dan keakuratan materi dan contoh yang digunakan pada media pembelajaran |
| 2. | Aspek Kelayakan Penyajian | Aspek kelayakan penyajian meliputi sistematika penyajian media pembelajaran, adanya tujuan pembelajaran sebelum materi, kesinambungan setiap bab pada media pembelajaran. |
| 3. | Aspek Kontekstual | Aspek kelayakan kontekstual meliputi materi dan contoh yang digunakan sesuai dengan bidangnya. |

| | | |
|----|----------------------------|--|
| 4. | Aspek Kelayakan Kebahasaan | Aspek kelayakan kebahasaan meliputi pesan yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa, penggunaan bahasa yang mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. |
| 5. | Aspek Kelayakan Kegrafikan | Aspek Kelayakan Kegrafikan meliputi desain dari media pembelajaran, seperti desain <i>cover</i> , desain isi media, kejelasan dari <i>font</i> serta gambar ataupun video yang terdapat dalam media. |

Sumber: diolah oleh peneliti

3. Angket (kuisoner)

Suharsimi Arikunto dalam Fahmi dan SS Heru (2019:39) mengungkapkan bahwa angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan dengan tujuan untuk memperoleh informasi atau data dari responden mengenai hal-hal yang bersangkutan dengan pribadinya.

Widoyoko dalam Purnomo dan Palupi (2016:153) menyatakan bahwa angket atau kuisoner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden guna diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna.

Angket dalam penelitian ini, digunakan untuk memperoleh data penelitian yang berupa kelayakan E-Modul Interaktif mata pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Anekdote dari ahli materi, ahli media, guru, dan pendapat siswa

Angket yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kombinasi, yaitu tertutup dan terbuka. Dalam angket tertutup jawabannya sudah ditentukan sehingga responden langsung diarahkan untuk memilih jawaban yang berupa kalimat paling dekat dengan pendapat, perasaan, penilaian dan posisinya.

Sedangkan untuk angket terbuka, responden diberi pertanyaan terbuka kemudian dapat menjawab dengan bebas tanpa adanya batasan tertentu, jawaban ini dapat berupa saran dan kritikan.

Instrumen angket yang akan digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia merujuk pada BSNP (Buletin BSNP, 2007:21) dan BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan) Standar Penilaian Buku Teks Pelajaran yang menyebutkan lima aspek yang perlu ditinjau, yakni aspek isi, aspek kebahasaan, aspek kegrafisan, aspek penyajian dan aspek penilaian kontekstual (Urip Purwono, 2008:1).

Adapun kisi-kisi instrumen angket penilaian kelayakan E-Modul Interaktif Bahasa Indonesia, adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

| No | Kriteria | Indikator | Nomor butir soal |
|----|-----------------------------|---|------------------|
| 1. | Aspek Kelayakan Isi | Kesesuaian materi dengan Capaian pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran | 1 |
| | | Keakuratan materi | 2 |
| | | Kemutakiran Materi | 3 |
| | | Mendorong keingintahuan | 4 |
| | | Pengayaan | 5 |
| 2. | Aspek Kelayakan Penyajian | Teknik penyajian | 6 |
| | | Pendukung penyajian | 7 |
| | | Penyajian pembelajaran | 8 |
| | | Koherensi dan keruntutan alur piker | 9 |
| | | Kelengkapan koponen modul ajar | 10 |
| 3. | Aspek Penilaian Konstektual | Hakikat konstektual | 1 |
| | | Komponen konstektual | 2 |

Sumber: modifikasi aspek menurut BSNP (Urip Purwono, 2008)

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

| No | Kriteria | Indikator | Nomor Butir Soal |
|----|--|--|------------------|
| 1. | Aspek Kelayakan Kegrafisan Aspek Kelayakan Kebahasaan | Ukuran modul | 1 |
| 2. | | Desain modul sampul | 2 |
| | | Desain isi modul | 3 |
| | | Penggunaan bahasa yang lugas | 4 |
| | | Penggunaan bahasa yang komunikatif | 5 |
| | | Penggunaan bahasa yang dialogis dan interaktif | 6 |
| | | Penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah kebahasaan | 7 |
| | | Penggunaan bahasa sesuai dengan perkembangan peserta didik | 8 |
| | | Penggunaan istilah , simbol, atau ikon | 9 |

Sumber: modifikasi aspek menurut BSNP (Urip Purwono, 2008)

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen untuk Peserta Didik

Sumber: Modifikasi aspek menurut menurut BSNP (Urip Purwono, 2008)

| No | Kriteria | Indikator | Nomor Butir Soal |
|----|---------------------|--|------------------|
| 1 | Aspek Kelayakan isi | Kesesuaian materi CP dan TP | 1 |
| | | Materi sesuai dengan mata pelajaran bahasa indonesia | 2 |
| | | Sesuai dengan kurikulum yang berlaku | 3 |
| | | Mendorong rasa ingin tahu | 4 |
| | | Materi tambahan sesuai dengan pelajaran | 5 |

| No | Kriteria | Indikator | Nomor Butir Soal |
|----|-----------------------------|--|------------------|
| 2. | Aspek Kelayakan penyajian | Materi dapat dipahami | 6 |
| | | Contoh, gambar dan tabel sesuai dengan materi | 7 |
| | | Petunjukan belajar sesuai dengan sasaran | 8 |
| | | Peserta didik dapat berinteraksi dengan media pembelajaran | 9 |
| | | Bab disajikan dengan runtut | 10 |
| 3. | Aspek penilaian Kontekstual | Materi sesuai dengan bidang keahlian | 12 |
| 4. | Aspek Kelayakan Kefrafikan | Desain cover jelas dan menarik | 13 |
| | | Media pembelajaran efektif dan efisien | 14 |
| | | Tampilan isi modul jelas Penggunaan <i>font</i> dan contoh sesuai dengan materi | 15 |
| | | Istilah yang digunakan dapat dipahami | 16 |
| 5. | Aspek Kelayakan Kebahasaan | Teks bacaan dapat dipahami | 17 |
| | | Bahasa yang digunakan dapat dipahami | 18 |
| | | Ejaan yang digunakan tepat | 19 |
| | | Ikon yang digunakan sesuai dan dapat dipahami | 20 |

Sumber: Modifikasi aspek menurut menurut BSNP (Urip Purwono, 2008)

Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Untuk Guru

| No | Kriteria | Indikator | Nomor Butir Soal |
|----|-----------------------------|---|------------------|
| 1 | Aspek Kelayakan isi | Kesesuaian materi CP dan TP | 1 |
| | | Materi sesuai dengan mata pelajaran bahasa Indonesia | 2 |
| | | Sesuai dengan kurikulum yang berlaku | 3 |
| | | Mendorong rasa ingin tahu | 4 |
| | | Materi tambahan sesuai dengan pelajaran | 5 |
| 2. | Aspek Kelayakan penyajian | Materi dapat dipahami | 6 |
| | | Contoh, gambar dan tabel sesuai dengan materi | 7 |
| | | Petunjukan belajar sesuai dengan sasaran | 8 |
| | | Peserta didik dapat berinteraksi dengan media pembelajaran | 9 |
| | | Bab disajikan dengan runtut | 10 |
| | | Kelengkapan komponen modul | 11 |
| 3. | Aspek penilaian Kontekstual | Materi sesuai dengan bidang keahlian | 12 |
| 4. | Aspek Kelayakan Kegrafikan | Desain cover jelas dan menarik | 13 |
| | | Media pembelajaran efektif dan efisien | 14 |
| | | Tampilan isi modul jelas Penggunaan <i>font</i> dan contoh sesuai dengan materi | 15 |
| | | Istilah yang digunakan dapat dipahami | 16 |
| 5. | Aspek Kelayakan Kebahasaan | Teks bacaan dapat dipahami | 17 |
| | | Bahasa yang digunakan dapat dipahami | 18 |
| | | Ejaan yang digunakan tepat | 19 |
| | | Ikon yang digunakan sesuai dan dapat dipahami | 20 |

Sumber: diolah oleh peneliti

Adapun angket yang digunakan peneliti dalam penggalan data untuk mengetahui kebutuhan siswa, sebagai berikut.

Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Studi Pendahuluan

| No. | Aspek | Nomor butir soal |
|-----|---|------------------|
| 1. | Kegemaran Peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia | 1 |
| 2. | Pendapat peserta didik mengenai media pembelajaran elektronik dan non-elektoronik | 2,3,6, |
| 3. | Media pembelajaran yang pernah digunakan oleh guru | 4,5 |
| 4. | Pendapat peserta didik dengan media yang akan dikembangkan | 7,8,9,10 |

Sumber: diolah oleh penelitian

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

3.5.1 Analisi Data Kualitatif

Bogdan dalam Sugiyono (2018:130) menyatakan analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam

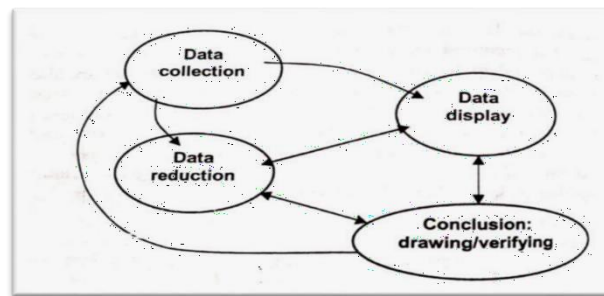
unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Dalam analisis kualitatif, Bogdan dalam Sugiyono (2019:319) menyatakan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi), dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh (Sugiyono 2018:129).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2018:133) yang menyatakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conduction drawing/verification*.

Langkah-langkah analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah sebagai berikut.



Gambar 3.2 Komponen dalam Analisis Data

Sumber: Sugiyono (2019:322)

1) *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Dalam penelitian kualitatif pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara mendalam. Pada tahap awal peneliti melakukan penjelajahan secara umum terhadap situasi atau obyek yang diteliti. Tahap pengumpulan data ini peneliti melakukan pengamatan pada kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia materi hikayat di kelas X TPTUP C SMK Negeri 2 Trenggalek dan mewawancarai guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2) *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilah dan memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

Pada tahap ini peneliti melakukan pemilahan terhadap data yang dibutuhkan dalam penelitian dengan menentukan dan membagi data yang digunakan untuk uji coba kelayakan produk E-Modul Interaktif.

3) *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles dan Huberman menyatakan bahwa yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Selain dengan teks yang naratif, dalam mendisplay data disarankan juga dapat berupa grafik, matrik, *network* (jejaring kerja) dan *chart*. Pada tahap ini peneliti menyajikan data dengan mendeskripsikan hasil dari angket yang telah disebarakan.

4) *Conclusion Drawing/verification*

Langkah ke empat dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Pada tahap ini peneliti menyimpulkan hasil dari penilaian angket validasi multimedia pembelajaran interaktif dengan hasil yang diperoleh yaitu sangat baik. Analisis data tersebut ditujukan untuk menggambarkan karakteristik data yang diperoleh pada masing-masing variabel. Melalui cara tersebut diharapkan dapat memudahkan dalam memahami data pada proses selanjutnya. Hasil yang diperoleh dari analisis data dijadikan sebagai dasar acuan untuk merevisi produk agar produk dapat lebih baik.

3.5.2 Analisis Data Kuantitatif

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif. Sugiyono (2019:206) mengungkapkan bahwa statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Sugiyono (2019:146) menyatakan bahwa Skala Likert dalam penelitian dan pengembangan digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena social ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian.

Instrumen yang akan digunakan oleh peneliti ialah dalam bentuk lembar angket, selanjutnya untuk mengukur jawaban setiap item instrumen akan menggunakan Skala Likert, yang mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Adapun langkah dari penyusunan instrument sebagai beriku.

- 1) Menyusun kisi-kisi instrument
- 2) Membuat butir pertanyaan
- 3) Membuat *scoring*

Angket penskoran yang digunakan dalam penilaian produk memiliki retangan 1-4 sesuai dengan konten pertanyaan. Hasil dari penilaian dari ahli media, ahli materi, guru dan peserta didik akan diolah dari huruf menjadi skor mengacu pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.9 Kategori Skor dalam Penelitian

| No. | Skor | Keterangan |
|-----|------|---------------------------------------|
| 1. | 5 | Sangat Setuju/Sangat Baik |
| 2. | 4 | Setuju/Baik |
| 3. | 3 | Ragu-ragu/Cukup Baik |
| 4. | 2 | Tidak setuju/tidak baik |
| 5. | 1 | Sangat tidak setuju/sangat tidak baik |

Sumber: Sugiyono (2019:147) Keterangan:

- (1) Jawaban dengan skor 5 menunjukkan bahwa skor sangat positif.
- (2) Jawaban dengan skor 4 menunjukkan bahwa skor positif.
- (3) Jawaban dengan skor 3 menunjukkan bahwa skor cukup positif.
- (4) Jawaban dengan skor 2 menunjukkan bahwa skor negatif.
- (5) Jawaban dengan skor 1 menunjukkan bahwa skor sangat negatif.

Untuk menghitung prosentase kelayakan angket validitas ahli media, ahli materi, respon guru, dan respon siswa terhadap media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran bahasa Indonesia materi hikayat, maka akan dilakukan penghitungan dengan menggunakan rumus prosentase sebagai berikut.

$$Xi = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100\%$$

(Damayanti, 2018:65) Keterangan :

Xi : Prosentase Kelayakan Angket

$\sum S$: Jumlah Nilai

S_{max} : Skor Maksimal

Adapun kriteria kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif yang digunakan dalam penelitian ini dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 3.12 Kriteria Kelayakan Media

| No | Tingkat Pencapaian (%) | Kualifikasi | Keterangan |
|----|------------------------|-------------------|----------------------------------|
| 1 | 81% - 100% | Sangat Baik | Sangat layak, tidak perlu revisi |
| 2 | 61% - 80% | Baik | Layak, tidak perlu revisi |
| 3 | 41% - 60% | Cukup Baik | Cukup layak, perlu revisi |
| 4 | 21% - 40% | Tidak Baik | Tidak layak, perlu revisi |
| 5 | 0% - 20% | Sangat Tidak Baik | Sangat tidak layak, perlu revisi |

Sumber: (Supardi, 2017:405)

Keterangan:

1. Jika nilai prosentase 81% - 100% menunjukkan bahwa media sangat layak dan tidak perlu revisi.
2. Jika nilai prosentase 61% - 80% menunjukkan bahwa media layak dan tidak perlu revisi.
3. Jika nilai prosentase 41% - 60% menunjukkan bahwa media sangat layak dan perlu revisi.
4. Jika nilai prosentase 21% - 40% menunjukkan bahwa media tidak layak dan perlu revisi.
5. Jika nilai prosentase 0% - 20% menunjukkan bahwa media sangat layak dan perlu revisi.

3.5.2.2 Uji Efektivitas

Untuk menguji keefektifan E-Modul Interaktif, peneliti akan melakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Adapun langkah-langkah dalam melakukan pengujian hipotesis sebagai berikut.

1) Uji Validitas Instrumen

Butir soal dalam tes sebelum diujikan kepada peserta didik harus diukur terlebih dahulu derajat validitasnya. Menurut Diawati dalam Puspitaningsih, dkk (2019:118) menyatakan sebuah alat pengukur dikatakan valid apabila alat pengukur tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur secara tepat. Dengan kata lain bahwa suatu tes itu dikatakan memiliki tingkat kevalidan yang tinggi jika tes tersebut benar benar mengukur hasil belajar.

Adapun pengujian validitas yang dilakukan akan dihitung menggunakan program SPSS 25.0 (*Statistical Product and Service Solutions*). Adapun ketentuan pengujiannya adalah jika nilai hitung lebih besar dari nilai tabel maka data valid tetapi jika nilai hitung lebih kecil dari nilai tabel maka data tersebut tidak valid (Komarudin & Sarkandi, 2017:136).

2) Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas soal merupakan ukuran yang menyatakan tingkat keajegan atau kekonsistenan suatu soal tes (Asep dalam Puspitaningsih, dkk., 2019:121). Menurut Purwanto (2018:74) menyatakan suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel jika instrumen tersebut dapat menghasilkan data penelitian yang konsisten, karena dengan konsistenlah sebuah data dapat dipercaya

kebenarannya. Adapaun jenis pengujian reabilitas internal yang dipilih peneliti adalah *formula alfa* (α).

Peneliti memilih formula ini karena instrumen dapat langsung diuji dengan menggunakan program SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) (Purwanto, 2018:84). Adapun kriteria pengujiannya adalah jika hasil *cronbach's alpha* yang didapatkan $> 0,6$ maka data tersebut dikatakan reliabel (Sujarweni dalam Purwanto, 2018:105).

3) Uji T-Tes

Tahap analisis data dengan menggunakan *t tes* merupakan tahap akhir setelah diadakannya implementasi produk E-Modul Interaktif terhadap siswa kelas X TPTUP SMKN 2 Trenggalek. Data yang digunakan untuk analisis ini adalah data yang didapatkan dari hasil *pre-tes* dan *post-tes* yang sudah diberikan kepada siswa.

Uji *t* atau *t tes* adalah tes statistik yang dapat dipakai untuk menguji perbedaan atau kesamaan dua kondisi atau perlakuan atau dua kelompok yang berbeda dengan prinsip perbandingan rata-rata (mean) kedua kelompok atau perlakuan itu (Subana, 2015:168).

Dari hasil pengujian *t tes* ini maka dapat diketahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa kelas X TPTUP SMKN 2 Trenggalek setelah menggunakan media pembelajaran E-Modul Interaktif mata pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Anekdote. Adapun pengujian *t tes* dalam penelitian ini menggunakan program SPSS 25.0 (*Statistical Product and Service Solutions*) dengan bantuan komputer. Ketentuannya adalah jika nilai

sig. (*2-tailed*) $\leq 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sebaliknya, jika nilai sig. (*2-tailed*) $\geq 0,05$, maka H_a ditolak dan H_0 diterima (Lestari, Dkk., 2019:44).