

PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS *E-BOOK* MENGGUNAKAN KHISOVT FLIPBOOK

Oleh: Luh Putu Ary Sri Tjahyanti¹, Kadek Yati Fitria Dewi²

Abstrak

Kemajuan dan pembangunan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusianya. Pendidikan merupakan salah satu faktor penting untuk menghasilkan kualitas sumberdaya manusia yang unggul dan berdaya saing. Proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar dan *efektif* apabila ditunjang dengan sarana prasarana. Salah satu sarana prasarana yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah tersedianya bahan ajar. Salah satu bahan ajar yang bisa diterapkan yaitu bahan ajar elektronik (*e-modul*). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *e-modul* yang layak dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris menggunakan Kvisoft Flipbook. Jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Langkah-langkah penelitian dan pengembangan berpedoman pada model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Proses pengembangan meliputi produksi *e-modul*, validasi ahli materi dan ahli media, uji coba produk, dan revisi produk. Desain uji coba produk terdiri dari uji coba tahap awal kepada 5 siswa, uji coba lapangan skala kecil kepada 10 siswa, dan uji coba lapangan skala besar dengan melakukan praeksperimental kepada 35 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah skala analisis kebutuhan, skala kelayakan *e-modul* oleh para ahli, skala motivasi belajar, dan skala respons pengguna. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-modul* yang dihasilkan pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris sangat layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMA pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris.

Kata kunci: *e-modul, Kvisoft Flipbook, motivasi belajar, bahan ajar*

Abstract

The progress and development of a nation is largely determined by the quality of its human resources. Education is one of the important factors to produce superior and competitive quality of human resources. The learning process will run smoothly and effectively if

¹ Luh Putu Ary Sri Tjahyanti adalah staf edukatif di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipas

² Kadek Yati Fitria Dewi adalah staf edukatif di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipas

it is supported by infrastructure. One of the infrastructure facilities that can support the learning process is the availability of teaching materials. One of the teaching materials that can be applied is electronic teaching materials (e-modules). This study aimed at producing an appropriate and effective e-module to increase students' learning motivation in English subjects using Kvisoft Flipbook. This study belonged to research and development (Research and Development) design. The research and development steps were guided by the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The development process included the production of e-modules, validation of material experts and media experts, product trials, and product revisions. The product trial design consisted of an early-stage trial to 5 students, a small-scale field trial to 10 students, and a large-scale field trial by pre-experimenting 35 students. The data collection instruments used were needs analysis scale, e-module feasibility scale by experts, learning motivation scale, and user response scale. The data analysis technique used in this research was descriptive technique. The results showed that the e-module produced in English subjects was very feasible and effective to be used to increase the learning motivation of high school students in English subjects.

Keywords: e-module, Kvisoft Flipbook, learning motivation, teaching materials

PENDAHULUAN

Pendidikan dan teknologi merupakan hal yang tak lagi dapat dipisahkan. Penerapan teknologi dalam pendidikan telah memberi kemudahan pada berbagai aspek pendidikan, mulai dari pendidik, peserta didik, sistem pendidikan serta sarana dan prasarana pendidikan. Perkembangan pendidikan saat ini memasuki era globalisasi yang ditandai dengan adanya ilmu pendidikan dan teknologi. Globalisasi telah memicu kecenderungan pergeseran dalam dunia pendidikan dari pendidikan konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka dan dikenal dengan pendidikan abad 21.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan memungkinkan kegiatan belajar yang lebih variatif, mudah dan menyenangkan. Selain itu, pesatnya kemajuan teknologi, khususnya internet memberikan pengaruh besar dalam hal kemudahan bagi setiap orang yang berkecimpung dalam dunia pendidikan.

Bahan ajar merupakan salah satu faktor penting dalam keefektifan sebuah pembelajaran. Kurangnya bahan ajar, tentunya dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran. Dalam Buku Pedoman Penulisan Buku Pelajaran (Depdiknas 2005:3) disebutkan bahwa yang termasuk isi pendidikan ialah segala sesuatu yang oleh pendidik langsung diberikan kepada peserta didik dan diharapkan untuk dikuasai peserta didik dalam rangka untuk mencapai suatu kompetensi tertentu.

Jenis bahan ajar dikelompokkan menjadi empat menurut Majid (2006:174), yaitu (1) bahan cetak antara lain handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart, foto/gambar, model/maket; (2) bahan ajar dengan audio seperti kaset, radio piringan hitam dan CD audio; (3) bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti video CD, film; dan (4) bahan ajar interaktif seperti CD interaktif. Empat jenis bahan ajar tersebut akan sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran jika digunakan secara tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Meilan (2018: 71-73). Menurut Majid (2013; 181) bahan ajar interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi dan video) yang oleh penggunanya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah atau perilaku dari suatu presentasi. Salah satu bahan ajar yang dapat diintegrasikan menjadi bahan ajar yang interaktif yang sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yaitu bahan ajar buku berupa e-book (Buku Digital).

Penyajian bahan ajar yang memanfaatkan teknologi dan multimedia terus berkembang dari waktu ke waktu. Seperti modul pembelajaran cetak yang dapat ditransformasikan ke dalam bentuk elektronik atau digital sehingga disebut modul elektronik (e-modul). E-modul dikembangkan dengan menambahkan beberapa fitur yang spesifik seperti tautan hypertext, fungsi pencarian, dan multimedia (Anuradha & Usha, 2006). E-modul merupakan suatu bentuk penyajian bahan ajar mandiri yang dirancang untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil dan disajikan ke dalam format elektronik yang di dalamnya terdapat teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaktif (Sugianto, Abdullah, Elvyanti, & Muladi, 2013). Pengorganisasian materi pembelajaran pada e-modul mengacu pada pembuatan urutan materi pembelajaran (*sequencing*), dan mengacu pada keterkaitan fakta, konsep, prosedur, serta prinsip pada

materi pembelajaran kepada siswa (*synthesizing*) (Suyoso & Nurohman, 2014).

Surjono (2017, p. 5) menambahkan bahwa salah satu cara meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan multimedia adalah dengan memberikan multimedia yang interaktif sehingga memberi kesempatan siswa untuk beraktivitas. Selain meningkatkan motivasi belajar, melalui media pembelajaran dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk mempelajari materi pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar yang lebih baik (Maswan & Muslimin, 2017, p. 121).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan e-modul yang dihasilkan, dan mengetahui keefektifan e-modul terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri 2 Singaraja

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan istilah R&D (*Research and Development*). Desain penelitian dan pengembangan yang dikembangkan dalam penelitian ini mengadopsi dari model ADDIE yang meliputi lima tahapan. Pertama, *Analyze* (analisis). Menganalisis kebutuhan, situasi dan kondisi siswa, guru, serta sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dalam proses pembelajaran dengan melakukan penelitian tahap awal dan mengumpulkan data. Kedua, *Design* (desain). Produk e-modul Mata Pelajaran Bahasa Inggris didesain secara sistematis berdasarkan analisis desain instruksional.

Ketiga *Develop* (pengembangan). Merealisasikan rancangan produk sebuah e-modul pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris yang telah dibuat. Keempat, *Implement* (implementasi). Melakukan uji coba produk e-modul kepada ahli materi, ahli media, dan pengguna. Kelima, *Evaluate* (evaluasi). Melakukan penilaian e-modul melalui respons siswa terhadap penggunaan e-modul kemudian dilakukan revisi produk.

Uji coba produk melibatkan 35 siswa kelas XI MIPA 1 di SMA Negeri 2 Singaraja. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, dan skala untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa dan respons siswa terhadap media yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah 21 teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu memaparkan hasil pengembangan produk e-modul setelah diimplementasikan, dilakukan validasi dan kelayakan produk. Skala pengukuran untuk menentukan kategori kelayakan dari produk adalah dengan skala likert dengan skala 5. Tabel klasifikasi disusun menggunakan rumus (1) yaitu aturan yang sama dengan dasar jumlah skor responden, yaitu mencari skor tertinggi, skor terendah, jumlah kelas, dan jarak interval (Widoyoko, 2017, p. 11).

Skor tertinggi = 5 (sangat layak)

Skor terendah = 1 (sangat kurang layak)

Jumlah kelas = 5

$$\text{Jarak interval} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kelas interval}} \quad (1)$$

Hasil perhitungan diperoleh jarak intervalnya 0,8. Berdasarkan data tersebut disusun Tabel 1 yang menyajikan klasifikasi kategori media pembelajaran e-modul berbasis proyek yang dihasilkan.

Tabel 1 Klasifikasi Skor Penilaian Produk

Rerata Skor Jawaban	Klasifikasi
$\bar{X} > 4,2 - 5,0$	Sangat Layak
$\bar{X} > 3,4 - 4,2$	Layak
$\bar{X} > 2,6 - 3,4$	Cukup Layak
$\bar{X} > 1,8 - 2,6$	Kurang Layak
$\bar{X} > 1,0 - 1,8$	Sangat Kurang Layak

Keterangan: \bar{X} : rerata skor yang diperoleh

Data yang diperoleh melalui skala motivasi belajar siswa yang berupa nilai kuantitatif diubah menjadi nilai kualitatif. Setelah data diubah menjadi data kualitatif, selanjutnya dianalisis untuk mengetahui keefektifan penggunaan e-modul berbasis proyek dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Nilai akhir (NA) dari penggabungan hasil pernyataan tersebut menurut Uno (2017, p. 23) disajikan pada rumus (2). Keterangan kriteria nilai disajikan pada Tabel 2.

$$NA = \frac{\sum \text{skor responden}}{\sum \text{skor maksimal pernyataan}} \times 100\% \quad (2)$$

Tabel 2 Kriteria Penilaian Motivasi

Rentang Skor (i)	Nilai	Kategori (Tingkat Motivasi)
$X \geq \bar{X} + 1SB_x$	$X \geq 90$	Sangat Tinggi
$\bar{X} + 1SB_x > X \geq \bar{X}$	$90 > X \geq 75$	Tinggi
$\bar{X} > X \geq \bar{X} - 1SB_x$	$75 > X \geq 60$	Rendah
$X < \bar{X} - 1SB_x$	$X < 60$	Sangat Rendah

Keterangan

- \bar{X} = rerata skor ideal
 $= \frac{1}{2}(\text{skor maksimum} + \text{skor minimum})$
 SB_x = simpangan baku skor ideal
 $= \frac{1}{6}(\text{skor maksimum} - \text{skor minimum})$
 X = skor yang diperoleh siswa

Data dari hasil motivasi belajar siswa dianalisis menggunakan rumus standard gain (g) (3) untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa. Interpretasi nilai standard gain (g) disajikan dalam kriteria pada Tabel 3.

$$g = \frac{\text{skor akhir} - \text{skor awal}}{\text{skor maksimum} - \text{skor awal}} \quad (3)$$

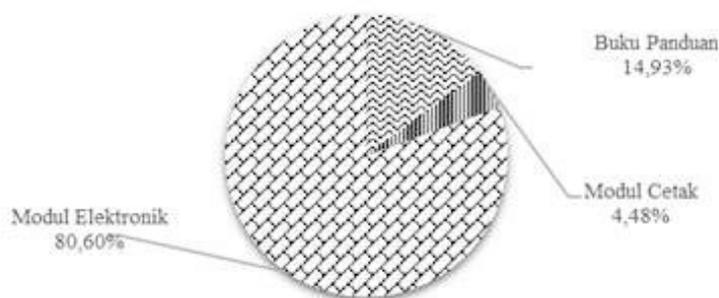
Tabel 3 Interpretasi Nilai Standard Gain (g)

Nilai g	Kriteria
$g \geq 0,7$	Tinggi (Sangat Efektif)
$0,7 > g \geq 0,3$	Sedang (Efektif)
$g < 0,3$	Rendah (Tidak Efektif)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses penelitian dilakukan pada siswa kelas XI MIPA 1 yang menempuh mata

Pelajaran Bahasa Inggris. Kegiatan pengembangan dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk e-modul pembelajaran Bahasa Inggris dengan berdasarkan pada tahapan model pengembangan ADDIE. Dalam penelitian ini tahap yang pertama kali dilakukan adalah analisis kebutuhan dan selanjutnya mengumpulkan data. Kebutuhan siswa terhadap sumber belajar disajikan pada Gambar 1. Skala kebutuhan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris membuktikan bahwa sebanyak 100% siswa menginginkan sumber belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan rincian sebagai berikut: 14,93% siswa menginginkan buku panduan; 4,48% siswa menginginkan modul cetak; dan 80,60% siswa menginginkan e-modul sebagai sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Selain itu, siswa juga menginginkan sumber belajar yang memuat video tutorial.



Gambar 1. Grafik Jenis Sumber belajar

Untuk melengkapi data pada tahap analisis juga dilakukan analisis dokumen dan studi pustaka yang terkait: silabus Mata Pelajaran Bahasa Inggris, studi pustaka mengenai materi-materi yang berkaitan dengan Bahasa Inggris, dan melakukan brainstorming dengan guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk merumuskan capaian pembelajaran e-modul.

Analisis desain instruksional produk e-modul ini dikembangkan secara sistematis dengan mengadopsi model pengembangan instruksional Atwi Suparman. Pada penelitian ini hanya menggunakan dua tahap yaitu tahap mengidentifikasi dan mengembangkan. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dikembangkan berdasarkan silabus Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk mengarahkan proses pembelajaran dalam mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. *Storyboard*

yang dikembangkan merupakan rancangan detail dari gambaran produk yang terdiri atas rancangan tampilan baik itu tema, tombol/navigasi, warna, dan komponen multimedia, serta pemrograman yang akan ditampilkan pada produk e-modul.

Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan e-modul adalah sebagai berikut. Pertama, menyiapkan teks materi yang disusun berdasarkan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi yang harus dicapai siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. Kedua, membuat grafis seperti halaman sampul, cover setiap kegiatan belajar, header-footer, dan highlight dibuat menggunakan software Kvisoft Flipbook Maker. Ketiga, melakukan rekaman video tutorial pada kegiatan praktik setiap kegiatan belajar.

Tahap implementasi produk dilakukan melalui pelaksanaan uji coba tahap awal, uji coba lapangan skala kecil, dan uji coba lapangan skala besar. Namun, sebelum melakukan uji coba produk ke pengguna, e-modul terlebih dahulu dilakukan uji kelayakan melalui validasi ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh saran dan komentar dari ahli materi dan ahli media terhadap produk yang dikembangkan sehingga dapat menghasilkan produk yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Validasi materi pada pengembangan produk e-modul berbasis proyek ini dilakukan oleh dua orang ahli materi. Validasi materi dilakukan dengan menggunakan skala kelayakan materi pada e-modul yang terdiri dari aspek pendahuluan, pembelajaran, isi, rangkuman, dan tugas/evaluasi. Hasil validasi ahli materi disajikan pada Tabel 4. Setelah dilakukan proses validasi dan diskusi bersama ahli materi, dilakukan revisi produk sehingga materi pada produk e-modul berbasis proyek dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Ahli Materi		Jumlah	Rerata Skor
	1	2		
Pendahuluan	4,5	4,2	8,7	4,4
Pembelajaran	4,6	4,3	8,9	4,5
Isi	4,4	4,6	9,0	4,5
Rangkuman	4,5	4,5	9,0	4,5
Tugas/Evaluasi	4,2	4,4	8,6	4,3

Jumlah Keseluruhan	44,2
Rerata Skor Keseluruhan	4,4
Kategori	Sangat Layak

Validasi media pada pengembangan produk e-modul berbasis proyek ini juga dilakukan oleh dua orang ahli media. Validasi media dilakukan dengan menggunakan skala kelayakan media e-modul yang terdiri dari aspek pendahuluan, tampilan program, pemanfaatan, dan prinsip desain multimedia. Hasil validasi ahli media disajikan pada Tabel 5. Setelah dilakukan proses validasi serta diskusi bersama ahli media dan selanjutnya dilakukan revisi produk sehingga produk e-modul berbasis proyek dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Tabel. 5 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Ahli Materi		Jumlah	Rerata Skor
	1	2		
Pendahuluan	4,6	4,5	9,1	4,6
Tampilan Program	4,7	4,8	9,5	4,8
Pemanfaatan	4,5	4,6	9,1	4,6
Prinsip Desain Multimedia	4,5	4,8	9,3	4,7
Jumlah Keseluruhan			37	
Rerata Skor Keseluruhan				4,7
Kategori				Sangat Layak

Uji coba produk dilakukan kepada pengguna yaitu siswa kelas XI MIPA 1 di SMA Negeri 2 Singaraja. Uji coba produk dilaksanakan melalui tiga tahap yaitu uji coba tahap awal, lapangan utama, dan lapangan operasional dengan melakukan uji praeksperimental. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan e-modul dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris melalui skala respons pengguna dan pretest-posttest.

Uji coba produk pada tahap pertama yaitu uji coba tahap awal dengan melibatkan lima orang siswa kelas XI MIPA 1 yang dipilih secara acak. Penilaian terdiri dari aspek pendahuluan, tampilan program, isi/uraian materi, dan tugas/latihan. Tabel 6 menyajikan hasil uji coba tahap awal. Selanjutnya dilakukan revisi produk sesuai saran yang diberikan sehingga produk e-modul berbasis proyek dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Tahap Awal

Aspek Penilaian	Rerata Skor
Pendahuluan	3,7
Tampilan Program	3,8
Isi/Uraian Materi	3,9
Tugas/Latihan	4,2
Jumlah Keseluruhan	15,6
Rerata Skor Keseluruhan	3,9
Kategori	Layak

Uji coba produk pada tahap kedua yaitu uji coba lapangan skala kecil dengan melibatkan 10 orang siswa kelas XI MIPA 1 yang dipilih secara acak. Penilaian terdiri dari aspek pendahuluan, tampilan program, isi/uraian materi, dan tugas/latihan. Hasil uji coba lapangan skala kecil dapat dilihat pada Tabel 7. Setelah dilakukan uji coba lapangan skala kecil kepada pengguna, produk e-modul dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Aspek Penilaian	Rerata Skor
Pendahuluan	4,4
Tampilan Program	4,5
Isi/Uraian Materi	4,2
Tugas/Latihan	4,4
Jumlah Keseluruhan	17,5
Rerata Skor Keseluruhan	4,4
Kategori	Sangat Layak

Uji coba lapangan skala besar dengan melibatkan seluruh siswa kelas XI MIPA 1 dengan jumlah 35 siswa. Uji coba produk pada tahap ini dilakukan melalui uji praeksperimental dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan e-modul berbasis proyek dalam meningkatkan motivasi siswa kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 2 Singaraja pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. Pengukuran motivasi belajar siswa dilakukan pada saat sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan e-modul. Deskripsi hasil motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran menggunakan e-modul dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Nilai Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan E-modul

Deskripsi	Sebelum	Sesudah	<i>N-Gain</i>
Nilai Tertinggi	82,00	95,45	77,79
Nilai Terendah	70,00	70,00	0
Nilai Akhir	74,82	86,24	41,26
Rata-rata	3,0	3,6	

Perbandingan skor rata-rata nilai akhir peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris dapat dilihat pada Tabel 9. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat diketahui bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar dengan kategori sangat tinggi bertambah 1 orang atau meningkat sebesar 3,13%; siswa yang memiliki motivasi belajar dengan kategori tinggi bertambah 17 orang atau meningkat sebesar 53,12%; dan siswa yang memiliki motivasi belajar dengan kategori rendah berkurang 18 orang atau menurun sebesar 56,25%. Setelah dilakukan analisis lebih dalam, terdapat 1 siswa yang peningkatan motivasi belajarnya dari kategori rendah menjadi kategori sangat tinggi, kemudian 17 siswa yang peningkatan motivasi belajarnya dari kategori rendah menjadi kategori tinggi. Namun, juga terdapat beberapa siswa yang tidak mengalami peningkatan motivasi belajar yaitu 11 siswa yang motivasi belajarnya tetap tinggi dan 3 siswa yang motivasi belajarnya tetap rendah.

Tabel 9 Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan E-modul Bahasa Inggris

Kategori	Sebelum		Sesudah		<i>gain</i>
	f	%	f	%	
Sangat Tinggi	0	0	1	3,13	3,13
Tinggi	14	34,38	32	87,50	53,12
Rendah	21	65,63	3	9,38	56,25
Sangat Rendah	0	0	0	0	0
Total	35	100	35	100	

Media pembelajaran e-modul berbasis proyek efektif digunakan sebagai sumber belajar untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris baik teori maupun praktik (produktif). Pembelajaran dengan menggunakan e-modul berbasis proyek dapat

di laksanakan secara mandiri maupun tatap muka sehingga siswa dapat menambah pengetahuan dan keterampilan dalam berbahasa Inggris kapan saja dan di mana saja.

Setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan e-modul dengan melibatkan seluruh siswa kelas XI MIPA 1, kemudian siswa diberikan skala respons pengguna. Pemberian skala dilakukan untuk mengetahui respons siswa terhadap e-modul yang terdiri dari aspek pendahuluan, tampilan program, isi/uraian materi, dan tugas/latihan. Distribusi frekuensi hasil uji coba lapangan skala besar disajikan pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil Uji Coba Lapangan Skala Besar

Aspek Penilaian	Rerata Skor
Pendahuluan	4,2
Tampilan Program	4,5
Isi/Uraian Materi	4,4
Tugas/Latihan	4,5
Rerata Skor Keseluruhan	4,4
Kategori	Sangat Layak

Setelah dilakukan uji coba lapangan skala besar kepada pengguna melalui uji praeksperimental, produk e-modul berbasis proyek dinyatakan efektif digunakan sebagai sumber belajar pendukung untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI MIPA 1 pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk e-modul dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, produk e-modul pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk siswa Kelas XI MIPA 1 telah diuji kelayakannya berdasarkan penilaian para ahli. Pada aspek materi memperoleh rerata skor sebesar 4,4. Nilai tersebut tergolong dalam kategori sangat layak. Kelayakan produk e-modul pada aspek media memperoleh rerata skor sebesar 4,7. Nilai tersebut tergolong dalam kategori sangat layak. Kelayakan produk e-modul pada aspek respons pengguna melalui uji coba tahap awal, produk e-modul tergolong dalam kategori layak. Pada uji coba lapangan skala

kecil dan lapangan operasional hasil respons pengguna menunjukkan produk e-modul tergolong dalam kategori sangat layak.

Kedua, keefektifan produk e-modul berbasis proyek dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dilihat dari skor rata-rata nilai akhir motivasi belajar siswa pada saat sebelum menggunakan e-modul sebesar 74,82 dengan kategori rendah. Pada saat sesudah menggunakan e-modul sebesar 86,24 dengan kategori tinggi. Nilai akhir motivasi belajar tersebut mengalami peningkatan sebesar 0,6. Skor tersebut tergolong dalam kategori sedang sehingga dapat dinyatakan bahwa penggunaan produk e-modul efektif untuk digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 2 Singaraja pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul majid .2013.Strategi Pembelajaran .Remaja Rosdakarya:Bandung.
- Abdul Majid. 2006. Perencanaan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Anuradha, K.T., Usha.H.S. (2006). *Use of e-books in an Academic and Research Environment. Electronic Library And Information System*, 40(1), 48-62. Retrieved from emeraldinsight.com database.
- Arsanti, Meilan. 2018. “Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, Unissula”. *Jurnal Kredo*, (1), (2), April 2018, 71-90. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/article/view/2107>
- Depdiknas.2005. Panduan Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Kompetensi. Jakarta: Direktorat PPTK dan KPT Dirjen Dikti.
- Maswan, & Muslimin, K. (2017). *Teknologi pendidikan: Penerapan pembelajaran yang sistematis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2013). Modul virtual: Multimedia flipbook dasar teknik digital. *Jurnal Innovation of Vocational Technology Education*, 9(2), 101-116.
- Surjono, H. D. 2017. *Multimedia pembelajaran interaktif: Konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suyoso , & Nurohman , S . 2014 . Pengembangan modul elektronik berbasis web sebagai media pembelajaran fisika. *Jurnal Kependidikan*, 44(1), 73-82.
- Surjono, H. D. 2017. *Multimedia pembelajaran interaktif: Konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Uno, H. B. (2017). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widoyoko, E. P. (2017). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.