

PENGARUH E-MODUL BAHASA INDONESIA TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNDIKMA

Farida Fitriani¹

¹FIPP-Universitas Pendidikan Mandalika

Email: farida.fitriani@undikma.ac.id

Abstrak: Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh e modul pada mata kuliah Bahasa Indonesia terhadap hasil belajar mahasiswa Teknologi Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Mandalika. Jenis penelitian ini eksperimen semu (*quasi eksperimen*) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran e-modul terhadap hasil belajar mahasiswa semester II Program Studi Teknologi Pendidikan FIPP Undikma. Adapun rancangan penelitian digunakan adalah *one shot case study*. Hasil penelitian ini yaitu layak untuk dipergunakan dengan rincian sebagai berikut: e-modul Bahasa Indonesia telah di validasi oleh dua validator dari tampilan, isi dan bahasa dengan nilai rata-rata 86,44%. Hasil belajar mahasiswa pun dikatakan tuntas dengan nilai rata-rata 83 dari 42 mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan. Kemudian respon mahasiswa pun dikategorikan baik.

Kata kunci: E-modul, Bahasa Indonesia, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi saat ini semakin pesat. Teknologi memiliki peran sangat penting dalam dunia pendidikan. Namun, yang paling adalah peran dosen dalam pembelajaran harus dilakukan secara efektif dan efisien. Terutama dalam mendidik peserta didik dalam tatakrama dan perilakunya yang akan berperan penting dalam kegiatan bermasyarakat. teknologi tanpa ada peran pengajar atau dosen akan berjalan kurang efektif. Oleh karena itu, meski teknologi di masa depan akan dimanfaatkan dengan baik, namun peran dosen masih sangat penting agar peserta didik siap dalam mengasah kemampuan mahasiswa untuk dimanfaatkan dalam kegiatan bermasyarakat dan dalam pekerjaan.

Teknologi dan pendidikan harus saling mendukung dan melengkapi. Teknologi sangat memberikan manfaat dan membantu berjalannya dunia pendidikan. Peran teknologi di dalam dunia pendidikan membantu peran pengajar yaitu dengan melakukan kegiatan otomasi suatu tugas atau proses. Selain itu dapat memperkuat peran pengajar yaitu menyajikan informasi, tugas atau proses. Teknologi sebagai infrastruktur pendidikan, sumber bahan ajar, sebagai alat bantu dan fasilitas pendidikan (administrator). Berdasarkan hal tersebut, perkembangan teknologi dapat memudahkan masyarakat dalam mengakses segala sesuatu dalam dunia pendidikan. Dengan memanfaatkan teknologi juga dapat membantu media pembelajaran berbasis digital (Kadek et al., 2022). Menurut Lestari & Nugrahani) Media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu media grafis, media audio, dan media realita. Media grafis adalah media yang digunakan dengan digunakan untuk mengilustrasikan suatu hal secara visual baik dalam bentuk angka-angka, simbol-simbol maupun gambar-gambar tertentu agar lebih mudah diingat. Contoh dari media grafis adalah poster, pamlet, foto dan lain-lain. Media audio adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan melalui suara. Contohnya seperti radio, televisi, smartpone, laptop dan lain-lain. Sedangkan media realita atau media nyata merupakan media yang berasal dari lingkungan alam baik dalam kondisi masih hidup ataupun sudah mati. (Wulandari et al., 2021)s

Teknologi juga dapat menjadi solusi bagi bangsa Indonesia khususnya di bidang pendidikan. Dengan perkembangan teknologi di era digital, tentunya akan ada banyak teknologi masa depan yang jika diimplementasikan dan memiliki dampak yang lebih besar. Kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat mempermudah proses belajar mengajar. Menurut Safitri et al., (2022) pemanfaatan teknologi dalam pendidikan yang dikemas berupa e-modul dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar mahasiswa. Dengan begitu, e-modul memiliki kelebihan dalam dunia pendidikan yaitu menjadikan pembelajaran lebih menarik, karena dapat dilengkapi dengan fasilitas multimedia dan dapat melakukan belajar berulang serta belajar mandiri. Dengan perkembangan teknologi saat ini, relatif sangat mudah mengakses apapun di internet dan memungkinkan media pembelajaran seperti modul didesain dalam bentuk elektronik (e-modul) yang dapat mengintegrasikan teks, gambar, video, simulasi, animasi, kuis dan evaluasi secara interaktif (Saprudin et al., 2021). Menurut Diana, (2021) dengan menggunakan e-modul sebagai sumber belajar sangat praktis dan dapat membantu mahasiswa belajar dengan mandiri. Sedangkan menurut Hutahaean et al, (2018) e-modul merupakan bahan ajar mandiri untuk mencapai tujuan tertentu, yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil yang disajikan dalam bentuk elektronik, dimana didalamnya terdapat audio, video, animasi, dan navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif. E-modul tersebut sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran di setiap mata kuliah. Hal tersebut didukung oleh Fadilah, (2021) yang mengatakan, perlunya bahan ajar yang bervariasi seperti e-book atau e-modul untuk memenuhi kebutuhan belajar mandiri bagi siswa. Namun, kenyataannya hal tersebut tidak banyak dijumpai dalam dunia pendidikan, khususnya pengamatan yang dilakukan peneliti sebelumnya, tentang minat, motivasi dan kemampuan mahasiswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia masih cukup rendah, sehingga menyebabkan hasil belajarnya pun menjadi kurang. Hal tersebut dikarenakan mahasiswa hanya menerima materi dari buku dan *powerpoint* saja. Refrensi atau sumber belajar yang masih minim membuat mahasiswa kurang memahami dan semangat belajar rendah. Hal ini menyebabkan kejenuhan mahasiswa dalam proses pembelajaran di kelas. Menurut Imansari & Sunaryantiningsih, (2017) pemakaian media interaktif dalam proses pembelajaran akan dapat membangkitkan motivasi dan merangsang belajar mahasiswa. Dengan memanfaatkan teknologi dapat memberikan kemudahan untuk belajar dengan menggunakan laptop atau handphone serta belajar dapat dilakukan kapanpun dan di manapun (Fitriani & Indriaturrahmi, 2020). Oleh karena itu, artikel ini akan membahas pengaruh e-modul Bahasa Indonesia terhadap hasil belajar mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Mandalika

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjenis eksperimen semu (*quari eksperimen*) yang bertujuan memprediksi keadaan yang dapat dicapai melalui eksperimen yang sebenarnya, tetapi tidak ada pengontrolan dan atau manipulasi terhadap seluruh variabel yang relevan. Jenis metode ini diharapkan dapat mengetahui pengaruh penggunaan e-modul terhadap hasil belajar mahasiswa semester II S1 Teknologi Pendidikan pada mata kuliah Bahasa Indonesia di FIPP Universitas Pendidikan Mandalika. Validasi e-modul dilakukan oleh ahli yang sesuai bidangnya. Validator diminta untuk memberikan penilaian tentang e-modul berdasarkan kriteria isi, tampilan dan bahasa dengan mengisi lembar angket yang telah disiapkan.

Rancangan penelitian yang digunakan pada artikel ini adalah *one shot case study*. Desain penelitian ini dimaksudkan untuk menunjukkan kekuatan pengukuran suatu desain penelitian.

Adapun polanya sebagai berikut (Sugiyono, 2015):

Kelompok	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X	O

Keterangan:

X= Perlakuan dengan diberi media pembelajaran e-modul

O= Posttest yang diberikan pada akhir proses pembelajaran

Data hasil penelitian ini diperoleh dengan menggunakan instrument tes dan nontes. Instrument tes digunakan untuk mengukur hasil belajar mahasiswa Teknologi Pendidikan. Instrument ini berupa soal-soal post-test yang diberikan pada mahasiswa setelah mereka diberi perlakuan. Hasil post-test tersebut dijadikan sebagai bahan untuk menarik simpulan yang dilakukan melalui dua cara, yakni dengan melihat hasil rata-rata dan membandingkan dengan standar yang diinginkan. Sedangkan instrument penelitian nontes, digunakan angket. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran e-modul. Angket ini diberikan setelah mahasiswa menggunakan e-modul Bahasa Indonesia.

Penilaian e-modul interaktif dilakukan oleh para ahli dengan cara memberikan tanggapan dengan kriteria sangat valid, valid, cukup valid, tidak valid, dan sangat valid. Untuk analisis data validasi e-modul dan respon siswa digunakan perhitungan yang sama, yaitu menggunakan statistic deskriptif hasil rating. Untuk menghitung ketuntasan klasikal digunakan statistik deskriptif yang dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$PK = \left[\frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah seluruh indikator}} \right] \times 100\%$$

Keterangan:

PK = Presentase ketuntasan klasikal

Dalam penelitian ini, pembelajaran secara klasikal dikatakan tuntas apabila presentase ketuntasan mencapai $\geq 75\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penilaian e-modul oleh validator ada tiga yaitu tampilan, isi dan bahasa. Penilaian ini dilakukan dengan cara mengisi angket dan memberi tanggapan dengan kriteria sangat valid, valid, cukup valid, tidak valid, dan sangat tidak valid. Kemudian perhitungan dilakukan dengan menggunakan statistic deskriptif hasil rating.

Berikut tabel validasi e-modul yang diisi oleh validator dengan beberapa aspek yang dinilai.

Tabel 1. Validasi Ahli

Aspek	Keterangan	Jumlah rata-rata
1. Tampilan	a. Tampilan e-modul menarik dan mudah dipahami b. Desain layout (tata letak) e-modul sudah proporsional c. Pemilihan jenis dan ukuran huruf pada e-modul sudah proporsional	86%

	<ul style="list-style-type: none"> d. Pemilihan jenis dan ukuran huruf pada e-modul menarik e. Ilustrasi (gambar, teks, dan video) yang digunakan e-modul jelas dan sesuai dengan materi. 	
2. Isi	<ul style="list-style-type: none"> a. Kesesuaian materi dengan silabus b. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran c. Kebenaran substansi materi pembelajaran dalam e -modul d. Materi dalam e-modul mudah dipahami e. Materi pembelajaran bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan f. Kesesuaian ilustrasi gambar (contoh-contoh gambar) dalam e-modul dengan materi pembelajaran 	88,33%
3. Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> a. Keseluruhan informasi dalam e-modul terbaca dengan jelas b. Bahasa yang digunakan mudah dipahami c. Kejelasan penyampaian informasi pada e-modul d. Kesesuaian kalimat dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar e. Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda f. Penggunaan bahasa yang komunikatif 	85%

Kemudian, setelah dilakukan validasi oleh ahli. Langkah selanjutnya yaitu e-modul diterapkan dalam pembelajaran saat perkuliahan Bahasa Indonesia dengan materi Sejarah dan Ejaan Bahasa Indonesia. Mahasiswa diberi e-modul yang sudah dirancang oleh peneliti, kemudian mahasiswa belajar secara mandiri dengan e-modul yang dilengkapi gambar dan video, penugasan dan lembar kerja mahasiswa. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, mahasiswa diberi soal posttes untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa. Berikut tabel 2. data posttes hasil belajar e-modul Bahasa Indonesia.

Tabel 2. Data posttes hasil belajar

Nama	Jumlah Nilai	Nama	Jumlah Nilai
BLS	80	OW	80
IS	76	JH	76
MSA	80	BS	84
YN	84	EA	80
LHA	68	FA	84

SB	76	SU	88
HA	76	NAF	92
RDP	88	BPDR	76
ZR	84	IDL	76
DCM	88	AF	92
LN	76	MS	84
MZ	76	SMR	80
RA	80	YB	84
IAT	72	BNH	76
HN	80	MKF	84
GES	88	ES	84
AS	88	VFA	88
MRA	84	TH	80
MNM	76	FS	80
MBA	72	IBA	76
JM	80	TL	80
Jumlah	1672	Jumlah	1724
Total		3396	
Rata-rata		80.86%	

Hasil belajar mahasiswa tersebut kemudian dihitung untuk mengetahui ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil analisis tes tersebut, hasil belajar menunjukkan nilai rata-rata 80.86% dari 42 mahasiswa dengan kriteria sangat baik. Berikut tabel hasil belajar siswa.

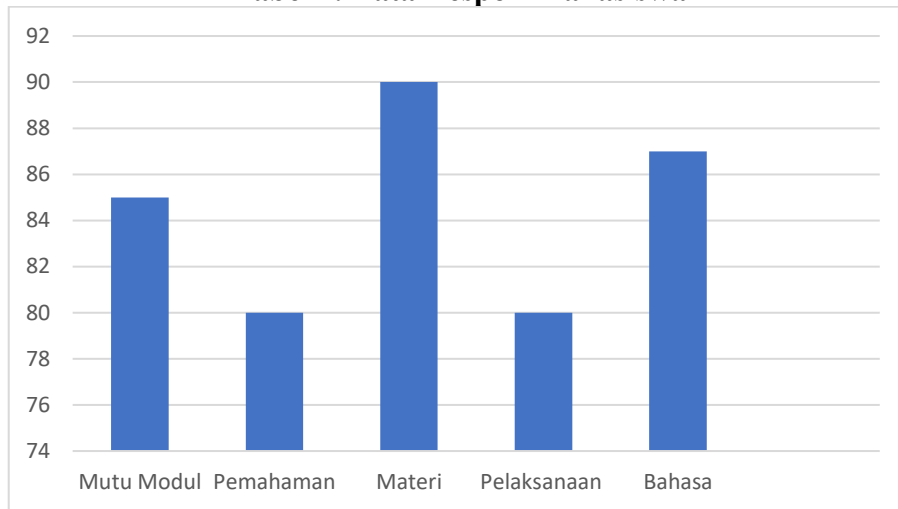
Tabel 3. Kategori Hasil Belajar Siswa

Persentase Ketuntasan	Kriteria
80-100%	Sangat Baik
66-79%	Baik
56-65%	Cukup
40-55%	Kurang
<40%	Kurang Sekali

(Arikunto & Jabar, 2014)

. Setelah ketuntasan diketahui, peneliti melanjutkan memberikan angket terkait respon mahasiswa terhadap penggunaan e-modul Bahasa Indonesia. Data dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Data Respon Mahasiswa



Pembahasan

Berdasarkan tujuan penelitian ini, langkah pertama yang diambil peneliti yaitu tahap validasi media, pengambilan data diperoleh dari validator dengan memberikan penilaian terhadap media pembelajaran e-modul. Para validator diminta untuk mengisi lembar angket validasi yang telah disediakan berdasarkan kriteria tampilan, isi, dan bahasa dengan mengisi angket yang telah disediakan.

Aspek tampilan ini memiliki rata-rata sebesar, 86% dan dikategorikan sangat valid. Sedangkan penilaian isi pada e-modul ini diperoleh hasil 88,33% dan dikatakan sangat valid. Selanjutnya penilaian dari segi bahasa. Penilaian bahasa dapat dilihat dari beberapa aspek diatas diperoleh rata-rata 85% dan dikatakan sangat valid. Berdasarkan hasil dari tiga penilaian aspek tampilan, isi, dan bahasa memiliki rata-rata total 86,44% dan dikategorikan sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa e-modul ini sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Hal tersebut di dukung juga oleh Abdurahman, (2016) yang mengatakan bahwa kelayakan e-modul dilihat dari penilaian validator, yang mana nantinya akan menciptakan pembelajaran yang cukup efektif digunakan dalam kelas. Pendapat yang sama dijelaskan oleh ahli lain tentang pemanfaatan penggunaan e-modul juga sangat layak ketika digunakan sebagai media pembelajaran mandiri untuk memberdayakan literasi dan meningkatkan hasil belajar siswa (Wulandari et al., 2021a).

Setelah validasi dari beberapa ahli. Selanjutnya dilakukan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan e-modul Bahasa Indonesia. Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti memberikan tes berupa posttes yang terdiri atas 25 soal untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan e-modul. Pelaksanaan posttest ini dilakukan oleh 42 mahasiswa. Dengan jumlah keseluruhan 3.396 dengan rata-rata 80.86% tergolong kriteria sangat baik. Secara klasikal telah dinyatakan tuntas sesuai dengan ketentuan yang diterapkan Universitas Pendidikan Mandalika. Dengan meningkatnya hasil belajar, mahasiswa menjadi antusias dan aktif dalam perkuliahan. Hal tersebut, sejalan dengan penelitian Diana, (2021) yang mana, mahasiswa akan aktif ketika sumber belajar mudah didapat

Berdasarkan hasil belajar mahasiswa tersebut, peneliti juga mengukur respon mahasiswa untuk mengetahui tingkat kelayakan e-modul Bahasa Indonesia. Adapun respon mahasiswa terhadap pengaruh e-modul interaktif dapat dikategorikan sangat baik

dengan rata-rata skor 84,4%. Berdasarkan respon mahasiswa tersebut, dapat dikategorikan sangat baik. Oleh karena itu, media e-modul ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan e-modul dengan menggunakan angket respon yang diisi oleh mahasiswa juga harus dipertimbangkan dalam pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Inanna et al., (2021) bahwa pentingnya hasil persepsi atau respon mahasiswa secara keseluruhan harus dipertimbangkan kelayakannya. Hal ini mengindikasikan bahwa modul elektronik untuk mahasiswa sangat bermanfaat dan layak digunakan untuk memenuhi kebutuhan belajar mandiri siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan e-modul telah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas pada mata kuliah Bahasa Indonesia. Hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan e-modul ini dikatakan tuntas dengan nilai rata-rata 80.86%. Selanjutnya respon mahasiswa terhadap penggunaan e-modul Bahasa Indonesia dikatakan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. & Jabar, C.S.A. (2014). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Abdurahman, A. (2016). Pengaruh Penggunaan e-Modul Sebagai Bahan Ajar dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa Kelas X di SMA Tamalatea Makasar. In *Universitas Muhammadiyah Makassar* (Vol. 147, Issue March).
- Diana, P. Z. (2021). Pengembangan e-Modul Mata Kuliah Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 10(2), 153. <https://doi.org/10.35194/alinea.v10i2.1635>
- Fadilah, R. N. (2021). ANALISIS KEBUTUHAN AWAL PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA BERBASIS E-BOOK PADA PESERTA DIDIK KELAS VII TUNAGRAHITA SLB WIDYA BHAKTI SEMARANG. *Jurnal Sasindo*, 9(September 2021), 244–252. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/sasindo.v9i2.11014>
- Fitriani, F., & Indriaturrahmi, I. (2020). Pengembangan e-modul sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X MAN 1 Lombok Tengah. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 4(1), 16. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i1.165>
- Hutahaean, L. A. S. H. (2018). *Pemanfaatan E-Modul Interaktif sebagai Media*. 2018, 298–305.
- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.30870/volt.v2i1.1478>
- Inanna, Nurjannah, Ampa, A. T., & Nurdiana. (2021). Modul Elektronik (E-Modul) Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh. *Seminar Nasional Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar*, 1232–1241.
- Kadek, N., Wijayanti, A., Agung, I. G., Wulandari, A., & Wiarta, I. W. (2022). *E-Modul Literasi Berbasis Cerita Rakyat pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI*. 5(1), 75–84.
- Safitri, B. R. A., Pahriah, P., & Putrayadi, W. (2022). Pengaruh Penggunaan E-Modul

- Pada Matakuliah Teori Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pti Undikma. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(4), 2663–2666. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i4.3928>
- Saprudin, S., Haerullah, A. H., & Hamid, F. (2021). Analisis Penggunaan E-Modul Dalam Pembelajaran Fisika; Studi Literatur. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 2(2), 38. <https://doi.org/10.31851/luminous.v2i2.6373>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Wulandari, F., Yogica, R., & Darussyamsu, R. (2021a). Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 139. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10809>