



Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris

Berbasis Android untuk Siswa Menengah

Penulis:

**Yosa Novia Dewi | Khidayatul Munawwaroh | Jhon Veri |
Heldi | Efa Silfia | Febriyanno Suryana**

Editor:

**Dr. Ir. Suciana Wijirahayu, M.Pd
Dr. Dra. Afdaleni, M. Pd., M. Pd.**



INOVASI MEDIA PEMBALAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA MENENGAH

Oleh:

**Yosa Novia Dewi
Khidayatul Munawwaroh
Jhon Veri
Heldi
Efa Silfia
Febriyanno Suryana**

YAYASAN FATIH ALKHAIRIYYAH



Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android untuk Siswa Menengah

Hak Cipta © Yayasan Fatih Al-Khairiyah
All Right Reserved

Penulis

Yosa Novia Dewi
Khidayatul Munawwaroh
Jhon Veri
Heldi
Efa Silfia
Febriyanno Suryana

Editor

Dr. Ir. Suciana Wijirahayu, M.Pd
Dr. Dra. Afdaleni, M. Pd., M. Pd.

Penyunting

Dr. Julia Safitri, S.T., M.M
Dr. Merri Sri Hartati, M.Pd.

Penata Letak dan Isi

Omega Raya Simarangkir, S.Pi., M.Si
Sherly Franchisca, S.Pd., M.Pd

Perwajahan Sampul dan Ilustrasi

Yulya Srinovita

Cetakan I, Januari 2022

ISBN: 9 786239 147549

Penerbit

Yayasan Fatih Al Khairiyah
Jln. Syechburhanuddin, Pauh Kamar, Kec. Nan Sabaris, Kab. Padang
Pariaman, Sumatera Barat 25571
<https://yayasanfatihalkhairiyah.adpi-indonesia.id/>
E-mail: admin@adpi-indonesia.id



PRAKARTA



*Assalamualaikum Farhatullah
Wabarakatuh*

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji bagi Allah SWT yang telah menjadikan Islam sebagai pedoman hidup bagi seluruh manusia. Tidak lupa shalawat dan salam juga dicurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan umat manusia.

Pendidikan berkualitas merupakan salah satu cita-cita terbesar suatu bangsa, termasuk Indonesia. Hal ini karena, pendidikan berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang juga berkualitas. Pendidikan berkualitas dapat diwujudkan dengan berbagai cara, diantaranya meningkatkan kemampuan belajar siswa, memanfaatkan lingkungan secara maksimal, menyediakan sarana dan prasarana yang baik, melakukan evaluasi dan monitoring yang terukur dan terencana, membangun hubungan yang baik antara sekolah dengan masyarakat.

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan membangun minat siswa dalam belajar. Minat atau ketertarikan siswa dalam belajar ini dapat diciptakan dengan pembelajaran yang menarik dan tidak monoton. Media pembelajaran yang inovatif dan sesuai



perkembangan zaman adalah salah satu faktor penarik bagi siswa dalam belajar, baik di kelas maupun di luar kelas.

Buku ini dibuat berdasarkan hasil dari program Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi yang dijalankan pada tahun 2021. Tim peneliti merancang media pembelajaran bahasa Inggris berbasis android guna meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah menengah.

Tim peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang dalam kepada seluruh jajaran Universitas Putra Indonesia, Yptk Padang dan Kemendikbud Ristek yang telah memberikan dukungan kepada tim peneliti. Kami meyakini bahwa tanpa ijin Allah SWT dan bantuan serta dukungan seluruh pihak, mungkin penelitian ini tidak akan berjalan dengan baik.

Kami sadar masih banyak kekurangan yang ada pada buku ini. Oleh karena itu, segala masukan yang membangun sangat kami harapkan agar buku ini bisa menjadi lebih baik lagi. Hadirnya buku ini diharapkan dapat memberikan kebermanfaatn bagi masyarakat, khususnya dosen, guru, dan siswa sekolah menengah.

Wassalaamu'alaikum warahmatullaahi wabarakatuh

Padang, Januari 2022

**Ketua Tim Penulis
Yosa Novia Dewi, M. Pd**



DAFTAR ISI

Halaman

PRAKARTA

iii

DAFTAR ISI

v

**Bab 1. Kondisi Kecakapan Bahasa
Inggris Siswa Sekolah Menengah
Atas di Indonesia**

1



| | |
|---|-----------|
| Bab 2. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Siswa SMA | 7 |
| Bab 3. Langkah Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif | 23 |
| Bab 3. Langkah Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif | 43 |
| DAFTAR PUSTAKA | 67 |



Bab I

Kondisi Kecakapan Bahasa Inggris Siswa Sekolah Menengah Atas di Indonesia



Kemampuan Bahasa Inggris merupakan komponen penting dari kemajuan sebuah bangsa. Rendahnya kualitas SDM baik ditingkat individu maupun tingkat nasional, menunjukkan keberadaan dan pengakuan akan rendahnya daya saing ekonomi sebuah negara. Perdagangan bebas antar negara membuat para pelaku ekonomi berlomba-lomba untuk mengakses pasar dunia, sehingga persaingan antar negara dalam kancah perdagangan menjadi lebih tinggi. Hal ini, mengharuskan suatu negara memiliki kualitas



sumberdaya manusia dengan kemampuan Bahasa Inggris yang mampuni, termasuk Indonesia.

Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa internasional yang mestinya dikuasi oleh sebahagian besar orang Indonesia, agar mampu bersaing pada era globalisasi. Di Indonesia, bahasa Inggris bahkan sudah diajarkan sejak anak-anak duduk pada bangku pendidikan dasar.

Namun, hasil penelitian EF (Education First) tahun 2016 mengenai kemampuan berbahasa inggris menunjukkan bahwa Indonesia berada pada urutan ke-32 dari 72 negara yang diteliti dengan skor 52,94 atau berada pada kategori level kemampuan menengah. Skor ini lebih rendah dibanding 3 negara ASEAN lainnya, yaitu Singapur urutan ke-6 (skor 63,52 dengan level kemampuan sangat tinggi), Malaysia urutan 12 (skor 60,70 dengan level kemampuan tinggi), dan Filipina urutan 13 (skor 60,33 dengan level kemampuan sangat tinggi).

Bahkan skor kemampuan berbahasa Inggris Indonesia ini lebih rendah dibanding Vietnam yang berada 1 tingkat diatas Indonesia atau berada pada urutan ke-31 (skor 54,06). Hal ini membuktikan bahwa perlu kerja keras berbagai pihak untuk meningkatkan level kemampuan ber Bahasa Inggris penduduk Indonesia minimal menjadi level kategori tinggi.

Selain itu, bidang akademik yang utama seperti matematika, literasi, dan bahasa inggris merupakan keterampilan yang sangat penting dan diakui dengan permintaan yang tinggi, lulusan Sekolah Menengah Atas dan



Kejuruan (SMA/SMK) perlu mendapatkan keterampilan hidup (berpikir kritis dan pemecahan masalah), keterampilan berperilaku (komunikasi, organisasi, bekerja dalam tim, dan kepemimpinan), serta keterampilan komputer yang semuanya merupakan keterampilan dasar yang dituntut untuk berinovasi dan menambah pengetahuan ekonomi (OECD 2015).

Hasil penelitian EF (Education First) (2006) juga menunjukkan bahwa Bahasa Inggris telah menjadi suatu keterampilan inti. Oleh sebab itu, Bahasa Inggris seharusnya telah diajarkan dan diujikan pada tingkat setara dengan keterampilan membaca dalam bahasa ibu dan matematika. Mengingat semakin berkembangnya keutamaan Bahasa Inggris dalam 20 tahun terakhir, pengetahuan yang kuat dari bahasa ini akan menjadi semakin penting ketika anak memasuki usia Sekolah Menengah.

Namun, hingga saat ini, Bahasa Inggris masih dianggap siswa sebagai mata pelajaran yang sulit dipelajari. Bahasa Inggris masih menjadi momok menakutkan bagi sebagian besar siswa di Indonesia. Sementara itu, siswa menerima jumlah dan konten pelajaran Bahasa Inggris yang sama setiap tahunnya. Mereka juga diajarkan oleh guru yang memiliki kualifikasi dan struktur kurikulum yang sama.

Menurut Sumarmi (2011) selama ini pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah diajarkan dengan metode konvensional. Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang lebih berpusat pada guru dan



lebih mengutamakan strategi pembelajaran efektif guna memperluas informasi materi ajar. Proses pembelajaran khususnya bahasa Inggris masih menggunakan media seadanya, tak jarang hanya menggunakan teks dan lembar kerja siswa dengan praktek yang minim. Hal ini menjadi salah satu penyebab kurangnya minat siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris yang berdampak kepada rendahnya kemampuan berbahasa Inggris mereka.

Rendahnya minat anak dan remaja dalam membaca buku baik buku pelajaran seperti buku bahasa Inggris, bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, dan lainnya merupakan permasalahan yang harus segera di atasi. Hal ini tentu tidak melalui paksaan, atau memaksa mereka untuk membaca buku secara manual.

Guru dituntut agar mampu lebih kreatif dan inovatif dalam mengemas bahan ajar agar mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada proses pembelajaran. Bahkan, guru harus mampu menyajikan model pembelajaran yang menarik dan efisien serta mengikuti perkembangan zaman sehingga tidak membosankan bagi peserta didik. Kemajuan dan kecanggihan teknologi yang meletakan semua urusan pada jari mereka atau dikenal dengan istilah *cyber world*. Oleh sebab itu, diperlukan bahan ajar dalam bentuk modul e-learning agar aktivitas pembelajaran semakin menarik yang tidak hanya menggunakan visual tetapi juga audio visual. Selain itu, modul e-learning juga mampu membawa siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun tanpa perlunya



bimbingan dan tugas dari guru. Siswa bisa menggunakan dan mempelajari modul e-learning dengan mudah dan efisien.

Pemanfaatan teknologi secara bijak dan inovatif tentu dapat membantu anak dan siswa dalam meningkatkan minat dan ketertarikan dalam membaca dan menggunakan buku pelajaran khususnya buku pelajaran bahasa Inggris. Mengingat semakin berkembangnya keutamaan Bahasa Inggris dalam 20 tahun terakhir, pengetahuan yang kuat dari bahasa ini akan menjadi semakin penting ketika anak memasuki usia Sekolah Menengah Atas.

Perkembangan dunia digital membuat masyarakat baik secara langsung ataupun tidak akan mengikuti perkembangan tersebut. Hal ini mendorong masyarakat beralih fungsi dari menggunakan media tradisional ke media digital dengan harapan mempermudah dalam membantu menyelesaikan aktifitasnya. Salah satu perkembangan dunia digital yang saat ini begitu pesat di dunia khususnya Indonesia adalah penggunaan ponsel android. Setiap penduduk Indonesia, mulai usia sekolah hingga dewasa sudah mengakses ponsel android yang menyediakan berbagai fitur. Untuk itu, perlu adanya modul e-learning bahasa Inggris yang dapat dengan bisa digunakan secara offline maupun online sehingga anak-anak bisa belajar kapan pun dan dimana pun dengan smart phone mereka.

Hal ini secara tak langsung juga dapat mengefesienkan waktu sehingga guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengembangan diri, misalnya melakukan



observasi pembelajaran serta meningkatkan karya ilmiah mereka baik tingkat nasional maupun internasional, dll. Berdasarkan kondisi di atas, maka penelitian dengan judul Happy English: Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Menuju Era Society 5.0 ini perlu dilakukan untuk mengetahui apakah e-modul yang akan dirancang dan diterapkan ini efektif dalam meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam berbahasa inggris.



Bab 2

Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Siswa SMA



***E-Learning* Bahasa Inggris**

Konsep e-learning adalah pendekatan pembelajaran yang dimediasi teknologi dengan potensi besar dari perspektif pendidikan dan telah menjadi salah satu jalur penelitian utama Teknologi Pendidikan dalam beberapa dekade terakhir (Berrocso 2020). E-learning dapat didefinisikan melalui kerangka kerja berbantuan teori yang



menghubungkan teknologi pembelajaran, strategi instruksional, dan model pedagogis atau konstruksi (Dabbagh, 2005).

Menurut Darin E. Hartley, E- Learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet, atau media jaringan komputer lain. Secara luas, E-Learning adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media internet, jaringan komputer, maupun komputer *standalone* (Wahono 2003).

E-learning merupakan salah satu bentuk teknologi perkembangan yang mempengaruhi perubahan dalam sistem pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya jumlah proses belajar mengajar menggunakan E-learning. Berbagai studi dilakukan di bidang penggunaan E-Learning menunjukkan bahwa e-learning didorong untuk menerapkan pembelajaran untuk mengajar dan belajar di bidang pelajaran mereka sendiri. Hasil penelitian Flynn (2018) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi khususnya pembelajaran dengan menggunakan e-learning sedang tertanam dalam kegiatan belajar mengajar di seluruh universitas. Bagaimana teknologi digunakan dalam aktivitas belajar pemberlajaran sehingga mampu meningkatkan pengalaman belajar.

E-learning adalah alat untuk membuat simulasi prosedural sebagai strategi pengajaran alternatif bagi siswa



untuk membantu mereka dalam mencapai pemahaman mendalam tentang konsep baru atau konsep ambang batas (Donnell, 2016). Sementara itu, Mohammed (2017) mengatakan bahwa E-learning memungkinkan untuk belajar di mana saja dan kapan saja terlepas dari lokasi geografis. E-Learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, atau media jaringan komputer untuk dapat mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun. Peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran dan menyelesaikannya setiap saat sesuai rentang jadwal yang sudah ditentukan.

Pembelajaran bahasa asing merupakan bagian dari pemerolehan bahasa (*language acqisiton*) yang dirancang dan dilakukan secara terprogram. Sebagai ranah yang termasuk ke dalam pemerolehan bahasa kedua, pembelajaran bahasa sangat ditentukan oleh aspek-aspek kematangan biologis, kognitif, dan sosial, juga ditentukan oleh aspek pengajar dalam proses belajar mengajar. Sekolah dengan status Rintisan Sekolah Berstandar Internasional (RSBI) lebih mengedepankan tujuan pembelajaran Bahasa Inggris sebagai Bahasa yang wajib digunakan di sekolah dan siswa diharapkan mampu berkomunikasi dengan Bahasa Inggris (Aryanika 2016).

Seiring perkembangan zaman, pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan Platform android dalam membantu pemahaman dan kelancaran siswa dalam belajar



Bahasa Inggris. Android merupakan sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang meliputi sistem operasi, middleware, dan aplikasi yang dirilis oleh Google. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka (Safaat 2012 dalam hardinata 2014).

Media Pembelajaran Interaktif

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna (Hamdani, 2005 dalam Wibowo 2013).

Media Interaktif adalah integrasi dari media digital termasuk kombinasi *dari electronic text, graphics, moving images, dan sound*, ke dalam lingkungan digital yang terstruktur yang dapat membuat orang berinteraksi dengan data untuk tujuan yang tepat. Lingkungan digital meliputi Internet, Telekomunikasi, *Interactive digital television* (England and Finney 2002). Sementara itu, Mberia (2011) juga menyatakan perlunya penggunaan modul elektronik dalam pembelajaran atau pelatihan, hal ini akan membantu dalam pengembangan kompetensi komunikasi dengan



memberikan informasi tentang berbagai bentuk komunikasi agar dapat digunakan dengan baik dalam pembelajaran.

Dalam usaha untuk memanfaatkan media sebagai alat bantu mengajar Edgar Dale (1969) dalam bukunya "Audio visual methods in teaching" Edgar Dale membuat klasifikasi menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama "kerucut pengalaman" dari Edgar Dale dan pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu yang paling sesuai untuk pengalaman belajar. Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini (Nurseto 2011):

1. Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif,
2. Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan,
3. Mempercepat proses belajar,
4. Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar,
5. Mengkongkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme

Salah satu ciri model pembelajaran interaktif adalah penggunaan multimedia khususnya modul e-learning dalam proses pembelajaran. Pembelajaran interaktif lebih menarik minat siswa jika adanya keterlibatan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Li (2016) yang membandingkan hasil belajar melalui 3 metode, yaitu (1) pengajaran tatap muka



menggunakan Power Point, (2) pembelajaran campuran menggunakan modul pembelajaran multimedia dan (3) pembelajaran web menggunakan multimedia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi multimedia dapat menarik perhatian siswa dengan mudah. Setelah siswa tertarik pada presentasi multimedia, mereka termotivasi untuk terus mengeksplorasi presentasi. Ketika proses ini berlangsung, para siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, teknologi multimedia mampu menciptakan beberapa inisiatif bagi siswa untuk terus belajar.

Sejumlah penelitian menunjukkan penggunaan teknologi seperti *Interactive learning* module dalam berbagai metode dan media meningkatkan peluang maksimum bagi pengajar untuk meningkatkan penguasaan dan minat konten siswa. Sebagaimana dinyatakan dalam Malach et al (2016) menunjukkan upaya penulis untuk menyajikan masalah e-learning adaptif kepada siswa dari berbagai sudut pandang, terutama dari sudut pandang psikologis, pedagogis, dan teknologi. Presentasi audio-visual dari kurikulum, penggunaan umpan balik, dan penyajian konten dengan cara yang menarik yang akan dicapai melalui penggunaan informasi historis dan komparatif, dan pengalaman penulis sendiri dalam merancang dan menggunakan adaptive e-sistem pembelajaran yang digunakan di Universitas Ostrava - tampaknya berpotensi menjadi alat didaktik yang cocok untuk implementasi praktis mengajar.



Minat dan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Penelitian EF (*Education First*) 2016 menunjukkan bahwa Bahasa Inggris merupakan kunci bagi perkembangan ekonomi suatu negara. Kecakapan Bahasa Inggris berhubungan positif dengan Pendapatan Bersih Nasional per kapita suatu negara. Peningkatan kecakapan Bahasa Inggris berhubungan dengan kenaikan gaji, yang kemudian dapat membuat pemerintah dan individu berinvestasi lebih banyak dalam pelatihan bahasa Inggris. Di banyak negara, kecakapan Bahasa Inggris yang lebih tinggi berhubungan dengan tingkat pengangguran yang rendah di antara kaum muda. Indeks kualitas hidup, seperti Indeks Pembangunan Manusia juga berkorelasi positif dengan EF EPI. Indeks Pembangunan Manusia mengukur pencapaian pendidikan, harapan hidup, tingkat melek huruf, dan standar hidup. Sejumlah negara memiliki kecakapan Bahasa Inggris rendah atau menengah dan tingkat pembangunan yang tinggi.

Minat dapat diartikan dengan makna, namun dalam pembelajaran minat ini mengacu pada alasan siswa melakukan sesuatu dalam proses belajar mengajar. Pendidik umumnya mengategorikan minat menjadi dua, yaitu minat intrinsik dan minat ekstrinsik. Minat intrinsik diartikan sebagai minat yang datang dari dalam diri tanpa perlu adanya rangsangan dari luar. Sementara itu, minat ekstrinsik adalah minat yang datang karena rangsangan dari luar. Misalnya, ketika siswa memiliki kebebasan untuk memilih untuk



melakukan aktivitas, mereka akan mengejar situasi yang menarik di mana mereka dapat menghadapi tantangan yang disajikan oleh aktivitas tersebut (Conttia, 2007).

Minat dan alasan siswa belajar bahasa Inggris menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi guru dalam merancang silabus mata pelajaran yang lebih baik dan menemukan strategi pengajaran untuk mendorong minat siswa dalam perilaku belajar. Misalnya menyoroti peran guru sebagai motivator, guru dapat memberikan dorongan kepada siswa untuk mendapatkan sikap yang lebih baik terhadap pembelajaran bahasa Inggris (Souriyawongsa et al., 2012).

Minat peserta didik memainkan peran penting dalam belajar bahasa Inggris. Memang, peran minat peserta didik dalam belajar telah banyak diteliti oleh banyak peneliti yang tertarik pada bidang studi ini. Gardner (1985) tampaknya mendukung gagasan ini dan menunjukkan bahwa minat dalam pembelajaran bahasa sangat penting. Ia menunjukkan bahwa minat belajar bahasa asing mengandung empat aspek: tujuan, perilaku berusaha, keinginan untuk mencapai tujuan dan sikap. Siswa yang memiliki minat belajar yang kuat mengambil sikap yang benar dan positif terhadap belajar dan berusaha keras untuk menguasai bahasa Inggris dengan tujuan dan keinginan yang jelas dan akibatnya mendapatkan nilai yang lebih baik. Benar bahwa minat merupakan faktor dasar dalam pembelajaran bahasa sehingga tidak ada guru yang dapat menghindar untuk memperhatikan minat siswa. Oleh karena itu, guru dan siswa



juga lebih memperhatikan minat, yang dapat mendorong siswa untuk aktif belajar bahasa Inggris (Long et al., 2013).

Minat peserta didik bisa naik turun tergantung konteks pembelajaran bahasa. Minat memiliki peran kunci dalam pengembangan keterampilan bahasa. Guru dapat memainkan peran penting dalam meminat peserta didik untuk mempelajari bahasa kedua/asing. Minat merupakan faktor penting dalam pembelajaran bahasa asing yang dipengaruhi oleh variabel-variabel yang berbeda. Minat terkadang diabaikan oleh beberapa guru EFL dalam mendesak pembelajar mereka untuk belajar lebih banyak. Selain guru, faktor bahan ajara dan media yang menarik juga dapat meningkatkan minat dalam belajar bahasa Inggris. Guru harus membantu peserta didik untuk menemukan minat di bidang yang tidak mereka harapkan dan juga untuk meneliti proses minat mereka sendiri sehingga mereka dapat memanfaatkannya (Alizadeh, 2016).

Briggs (1976) mengartikan hasil belajar sebagai semua kecakapan dan hasil yang didapatkan melalui kegiatan belajar mengajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka-angka dan nilai bersumber dari tes pengukuran hasil belajar. Sementara itu, menurut Purwanto (2000) hasil belajar adalah hasil pengukuran tujuan pelajaran yang telah diajarkan atau mengukur kemampuan siswa diharapkan setelah siswa menyelesaikan suatu unit pengajaran tertentu.

Gagne (1975) memberikan ketegori mengenai hasil belajar kedalam 5 (lima) macam adalah:



1. Informasi verbal yaitu adalah kemampuan yang dimiliki seseorang guna menyampaikan fakta-fakta atau peristiwa dengan cara lisan atau tulisan,
2. Keterampilan intelektual yaitu adalah suatu kemampuan yang dapat menyebabkan seseorang bisa membedakan, menggabungkan, mentabulasi, menganalisis, menggolong-golongkan, mengkuantifikasikan benda, kejadian dan lambang,
3. Keterampilan motorik yaitu adalah keterampilan seseorang untuk dapat melakukan sesuatu gerakan dalam banyak gerakan yang terorganisasi,
4. Strategi kognitif yaitu adalah kemampuan seseorang perihal teknik berfikir, pendekatan-pendekatan dalam menganalisis dan pemecahan masalah
5. Sikap yaitu adalah kemampuan bagi seseorang untuk menerima atau menolak terhadap sesuatu objek tertentu berdasarkan penilaian tentang objek tersebut.

Adapun faktor-fakto yang mempengaruhi hasil belajar menurut Susanto (2016), adalah: kecerdasan peserta didik, kesiapan atau kematangan peserta didik, bakat peserta didik, minat atau minat belajar peserta didik, media pembelajaran yang digunakan, metode penyajian materi pembelajaran, sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat.



Mei Leong, et. al. (2017) melakukan penelitian terkait faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan bahasa Inggris siswa, khususnya dalam berbicara. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Inggris dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya, minat siswa dalam belajar bahasa Inggris, metode mengajar guru, bahan ajar dan media pembelajaran yang digunakan guru, dan tingkat praktek siswa dalam berbicara bahasa Inggris. Guru harus mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbahasa Inggris sehingga siswa merasa lebih nyaman. Selain itu, bahan ajar pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa Inggris. Hal ini karena siswa dapat belajar dan mempraktekkan bahasa Inggris dengan lebih menyenangkan.

Penelitian Arsyad et. al. (2018) juga menemukan fakta bahwa hampir semua guru dan siswanya menghadapi kesulitan dalam mengajar dan belajar bahasa Inggris, khususnya menyimak. Keterampilan menyimak hampir diabaikan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris sehingga hal ini berakibat pada rendahnya kemampuan siswa dalam berbahasa Inggris. Oleh sebab itu, guru dan siswa membutuhkan inovasi untuk mengatasi banyak masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.

Dapat disimpulkan bahwa minat siswa dalam penelitian ini diartikan sebagai rasa suka atau ketertarikan siswa dalam belajar bahasa Inggris. Sementara itu, hasil



belajar siswa dalam penelitian ini adalah hasil belajar bahasa Inggris sebelum dan sesudah penggunaan modul e-learning bahasa Inggris berbantuan android. Hasil belajar ini didapatkan dengan menggunakan pre test dan post tes. Penjelasan di atas memberikan gambaran bahwa minat siswa dalam belajar bahasa Inggris akan berdampak pada hasil belajar siswa. Minat siswa dapat ditingkatkan dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan menggunakan Bahan ajar pembelajaran yang tepat dan dapat digunakan siswa di dalam maupun di luar kelas.

Minat belajar pada dasarnya merupakan keadaan mental atau kondisi jiwa yang menjadi motor penggerak dalam mencapai suatu tujuan tertentu, dalam hal ini tujuan pembelajaran. Titik permulaan dalam mengajar yang berhasil adalah membangkitkan minat belajar anak didik melalui rangsangan maupun stimulus agar memicu dan memelihara minat belajarnya. Pada dasarnya minat belajar telah melekat pada diri anak didik, namun peran guru sangatlah besar dalam memelihara dan membangkitkan minat belajarnya, memberikan stimulus agar minat belajarnya tinggi. Minat belajar dipengaruhi 2 faktor yaitu, faktor internal (dalam diri siswa) dan faktor eksternal (luar diri siswa). Melihat faktor-faktor tersebut maka faktor eksternal ini menjadi perhatian khusus dari peran seorang guru dalam memberikan pengaruh positif dalam memelihara dan memicu minat belajar siswanya selain orang tua dan lingkungan sosial sekitar (Ardhisan 2014).



Hasil wawancara siswa yang dilakukan di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta menunjukkan bahwa hampir semua siswa kurang minat pada mata pelajaran Bahasa Inggris baik laki-laki maupun perempuan sehingga prestasi belajar siswa di bawah KKM 75.00. Selain itu, kurangnya minat siswa dalam belajar Bahasa Inggris maupun dalam menyelesaikan tugas adalah rasa malas, bosan, jenuh, tidak bisa mengerjakan, dan lebih tertarik melakukan kesenangan yang dimiliki. Minat siswa yang rendah terhadap pelajaran Bahasa Inggris antara lain disebabkan oleh berbagai macam faktor dan kendala. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa diantaranya yaitu dari siswa sendiri, sarana pembelajaran, kemampuan guru, kemampuan rata-rata siswa rendah, siswa tidak bertanggung jawab terhadap tugas, dan seringkali Bahasa Inggris masih dianggap terlalu sukar (Hartono 2016).

Efektifitas Penggunaan E-Learning dalam Pembelajaran

E-learning meningkatkan pembelajaran 20% hingga 30% dibandingkan dengan ruang kelas tradisional (Hasanzadeh, 2002). Dalam penelitian Lin et. al. (2008) di Taipei yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh program e-learning terhadap proses pembelajaran terdapat hubungan yang signifikan antara kedua kelompok intervensi (E learning) dan kontrol (reguler), dalam hal ini kepuasan peserta dengan proses pembelajaran e-learning lebih tinggi dari kelompok kontrol. Hasil penelitian eksperimental yang



dilakukan oleh Salve and Opina (2014) kepada siswa di Filipina untuk menguji keefektifan penggunaan modul e-learning juga menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan modul e-learning mendapat nilai tes tengah semester yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan modul e-learning dengan probabilitas 0.000 atau sangat signifikan. Selain itu, siswa juga menunjukkan minat yang positif dan merasa puas terhadap penggunaan modul e-learning.

Soliman (2014) juga melakukan penelitian tentang penggunaan e-learning dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan e-learning mampu meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa dalam pembelajaran mandiri.

Hasil penelitian Diani (2015) menunjukkan bahwa siswa SMK PGRI 1 Cimahi memberikan respon yang baik terhadap penggunaan Learning interaktif dalam pembelajaran. Selain itu, terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan Learning interaktif.

Sementara itu, Hasil penelitian Dewi, et. Al. (2018) menunjukkan bahwa menunjukkan e-modul English Specific Purpose efektif dalam meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran bahasa Inggris (skor minat meningkat dari 68,33% menjadi 79,7%). Hasil ini lebih tinggi dibanding siswa kontrol yang hanya 73,9% tanpa menggunakan e-modul. Selain itu, e-modul juga efektif dalam peningkatan nilai siswa sebesar 2,5 poin (peningkatan nilai pretes sebesar 4,3 point menjadi



6,8 poin saat postes). E-modul sangat efektif dalam memudahkan siswa untuk mempelajari bahasa Inggris dengan skor 77,7%.

Hal serupa juga diungkapkan oleh hasil penelitian Wilhelm (2003) yang berjudul *Virtual Learning from the Iowa High School Student* menunjukkan bahwa 76% siswa yang mengikuti model pembelajaran secara virtual learning mengatakan bahwa mereka mendapat pengalaman yang positif dan tertarik untuk mengikutinya lagi. Studinya membuktikan bahwa sebagian besar siswa, karena kepuasan yang mereka terima dari pengalaman belajar, mengambil pembelajaran virtual secara positif.

Sementara itu, Al-Maqtri (2014) mengungkapkan bahwa penerapan e-learning dalam pembelajaran bahasa Inggris mampu mempermudah guru dalam pembelajaran. Guru lebih mudah memantau proses belajar mengajar dan menghemat waktu dalam pembelajaran dibandingkan dengan kelas tradisional. Selain itu, penerapan e-learning dalam pembelajaran ini dapat menghemat biaya.

Hasil penelitian eksperimental yang dilakukan oleh Salve and Opina (2014) kepada siswa di Filipina untuk menguji keefektifan penggunaan modul e-learning menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan modul e-learning mendapat nilai tes tengah semester yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan modul e-learning dengan probabilitas 0.000 atau sangat signifikan. Selain itu, siswa juga menunjukkan



minat yang positif dan merasa puas terhadap penggunaan modul e-learning. Soliman (2014) juga melakukan penelitian tentang penggunaan e-learning dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan e-learning mampu meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa dalam pembelajaran mandiri.

Hasil penelitian Azrai dan Refirman (2013) menunjukkan bahwa penerapan *e-Learning* dalam pembelajaran mempengaruhi minat siswa pada mata pelajaran biologi. Hal ini ditunjukkan dari kenaikan rata-rata skor minat awal pada kelas eksperimen dari 102,4 112,2 maka terjadi peningkatan rata-rata skor minat belajar biologi siswa sebesar 9,8. Selain itu, penerapan *e-Learning* ini juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan manfaat e-learning meliputi promosi pembelajaran, kemandirian dan kepuasan individu, pembelajaran kapanpun, dimanapun dan dengan background apapun, belajar tanpa prasyarat, kecepatan dan proses belajar yang sama karena kebutuhan individu, pembelajaran individu bersama dengan pembelajaran kooperatif, menghemat waktu dan biaya secara signifikan, kemungkinan belajar-mengajar untuk semua orang, saling belajar-mengajar, semakin cepat hasil belajar, belajar lebih banyak dengan menggunakan multimedia dan memelihara sumber daya dan polusi audio (Somayeh et al, 2016).



Bab 3

Langkah Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif



Tujuan Penelitian

Adapun tujuan umum dari penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya modul e-learning bahasa Inggris berbantuan aplikasi android yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan kemampuan siswa SMA pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Sementara itu, tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang e-modul pada mata pelajaran Bahasa Inggris bagi siswa SMA.



2. Menguji validasi dan praktikalisasi e-modul untuk digunakan oleh siswa dan guru dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.
3. Mengukur dan menganalisis efektifitas penggunaan e-modul terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa SMA dalam belajar bahasa Inggris.

Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan nyata berupa e-modul bahasa Inggris yang dapat digunakan di sekolah baik oleh siswa maupun guru dalam rangka meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

Secara rinci, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. **Pemerintah.** Bagi pemerintah khususnya bagi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, hasil penelitian ini dapat menghasilkan e-modul yang dapat digunakan di Sekolah Menengah Atas di seluruh Indonesia untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.
2. **Sekolah.** Melalui penelitian ini, sekolah khususnya siswa dan guru dapat menggunakan e-modul Bahasa Inggris ini untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. E-modul ini memiliki beberapa keunggulan yang dapat



dimanfaatkan oleh sekolah, diantaranya:

- a. Pelajaran Bahasa Inggris berfokus pada pengembangan keterampilan komunikasi Bahasa Inggris, seperti kemampuan *listening*, *speaking*, *reading*, dan *writing* untuk tujuan dan kebutuhan akademis. Dengan adanya E-modul *Happy English Days* ini sebagai media pembelajaran interaktif maka diharapkan guru dan siswa dapat menggunakannya dalam proses belajar mengajar bahasa Inggris di sekolah untuk meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam menguasai bahasa Inggris.
- b. E-modul *Happy English Days* ini merupakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun karena dapat digunakan di computer dan smartphone sehingga siswa juga dapat memanfaatkan perkembangan teknologi baik menggunakan komputer maupun ponsel. E-modul ini juga bisa digunakan secara *offline* tanpa internet (*stand alone*).
- c. E-modul *Happy English Days* ini juga dapat mempermudah siswa dalam mempraktekkan kemampuan mereka karena dilengkapi dengan latihan-latihan *listening*, *speaking*, *reading*, dan *writing* dan dapat dikoreksi langsung.
- d. E-modul *Happy English Days* ini diharapkan menjadi solusi yang kreatif dan inovatif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran



Bahasa Inggris karena juga dilengkapi dengan film animasi pembelajaran audio visual, dan latihan-latihan yang langsung lengkap dengan koreksian sehingga siswa dapat belajar Bahasa Inggris dengan praktek langsung. Hal ini berarti bahwa proses belajar mengajar tidak monoton dan membosankan.

- e. E-modul *Happy English Days* ini juga dapat meningkatkan minat dan kreatifitas, serta mempermudah guru dalam mengajar Bahasa Inggris kepada siswa. Siswa dan guru dapat menerima umpan balik seketika dari sistem pembelajaran, menghemat waktu guru untuk memberikan nilai (mengoreksi secara manual latihan-latihan siswa).
 - f. E-modul *Happy English Days* juga dirancang dengan penggunaan pengoreksian via email. Siswa bisa langsung mengirim jawaban dari latihan-latihan yang terdapat di e-modul kepada email guru.
 - g. E-modul *Happy English Days* ini merupakan electronic modul sehingga dapat menghemat penggunaan kertas (*paper less*) dan dapat dimanfaatkan siswa secara gratis
3. **Peneliti.** Sementara itu, bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa pengembangan kompetensi peneliti baik itu kompetensi dalam bidang pendidikan, maupun bidang komunikasi interpersonal yang diintegrasikan secara komprehensif dalam melakukan penelitian ini. Selain



itu, luaran-luaran yang dihasilkan juga dapat mengembangkan portofolio dosen terutama meningkatkan publikasi di jurnal Nasional maupun Internasional.

Peta Jalan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian longitudinal, yang mana penelitian direncanakan akan dilakukan selama beberapa tahun (2018 – 2023). Output akhir dari penelitian ini adalah ditemukannya model aplikasi yang tepat dalam peningkatan minat dan kemampuan Bahasa Inggris remaja baik siswa SMP maupun SMA sederajat.

Selain siswa, guru juga ditargetkan dalam penelitian ini agar dapat menopang siswa dalam pembelajaran. Aplikasi ini diharapkan dapat diakses ataupun digunakan oleh seluruh remaja (siswa) dan guru di Indonesia baik yang berasal dari wilayah marginal maupun non marginal. Adapun output tak langsung dari penelitian ini yaitu meningkatkan kecerdasan/kemampuan literasi teknologi siswa dan guru.

Penelitian ini sudah dimulai pada tahun 2018 dengan dibuatnya *E-Modul English Specific Purpose (ESP)* yang memang hanya difokuskan untuk siswa SMK saja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-modul* menjadi media interaktif yang menyenangkan bagi siswa dalam belajar bahasa Inggris dan juga dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka. Namun, keterbatasan dari penelitian



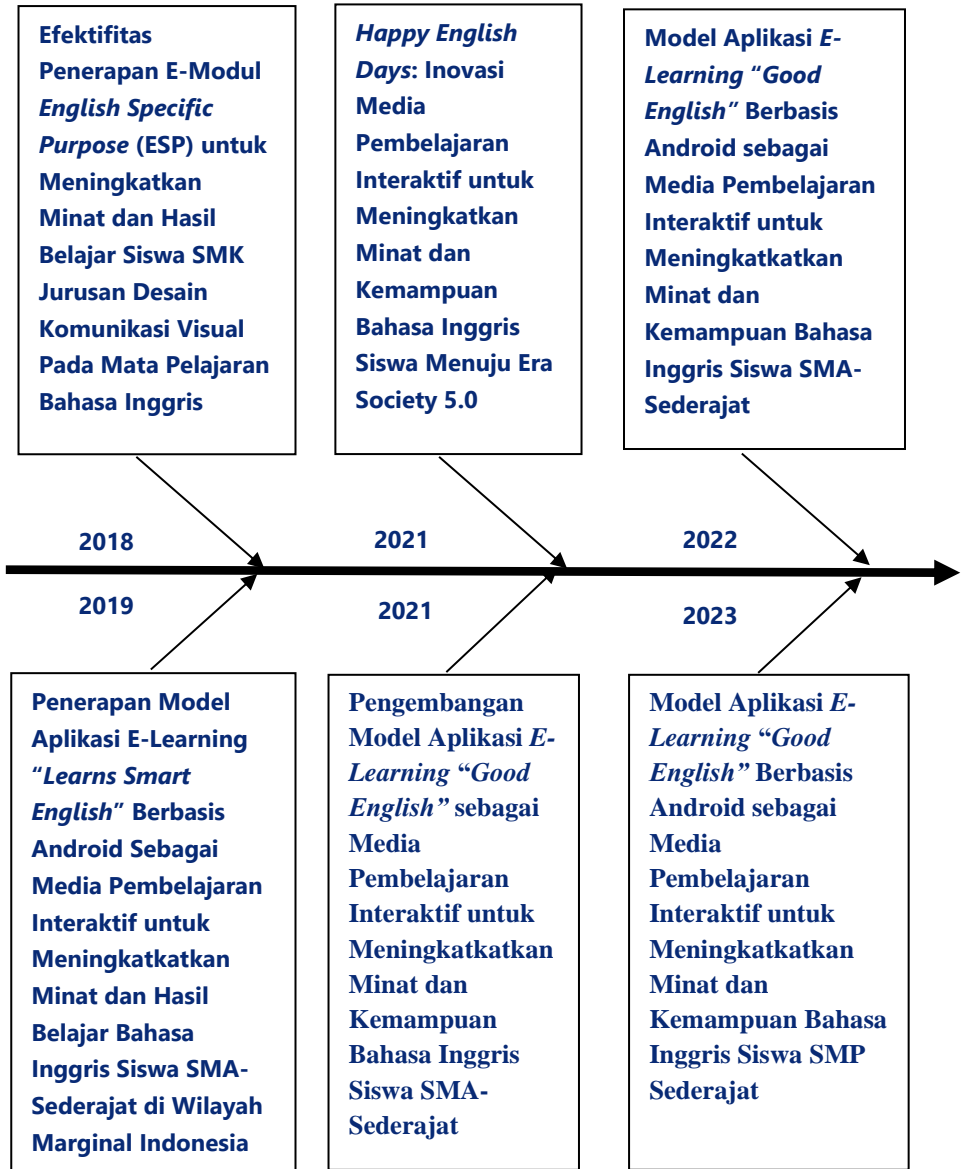
ini adalah *e-modul* hanya bisa digunakan oleh siswa SMK saja, dan *e-modul* hanya bisa diakses melalui komputer.

Pada tahun 2019 peneliti dkk mengakses pendanaan Insinas dan proposal lolos pada seleksi hingga presentasi. Namun saat itu, penelitian yang berjudul “Penerapan Model Aplikasi E-Learning “*Learns Smart English*” Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMA-Sederajat di Wilayah Marginal Indonesia” belum berhasil mendapatkan pendanaan dari Insinas.

Selanjutnya, pada tahun 2020, peneliti mengakses Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Ristek DIKTI dengan judul “Model Aplikasi *E-Learning “Good English*” sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa SMA-Sederajat”. Namun penelitian tersebut diundur pendanaan untuk tahun 2021-2022.

Pada tahun 2023, akan dilakukan pengembangan terhadap aplikasi “*Good English*” ini agar dapat digunakan tak hanya oleh siswa SMA sederajat tetapi juga siswa SMP sederajat. Hal ini bertujuan agar aplikasi ini dapat dimanfaatkan oleh remaja diseluruh wilayah Indonesia, baik perkotaan maupun pedesaan untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang handal menuju era society 5.0. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan literasi teknologi remaja sehingga dapat bersaing pada masa yang akan datang.



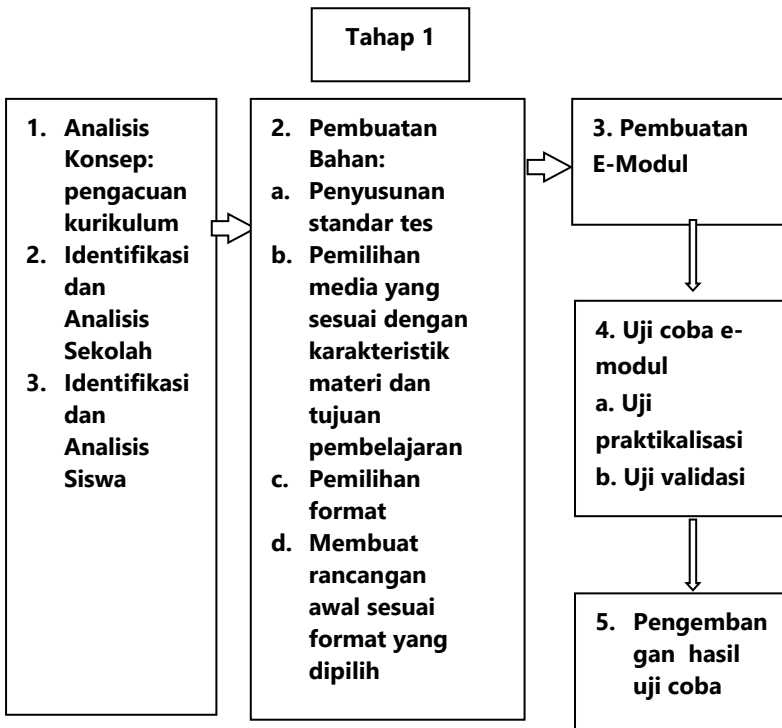


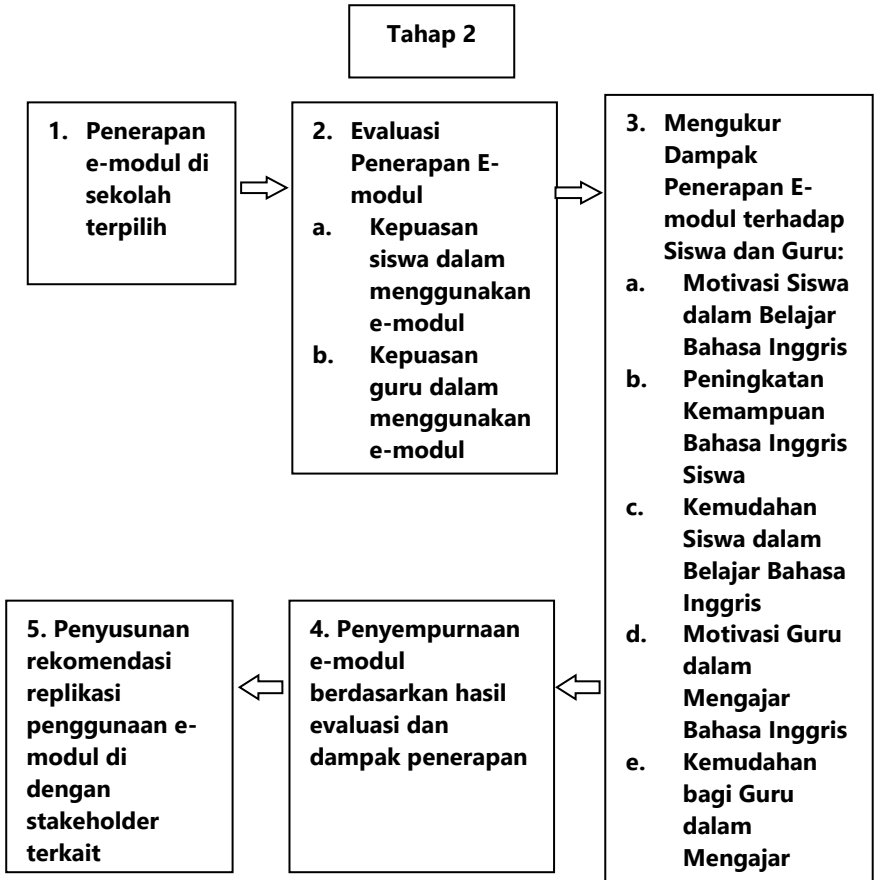
Gambar 1. Peta Jalan Penelitian



Kerangka Pemikiran

Penelitian ini dilakukan selama maksimal satu tahun seperti yang tersaji pada gambar alur penelitian (Gambar 2), yang disusun berdasarkan tujuan khusus penelitian. Kerangka pemikiran penelitian disajikan pada Gambar 1 yang merupakan bagan alir dari variabel-variabel yang akan diteliti, yang disusun dalam dua tahap, yaitu : (1) tahap identifikasi (pengumpulan data dasar/*baseline*; tahap pembuatan aplikasi dan proses uji kelayakan; dan (2) tahap penerapan, pengukuran dampak penerapan aplikasi, dan rekomendasi replikasi penerapan aplikasi di sekolah lain.





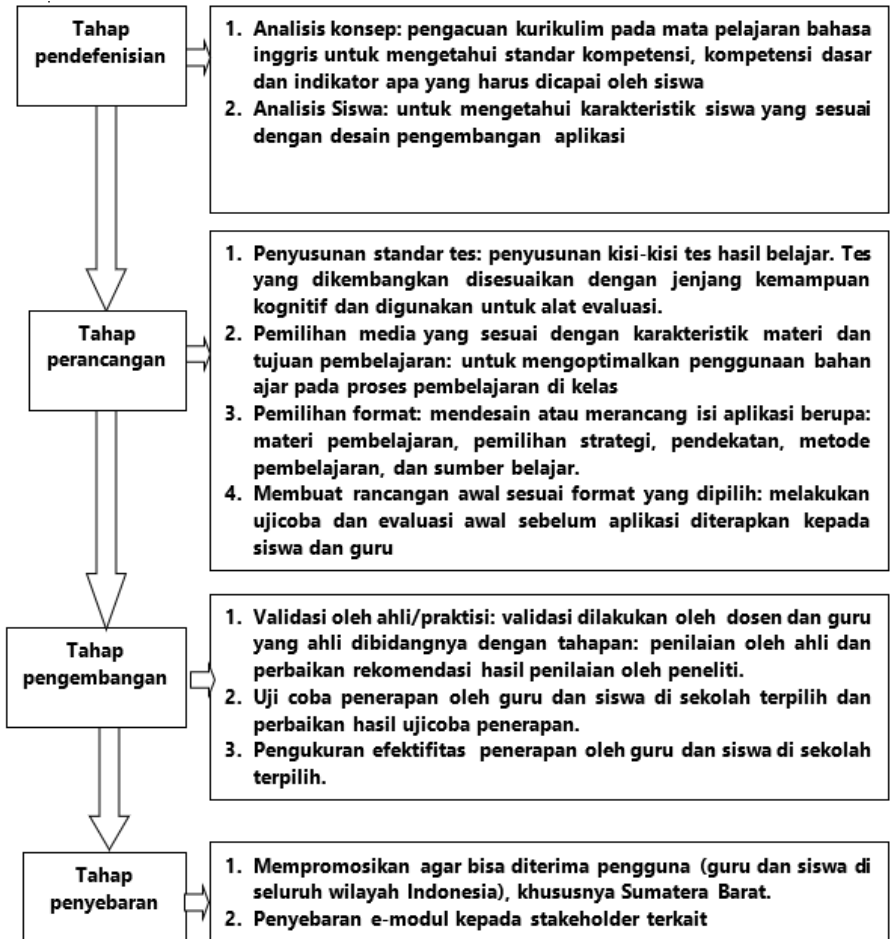
Gambar 2. Kerangka Pemikiran Penelitian

Tahapan Penelitian dan Model Pengembangan

Menurut Sugiyono (2006) penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan mengukur keefektifan dari produk tertentu. Berdasarkan hal tersebut, maka model pengembangan aplikasi *e-learning*



bahasa inggris sebagai media pembelajaran interaktif ini menggunakan *Four-D Model* oleh Thiagarajan, et. al. (1974). Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define* (Pendefenisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran).



Gambar 3. Tahapan Pengembangan Happy English Day



1. Tahap Pendefinisian

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam *Four-D Model (4D)*, tahap ini dinamakan analisis kebutuhan.

2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang modul *e-learning* bahasa Inggris berbantuan aplikasi android. Thiagarajan et. al. (1974) membagi perancangan menjadi empat langkah yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu: (1) penyusunan standar tes (*criterion-test construction*), (2) pemilihan media (*media selection*) yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran, (3) pemilihan format (*format selection*), yakni mengkaji format-format bahan ajar yang ada dan menetapkan format bahan ajar yang akan dikembangkan, (4) membuat rancangan awal (*initial design*) sesuai format yang dipilih.

3. Tahap Pengembangan

Thiagarajan et. al. (1974), membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu: *expert appraisal* dan *developmental testing*.



Expert appraisal merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk.

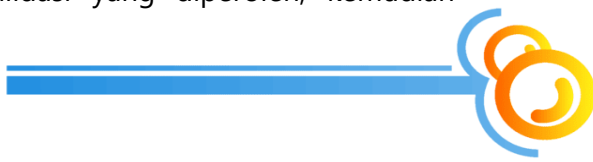
Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, yaitu diantaranya:

a. Tahap Validasi

Validasi yang dinilai adalah validasi isi dan validasi konstruk. Validasi isi untuk melihat apakah modul e-learning bahasa Inggris berbantuan aplikasi android yang dirancang layak secara isi, penyajian, kebahasaan, konstektual, dan fisik/penyajian. Sementara itu, validasi konstruk untuk melihat kesesuaian komponen dengan unsur pengembangan yang ditetapkan. Kegiatan validasi dilakukan dalam bentuk mengisi lembar validasi dan diskusi sampai diperoleh aplikasi yang valid dan layak untuk digunakan. Validasi dilakukan oleh ahli/praktisi, yaitu dosen dan guru yang ahli dibidangnya.

b. Tahap Revisi

Tahap ini dilakukan perbaikan terhadap aplikasi Happy English sesuai dengan masukan dari masing-masing validator. Validasi dapat berlangsung lebih dari satu kali sesuai dari hasil yang didapatkan. Validasi dihentikan jika telah memenuhi kriteria valid yang telah ditetapkan sebelumnya. Dari lembar validasi yang diperoleh, kemudian



diolah, dianalisis, dan direvisi sesuai komentar dan saran validator.

4. Tahap Penyebaran

Thiagarajan et. al. (1974) membagi tahap penyebaran dalam tiga kegiatan yaitu: *validation testing*, *packaging*, *diffusion and adoption*. Pada tahap *validation testing*, produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. Setelah produk diimplementasikan, pengembang perlu melihat hasil pencapaian tujuan. Tujuan yang belum dapat tercapai perlu dijelaskan solusinya sehingga tidak terulang kesalahan yang sama setelah produk disebarluaskan. Kegiatan terakhir dari tahap pengembangan adalah melakukan *packaging* (pengemasan), *diffusion and adoption*. Tahap ini dilakukan supaya produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain.

Desain Penelitian

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi-eksperimental untuk memfokuskan analisis pada : (1) tahap identifikasi (pengumpulan data dasar/*baseline*; tahap pembuatan dan proses uji kelayakan; dan (2) tahap penerapan, pengukuran dampak penerapan (terhadap guru dan siswa), dan rekomendasi replikasi penerapan di sekolah lain bersama stakeholder terkait.



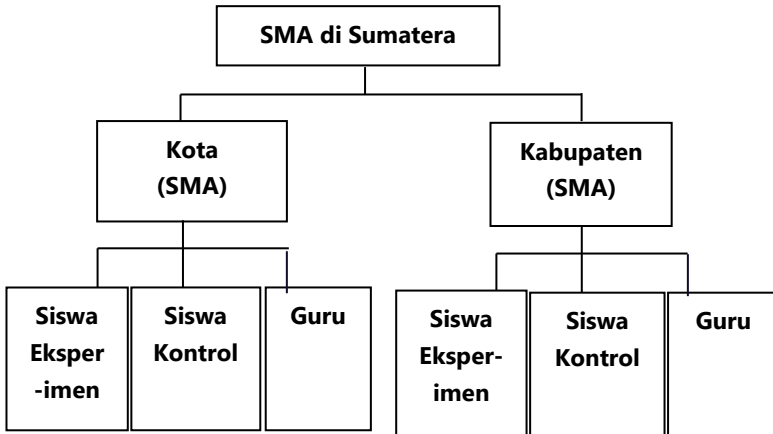
Desain kuasi-eksperimental dipilih karena sasaran akan diberikan eksperimen dalam bentuk penerapan e-modul. Kuasi Eksperimen untuk mengetahui pengaruh penggunaan/penerapan terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa inggris. Menurut Sukardi (2003) metode kuasi eksperimen adalah metode untuk mengungkapkan sebab akibat (pengaruh) dengan cara melibatkan kelompok kontrol disamping kelompok eksperimen.

Populasi, Contoh, dan Cara Penarikan Contoh Penelitian

Populasi adalah kumpulan dari seluruh individu yang dimana surveinya tersebut harus di eksploitasi (Lemeshow, 1990). Populasi dalam penelitian ini seluruh Sekolah Menengah Atas (SMA) di Sumatera Barat pada kelas X (siswa dan guru).

Penarikan contoh dilakukan secara purposive (sengaja) dengan ketentuan Sekolah Menengah Atas tersebut mengajarkan mata pelajaran Bahasa Inggris, setelah itu akan dipilih 2 sekolah secara random. Adapun contoh dalam penelitian ini adalah guru dan siswa yang berada di 2 sekolah terpilih, yang terdiri dari siswa yang menjadi subjek eksperimen dan siswa kontrol (yang tidak menjadi subjek eksperimen). Selanjutnya, alur penarikan contoh dapat dilihat pada Gambar berikut ini.





Gambar 4. Alur Penarikan Contoh

Jenis Data, Teknik dan Cara Pengumpulan Data

Data yang digunakan pada penelitian ini dikelompokkan menjadi dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber data. Adapun data primer dalam penelitian ini terdiri dari: (1) Data profil validator, guru, dan siswa yang menjadi contoh dan siswa yang menjadi kontrol dalam penelitian ini; (2) Data uji validasi e-modul oleh validator/ahli, (3) Data uji praktikalitas e-modul oleh siswa contoh; (4) Data efektifitas penggunaan e-modul oleh siswa contoh, yang terdiri dari: (a) Data minat siswa dan (b) Data pre-test dan post-test siswa dalam mata pelajaran bahasa Inggris.

Sementara itu, data sekunder adalah data yang diperoleh dan dikumpulkan dari berbagai sumber yang telah



ada seperti buku-buku yang berkaitan dengan penelitian, jurnal, hasil penelitian yang relevan. Data sekunder juga termasuk data yang diperoleh dari dinas pendidikan maupun manajemen sekolah, seperti data sekolah di Kota dan Kabupaten serta profil sekolah contoh.

Analisis Data

Analisis dampak penerapan aplikasi dilakukan pada tahap *Develop* (pengembangan) berdasarkan *Four-D Model*. Tahap analisis efektifitas ini diukur berdasarkan 3 aspek, yaitu: aspek kepuasan pengguna (siswa dan guru), aspek penilaian pengguna (siswa dan guru), dan aspek efektifitas penggunaan terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa inggris.

Data yang diperoleh akan diolah melalui proses *editing, coding, scoring, entry data* ke komputer, *cleaning data*, dan analisis data. Data dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data ini digunakan untuk: (a) mengidentifikasi profil validator dan siswa yang menjadi objek penelitian; (b) mengukur penilaian (uji praktikalisasi) siswa terhadap penggunaan modul *e-learning* bahasa Inggris pada aplikasi android; (c) mengukur efektifitas penggunaan modul e-learning oleh siswa.

a. Analisis Uji Validasi

Analisis uji validasi berdasarkan instrumen uji kevalidan yang dilakukan dengan langkah sebagai berikut:



- a. Memberikan skor jawaban dengan kriteria berdasarkan skala likert yang dimodifikasi oleh Sugiyono (2013).
- b. Menentukan skor tertinggi dengan rumus: skor tertinggi = jumlah validator x jumlah item pertanyaan x skor maksimum.
- c. Menentukan jumlah skor dari masing-masing validator dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing-masing variabel dan indikator.
- d. Menentukan skor yang diperoleh dengan menjumlahkan skor dari masing-masing validator.
- e. Menentukan nilai validasi sebagai berikut (dimodifikasi dari Purwanto, 2010):

$$\mathbf{NP = R/SM \times 100}$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari

R = Skor mentah yang diperoleh validator

SM = Skor maksimum ideal dari hasil tes

100 = Bilangan tetap

- f. Memberikan penilaian validasi dengan kriteria klasifikasi aspek sebagai berikut:

Tabel 1. Klasifikasi Aspek Penilaian Uji Validasi

| No | Nilai Rata-Rata | Kategori |
|----|-----------------|--------------|
| 1 | 86% – 100% | Sangat Valid |
| 2 | 76% – 85,9% | Valid |
| 3 | 60% – 75,9% | Cukup Valid |
| 4 | 55% – 59,9% | Kurang Valid |
| 5 | ≤ 54% | Tidak Valid |

Sumber: Dimodifikasi dari Purwanto (2010)



b. Analisis Uji Praktikalitas

Analisis uji praktikalitas berdasarkan instrumen uji kepraktisan yang dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

- A. Menentukan nilai praktikalitas sebagai berikut (dimodifikasi dari Purwanto, 2010):

$$\mathbf{NP = R/SM \times 100}$$

Keterangan:

- NP = Nilai persen yang dicari
 R = Skor mentah yang diperoleh siswa
 SM = Skor maksimum ideal dari hasil tes
 100 = Bilangan tetap

- B. Memberikan penilaian praktikalitas dengan kriteria klasifikasi aspek sebagai berikut:

Tabel 2. Klasifikasi Aspek Penilaian Uji Praktikalitas

| No | Nilai Rata-Rata | Kategori |
|----|-----------------|----------------|
| 1 | 86% – 100% | Sangat Praktis |
| 2 | 76% – 85,9% | Praktis |
| 3 | 60% – 75,9% | Cukup Praktis |
| 4 | 55% – 59,9% | Kurang Praktis |
| 5 | ≤ 54% | Tidak Praktis |

Sumber: Dimodifikasi dari Purwanto (2010)



c. Analisis Uji Efektifitas Penerapan

Analisis efektifitas penerapan/penggunaan berdasarkan instrumen efektifitas penggunaan bagi siswa yang dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

- A. Menentukan nilai efektifitas sebagai berikut (dimodifikasi dari Purwanto, 2010):

$$NP = R/SM \times 100$$

Keterangan:

- NP = Nilai persen yang dicari
 R = Skor mentah yang diperoleh siswa
 SM = Skor maksimum ideal dari hasil tes
 100 = Bilangan tetap

- B. Memberikan penilaian efektifitas dengan kriteria klasifikasi aspek sebagai berikut:

Tabel 3. Klasifikasi Aspek Penilaian Uji Efektifitas

| No | Nilai Rata-Rata | Kategori |
|----|-----------------|----------------|
| 1 | 86% – 100% | Sangat Efektif |
| 2 | 76% – 85,9% | Efektif |
| 3 | 60% – 75,9% | Cukup Efektif |
| 4 | 55% – 59,9% | Kurang Efektif |
| 5 | ≤ 54% | Tidak Efektif |

Sumber: Dimodifikasi dari Purwanto (2010)

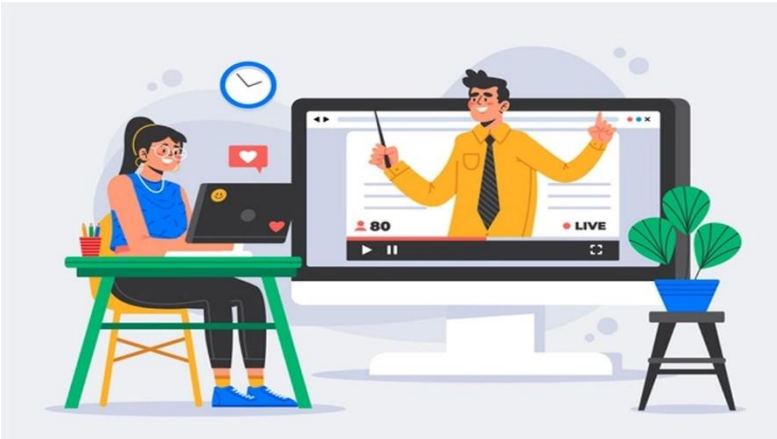


- d. Sementara itu, analisis efektifitas penggunaan modul e-learning terhadap kemampuan/ hasil belajar siswa dilakukan dengan melihat seberapa besar peningkatan nilai perbandingan *pretes* dan *postes*.



Bab 4

Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Menengah Atas



Pengembangan *E-Modul*

- **Pengertian *E-Modul* Happy English Days (Hedy)**

Happy English Days adalah sebuah platform berbasis android yang dikembangkan untuk menunjang proses belajar mengajar (PBM) Bahasa Inggris dengan menggunakan perangkat handphone android untuk mengakses aplikasi Happy English Days (Hedy).



Modul yang tersedia pada aplikasi hedy ini meliputi modul untuk siswa dan modul untuk guru. Pada modul siswa terdapat konten pembelajaran yang terdiri dari vocabulary, stucture, grammar, listening dan writing. Modul ini dilengkapi dengan adanya latihan untuk siswa dari setiap konten yang disajikan. Sedangkan modul untuk guru dilengkapi dengan rekapitulasi dari setiap latihan yang dikerjakan oleh siswa pada aplikasi hedy. Pada modul ini guru juga dapat langsung memberikan nilai melalui aplikasi Hedy.

Modul dirancang mengacu pada beberapa referensi sebagai bahan pembuatan modul, yang terdiri dari buku teks mata pelajaran Bahasa Inggris yang dihasilkan oleh Kemendikbud dan lembaga swasta, diantaranya:

1. Buku Siswa Bahasa Inggris untuk Siswa SMA/MA kelas X,
2. Buku Guru Bahasa Inggris untuk Siswa SMA/MA kelas X,
3. Buku Siswa "Pathway to English" untuk untuk Siswa SMA/MA kelas X,
4. Look Ahead An English Course for Senior High School Students Year X.

- **Tampilan dan Petunjuk Penggunaan**

A. Modul Siswa

Untuk mengakses modul Siswa, aktivitas siswa diawali dengan login kedalam aplikasi hedy.



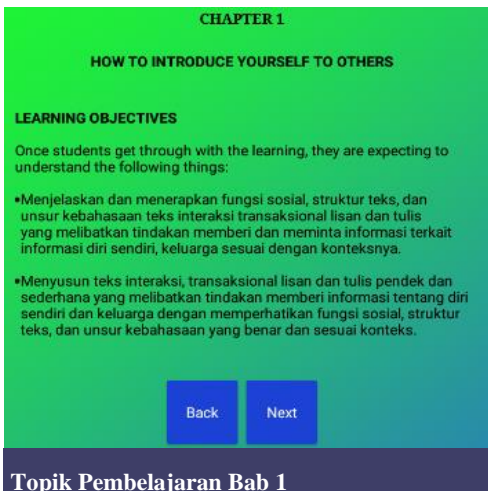
1. Menu Login



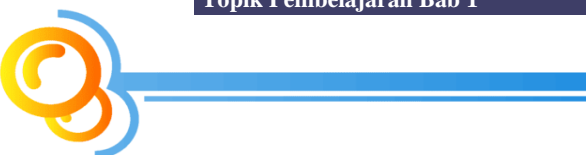
Menu login digunakan untuk mengakses menu yang ada didalam aplikasi hedy. Password dapat diperoleh dari Guru yang mengajarkan Mata Pelajaran Bahasa Inggris.

Setelah memperoleh Password, User mengisi password dan meng-klik tombol Login. Jika ingin kembali ke menu splashscreen dapat meng - klik tombol Back.

2. Pembelajaran Bab 1 (Chapter 1)



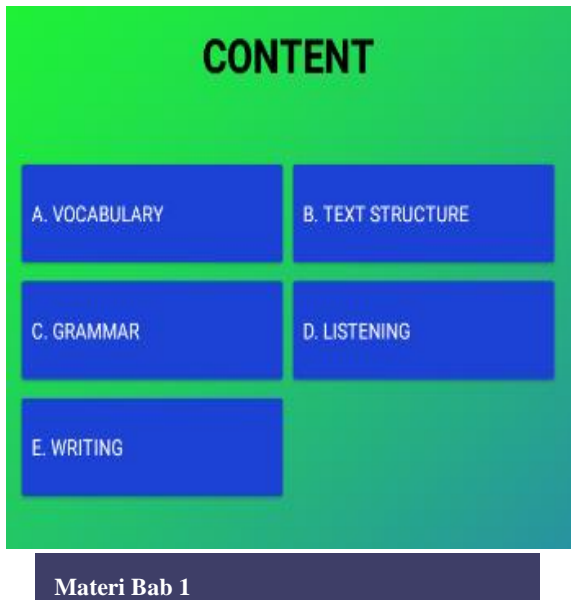
Jika Login berhasil, maka Siswa akan melihat Topik Pembelajaran Bab 1 dan Tujuan Pembelajaran dari Bab 1. Setelah siswa membaca dan memahami Tujuan Pembelajaran Bab



1, maka siswa menekan tombol Next untuk masuk ke Pembelajaran pada Bab 1 tersebut.

3. Materi Pembelajaran Bab 1 (Content)

Setelah klik Next, maka muncul 5 sub menu pembelajaran yaitu ; *vocabulary, structure, grammar, listening* dan *writing*



4. Sub Menu Vocabulary

Saat klik tombol *vocabulary* maka muncul form latihan mencocokkan kata bahasa inggris dan terjemahnya. Setelah semua diisi klik tombol Submit.

Tombol Back digunakan untuk kembali ke Menu *Materi Pembelajaran Bab 1 (Content)*



VOCABULARY

edu4shs01@gmail.com (not shared) [Switch account](#)

Match This Word with the meaning 100 points

| | Luar Negeri | Memperkenalkan | Asing | Keluarga |
|------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Introduce | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Family | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Civil Servant | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Engineering | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Province | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Ministry | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Higher Education | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Back

Latihan mencocokkan kata

5. Sub Menu *Structure*

Saat klik tombol *text structure* maka muncul teks bacaan untuk *structure* kalimat dalam bahasa Inggris. Setelah siswa memahami konteks materi, maka dilanjutkan dengan mengerjakan latihan dengan meng-klik tombol Exercise-1.

Tombol Back digunakan untuk kembali ke Menu *Materi Pembelajaran Bab 1 (Content)*



TEXT STRUCTURE

How to introduce yourself to your new classmate

Read the text carefully!

Hello everyone, how are you all?

Today is our first day of learning English in the tenth class of SMAN 1 Padang with Mr. Johan. Allow me to introduce myself to all of you. My name is David Julian. Just call me David. I come from Padang, a beautiful city located in West Sumatera Province. Before studying at this school, I finished my Junior High School at SMP Islam Al-Azhar 32 Padang. I have one brother and one sister. My brother's name is Hendra. He is a student of the Engineering Department, University of Andalas while my older sister, Ratna, is a teacher who teaches Biology at SMAN 1 Padang. My father is a civil servant who works office of the Educational and Culture of Padang City. Recently he got promoted to a new position as the director of Higher Education. The position has caused him to work at the head office of the Educational and Culture of West Sumatera. Before that, my father was the head office of the Educational and Culture of Padang City.

My mother is an education consultant who works on a freelance basis. In addition, my hobbies are reading books and writing short stories. I do hope that one day once I finish my study at this senior high school, I will be able to make my dream become true which is studying abroad. By studying abroad, I will be able to understand foreign cultures and the new atmosphere of teaching-learning that might be different from our country, Indonesia. I think that's all from me and thank you for your attention.

Back

Exercise-1

Materi Structure

Exercise-1

Halaman ini akan muncul ketika tombol Exercise-1 di klik. Dalam mengerjakan latihan siswa mengisi NIS dan Nama terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan klik tombol Next. Jawab semua pertanyaan yang ada, Setelah semua diisi klik tombol Submit. Tombol Back digunakan untuk kembali ke Menu *Materi Pembelajaran Bab 1 (Content)*



The image shows a Google Forms interface for a quiz titled "TEXT STRUCTURE". At the top, it displays the user's email "edu4shs01@gmail.com (not shared)" with a "Switch account" link. Below this, there is a red asterisk indicating a required field. The form contains two text input fields: "NIS *" and "Name *", both with "Your answer" text below them. At the bottom of the form area, there are "Next" and "Clear form" buttons. Below the form area, there is a warning: "Never submit passwords through Google Forms." and a disclaimer: "This content is neither created nor endorsed by Google. Report Abuse - Terms of Service - Privacy Policy". The Google Forms logo is centered at the bottom of the form area, with a pencil icon to its right. A blue "Back" button is located at the bottom of the screen. Below the entire form area is a dark blue banner with the text "Latihan Structure".

6. Sub Menu *Grammar*

Saat klik tombol *grammar* maka muncul teks bacaan untuk *grammar*. Siswa dapat melihat semua materi dengan klik *Next*, Setelah siswa memahami konteks materi, maka dilanjutkan dengan mengerjakan latihan dengan meng-klik tombol Exercise-2.



Tombol Back digunakan untuk kembali ke Menu *Materi Pembelajaran Bab 1 (Content)*

GRAMMAR

Pronoun

A pronoun is a word that alludes to or replaces a thing. The thing being alluded to is known as the precursor. The character of the pronoun is clarified by the precursor. Forexample:

1. TheboystudiedEnglishharder.Hewantstogo abroadoneday.
2. Anilikescokingverymuch.Shecooksher favoriteoneinaweek.
3. Thecat belongstomybrother.Itsfurisverysoft.
4. Alex andMichaelliketoplayfootball.Theirparentsdosupportthem toplaythegame.

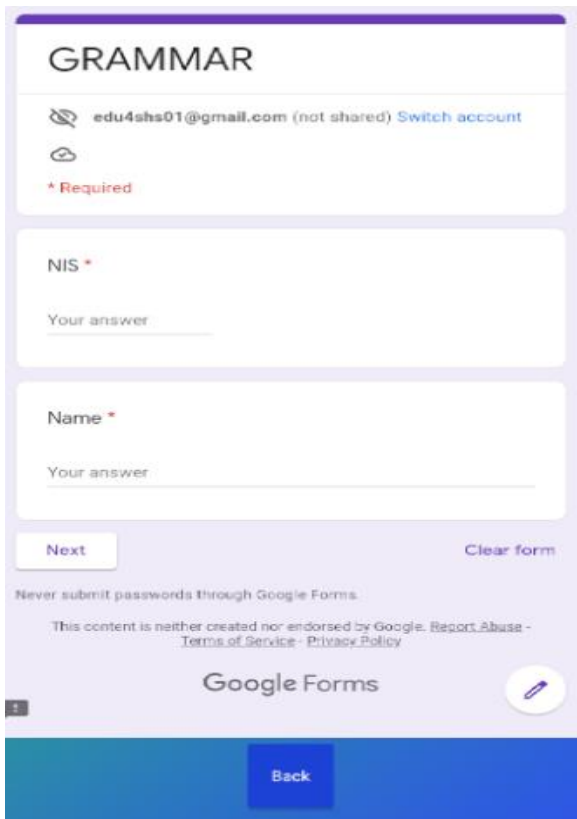
BackNextExercise-2

Materi Grammar



Exercise-2

Halaman ini akan muncul ketika tombol Exercise-2 di klik, Dalam mengerjakan latihan siswa mengisi NIS dan Nama terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan klik tombol Next. Jawab semua pertanyaan yang ada, Setelah semua diisi klik tombol Submit. Tombol Back digunakan untuk kembali ke Menu *Materi Pembelajaran Bab 1 (Content)*



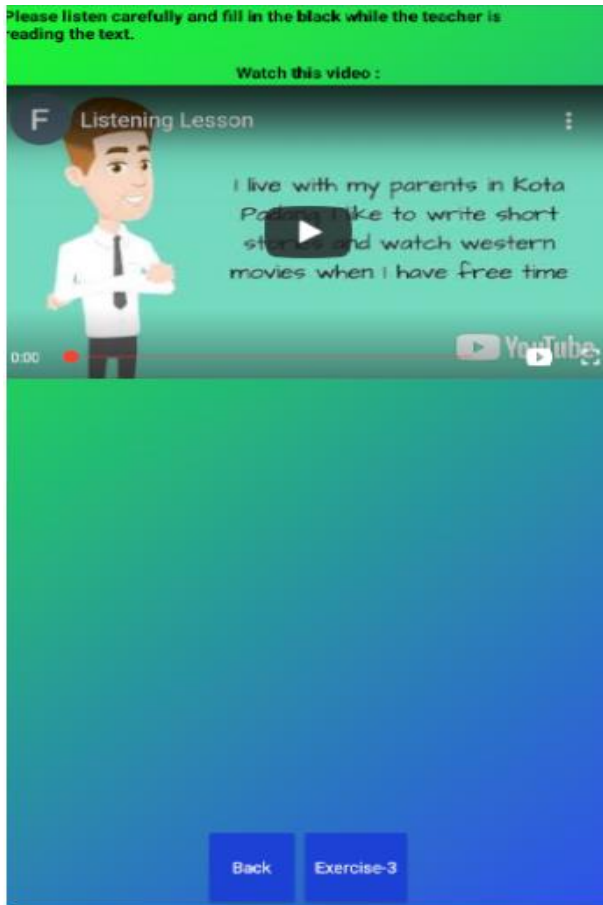
The image shows a mobile interface for a Google Form titled "GRAMMAR". At the top, it displays the user's email "edu4shs01@gmail.com (not shared)" with a "Switch account" link. Below this, there are two required text input fields: "NIS" and "Name", each with a red asterisk and a "Your answer" placeholder. At the bottom of the form, there is a "Next" button and a "Clear form" link. A warning message states "Never submit passwords through Google Forms." and another message says "This content is neither created nor endorsed by Google. Reports Abuse - Terms of Service - Privacy Policy". The Google Forms logo and a pencil icon are visible at the bottom of the form area. A blue bar at the very bottom contains a "Back" button.

Latihan *Grammar*



7. Sub Menu *Listening*

Saat klik tombol *listening* maka muncul video terkait materi memperkenalkan diri. Setelah siswa memahami konteks materi, maka dilanjutkan dengan mengerjakan latihan dengan meng-klik tombol Exercise-3. Tombol Back digunakan untuk kembali ke Menu *Materi Pembelajaran Bab 1 (Content)*.

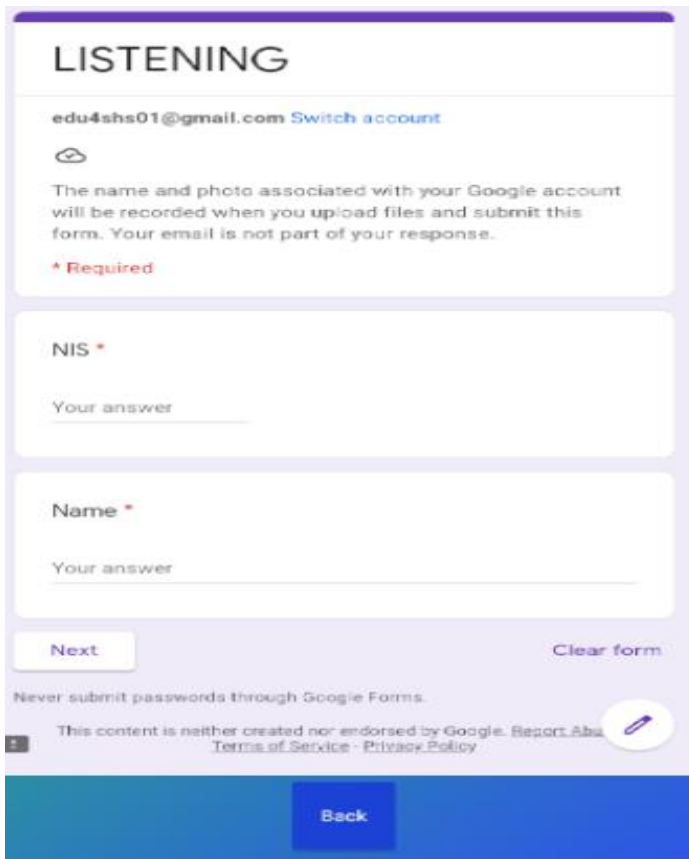


Materi Listening



Exercise-3

Halaman ini akan muncul ketika tombol Exercise-2 di klik. Dalam mengerjakan latihan siswa mengisi NIS dan Nama terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan klik tombol Next. Upload video siswa terkait materi yang diberikan, Setelah itu klik tombol Submit. Tombol Back digunakan untuk kembali ke Menu *Materi Pembelajaran Bab 1 (Content)*



The screenshot shows a Google Form titled "LISTENING". At the top, it displays the user's email "edu4shs01@gmail.com" and a "Switch account" link. Below this is a warning message: "The name and photo associated with your Google account will be recorded when you upload files and submit this form. Your email is not part of your response." A red asterisk indicates a required field. The form contains two input fields: "NIS *" and "Name *", both with "Your answer" placeholder text. At the bottom of the form area, there are "Next" and "Clear form" buttons. A footer section includes the text "Never submit passwords through Google Forms." and "This content is neither created nor endorsed by Google. Report Abuse" with links to "Terms of Service" and "Privacy Policy". A blue bar at the very bottom of the page contains a "Back" button.

Latihan *Listening*



8. Sub Menu *Writing*

Saat klik tombol *writing* maka muncul teks kalimat terkait materi cara menulis memperkenalkan diri dalam bahasa inggris. Setelah siswa memahami konteks materi, maka dilanjutkan dengan mengerjakan latihan dengan meng-klik tombol Exercise-4. Tombol Back digunakan untuk kembali ke Menu *Materi Pembelajaran Bab 1 (Content)*

WRITING

Now, please write briefly about your self-using the clues presented below:

Let me introduce myself to you.

Name : Julia Rahman

Nick Name : Julia

Address : Jalan Bakti Pemuda, Desa Lembah Hijau, No. 10, Padang

Family : 2 sisters and 1 brother (Ana, Juni, Anton)

Father's job : A teacher

Place of work : SMA 1 Negeri Padang

Mother's job : a lawyer

Place of work : Bersatu Lawyer club Padang

Hobby : Playing the guitar and doing sports

Ambition : A great public speaker

Motto : No Pain, No Gain

BackExercise-4

Materi *Writing*



Exercise-4

Halaman ini akan muncul ketika tombol Exercise-4 di klik. Dalam mengerjakan latihan siswa mengisi NIS dan Nama terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan klik tombol Next. Tulislah jawaban terkait materi yang diberikan, Setelah itu klik tombol Submit. Tombol Back digunakan untuk kembali ke Menu *Materi Pembelajaran Bab 1 (Content)*

The screenshot shows a Google Forms interface for a 'WRITING' exercise. At the top, the title 'WRITING' is displayed. Below the title, the user's email address 'edu4shs01@gmail.com (not shared)' is shown with a 'Switch account' link. A red asterisk indicates a required field. The form contains two text input fields: 'NIS *' and 'Name *', both with 'Your answer' placeholder text. Below the input fields are two buttons: 'Next' and 'Clear form'. At the bottom of the form, there is a 'Back' button on a blue bar. The footer of the form includes the text 'Never submit passwords through Google Forms.', 'This content is neither created nor endorsed by Google.', and links for 'Report Abuse', 'Terms of Service', and 'Privacy Policy'. The 'Google Forms' logo and a pencil icon are also visible.

Latihan *Grammar*



B. Modul Guru

Untuk mengakses modul Guru, aktivitas guru diawali dengan login kedalam aplikasi hedy.

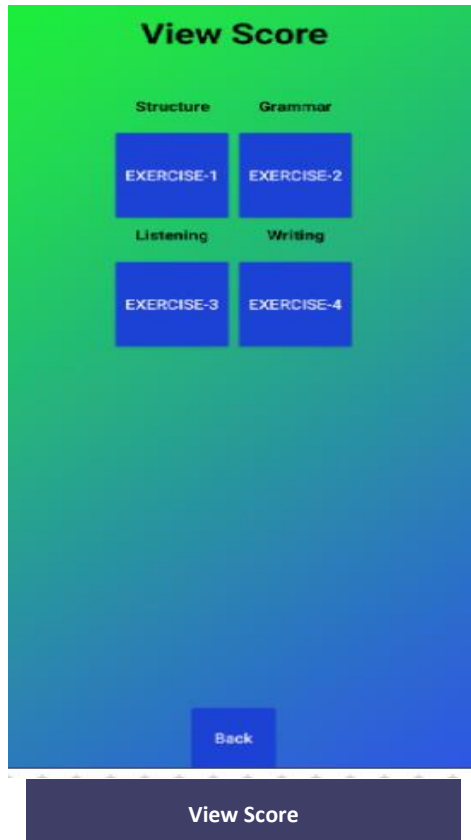
1. Menu Login

Menu login digunakan untuk mengakses menu yang ada didalam aplikasi hedy. Password dapat ditentukan sendiri Guru dan untuk Siswa. Setelah menentukan Password, User mengisikan password dan meng-klik tombol Login. Jika ingin kembali ke menu splashscreen dapat meng - klik tombol Back.



2. Menu View Score

View Score digunakan untuk melihat dan meng-update nilai Siswa didalam aplikasi hedy. Pada menu ini Guru dapat melihat hasil latihan dari latihan1 sampai latihan 4. Tombol Exercise-1 dan Exercise 2, Guru dapat melihat score nilai dari setiap siswa, sementara Tombol Exercise-3 dan Exercise-4, Guru dapat memberikan nilai dengan proses Update untuk setiap masing-masing siswa. Tombol Back digunakan untuk kembali ke Menu *Login*



• Hasil Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menilai kevalidan rancangan e-modul. Adapun validator dalam penelitian ini adalah satu orang Dosen Bahasa Inggris Universitas Andalas dan satu orang Dosen Aplikasi Sistem Informasi Universitas Putra Indonesia (UPI), YPTK. Validator memberikan penilaian, masukan, dan komentar terhadap rancangan e-modul.

Hasil uji validasi e-modul dilakukan melalui 4 aspek, yaitu: Kualitas Fisik/Tampilan, Kualitas Materi, Kualitas Tujuan dan Peran, dan Kualitas Instruksional. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa secara keseluruhan e-modul sangat valid untuk digunakan oleh siswa maupun guru dengan skor 92,5%. Hal ini terlihat pada semua aspek yang dinilai, yaitu: Kualitas Fisik/Tampilan dengan skor sebesar 94,4% (sangat valid), Kualitas Materi dengan skor sebesar 89,6% (sangat valid), Kualitas Tujuan dan Peran dengan skor sebesar 94,2% (sangat valid), dan Kualitas Instruksional dengan skor sebesar 91,8% (sangat valid).

Tabel 4. Rata-rata Skor Hasil Uji Validitas E-Modul oleh Ahli

| No | Aspek | Penilaian Ahli | |
|-----------|---------------------------|----------------|--------------|
| | | Skor (%) | Kategori |
| 1 | Kualitas Fisik/Tampilan | 94,4 | Sangat Valid |
| 2 | Kualitas Materi | 89,6 | Sangat Valid |
| 3 | Kualitas Tujuan dan Peran | 94,2 | Sangat Valid |
| 4 | Kualitas Instruksional | 91,9 | Sangat Valid |
| Rata-rata | | 92,5 | Sangat Valid |



• Uji Pratikalitas E-modul

Uji praktikalitas e-modul digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan e-modul oleh pengguna. Uji ini dilakukan oleh pengguna e-modul, yaitu siswa dan guru di empat sekolah terpilih, yang terdiri dari: 90 orang siswa dan 4 guru mata pelajaran bahasa Inggris.

Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa skor kepraktisan penggunaan e-modul sebesar 90,7%. Hal ini berarti bahwa e-modul sangat praktis digunakan oleh guru maupun siswa, baik dari aspek kemudahan penggunaan, materi, maupun media.

Tabel 5. Rata-rata Skor Hasil Uji Pratikalitas E-Modul oleh Guru dan Siswa

| No | Aspek | Skor (%) | Kategori |
|----------------|----------------------|----------|----------------|
| 1 | Kemudahan Penggunaan | 91,5 | Sangat Praktis |
| 2 | Materi | 90,7 | Sangat Praktis |
| 3 | Media | 90,4 | Sangat Praktis |
| Rata-rata skor | | 90,7 | Sangat Praktis |

Hasil Uji Pratikalitas oleh Guru

Uji praktikalitas oleh guru dinilai berdasarkan tiga aspek, yaitu: (1) Aspek Kemudahan Penggunaan; (2) Aspek Materi; (3) Aspek Media. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa berdasarkan penilain guru, e-modul ini sangat praktis digunakan dengan total skor penilaian sebesar 79,8%. Hal ini ditunjukkan dari penilaian kepraktisan pada aspek



penggunaan (skor 81,0%), aspek materi (83,3%), dan aspek media (75,0%).

Tabel 6. Skor Hasil Uji Praktikalitas E-Modul oleh Guru

| No | Aspek | Evaluasi Guru | |
|----------------|----------------------|---------------|----------------|
| | | Skor (%) | Kategori |
| 1 | Kemudahan Penggunaan | 90,3 | Sangat Praktis |
| 2 | Materi | 90,1 | Sangat Praktis |
| 3 | Media | 87,9 | Sangat Praktis |
| Rata-rata skor | | 89,4 | Sangat Praktis |

Hasil Uji Praktikalitas oleh Siswa

Sama halnya dengan guru, uji praktikalitas oleh siswa juga dinilai berdasarkan tiga aspek, yaitu: (1) Aspek Kemudahan Penggunaan; (2) Aspek Materi; (3) Aspek Media. Hasil uji praktikalitas oleh siswa menunjukkan bahwa e-modul ini sangat praktis digunakan dengan total skor penilaian sebesar 92,3%. Hal ini ditunjukkan dari penilaian kepraktisan pada aspek penggunaan (skor 92,7%), aspek materi (91,3%), dan aspek media (92,9%).

Tabel 7. Skor Hasil Uji Praktikalitas E-Modul oleh Siswa

| No | Aspek | Evaluasi Siswa | |
|----------------|----------------------|----------------|----------------|
| | | Skor (%) | Kategori |
| 1 | Kemudahan Penggunaan | 92,7 | Sangat Praktis |
| 2 | Materi | 91,3 | Praktis |
| 3 | Media | 92,9 | Praktis |
| Rata-rata skor | | 92,3 | Praktis |



- **Revisi Produk**

Komentar dan Kesan terhadap E-Modul oleh Validator

Komentar dan kesan terhadap produk diberikan oleh Validator. Revisi dari validator dilakukan sebanyak 1 kali. Namun, secara umum, tidak ada revisi yang signifikan terhadap e-modul yang sudah dibuat. Validator hanya memberikan komentar dan kesan terhadap e-modul. Adapun komentar dan kesan dari Validator terhadap e-modul yang sudah disimpulkan terlihat dari Tabel 18 di bawah ini.

Tabel 8. Komentar dan Kesan terhadap E-Modul oleh Validator

| No | Komentar oleh Ahli Bahasa | <i>Follow up</i> oleh Peneliti |
|-----------|---|--|
| 1 | Sangat bermanfaat sekali untuk siswa dan guru selain media yang menarik bagi siswa juga mengefisienkan waktu dan tugas guru dalam mengajar dan mengoreksi tugas siswa | Terimakasih atas tanggapannya |
| 2 | Materi lebih dilengkapi lagi agar manfaat yang dirasakan siswa lebih besar | Akan dilengkapi pada tahun-tahun selanjutnya |
| No | Komentar oleh Ahli IT | <i>Follow up</i> oleh Peneliti |
| 3 | Sebaiknya animasi lebih diperbanyak | Sudah dilakukan |



Komentar dan Kesan terhadap E-Modul oleh Pengguna (Guru dan Siswa)

Selain dari validator, komentar dan saran juga diminta dari pengguna e-modul yang terdiri dari guru dan dosen. Adapun komentar dan kesan dari pengguna (guru dan siswa) terhadap e-modul yang sudah disimpulkan terlihat dari Tabel 19 di bawah ini.

Tabel 9. Komentar dan Kesan terhadap E-Modul oleh Guru dan Siswa

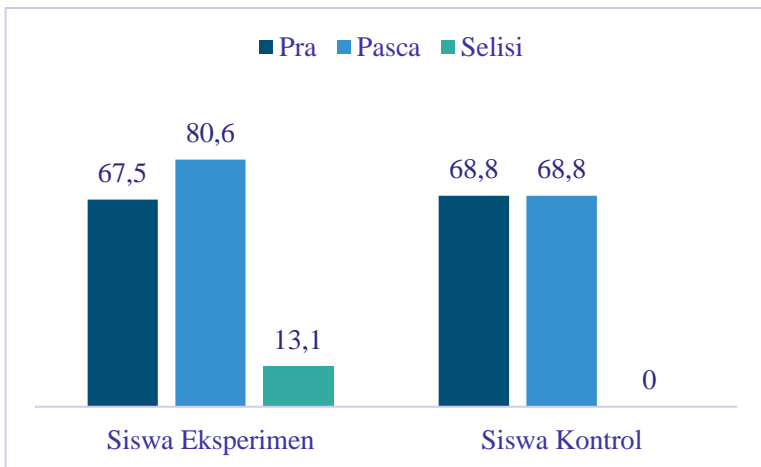
| No | Komentar oleh Siswa | Follow up oleh Peneliti |
|----|--|---|
| 1 | E-modul sangat menarik dan meningkatkan minat untuk belajar Bahasa Inggris | Terimakasih atas tanggapannya dan semoga e-modul bermanfaat |
| 2 | E-modul sangat memudahkan untuk belajar Bahasa Inggris | Terimakasih atas tanggapannya dan semoga e-modul bermanfaat |
| 3 | Materinya lebih dilengkapi lagi agar bisa lebih banyak belajar | Akan dilengkapi pada tahun-tahun selanjutnya |
| 4 | Tampilan e-modul menarik, warna bisa lebih dikombinasikan lagi | Sudah dilakukan |
| 5 | Sangat senang belajar dengan e-modul Bahasa Inggris ini | Terimakasih atas tanggapannya dan semoga e-modul bermanfaat |
| | Komentar oleh Guru | Follow up oleh Peneliti |
| 6 | Sangat membantu keefisienan dalam proses belajar mengajar. Membantu dalam memberikan dan mengoreksi tugas-tugas siswa | Terimakasih atas tanggapannya dan semoga e-modul bermanfaat |
| 7 | E-modul sangat membantu guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas. Tidak hanya meningkatkan minat siswa dalam belajar tapi juga meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar dan melaksanakan observasi untuk semester berikutnya | Terimakasih atas tanggapannya dan semoga e-modul bermanfaat |



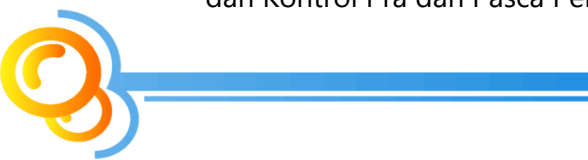
Efektifitas Penggunaan E-Modul

• Efektifitas Penerapan E-Modul terhadap Minat Siswa

Efektifitas penerapan e-modul dilihat berdasarkan perbandingan pra dan pasca penerapan dengan melibatkan siswa kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pasca pembelajaran dengan menggunakan e-modul minat siswa eksperimen meningkat dari skor 67,5% menjadi 80,6%. Hasil ini lebih tinggi dibanding siswa kontrol yang hanya 68,8% tanpa menggunakan e-modul. Hal ini berarti bahwa penggunaan/penerapan e-modul dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris. Hasil penelitian ini sejalan dengan hipotesis penelitian yang menyebutkan bahwa e-modul dapat meningkatkan minat siswa karena e-modul dirancang dengan desain dan tampilan yang menarik.

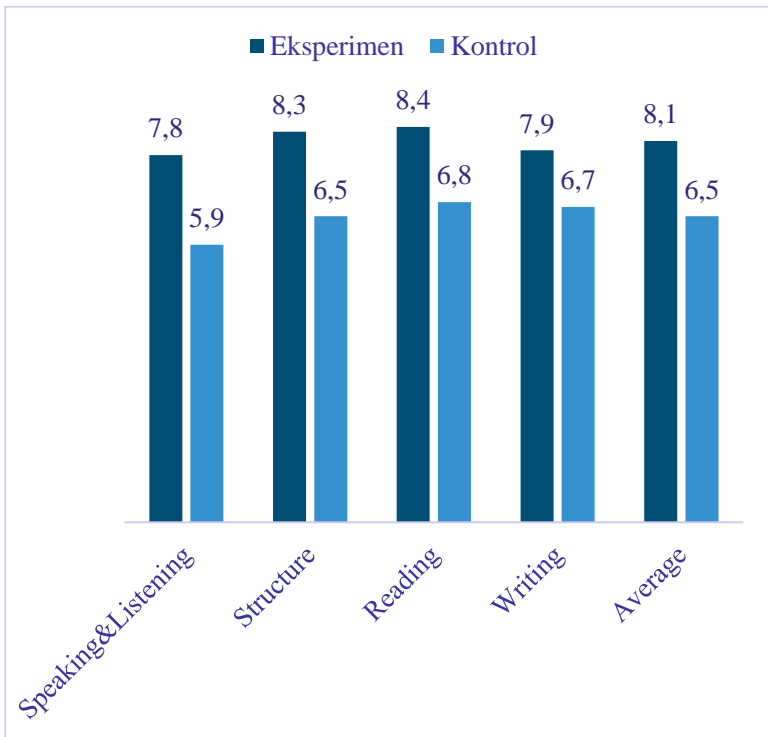


Gambar 5. Perbandingan Minat Belajar Siswa Eksperimen dan Kontrol Pra dan Pasca Pembelajaran dengan E-modul



- **Efektifitas Penerapan E-Modul terhadap Hasil Belajar Siswa**

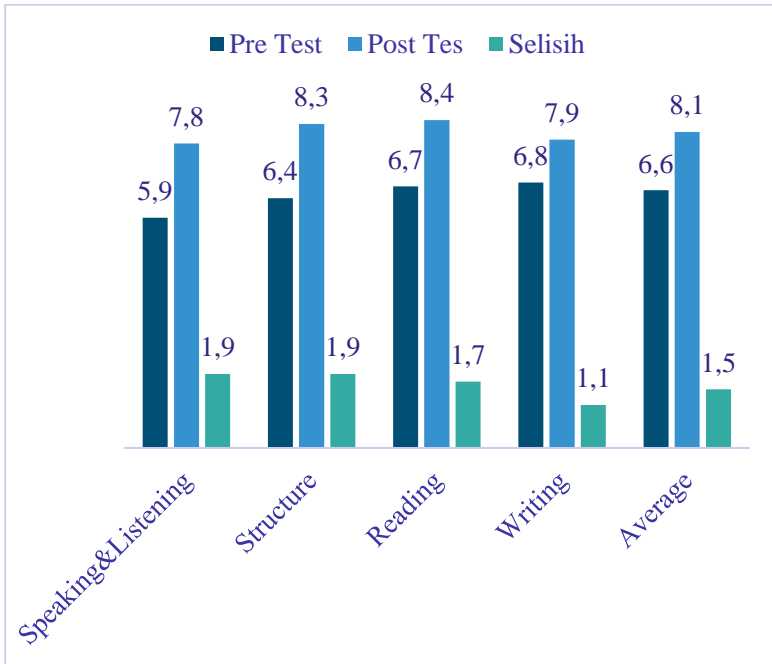
Hasil belajar pada penelitian ini di lihat dari nilai *Speaking&Listening*, *Structure*, *Reading*, dan *Writing*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar bahasa Inggris siswa eksperimen lebih baik dari pada siswa kontrol. Secara keseluruhan nilai bahasa Inggris siswa kontrol hanya 6,5 dan siswa eksperimen 8,1. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan modul efektif untuk meningkatkan nilai siswa.



Gambar 6. Perbandingan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Eksperimen dan Kontrol setelah Proses Pembelajaran



Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai post tes siswa eksperimen dibanding nilai pretes. Nilai kenaikan tertinggi berada pada variabel writing yaitu dari 0 menjadi 5,5. Secara rata-rata, peningkatan nilai siswa sebanyak 2,5.



Gambar 7. Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siswa Eksperimen

Kemudahan siswa dalam mempelajari bahasa Inggris diukur berdasarkan 4 indikator, yaitu: (1) Kemudahan dalam memahami pelajaran Bahasa Inggris, (2) Kemudahan dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, (3) Kemudahan



belajar bahasa Inggris secara mandiri, dan (4) Kemudahan belajar Bahasa Inggris kapan pun dan dimana pun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul sangat efektif dalam memudahkan siswa untuk mempelajari bahasa Inggris dengan skor 77,7%. Hal ini berarti e-modul sangat tepat diberikan kepada siswa agar dapat membantu siswa dalam belajar bahasa Inggris.

Tabel 10. Efektifitas Penerapan E-Modul *English Specific Purpose* (ESP) terhadap Kemudahan Siswa dalam Mempelajari Bahasa Inggris

| No | Indikator | Skor (%) | Kategori |
|-----------------------|--|-------------|-----------------------|
| 1 | Efektifitas e-modul dalam memudahkan memahami pelajaran Bahasa Inggris | 82,5 | Sangat Efektif |
| 2 | Efektifitas e-modul dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris | 83,3 | Sangat Efektif |
| 3 | Efektifitas e-modul dalam meningkatkan kemudahan belajar Bahasa Inggris secara mandiri | 81,8 | Sangat Efektif |
| 4 | Efektifitas e-modul dalam meningkatkan kemudahan belajar Bahasa Inggris kapanpun dan dimana saja | 83,1 | Sangat Efektif |
| Rata-rata Skor | | 82,7 | Sangat Efektif |



DAFTAR PUSTAKA

- Al-Maqtri, M. (2014). How effective is e-learning in teaching english? : a case study. *Internasional Journal of Education and Human Development*, 3(2), 647-649.
- Ahmed, M.K. (2014). The esp teacher: issues, tasks and challenges. *Journal of English for Specific Purposes World*, 15(24): 1-32.
- Ardhisan, G.D. (2014). *Hubungan antara minat belajar terhadap kualitas hasil belajar siswa jurusan teknik otomotif di SMK Negeri 3 Yogyakarta*. [skripsi]. Yogyakarta (ID): Universitas Negeri Yogyakarta.
- Aryanika, S. (2016). *Manajemen Pembelajaran Bahasa Inggris: Studi pada Kelas Unggulan SMA Negeri 1 Metro Lampung*. [skripsi]. Lampung (ID): Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung.
- Azra, E.P., Refirman, D.J. (2013). Efektifitas Penerapan E-Learning sebagai Sumber Belajar Mandiri dalam Pembelajaran Biologi. Lampung: *Jurnal FMIPA Universitas Negeri Lampung*, 2(1).
- Bojevic, M. (2016). Teaching Foreign Language for Specific Purposes: Teacher Development. Association for Teacher Education in Europe. Proceedings of the 31st Annual ATEE Conference.



- Bracaj, M. (2014). Teaching english for specific purposes and teacher training. *European Scientific Journal*. 10(2): 40-49.
- Conttia, L. (2007). The influence of learner motivation on developing autonomous learning in an english-for-specific-purposes course. [Master's thesis, University of Hong Kong]. https://www.asian-efl-journal.com/thesis_lai_conttia.pdf
- Diani, M.P. (2015). *Pengaruh Penggunaan Learning Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK PGRI 1 Cimahi*. [skripsi]. Bandung: Universitas Putra Indonesia.
- Dewi, Y. N., Masril, M., Nafaan, E., Hendrik, B., Very, J., Munawwaroh, K., Widyatama, A. (2018). The development of e-module english specific purpose based on computer application for vocational high school students. *Journal of Physics: Conference Series*, 13(64), 12-43. Doi: :10.1088/1742-6596/1364/1/012043.
- [Education First]. (2016). *Indeks Kecakapan Bahasa Inggris*. EF Education First Ltd.
- England, Finney. (2002). *Interactive media - what's that? – Who's Involved. ATSF White Paper—Interactive Media UK—©2002/2011 ATSF*.
- Flynn, S. (2018). A module on Learning Technologies for teachers in Higher Education. *Italian Journal of*



Educational Technology, 26(1), 119-129. Doi: 10.17471/2499-4324/995

Gagne, R.M. (1975). *Essential of learning for instructional*. The Dryden Press.

Gardner, R. C. (1985). *Social Psychology in Second Language Learning*. London: Great Britain Edward Arnold Ltd.

Hartono, R.N.A. (2016). *Hubungan Antara Minat Belajar dan Kemandirian Belajar Dengan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Siswa SMA Muhammadiyah 1 Surakarta*. [skripsi]. Surakarta (ID): Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Hardinata, N. (2014). *Pembuatan Aplikasi Pocket Grammar Berbasis Android*. [Naskah Publikasi]. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom. Yogyakarta.

Kountur, R. (2003). *Metode Penelitian untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*. Jakarta: PPM.

Lamri, C.E. (2016). *An Introduction to English for Specific Purposes (ESP)*. Universite De Tlemcen.

Lemeshow, S. (1990). *Besar Sampel dalam Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Long, C., Ming, Z., Chen, L. (2013). The study of student motivation on english learning in junior middle school -- a case study of no.5 middle school in gejiu. *International Journal of English Language Teaching*,



6(9), 136-145. doi:

<https://doi.org/10.5539/elt.v6n9p136>

- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1).
- Mberia, H.K. (2011). Communication training module. *International Journal of Humanities and Social Science*, 1(20), 231-255.
- Mohammed, A., Kumar, S., Bashir, M.S., Aishatu, S. (2017). E-learning: a tool for enhancing teaching and learning in educational institutes. *International Journal of Computer Science and Information Technologies*, 8(2), 217-221.
- [OECD] Organization for Economic Cooperation and Development. 2015. *Education in Indonesia: Rising to the Challenge*, OECD Publishing, Paris.
- Rahmanto P, Mardiyah SUK. 2014. *Penerapan Metode Problem Posing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Berkomunikasi Bahasa Inggris Kelas Xi Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Di SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo*.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta
- Sukardi. 2003. *Metode Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.



- Sumarmi, MA. 2012. Pengaruh *E-Learning* dan Minat Belajar terhadap Kemampuan Membaca Bahasa Inggris (Studi Eksperimen pada SMK Negeri 3 Tabanan). *Jurnal Penelitian Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Salve, A., Opina. (2014). The development and validation of online learning modules for college english. *American International Journal of Contemporary Research*, 4(2), 1-9.
- Soliman, N.A. (2014). Using e-learning to develop efl students' language skills and activate their independent learning. *International Journal of Social Sciences and Humanities: Creative Education*, 1(5), 752-757. Doi: <https://doi.org/10.4236/ce.2014.510088>.
- Somayeh, M., Dehghani, M., Mozaffari, F., Ghasemnegad, S. M., Hakimi, H., Samaneh, B., Mousazadeh, N. (2016). The effectiveness of e- learning in learning: a review of the literature. *International Journal of Medical Research & Health Sciences*, 5(2), 86-91.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis. Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Souriyawongsa, T., Raob, I., Abidin, Z.J.M. (2012). Study on students' motivation in joining an english course. *Journal of Education and Learning*, 6(3), 147-154.



- Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. (1974). Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children. Minneapolis. Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Wahono, RS. 2003. *Kuliah Umum: Pengantar E-Learning dan Pengembangannya*. Copyright © 2003-2005 Ilmu Komputer.Com. LIPI
- Wilhelm, L. (2002). Virtual learning from the Iowa high school student perspective. [Doctoral dissertation, Iowa State University]. Retrospective Theses and Dissertations.
- Wibowo, EJ. 2013. Media Pembelajaran interaktif matematika untuk siswa sekolah dasar kelas IV. *Jurnal UNSA*, 2(1).



Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan membangun minat siswa dalam belajar. Minat atau ketertarikan siswa dalam belajar ini dapat diciptakan dengan pembelajaran yang menarik dan tidak monoton. Media pembelajaran yang inovatif dan sesuai perkembangan zaman adalah salah satu faktor penarik bagi siswa dalam belajar, baik di kelas maupun di luar kelas.



Yayasan Fatih Al Khairiyah



Jln. Syechburhanuddin, Pauh Kamar, Kec.
Nan Sabaris, Kab. Padang Pariaman,
Sumatera Barat 25571



+62 822-3700-0512



<https://yayasanfatihalkhairiyah.adpi-indonesia.id/>
E-mail: admin@adpi-indonesia.id

ISBN 978-623-91475-4-9 (PDF)

