

Pengembangan E-Modul Interaktif berbasis Android Bagi Dosen dan Mahasiswa Program Studi Tadris Bahasa Inggris IAIN Sultan Amai Gorontalo

La Aba

IAIN Sultan Amai Gorontalo, Indonesia

Korespondensi penulis: Laaba@iaingorontalo.ac.id

Abdul Kadir Ismail

IAIN Sultan Amai Gorontalo, Indonesia

Email: abdulkadir@iaingorontalo.ac.id

Nur wahidah thayib pido

IAIN Sultan Amai Gorontalo, Indonesia

Email: nurwahida@iainsultanamai.ac.id

Feriyanto Adolof

IAIN Sultan Amai Gorontalo, Indonesia

Email: feri@gmail.com

Abstract. *The development of technology that is so fast and massive today is unavoidable. Every line of life today cannot be separated from the development of various types of technology and even addiction tends to occur by various backgrounds of its users. The integration of technology, which was predicted to damage the education system by some groups, has now become a true tandem that is also used by education actors themselves. Learning resources in the context of this research are all learning information related to linguistic studies and or English language education in a more specific sense. Learning resources according to Manoharan (2018) are the teachers themselves and teaching materials in the form of textbooks or other reading sources. Learning resources are anything that can provide information about the learning and teaching process. This type of research is Research and Development or R&D. According to Sugiyono, "R&D" is a research that produces a product at the end of the research and then tests the effectiveness of the product. Research and development refers to the stage of investigation and experimentation to be able to create a new product or to improve an existing product, so that it becomes a new and superior product. Learning using interactive e-module teaching materials based on Flip Pdf Professional is carried out in the English Tadris (TBI) department. This study describes the process of making e-modules using Flip Professional PDF. Flip pdf professional is an interactive media that can easily add various types of animative media into a flipbook. With just drag, drop or click, we can insert youtube videos, hyperlinks, animated text, images, audio and flash into the flipbook.*

Keywords: *Technological Development, Development.*

Abstrak. Perkembangan teknologi yang begitu cepat dan massive saat ini tidak dapat dihindari lagi. Setiap lini kehidupan saat ini tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan berbagai jenis teknologi bahkan cenderung terjadi kecanduan oleh berbagai latar penggunaannya. Integrasi teknologi yang dahulu diprediksi merusak sistem pendidikan oleh beberapa kalangan, justru hari ini menjadi tandem sejati yang turut dimanfaatkan oleh pelaku pendidikan itu sendiri. Sumber belajar dalam konteks penelitian ini adalah segala informasi belajar yang berkaitan dengan kajian kebahasaan dan atau pendidikan bahasa Inggris dalam pengertian yang lebih spesifik. Sumber belajar menurut Manoharan (2018) adalah para pengajar itu sendiri dan materi ajar baik berupa buku teks pelajaran atau sumber bacaan lainnya. Sumber belajar adalah segala hal yang bisa memberikan informasi mengenai proses belajar dan mengajar. Jenis penelitian ini adalah Research and Development atau R&D. Menurut Sugiyono, “R&D” sebagai penelitian yang menghasilkan produk pada akhir penelitiannya dan kemudian menguji tingkat keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan mengacu pada tahap penyelidikan serta eksperimen untuk dapat menciptakan sebuah produk baru atau untuk memperbaiki produk yang sudah ada sebelumnya, sehingga menjadi produk baru dan lebih unggul. Pembelajaran menggunakan bahan ajar e-modul interaktif berbasis Flip Pdf Professional dilakukan pada jurusan Tadris Bahasa Inggris (TBI). Penelitian ini menggambarkan proses pembuatan e-modul menggunakan Flip Profesional PDF. Flip pdf professional adalah media interaktif yang dapat dengan mudah menambahkan berbagai jenis tipe media animatif ke dalam flipbook. Hanya dengan drag, drop atau klik, kita dapat menyisipkan video youtube, hyperlink, teks animatif, gambar, audio dan flash ke dalam flipbook.

Kata Kunci: Perkembangan Teknologi, Perkembangan.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang begitu cepat dan massive saat ini tidak dapat dihindari lagi. Setiap lini kehidupan saat ini tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan berbagai jenis teknologi bahkan cenderung terjadi kecanduan oleh berbagai latar penggunaannya. Integrasi teknologi yang dahulu diprediksi merusak sistem pendidikan oleh beberapa kalangan, justru hari ini menjadi tandem sejati yang turut dimanfaatkan oleh pelaku pendidikan itu sendiri.

Pada proses pembelajaran itu sendiri hari ini banyak beredar inovasi-inovasi teknologi yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Salah satu yang kini menjadi perhatian dan daya tarik untuk dikaji adalah pengembangan modul pembelajaran elektronik atau E-Module. Inovasi ini dianggap

mampu memberikan solusi cara belajar siswa atau mahasiswa yang cukup efektif mengingat kondisi pembelajaran saat ini masih secara daring yang diakibatkan oleh Pandemi Covid 19.

Berdasarkan masalah di atas, tim peneliti memandang masalah tersebut harus secepatnya teratasi. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah menyediakan bahan ajar secara elektronik. Digitalisasi bahan ajar tersebut dianggap sebagai solusi ampuh menangani masalah tentang materi ajar di atas. Hal ini bukan tanpa alasan, yang pertama, beberapa penelitian terdahulu pernah dilakukan untuk mengatasi solusi ini. Pengembangan materi yang berbasis digital ini menjadi sangat relevan dengan gaya belajar anak milenial saat ini. Selanjutnya, bahan ajar yang dapat diakses dan dibawa kemana-mana menjadi keunikan dan keunggulan bahan ajar elektronik ini karena pembelajar dapat mengulang-ulang materi yang belum dipahami dengan baik.

RESEARCH METHOD

1. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Research and Development atau R&D. Menurut Sugiyono, "R&D" sebagai penelitian yang menghasilkan produk pada akhir penelitiannya dan kemudian menguji tingkat keefektifan produk tersebut.

Untuk menghasilkan output berupa produk tertentu dilakukan melalui beberapa tahap penelitian sampai pada uji coba dan desiminasi. Namun penelitian ini tidak sampai menguji keefektifan produk.

2. Prosedur Penelitian

Model atau Prosedur pengembangan e-modul pada penelitian ini menggunakan 4D Model. Model pengembangan ini dipilih karena merupakan salah satu model pengembangan yang cocok dan disarankan dalam pengembangan media dan perangkat pembelajaran.

3. Tempat Penelitian dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan kompetensi yang ada di lingkungan Program Studi Tadris Bahasa Inggris, olehnya tempat penelitian ini mengambil lokus pada Prodi TBI, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Sultan Amai Gorontalo.

Waktu penelitian ini direncanakan akan dilakukan selama kurang lebih 6 bulan. Pelaksanaan penelitian dengan tahap-tahap pengembangan di atas akan dimulai sejak Juni 2021.

4. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah melibatkan 4 Dosen pengampu Mata Kuliah dan 10 Mahasiswa tingkat akhir yang diminta untuk berpartisipasi pada pelatihan pengembangan Modul nanti.

5. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Teknik pengambilan data pada penelitian ini terdiri dari angket, wawancara dan dokumentasi. Wawancara dilakukan agar memperoleh informasi secara mendalam. Wawancara dalam penelitian ini dilaksanakan untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk analisis kebutuhan.

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dapat diketahui melalui lembar angket yang diberikan kepada para ahli.

RESULT

Hasil penelitian ini digambarkan melalui beberapa tahapan penelitian yang dijelaskan secara ringkas seperti di bawah ini sebelum masuk pada sajian hasil penelitian berupa analisis kebutuhan dan hasil desain.

Tahap Pendahuluan (define)

Tahap pendahuluan bertujuan untuk mendefinisikan serta menentukan syarat-syarat mengembangkan e-modul interaktif menggunakan Kombinasi Software Canva dan Flip PDF. Dalam menentukan dan menetapkan syarat-syarat pengembangan e-modul interaktif didasarkan pada analisis tujuan dari batasan materi.

Tahap Perencanaan (design)

Pada tahap ini bertujuan untuk merancang e-modul interaktif menggunakan Canva dan Flip PDF.

Tahap Pengembangan (Develop)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk berupa e- modul interaktif. Program aplikasi yang digunakan sebagai alat pengembang produk pada tahap ini adalah Canva dan PDF Flip.

Tahap Distribusi dan Penyebaran (Disseminate)

Pada tahap Disseminate ini dilakukan penyebaran e-modul matematika interaktif yang telah dikembangkan. Penyebaran pada tahap ini dapat dilakukan dengan beberapa cara seperti berikut: a. Penyebaran secara offline dapat dilakukan langsung menggunakan flashdisk, CD, hardisk, memori dan perangkat penyimpanan lainnya. Hal ini dapat dilakukan karena produk yang dihasilkan berekstensi executable (.exe) atau berbentuk installer. b. Penyebaran secara online dapat dilakukan dengan cara mengunggah file produk yang dihasilkan ke google drive. Namun, sebelum mengunggah, file tersebut harus diekstrak terlebih dahulu kedalam bentuk WinZip atau WinRar agar file tidak terpisah antarbagian satu dengan yang lainnya. Akibat dari terpisahnya bagian-bagian file dapat berimbaseror pada saat penginstallan.

Ada dua alat utama yang digunakan dalam mengembangkan E-Modul Interaktif Bahasa Inggris dalam penelitian ini yakni Canva dan Flip PDF Profesional. Kedua software ini dijelaskan secara ringkas pada penjelasan berikut:

CANVA

Materi Pembelajaran Bahasa Inggris didesain menggunakan Canva. Canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar adapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat tersedia dalam beberapa versi, web, iPhone, dan Android.

Flip PDF Profesional

Flip pdf professional adalah media interaktif yang dapat dengan mudah menambahkan berbagai jenis tipe media animatif ke dalam flipbook. Hanya dengan drag, drop atau klik, kita dapat menyisipkan video youtube, hyperlink, teks animatif, gambar, audio dan flash ke dalam flipbook. Setiap orang dapat menghasilkan buku-buku flip yang luar biasa dengan mudah.

DISCUSSION

1. Pengembangan Bahan Ajar *E-modul* Interaktif Berbasis *Flip PDF Professional*

Penelitian dan pengembangan mengacu pada tahap penyelidikan serta eksperimen untuk dapat menciptakan sebuah produk baru atau untuk memperbaiki produk yang sudah ada sebelumnya, sehingga menjadi produk baru dan lebih unggul. Pembelajaran menggunakan bahan ajar e-modul interaktif berbasis *Flip Pdf Professional* dilakukan pada jurusan Tadris Bahasa Inggris (TBI). Pembelajaran diikuti oleh mahasiswa TBI semester 5 secara daring dengan dua kali pertemuan.

2. Tingkat Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan Bahan Ajar *E- modul*

Interaktif Berbasis *Flip PDF Professional*

a. Tingkat Kevalidan

Untuk mengetahui tingkat kevalidan media dilakukan validasi ahli, yang meliputi ahli media dan validasi ahli materi. Berdasarkan hasil validasi ahli pada uji validasi produk oleh validator media dan validator materi. Kevalidan bahan ajar e-modul interaktif berbasis *Flip PDF Professional* ini dirangkum dalam tabel 4.4 Yang menunjukkan persentase serta kriteria dari penilaian produk oleh validator media dan validator materi. Adapun ringkasan kevalidan bahan ajar e-modul interaktif berbasis *Flip PDF Professional* berdasarkan para ahli pada tabel 4.4 sebagai berikut.

Tabel 4. 14 Ringkasan Kevalidan Bahan Ajar E-modul Berbasis *Flip PDF Professional*

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Validator Media	84%	Valid
2	Validator Materi	83,3%	Valid

Berdasarkan tabel 4.4 Adapun yang pertama validasi ahli media dilakukan oleh 1 validator dengan hasil persentase 84% sehingga media pembelajaran dinyatakan termasuk dalam kategori valid/layak digunakan dalam pembelajaran. sedangkan validasi ahli materi yang juga dilakukan oleh 1 validator ahli materi dengan perolehan hasil persentase 83,3% sehingga materi dalam media dinyatakan valid/layak dipergunakan dalam pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini aspek-aspek yang termuat dalam penilaian media telah memiliki kesejajaran dengan kriteria yang telah ditentukan dan dinyatakan layak oleh validator sesuai dengan teori yang ada. Kevalidan dalam bahan ajar ini juga telah melalui beberapa uji validasi ahli sehingga media dinyatakan valid/layak digunakan dalam pembelajaran.

CONCLUSION

Penelitian ini menggambarkan proses pembuatan e-modul menggunakan Flip Profesional PDF. Flip pdf professional adalah media interaktif yang dapat dengan mudah menambahkan berbagai jenis tipe media animatif ke dalam flipbook.

Berdasarkan hasil penelitian ini kelayakan e-modul divalidasi oleh dua ahli yaitu ahlimedia dan materi. Adapun yang pertama validasi ahli media dilakukan oleh 1 validator dengan hasil persentase 84% sehingga media pembelajaran dinyatakan termasuk dalam kategori valid/layak digunakan dalam pembelajaran. sedangkan validasi ahli materi yang juga dilakukan oleh 1 validator ahli materi dengan perolehan hasil persentase 83,3% sehingga materi dalam media dinyatakan valid/layak dipergunakan dalam pembelajaran.

REFERENCES

- Astalini, Darmaji, Kurniawan, W., Anwar, K., & Kurniawan, D. A. (2019). Effectiveness of using e-module and e-assessment. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 13(9).
<https://doi.org/10.3991/ijim.v13i09.11016>
- Chun, D., Smith, B., & Kern, R. (2016). Technology in Language Use, Language Teaching, and Language Learning. *Modern Language Journal*.
<https://doi.org/10.1111/modl.12302>
- Darmaji, Astalini, Kurniawan, D. A., Parasdila, H., Iridianti, Susbiyanto, Kuswanto, & Ikhlas, M. (2019). E-Module based problem solving in basic physics practicum for science process skills. *International Journal of Online and Biomedical Engineering*, 15(15).
<https://doi.org/10.3991/ijoe.v15i15.10942>
- Febrianti, K. V., Bakri, F., & Nasbey, H. (2017). Pengembangan Modul Digital Fisika Berbasis Discovery. *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*, 2(2).
- Febro, J. D., Catindig, M. A. C., & Caparida, L. T. (2020). Development of e- learning module for ICT skills of marginalized women and girls for ICT4D. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(16).
<https://doi.org/10.3991/ijet.v15i16.14929>

- Gardner, D., & Miller, L. (2010). Beliefs about Self-Access Learning: Reflections on 15 years of change. *Studies in Self-Access Learning Journal*. <https://doi.org/10.37237/010302>
- Han, Y. (2019). Exploring multimedia, mobile learning, and place-based learning in linguacultural education. *Language Learning and Technology*, 23(3), 29– 38.
- Hasan, J. R., Habibie, A., & Ismail, A. K. (2019). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERUPA MODUL BASICS ENGLISH GRAMMAR UNTUK MAHASISWA TADRIS BAHASA INGGRIS FITK IAIN SULTAN AMAI GORONTALO. *Al-Lisan*, 4(1). <https://doi.org/10.30603/al.v4i1.607>
- Lubis, M. S., Ramadhan, S., & Juita, N. (2015). DEVELOPING A MIND MAPPING ASSISTED INDONESIAN LANGUAGE LEARNING MODULE AS MATERIAL FOR WRITING PAPER AT GRADE XI SENIOR HIGH SCHOOLS. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni*, 16(1). <https://doi.org/10.24036/komposisi.v16i1.7598>
- Mamun, M. A. Al, Lawrie, G., & Wright, T. (2020). Instructional design of scaffolded online learning modules for self-directed and inquiry-based learning environments. *Computers and Education*, 144. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103695>
- Manoharan, A., & Srinivasan, R. (2018). Harnessing open source digital tools of english language learning for engineering levels students. *International Journal of Mechanical Engineering and Technology*, 9(1).
- Perdana, F. A., Sarwanto, S., Sukarmin, S., & Sujadi, I. (2017). Development of e-module combining science process skills and dynamics motion material to increasing critical thinking skills and improve student learning motivation senior high school. *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series*, 1(1). <https://doi.org/10.20961/ijsascs.v1i1.5112>
- Permani, A., & Priyanto, P. (2019). Pengembangan Modul Elektronik Pemrograman Berorientasi Objek untuk Siswa Kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak dengan Model Four-D. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 4(1). <https://doi.org/10.21831/elinvo.v4i1.28260>
- Rosell-Aguilar, F. (2018). Autonomous language learning through a mobile application: a user evaluation of the busuu app. *Computer Assisted Language Learning*, 31(8). <https://doi.org/10.1080/09588221.2018.1456465>
- Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Undang-Undang No.20 Tahun 2003. Departemen Pendidikan Nasional. *Departemen Pendidikan Nasional*.
- Sofyan, H., Anggereini, E., & Saadiah, J. (2019). Development of E-modules based on local wisdom in central learning model at kindergartens in Jambi city. *European Journal of Educational Research*, 8(4). <https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.4.1139>
- Sofyan, H., Hartati, S., Anggereini, E., Muazzomi, N., & Ramadhan, S. (2020). Developing e-module local wisdom based for learning at kindergarten in Jambi, Indonesia. *Elementary Education Online*, 19(4). <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.763331>

Suastika, I. K., & Wahyuningtyas, D. T. (2020). Inquiry-based E-module for geometry learning subject. *Universal Journal of Educational Research*, 8(1). <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080130>

Sungkono, S. (2009). PENGEMBANGAN DAN PEMANFAATAN BAHAN AJAR MODUL DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *MAJALAH ILMIAH PEMBELAJARAN*, 5(1).

Surdyanto, A., & Kurniawan, W. (2020). Developing critical reading module using integrated learning content and language approach. *Studies in English Language and Education*, 7(1). <https://doi.o>