

PENGEMBANGAN E-MODUL PADA KOMPETENSI DASAR MENERAPKAN PEMBUATAN WEBSITE SISWA KELAS XI JURUSAN BISNIS DARING DAN PEMASARAN DI SMKN 1 JOMBANG

Moch. Aldy Suseno¹, Finisica Dwijayati Patrikha²

Universitas Negeri Surabaya

Email: aldy.18012@mhs.unesa

Abstract

This research is part of development research that collects quantitative and qualitative data through questionnaires, interviews, and observations. Collecting data through a validation sheet in the form of a questionnaire with a Likert scale of 1-5 to assess whether the instrument is valid or not. This validation sheet consists of four types, namely in this approach the researcher distributes a questionnaire to media experts, material experts, online business teachers, and class XI students who are also provided with questionnaire answers. This study aims to create an online business e-module as a form of education. This Online Business E-Module includes an instructional manual, resources, practice questions, summaries, and self-reflection. This online business e-module is intended to attract the attention of class XI online business and marketing students in understanding content related to online website creation. Prior to the trial, the media was validated by experts, with "excellent" results. 86.5% of 10 students rated the learning material in the form of a "very good" module. In the field test, 93.3% of 34 students rated the E-Module as "very good". From the results of the field test it was concluded that the E-Modul designed for BDP class XI students at SMKN 1 Jombang is a very good means for the teaching and learning process in the classroom.

Keywords: *E-Modul; R&D; Flip Book; Online Business and Marketing; Student.*

Abstrak

Riset ini ialah bagian dari penelitian pengembangan yang mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif lewat kuesioner, wawancara, dan observasi. Penghimpunan data melalui lembar validasi berupa angket dengan skala likert 1-5 guna menilai valid atau tidaknya instrumen. Lembar validasi ini terdiri dari empat macam, yaitu dalam pendekatan ini peneliti menyebarkan angket kepada ahli media, ahli materi, guru bisnis online, dan siswa kelas XI yang juga disediakan jawaban angket. Penelitian ini bertujuan untuk membuat e-modul bisnis online sebagai salah satu bentuk edukasi. E-Module Bisnis Online ini mencakup manual instruksional, sumber daya, soal latihan, ringkasan, dan refleksi diri. E-modul bisnis online ini dimaksudkan untuk menarik perhatian siswa kelas XI bisnis online dan pemasaran dalam memahami konten yang berkaitan dengan pembuatan website online. Sebelum uji coba, media divalidasi oleh para ahli, dengan hasil "sangat baik". 86,5% dari 10 siswa menilai materi pembelajaran berupa modul "sangat baik". Dalam uji lapangan, 93,3% dari 34 siswa menilai E-Modul sebagai "sangat baik". Dari hasil uji lapangan dikimpulkan bahwa E-Modul yang dirancang untuk siswa BDP kelas XI di SMKN 1 Jombang merupakan sarana yang sangat baik untuk proses belajar mengajar di kelas.

Kata kunci: *E-Modul; R&D; Flip Book; Bisnis dan Pemasaran Online; Siswa.*

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah usaha sadar guna meningkatkan dan mengoptimalkan kompetensi dasar seseorang dengan sebaik-baiknya sesuai dengan kemampuannya (Sudjana, 2010). Pendidikan ini tersedia untuk keseluruhan kalangan yang ingin belajar secara fleksibel

serta meningkatkan kompetensi pribadinya. Sehingga siswa dapat mengembangkan kapabilitasnya secara aktif guna mendapatkan kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan moral, karakter dan keterampilan, Wulandari dalam (Fauziah dan Wulandari, 2022).

Media pembelajaran ialah komponen yang menunjang keberlangsungan kegiatan belajar yang mana hal ini dapat dijadikan alat guna meringankan beban guru sewaktu menerangkan materi pelajaran dan juga memudahkan siswa dalam mencerna maksud dari materi tersebut. Namun jika selama proses pembelajaran tidak memanfaatkan media pembelajaran maka nantinya para siswa akan merasa kesusahan dalam menyerap materi. Dengan demikian, media pembelajaran berkontribusi secara krusial guna menyukkseskan suatu pembelajaran. Salah satu sekolah yang memakai media pembelajaran selama proses pembelajaran yakni SMKN 1 Jombang berupa buku paket terbitan penerbit. Namun kelemahan dari buku tersebut yaitu buku diterbitkan secara umum dan tidak memperhatikan karakteristik penggunaanya yang memungkinkan terjadinya kesusahan dalam mencerna isi materi yang termuat. Sebab sifatnya yang masih umum, buku ini belum disajikan secara per unit serta masih dalam wujud cetak.

Teknologi informasi bukan hal baru lagi bagi masyarakat global sekarang ini. Perkembangannya yang semakin pesat dapat memengaruhi suatu kehidupan. Dalam dunia pendidikan sendiri, teknologi juga menjadi bagian yang berkontribusi penting guna menelusuri suatu informasi yang diperlukan. Pendidikan ialah usaha guna meningkatkan mutu masyarakatnya. Dalam prosesnya diperlukannya suatu strategi pembelajaran. Sehingga dari hal tersebut bisa diketahui bahwasanya meningkatkan kualitas pendidikan begitu diperlukan dan ini dipengaruhi beberapa aspek seperti minimnya kualitas sarana fisik, dan pemanfaatan media belajar media belajar. Pasa setiap sekolah, belum tentu media pembelajarannya memadai, baik dari segi kualitas maupun kuantitasnya. Media ialah keseluruhan hal yang mampu mentransfer informasi dari sumbernya ke penerima (Afrianti & Qohar, 2019).

Kurangnya ketersediaan media pembelajaran disebabkan karena alokasi dana yang terbatas dan pengadaannya masih dibawah sistem terpusat sehingga berdampak pada sekolah-sekolah berupa kurang optimalnya proses pembelajaran. Oleh lantaran tersebut perlunya pengembangan media pembelajaran secara mandiri. SMK Negeri 1 Jombang ialah salah satu sekolah menengah kejuruan di kabupaten Jombang yang berkewajiban mengembangkan minat dan bakat para siswanya dan selalu mengupayakan peningkatan mutu di segala aspek dan diharapkan dapat mencetak lulusan yang berkualitas kompetensi yang siap menyongsong dunia kerja. Dalam sekolah ini terdapat beberapa program keahlian dan salah satunya yakni program keahlian bisnis daring pemasaran dimana di dalamnya termuat pembelajaran khusus yaitu pembelajaran bisnis online. Salah satu kompetensi keahliannya dan termasuk dari mata pelajaran produktif yakni Menerapkan Pembuatan Website.

Sebagai upaya guna memperbaiki media pembelajaran yang biasanya dipakai oleh guru dan siswa serta dapat diakses pada media elektronik, maka dalam riset ini akan mengembangkan sebuah produk berupa E-modul, yang mana didalamnya akan memuat materi dan video pembelajaran. E-Modul ini mampu meringankan beban guru ketika menerangkan materi pembelajaran dan nantinya proses pembelajaran berlangsung efektif serta siswa bisa dengan mudah mencerna materi yang diterangkan dengan mempelajari kembali secara mandiri dan bisa mengira-ngira tingkat pemahamannya melalui E-modul tersebut. Salah satu alasan dalam penerapan modul ini ialah kebanyakan modul yang diciptakan dalam wujud cetak sehingga memberi kesan monoton dan tidak terlalu menarik siswa. Oleh lantaran tersebut, perlu diciptakannya modul dalam wujud elektronik dimana ini akan menjadi produk yang interaktif sebab dapat memuat elemen lain, seperti gambar, animasi, audio, maupun video (Ricu Sidiq & Najuah, 2020)

E-Modul ialah media pembelajaran yang bisa diakses dalam piranti komputer ataupun *smartphone* yang dimanfaatkan sebagai alat penunjang kegiatan pembelajaran. Di dalam E-modul ini termuat materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan memberikan daya tarik guna mewujudkan kompetensi dasar yang diinginkan berdasar pada tingkat kerumitannya. Dengan diciptakannya e-modul ini nantinya dapat meminimalisir penggunaan kertas sewaktu proses pembelajarannya. Selain itu, e-modul ini diharapkan mampu memudahkan para siswa dalam mencerna materi pembelajaran dan dapat menjembatani proses pembelajaran supaya berlangsung efisien dan efektif, serta interaktif.

Dari pemaparan latar belakang diatas maksud dari pengadaaan riset ini yaitu: 1) Untuk mengetahui apakah media E-Modul pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pembuatan Website yang dikembangkan layak digunakan Kelas XI Jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran di SMKN 1 Jombang; 2) untuk mengetahui respon Siswa dengan adanya media pembelajaran E-Modul pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pembuatan Website Siswa Kelas XI Jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran di SMKN 1 Jombang.

TINJAUAN PUSTAKA

E-Modul

Saat ini perkembangan teknologi semakin maju sehingga semakin mudahnya mengakses berbagai informasi digital, dan perolehan pengetahuan juga merupakan bagian adanya hal tersebut, dalam hal ini siswa tak hanya memperoleh wawasan dari guru dan buku cetak saja namun lewat literasi digital yang terdapat dalam sarana elektronik (Mutiarra, 2019). Menurut (Daryanto, 2013) E-Modul yang baik terdiri atas beberapa karakteristik yakni *Self Instruction, Self Contained, Stand Alone, Adaptif dan User Friendly*. Perspektif dari (Purwanto, 2007) modul yaitu media pembelajaran terstruktur secara sistematis, dikemas secara minimalis berlandas pada kurikulum tertentu yang memungkinkan pembelajaran terlaksana secara mandiri. Hal ini bisa diartikan bahwa modul setidaknya dapat menjadi alat yang membantu peran pendidik. Jika suatu waktu

pendidik tak dapat menerangkan materi tersebut karena suatu hal atau guru menerangkan dengan bahasa yang tak mudah dicerna dengan cepat oleh siswa, maka peran modul ini harus mampu menguraikan materi melalui gaya bahasa yang gampang dicerna oleh para siswa berlandaskan karakteristik mereka.

Model Pengembangan

Menurut (Thiagarajan, 1974) Pengembangan media pembelajaran dengan model *Four-D* meliputi:

1. Define (pendefinisian)

Mengacu pada pendapat (Mulyatiningsih, E., 2016) pelaksanaan tahap *define* termuat atas beberapa tahapan, yakni a) tahap *front and analysis* yakni peneliti menjalankan identifikasi awal proses pembelajaran, b) *learner analysis* yang mana di tahap ini mengidentifikasi karakteristik siswa, seperti pengalaman belajar dan motivasi belajar, c) *task analysis* yakni tahap pengidentifikasian tugas yang perlu dipelajari ataupun ditingkatkan oleh siswa beserta keterampilan yang juga perlu dikembangkan, d) *concept analysis* yaitu tahap penganalisisan rancangan konsep pembelajaran dan menyusun desain guna proses pembelajaran yang nantinya diimplementasikan ke siswa, e) *specifying instructional objectives* yakni menentukan tujuan pembelajaran yang perlu dicapai oleh para siswa.

Menurut (Mulyatiningsih, E., 2016) langkah-langkah dalam pengembangan modul pembelajaran yakni melalui penganalisisan kurikulum yang diimplementasikan di sekolah guna melihat kompetensi mana yang nantinya ditetapkan sebagai materi media pembelajaran, penganalisisan karakteristik siswa guna melihat perilaku keseharian mereka sewaktu proses pembelajaran seperti tingkat kognitif, afektif dan psikomotoriknya dan peneliti bisa melakukan pengembangan modul selaras dengan sifat masing-masing siswa, dan menetapkan materi utamanya yang nantinya disampaikan. Setelah materi terhimpun, lalu dilaksanakannya penyusunan ulang supaya lebih terstruktur dan sistematis.

2. Design (perancangan)

Pernyataan dari (Thiagarajan, 1974), tahap *design* melingkupi *constructing criterion-referenced test, media selection, format selection* dan *initial design*. Di tahap ini langkah awal yang perlu dilakukan yakni menyusun kisi-kisi, soal evaluasi beserta kunci jawaban dan acuan pemberian nilai. Tahapan selanjutnya yakni penentuan jenis media yang dipakai guna penyampaian isi materi ke siswa. Tahapan terakhir yakni menyusun sebuah desain awal media pembelajaran sebelum diujicobakan. Menurut (Mulyatiningsih, E., 2016) di tahap ini mendesain modul yang nantinya diaplikasikan dan telah disesuaikan dengan *output* analisis sebelumnya mengenai kurikulum dan materi ajar yang dipakai.

3. *Develop* (pengembangan)

Pendapat (Thiagarajan, 1974), tahap ini terdiri atas tahap *expert appraisal* dan *developmental testing*. Di tahapan ini produk perlu melalui proses evaluasi tingkat kelayakannya melalui proses validasi oleh para ahli yang kredibel dan relevan. Para ahli memberi saran untuk perbaikan materi atau susunan desain modul. Selanjutnya pengujian coba modul pada pengguna akhir, guna melihat respon dan pendapat seperti kritik dan saran dari pengguna, lalu modul diperbaiki mengacu pada kritik dan saran tersebut. Modul nantinya diuji coba kembali guna menghasilkan modul yang efektif ketika diaplikasikan. Menurut (Mulyatiningsih, E., 2016), tahapan yang dilaksanakan yakni uji validasi isi dan keterbacaan modul kepada para ahli.

4. *Disseminate* (penyebarluasan)

Menurut (Thiagarajan, 1974), tahap ini termuat atas tahap *validation testing*, *packaging*, *diffusion and adoption*. Tahapan ini diawali dengan memberikan modul tersebut pada pengguna akhir, dimana hal ini guna melihat pendapat siswa sebagai target dari terciptanya produk pengembangan ini. Terealisasinya tujuan pembelajaran yang sebelumnya telah ditentukan bisa terlihat di tahap ini, jika tujuan tersebut terwujud maka modul ini bisa dianggap efektif untuk dimanfaatkan guna menunjang proses pembelajaran. Menurut (Mulyatiningsih, E., 2016) tahapannya yakni mengaplikasikan modul ke target utama, yaitu siswa maupun guru.

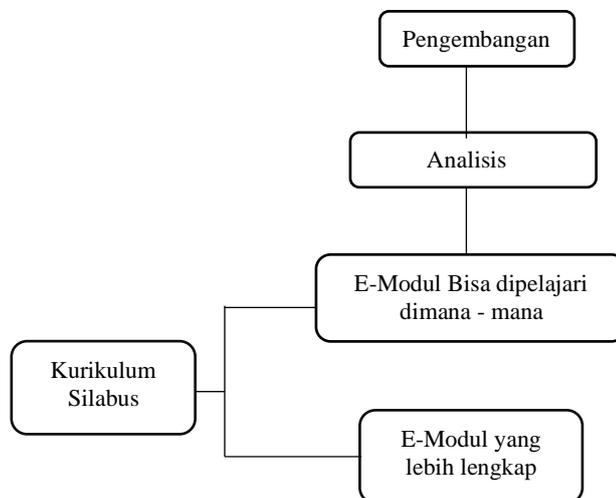
Flip-Book Berbantuan Flip-PDF-Professional

(Slamet, R & Nugroho, 2012) Flip-book ialah format buku elektronik (e-book). Media *flipbook* merupakan media pembelajaran yang sangat praktis dan mudah digunakan (Hastuti, U. S., & Rohman, 2017). Flip-book adalah e-book yang berbeda dari format e-book lainnya, di mana pengguna dapat membaca buku dan majalah seperti aslinya. Modul ini mempermudah memberikan penjelasan dan meringkas tampilan supaya tidak terlihat begitu formal. Solusi yang cerdas menciptakan kondisi belajar yang memberikan daya tarik, interaktif, dan materi yang mudah dicerna oleh siswa melalui pemanfaatan e-modul dengan basis digital flipbook (Sa'diyah, 2021).

Kompetensi Dasar Menerapkan Pembuatan Website

Menurut (Kemendikbud, 2017) bahwa KD 3.3 Menerapkan Pembuatan Website sesuai kurikulum 2013 ialah bagian materi pada mata pelajaran produktif Bisnis Online di SMK jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran. Ini terdiri atas beberapa materi inti mencakup, (1) Tujuan Pembuatan Website, (2) Konten Website, (3) Aplikasi Website, (4) HTML dan (5) Membuat Website. Dalam poin-poin cakupan materi tersebut hal yang paling banyak berisi teori, pemahaman dan praktik dalam membuat website.

Sebelum menciptakan suatu produk, langkah-langkah yang patut dilakukan yakni termuat pada bagan kerangka berfikir berikut:



Sumber: Data diolah peneliti
Gambar 1. Kerangka Berpikir

Mengacu Gambar 1. kerangka berpikir pada riset ini yakni tahap awal ialah adalah pengembangan produk lalu penganalisan permasalahan di lapangan, tahap selanjutnya yakni menyusun desain E-modul yang mudah dipelajari secara fleksibel dan disesuaikan dengan kurikulum silabus, kemudian dilaksanakannya pengembangan e-modul flipbook melalui flip pdf professional.

METODE PENELITIAN

Jenis riset ini mengacu pada pendapat (Sugiyono, 2010), yaitu *Research and Development*. Riset pengembangan ialah metode guna melahirkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Dalam riset ini mengembangkan e-modul berbasis *Flip PDF Professional* pembelajaran. Riset ini mengimplementasikan model 4-D dari Thiagarajan & Semmel (dalam Trianto, 2012), yang terdiri atas *Define, Design, Develop, Disseminate*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan E-Modul

Tahap pertama *Define* yang mana tahap ini guna menetapkan dan mengartikan syarat pembelajaran mencakup lima langkah inti, pada analisis konsep dan spesifikasi tujuan diperoleh lewat analisis tugas.

- a) Analisis siswa dengan mengidentifikasi ciri, kemampuan dan pengalaman siswa, baik sebagai grup maupun perseorangan. Analisis ini terdiri atas kemampuan akademik, usia, tingkat kedewasaan, motivasi belajar pada mata pelajaran pembuatan website.
- b) Analisis kebutuhan, untuk menghadirkan dan menentukan permasalahan dasar pada

pembelajaran pembuatan website di kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 1 Jombang sehingga diperlukannya pengembangan produk untuk menunjang proses pembelajaran.

c) Analisis tugas, sebagai langkah guna mengidentifikasi isi materi secara umum dan ini mencakup: (1) analisis struktur isi, (2) analisis prosedural, (3) analisis proses informasi, (4) analisis konsep, dan (5) perumusan tujuan.

d) Analisis konsep, membantu guna memilih, memperbaiki, dan secara sistematis mendefinisikan konsep-konsep yang relevan sesuai yang diperlukan. Analisis ini merupakan dasar perancangan tujuan pembelajaran.

e) Spesifikasi tujuan pembelajaran, guna menguraikan *output* analisis konsep dan analisis tugas. Indikator tersebut kemudian dijadikan sebagai tujuan pembelajaran yang nantinya dicapai oleh para siswa, sekaligus menjadi dasar perumusan butir pertanyaan.

Tahap kedua Design (Perencanaan) dimaksudkan guna mempersiapkan desain awal produk pengembangan yang termuat atas 4 langkah yakni:

a) Penyusunan tes, berorientasi pada wawasan, yakni langkah awal yang menghubungkan tahap define dan tahap design. Penyusunan isi tes mengacu pada hasil perancangan tujuan pembelajaran dan pengadaan tes ini dijadikan suatu tolok ukur guna melihat perubahan tindakan siswa setelah berlangsungnya proses pembelajaran. Dalam riset ini tes berupa angket.

b) Penentuan media, dalam riset ini yakni media pembelajaran E-Modul berbantuan Flip PDF Professional.

c) Pemilihan format, guna menentukan format media pembelajaran pembuatan website yang nantinya dikembangkan dan disesuaikan dengan subyek penelitian,

d) Desain awal ini ialah hasil awal rancangan produk yang nantinya dikembangkan.

Tahap ketiga Develop (Pengembangan) mengenai validasi dari para ahli melalui angket (lembar validasi) dan selanjutnya pihak peneliti melaksanakan perbaikan produk dengan berpatok pada hal-hal yang diberikan dari para ahli sehingga melahirkan desain revisi (desain awal yang sudah direvisi). Dalam riset ini, uji pengembangan dilaksanakan pada 10 siswa SMK kelas XI. Pelaksanaan tersebut guna melihat respon siswa pada produk yang tengah dikembangkan ini.

Tahap keempat Disseminate (Penyebaran) yakni tahap penggunaan produk yang dikembangkan pada mata pelajaran yang telah ditentukan sebelumnya pada skala lebih luas.

Data Validitas

Penjabaran secara terperinci sebagai berikut:

1. Data Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi yaitu Ibu Finisica Dwijayati Patrikha, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing dan Ibu Ika Fariana Affan, M.Pd selaku guru jurusan bisnis daring dan pemasaran SMK Negeri 1 Jombang. Validasi berlangsung melalui dua tahap. Tahap pertama pada tanggal 21 Juni 2022, dan tahap kedua pada tanggal 23 Juni 2022. Hasil rekapitulasi data termuat di tabel 1.

Tabel 1.
Data Validasi ahli materi

Kriteria	Skor
Sangat baik	75 – 100 %
Baik	51 – 75 %
Kurang baik	26 – 50%
Sangat kurang baik	0 – 25 %

Mengacu tabel 1, hasil dari produk yang tengah dikembangkan memperlihatkan bahwa kualitas produk pada aspek kelayakan isi dan penyajian masuk kategori “sangat baik” dengan skor persentase 93%.

2. Data Validasi Ahli Media

Validasi ahli grafik oleh Bapak Hirnanda Dimas Pradana, S.Pd., M.Pd. pada tanggal 5 juli 2022. Pemvalidasian tahap ini meliputi aspek desain cover (tata letak dan tipografi) dan aspek desain bagian isi (tata letak isi, tipografi isir, dan ilustrasi).

Data validasi oleh ahli media yakni:

Tabel 2.
Data Validasi Ahli Media

Kriteria	Skor
Sangat baik	75 – 100 %
Baik	51 – 75 %
Kurang baik	26 – 50%
Sangat kurang baik	0 – 25 %

Berlandaskan tabel 2, diketahui bahwa kualitas produk pada aspek kebahasaan dan penyajian, aspek efek media terhadap strategi pembelajaran, dan aspek tampilan keseluruhan berkategori “sangat baik”, dengan skor 85%.

Data Uji Coba Siswa

1. Deskripsi Data Uji Coba kelompok kecil

Pengujian coba dilaksanakan pada kelompok kecil dengan 10 siswa kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran 2 pada tanggal 23 Juni 2022. Mereka diberikan E-Modul dan

kuesioner penilaian. Siswa diinstruksikan untuk belajar dengan memanfaatkan E-Modul ini ketika di rumah, dan memberikan penilaian terkait E-Modul tersebut. Berikut merupakan hasil rincian dari jawaban para siswa:

Tabel 3.
Penilaian pada uji Coba kelompok kecil

No	Aspek yang di uji	Persentase	Kriteria kelayakan
1	Komponen Isi	83,8 %	Sangat Layak
2	Komponen Penyajian	88 %	Sangat Layak
3	Komponen Bahasa	86 %	Sangat Layak
4	Komponen Media	88,2 %	Sangat Layak
	Rerata	86,5 %	Sangat Layak

Berlandaskan tabel 3 diketahui bahwasanya hasil dari respon siswa setelah menggunakan e-modul tersebut yakni modul berkategori “sangat layak”, dengan skor 86,5 %.

2. Deskripsi Data uji coba lapangan

Pada pengujian coba lapangan dijalankan pada 34 siswa kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran 2 pada tanggal 12 Juli 2022. Peneliti membagikan E-Modul berupa link kuesioner penilaian uji coba kepada seluruh siswa. Siswa kemudian mengisi kuesioner penilaian terhadap E-Modul yang dikembangkan. Hasil rerata respon siswa secara terperinci termuat pada tabel 4.

Tabel 4.
Penilaian Pada Uji Coba Lapangan

No	Aspek yang di uji	Persentase	Kriteria kelayakan
1	Komponen Isi	90,1 %	Sangat Layak
2	Komponen Penyajian	97,3 %	Sangat Layak
3	Komponen Bahasa	96 %	Sangat Layak
4	Komponen Media	90,1 %	Sangat Layak
	Rerata	93,3 %	Sangat Layak

Mengacu tabel 4 diketahui bahwasanya produk yang dikembangkan ini termasuk kategori “sangat layak”, dengan rerata skor 93,3 %. Sehingga dari hasil tersebut dapat dinyatakan produk ini sangat layak dimanfaatkan sebagai penunjang proses pembelajaran di kelas.

Pengembangan E-Modul

Riset ini menerapkan model 4-D (*define, design, develop, disseminate*) guna menciptakan media pembelajaran berkualitas yang ditinjau dari validitas dan praktikalitas. Hasil pengembangan produk ini bisa dilihat perbandingannya dari segi desain, materi, dan bahasa antara media pembelajaran yang menerapkan basis audio visual dengan yang hanya berpatok pada visual misalnya buku paket.

Perbedaan yang nampak pada segi desain adalah tampilan dari kedua media pembelajaran. Pada segi desain, media pembelajaran berbasis E-Modul lebih menarik dengan adanya warna, animasi, efek, dan transisi yang dapat bergerak. Sedangkan media pembelajaran berbasis visual berupa buku ajar hanya menampilkan gambar dan tulisan sederhana yang tanpa warna karena dicetak hitam putih dengan kertas koran sehingga tampak kurang menarik.

Pada segi materi, media pembelajaran berbasis E-Modul terdapat penjelasan yang lebih rinci dalam format audio dan video sehingga peserta didik tidak kesulitan memahami materi meskipun belajar mandiri. Sedangkan media pembelajaran dalam bentuk buku ajar hanya menampilkan materi singkat dan kurang rinci sehingga peserta didik akan kesulitan mempelajari materi jika tidak didampingi guru atau tidak mempunyai sumber dan literatur lain yang bisa digunakan sebagai referensi tambahan.

Pada segi bahasa, media pembelajaran berbasis E-Modul lebih ekspresif dan komunikatif karena disampaikan secara lisan dalam menjelaskan materi, sedangkan bahasa yang digunakan pada buku ajar hanya berbentuk tulisan yang lebih beresiko besar menyebabkan miskonsepsi dan salah pengertian jika melakukan pembelajaran mandiri dan tidak aktif bertanya ketika mengikuti kegiatan pembelajaran bersama guru.

Data Validitas

Media pembelajaran berbasis E-Modul setelah dikembangkan nantinya di validasi terlebih dahulu sebelum di ujicobakan ke lapangan. Kegiatan validasi dilaksanakan oleh validasi media dan validasi materi. Adapun dari validasi media diperoleh validitas rata-rata sebesar 85% dari rata-rata total validitas maksimal yaitu 4 sehingga mencapai kategori “sangat baik”, artinya bahwa media pembelajaran berbasis E-Modul sudah baik dalam hal sajian media yang merupakan aspek penting karena dapat menarik minat belajar peserta didik, dimana menurut (Daryanto, 2013) minat berpengaruh besar dalam kegiatan pembelajaran, jika media pembelajaran yang digunakan tidak selaras dengan keinginan, maka peserta didik akan kesulitan memahaminya sehingga muncul keengganan dan rasa tidak puas dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan, oleh lantaran tersebut media pembelajaran yang membangkitkan minat akan lebih gampang dipahami sebab minat, mempengaruhi kegiatan belajar. Adapun pada validasi materi diperoleh validitas rata-rata sebesar 93% dari rata-rata total validitas maksimal yaitu 4 sehingga mencapai kategori “sangat baik”, Hasil uji coba terbatas produk ini didapatkan persentase rerata keseluruhan 93,3% kriteria (sangat layak). Berlandaskan hasil tersebut kesimpulannya yakni E-Modul

yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk dimanfaatkan guna menunjang proses pembelajaran.

Data Uji Siswa

Setelah validasi media dan materi serta dikatakan layak diujicobakan tanpa revisi oleh validator, maka media pembelajaran berbasis E-Modul ini selanjutnya diujicobakan pada untuk mengetahui datanya dari angket guru dan peserta didik. Adapun rata-rata total rekapitulasi angket oleh guru mata pelajaran adalah 91% dan dari dosen 93% dari interpretasi skor maksimal yaitu 100% sehingga mencapai kategori “sangat baik”. Selain guru, media pembelajaran juga disajikan ke para siswa dengan skala kecil, berdasarkan angket dari 10 peserta didik diperoleh rata-rata total rekapitulasi angket adalah 86,5% dari interpretasi skor maksimal yaitu 100% sehingga mencapai kategori “sangat layak”. Dan hasil respon peserta didik terhadap E-Modul ini yakni mereka memberikan persentase komponen kelayakan isi 90,1% (sangat layak), kelayakan penyajian 97,3% (sangat layak), komponen kebahasaan 96% (sangat layak), dan komponen kelayakan kegrafisan 90,2% (sangat layak). Berdasarkan data yang didapat dari analisis hasil uji coba terbatas respon peserta didik didapatkan persentase rerata keseluruhan 93,3%, sehingga kesimpulannya e-modul ini “Sangat Layak” dimanfaatkan sebagai alat penunjang proses pembelajaran kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMKN 1 Jombang.

Dari perolehan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis E-Modul pada materi menerapkan pembuatan website sangat layak digunakan, yang artinya telah memenuhi karakteristiknya sebagai sebuah media pembelajaran, yaitu menurut (Lestari, 2013), sesuai dengan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2003 karakteristik media pembelajaran antara lain; *self instructional, self contained, stand alone, adaptive, dan user friendly*

PENUTUP

Kesimpulan

Kesimpulan dari pengembangan produk riset ini yakni dihasilkannya sebuah media pembelajaran berupa E-Modul yang layak dan dapat membangkitkan ketertarikan siswa guna mempelajari penerapan pembuatan website secara mandiri di rumah atau di sekolah. Produk yang diciptakan ini telah melewati tahap validasi dari para ahli serta uji coba kelompok skala kecil maupun lapangan. Kelayakan dari media pembelajaran dikemukakan dari para ahli melalui data berikut: 1) Penilaian e-modul oleh ahli materi menguraikan bahwa kualitas produk pada aspek materi dalam kategori “sangat baik” dengan skor 91 dan ahli materi dua memberikan skor 93; 2) Penilaian e-modul oleh ahli media mengemukakan bahwa kualitas produk pada aspek desain cover dalam kategori “sangat baik” dengan skor 85; 3) Hasil penilaian e-modul pada uji coba skala kecil yakni ke 15 siswa memperlihatkan bahwasanya e-modul termasuk kategori “sangat layak” dengan rerata skor 86,5; 4) Hasil

penilaian E-Modul pada uji coba 30 siswa mengemukakan e-modul ini termasuk dalam kategori “sangat layak” dengan rerata skor 93,3.

Saran

Riset pengembangan produk E-Modul ini terdapat keterbatasan bahwa E-Modul ini tidak bersifat abadi dimana seiring berjalannya waktu ada pembaharuan. Maka dari itu saran untuk peneliti selanjutnya bahwa E-Modul dapat dikembangkan dengan isian gambar pendukung dari materi cara penerapan pembuatan website saat ini, seiring perkembangan zaman tidak menutup kemungkinan akan ada inovasi cara lain yang lebih modern dalam membuat website, maka diharapkan peneliti selanjutnya dapat memberikan materi sesuai dengan perkembangan teknologi, kemudian *basic* yang digunakan oleh peneliti dalam penerapan E-Modul, sehingga ada baiknya jika peneliti selanjutnya menerapkan E-Modul dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi sesuai masanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, R. E. N., & Qohar, A. (2019). Pengembangan E-Modul Berbasis Kontekstual pada Materi Program Linear Kelas XI. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 7(1), 22. <https://doi.org/10.25273/jems.v7i1.5288>
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Gava Media.
- Fauziah, A., & Wulandari, S. S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Materi Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2202–2212. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2363>
- Hastuti, U. S., & Rohman, F. (2017). *Pengembangan Media Flipbook Pada Materi Daya Antibakteria Tanaman Berkhasiat Obat*.
- Kemendikbud. (2017). *Kejuruan, D. P. S. M., Menengah, D. J. P. D. dan, & Kebudayaan, K. P. dan. KI & KD SMK/MAK Kompetensi Keahlian Bisnis Daring dan Pemasaran*.
- Lestari. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Akademia.
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran*.
- Mutiara, A. S. (2019). *Improving Understanding And Learning Outcomes Of Students Grade X Gb 3 Smk Negeri 2 Tasikmalaya On Competence Atomic Structure Through The Method Of Discovery Guided*.
- Purwanto, A. . (2007). *pengembangan modul*. Depdiknas.
- Ricu Sidiq, & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/jps.091.01>
- Sa'diyah, K. (2021). *Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di Sma. E*.
- Slamet Riyanto dan Lukman Budi Nugroho. (2012). “Pengembangan Framework Sistem Buku Tiga Dimensi untuk Diseminasi Informasi. *Jurnal LIPI*, 1, No. 1.
- Sudjana, N. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif: Dalam Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono, D. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Thiagarajan, S. & S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Minneapolis: Leadership Training Institute/Special Education,.
- Trianto. (2012). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progesif*. Kencana.