



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 5031-5040

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

E-Modul Berpendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Marintan Laurentcya Pasaribu^{1✉}, Desak Putu Parmiti², Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana³

Universitas Pendidikan Ganesha

Email: marintanlaurentcya@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penelitian ini bermaksud untuk mengkarakterisasi desain dan memastikan kemanjuran dan validitas e-modul yang menggunakan pendekatan kontekstual. Paradigma ADDIE yang terdiri dari lima tahap—analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi—digunakan dalam proses pengembangan studi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa tim pengembangan e-modul menerima umpan balik validasi dari pakar media, desain, dan konten dengan skor rata-rata 86,88%. Hasil ini berada pada rentang antara 85,01% hingga 100,00%, artinya kualifikasi cukup valid dan layak digunakan. Berdasarkan hasil uji keefektifan terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan E-modul, dengan nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Jadi, E-modul yang memiliki konteks Jadi E-modull berpendekatan kontekstual layak dan efektif digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

Kata Kunci: *Pendekatan Kontekstual, ADDIE, E-modul*

Abstract

This study aims To improve student learning outcomes, this research intends to characterize the design and ensure the efficacy and validity of e-modules using a contextual approach. The ADDIE paradigm consisting of five stages—analysis, design, development, implementation, and evaluation—was used in the study development process. Research findings show that e-module validation by media, design and content experts produces results with an average score of 86.88%. The score is between 85.01% and 100.00%, which indicates very legitimate and decent quality. The findings of the effectiveness test show that there is a difference in learning outcomes between before and after using the E-module, with a significant value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$. As a result, the E-module with a contextual approach are feasible and effective to be used in English subjects. Keywords: E-module, ADDIE, and contextual sensitivity.

Keywords: *E-module, ADDIE, and contextual sensitivity*

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di era kontemporer memberikan pengaruh yang besar terhadap dunia pendidikan. Tujuan pendidikan adalah membekali masyarakat dengan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan khusus guna memaksimalkan potensi dan membangun karakternya. Pendidikan juga membekali masyarakat untuk menghadapi perubahan yang disebabkan oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Konsekuensinya, menjadi semakin jelas betapa pentingnya mempertimbangkan permasalahan pendidikan yang berkaitan dengan kuantitas, kualitas, dan relevansi dengan cermat. Pendidikan merupakan sarana pembangunan nasional. Seseorang dapat menangani segala sesuatu yang timbul akibat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui pendidikan (Putra & Anggraini, 2016). Menurut Rahmadani (2017), pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara terus-menerus dan disengaja yang dilakukan oleh masyarakat untuk mempertahankan pendidikannya. Oleh karena itu, pendidikan harus diarahkan sesuai dengan tujuannya untuk mewujudkan hakikat pendidikan, termasuk melalui penggunaan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran.

Untuk mencapai tujuan tertentu, siswa, guru, dan sumber belajar berinteraksi selama proses pembelajaran. Menurut Pane dan Dasopang (2017), pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu proses atau tindakan dimana seorang guru mendampingi atau membimbing siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Pada hakikatnya tugas pokok pendidikan adalah pembelajaran dan proses belajar. Sayangnya, siswa sering kali kurang antusias terhadap apa yang mereka pelajari, terutama jika materi pelajaran tampak membosankan atau tidak berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran menurut Sukmahidayanti (2015) adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan dari penyampai kepada penerima dalam upaya menggugah minat siswa dan memotivasi mereka untuk belajar. Pemanfaatan media pendidikan dalam proses pembelajaran dapat menyebabkan peningkatan motivasi belajar siswa. Anglada (dalam Nurhayati, 2014) mengatakan media pembelajaran merupakan salah satu komponen desain pembelajaran, yaitu suatu proses pengajaran, perencanaan, dan pengembangan berdasarkan kebutuhan siswa. Sebagai salah satu alat yang dapat membangkitkan minat dan daya tarik siswa dalam belajar, media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting. Bahkan ketika mengajar bahasa Inggris kepada siswa sekolah dasar, penggunaan materi pembelajaran di kelas seringkali di bawah standar. Karena bahasa Inggris digunakan sebagai bahasa utama di banyak negara, bahasa ini merupakan bahasa universal yang sangat penting untuk dipelajari. Bahasa Inggris banyak digunakan

dalam kehidupan sehari-hari dan pendidikan di Indonesia, meskipun bukan bahasa ibu. Bidang pendidikan mendapat manfaat besar dari penggunaan bahasa Inggris. Bahasa Inggris memiliki peranan yang penting dalam dunia pendidikan. Menurut Aini (2021), siswa yang mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa asing akan mengembangkan kemampuan penalaran kritis, kreatif, dan aktif. Jika siswa menunjukkan bahwa mereka dapat menguasai mata pelajaran bahasa Inggris dan pembelajaran mereka sejalan dengan tujuan pembelajaran bahasa Inggris, maka pengajaran bahasa Inggris dianggap berhasil (Dauyah & Yulinar, 2018). Penggunaan sumber belajar yang menarik dan beragam membantu meningkatkan semangat siswa dalam belajar bahasa Inggris. Sulit bagi guru bahasa Inggris sekolah dasar untuk memunculkan ide-ide baru yang dapat membangkitkan minat belajar anak-anak mereka.

Dengan kondisi tersebut, perlu tersedia beberapa materi yang dapat membantu siswa belajar mandiri dan meningkatkan hasil belajar siswa, seperti E-modul. E-modul merupakan salah satu jenis media pembelajaran digital sistematis yang memuat konten tekstual yang mudah dipahami, disertai audio, video, RPP, dan materi tambahan yang dapat memudahkan pembelajaran siswa. Memanfaatkan E-modul juga dapat membantu guru menjelaskan materi pelajaran dengan lebih efektif. Kelemahan lainnya adalah kemudahan akses yang dimiliki siswa berkat smartphone yang memungkinkan pembelajaran fleksibel dan on-the-go, Sehingga belajar dapat dilakukan secara fleksibel dan dimana saja.

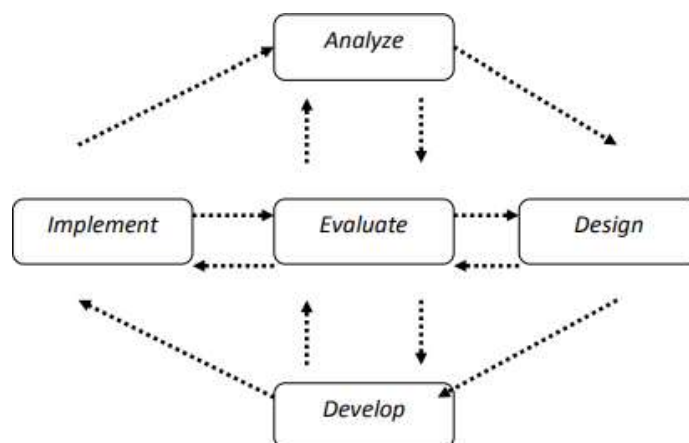
Pendekatan pembelajaran kontekstual menekankan pengalaman dunia nyata didalam proses pembelajaran agar bisa membantu siswa mengaitkan pengetahuan akademik dengan aplikasinya dalam kehidupan didalam atau diluar sekolah. Melalui ini semua, siswa diharapkan dapat lebih terlibat dalam pembelajaran dan mampu mengaplikasikan pengetahuan yang mereka dapatkan dalam konteks kehidupan mereka sendiri.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini mempunyai tujuan agar bisa mengembangkan E-modul berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas II SD Negeri 2 Banjar Tegal. Melalui pengembangan ini, diiharapkan agar bisa meningkatkan hasil belajar siswa dan mengatasi tantangan didalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah proyek penelitian dan pengembangan. Gay (1990) mengkarakterisasi penelitian pengembangan sebagai suatu upaya, bukan sebagai sarana pengujian ide, untuk menciptakan produk yang berguna untuk digunakan di sekolah, seperti media, metodologi pembelajaran, atau sumber daya pembelajaran. Penelitian pengembangan digambarkan sebagai penyelidikan sistematis terhadap konsepsi, penciptaan, dan penilaian proses dan hasil pembelajaran, yang harus memiliki kepraktisan, validitas, dan kemanjuran (Seels dan Richey, 1994). Tujuan penelitian pengembangan adalah untuk menutup kesenjangan pengetahuan antara praktik pendidikan dan temuan penelitian sehingga menghasilkan temuan yang dapat diterapkan untuk meningkatkan standar pendidikan.

Model pengembangan ADDIE lah yang diterapkan. Lima fase model pengembangan ADDIE adalah Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Berikut ini penjelasan langkah-langkah dalam pembuatan model ADDIE.



Gambar Bagan ADDIE(Sumber: Tegeh, 2019)

Oleh karena itu, subyek penilitain terdiri dari tiiga orang ahlii, ahlii isi pembelajaran, ahlii pendidikan sains pembelajaran, dan ahlii desain pembelajaran serta tiga uji coba individu siswa dan enam uji coba kelompok kecil menjadi subjek penelitian. Tes berupa ujian objektif atau pilihan ganda serta non tes (wawancara, observasi, dan angket) merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengumpulkan data. Setelah instrumen pengumpulan data, analisis statistik inferensial, analisis data deskriptif (baik kualitatif maupun kuantitatif), dan analisis data deskriptif digunakan untuk mengolah data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan dari penelitian ini adalah membuat E-modul untuk kelas Bahasa Inggris anak kelas II SD yang menggunakan pendekatan kontekstual pada konten Yummy Fried Chicken. Model ADDIE yang memiliki langkah-langkah berikut digunakan untuk mengembangkan penelitian ini.

1. Tahap analiisis (Analysis)

Dalam tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis kegiatan belajar, analisis karakteristik siswa, dan menganalisis fakta pendukung. Pada analisis kegiatan belajar didapatkan bahwa dalam proses pembelajaran siswa belum mampu belajar secara mandiri dan guru juga masih jarang menggunakan media pembelajara dan lebih sering menggunakan buku cetak dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, siswa menjadi mudah bosan dan jenuh. Berdasarkan hal tersebut didapatkan kesimpulan bahwa siswa membutuhkan bahan ajar/ media seperti E-modul untuk mendorong siswa dalam upaya menerapkan pembelajaran yang mandiri. Pada analisis karakteristik siswa ditemukan bbahwa karakteristik siswa lebih mudah memahami suatu pembelajaran jika mengguakan media pembelajaran yang bersifat audio visual. Berdasarkan hal tersebut disimpulkan bahawa pada hasil analisis fasilitas pendukung dalam mendorong proses pembelajaran yang dimiliki sekolah, seperti wifi, proyektor, speaker dan laptop. Sehingga dapat disimpulkan bahwa fasilitas yang dimiliki dapat mendukung penggunaan E-modul dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kegiatan belajar, karakteristik siswa, dan fasilitas pendukung maka didapatkan kesimpulan bahwa siswa membutuhkan bahan ajar seperti E-mdul dalam proses pembelajaran.

2. Tahap Desaiin (Designn)

Tujuan tahap ini adalah: (1) memilih perangkat lunak yang akan digunakan; (2) merancang storyboard dan diagram alur untuk E-modul; dan (3) menyediakan alat penilaian untuk mengetahui kelayakan produk yang harus dibangun. Alat peraga, desain pembelajaran, media pembelajaran, penilaian pembelajaran, kelompok kecil, dan lapangan merupakan alat yang digunakan. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) adalah yang keempat.

3. Tahap Penngembangan (Development)

Dalam ini tahap dilakukan agar menghasilkan prodak dengan kegiatan pengembangan konten E-modul dengan mengumpulkan terlebih dahulu materi ajar yang relevan dengan materi yang diangkat. Setelah itu semua materi ajar yang sudah dikumpulkan kemudian digabungkan menjadi bahan ajar yang lengkap.

Berikut adalah tampilan E-modul



Gambar 1. Tampilan Sampul Depan E-modul



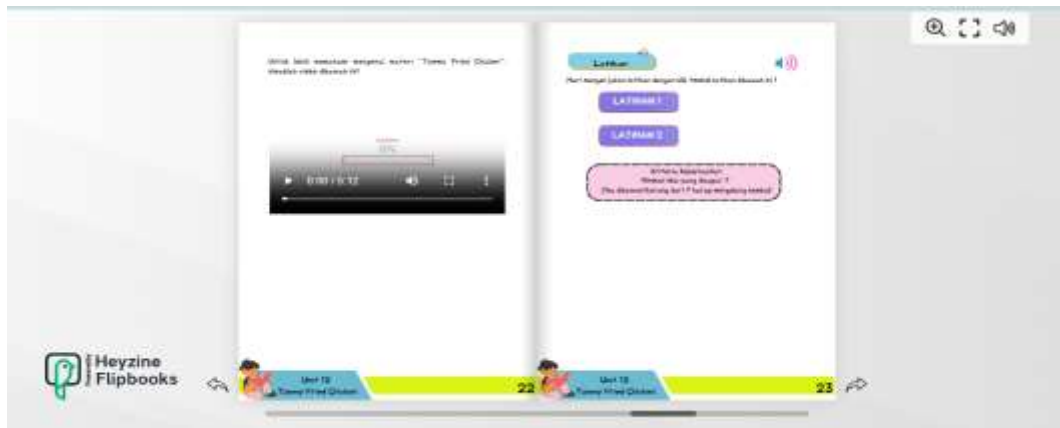
Gambar 2. Tampilan Sampul Belakang E-modul



Gambar 3. Tampilan Materi E-modul



Gambar 4. Tampilan Video dan Latihan E-modul



Gambar 1.5

Tampilan Latihan *E-modul*

4. Tahap Implementasi (Implementasi)

Tujuan dari langkah ini adalah untuk mengevaluasi validitas produk. Ahli desain pembelajaran, media pembelajaran, dan isi pembelajaran melakukan uji validitas produk. Selain itu, tiga siswa berpartisipasi dalam uji coba individu dan enam siswa berpartisipasi dalam uji coba kelompok kecil untuk produk tersebut. Validitas metode kontekstual yang digunakan dalam pengembangan E-modul ini didukung oleh pendapat ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba individu, dan uji coba kelompok kecil. Setelah evaluasi produk, skor setiap mata pelajaran diterjemahkan ke dalam tingkat konversi yang dicapai pada skala 4.

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian Skala 4

No	Skor	Kriteria
1	85,01%-100%	Sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi
2	70,01%- 85,00%	Cukup valid dan dapat digunakan setelah revisi kecil
3	50,01%-70,00%	Kurang valid dan disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
4	01,00%-50,00%	Tidak valid dan tidak boleh digunakan

(Sumber: Akbar, 2013)

Tabel 2. Hasil Uji Coba Prodak

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas
(1)	(2)	(3)
1	Uji Ahli Isi Pembelajaran	73,4%
2	Uji Ahli Desain Pembelajaran	92,8%
3	Uji Ahli Media Pembelajaran	94,2%
4	Uji Coba Perang	83,3%
5	Uji Coba Kelompok Kecil	90,7%
Jumlah		434,4%
Rata-rata		86,9%

Skor yang dihasilkan kemudian diterjemahkan ke dalam tingkat konversi pencapaian pada skala 4 poin. Tabel ini menunjukkan bahwa skor produk subjek secara keseluruhan berdasarkan kriteria sangat valid adalah 86,9% setelah setiap penilaian. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa E-modul berbasis kontekstual layak digunakan dalam dunia pendidikan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Hastari dkk. (2019) bahwa E-modul dapat digunakan secara efektif untuk pengajaran.

Produk tersebut kemudian dimasukkan ke dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas, dan setelah penggunaan E-modul untuk pengajaran, dilakukan post-test. Untuk memastikan keefektifan penggunaan produk, rumus uji-t diterapkan pada hasil pra dan pasca tes siswa. Namun sebelum dilakukan uji t dilakukan uji normalitas dan homogenitas data siswa. Rumus Kolmogorov-Simornof digunakan untuk menjelaskan data hasil belajar siswa, dan hasilnya berdistribusi normal. Setelah data normal, gunakan uji F untuk melakukan uji homogenitas (Fisher).

SPSS digunakan untuk membantu, dan temuannya menunjukkan bahwa data terdistribusi secara merata. Langkah proses selanjutnya dapat dimulai setelah data seragam dan normal, data tersebut dapat diuji pada langkah selanjutnya yaitu uji t, setelah homogen dan normal. Hasil penyajian data uji-t ditunjukkan di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji-t

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTTTEST	-11.21318	7.52730	1.60483	-14.55060	-7.87576	-6.987	21	.000

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa uji-t yang dilakukan berdasarkan hasil pre dan post test mempunyai nilai signifikansi 2-tailed sebesar 0,000, lebih kecil dari nilai signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran kontekstual E-modul pada pembelajar bahasa Inggris kelas II tinggi.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tujuan dari langkah ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan dan kemandirian produk yang dihasilkan. Nilai rata-rata yang menunjukkan kualifikasi sangat valid diperoleh berdasarkan uji validitas produk. Selanjutnya, terdapat perbedaan yang mencolok pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan E-modul, berdasarkan temuan uji efektivitas yang dilaksanakan di kelas II. Oleh karena itu, e-modul yang mengadopsi pendekatan kontekstual dinilai layak dan bermanfaat serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Dalam penelitian tersebut, didapatkan bahwa dalam menyediakan produk E-modul dengan pendekatan kontekstual yang dapat memenuhi tujuan belajar siswa, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan paradigma ADDIE. Evaluasi ahli isi pembelajaran (skor), ahli desain pembelajar (skor), ahli media (skor), uji coba individu (skor), dan uji coba kelompok kecil (skor) menentukan kualitas E-modul ketika menggunakan pendekatan kontekstual. dengan demikian

Jika E-modul pendekatan kontekstual mendapat skor kelayakan total maka dapat digunakan. Nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ diperoleh dari hasil uji t yang menunjukkan bahwa E-modul berbasis konteks efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, M. R. (2021). Posisi Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Kedua dan Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik bagi Siswa SMP/MTS se KotaBlitar.JABN,2(1), 66-79
- Dauyah, E., & Yulinar, Y. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Bahasa Inggris Mahasiswanon-Pendidikan Bahasa Inggris.Jurnal Serambi Ilmu,19(2), 196-2009.
- Gay, L.R. 1990,Educational evaluation Measurement: Competencies for Analysis and Application, Sec-ond edition, New York: Macmillan PublishingCompan,
- Hamalik, O. (2005). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Mandar Maju.
- Hastari, dkk. (2019). Pengembangan Modul Elektronik Berpendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. Jurnal EDUTECH Universitas Pemdikan Ganesha. Vol.7 No. (1) pp, 33-43.
- Nurhayati, D. A. (2014). Redesigning Instructional Media in Teaching English of Elementary Schools' Students: Developing Minimum Curriculum. The 61st TEFLIN International Conference, 927-931.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/Fitrah.V3i2.945>
- Putra, R. W. Y., & Anggraini, R. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Materi Trigonometri Berbantuan Software Imindmap Pada Siswa SMA. Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika, 7(1), 39-47.
- Rahmadani, N. N. & I. A. (2017). Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Pendekatan Problem Based Learning Bagi Siswa Kelas 4 SD. Scholaria : *Jurnal Pendidkan Dan Kebudayaan*, 7(3), 241-250.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). Instructional technology: The defination and domains of the field.(Terjemahan Dewi S. Prawiradilaga, Raphael Rahardjo, & Yusufhadi Miarso). Jakarta: Universitas Negeri Jakarta Pres.
- Sukmahidayanti, T. (2015). The Utilization of Instructional Media in Teaching English to Young Learners. Journal of English and Education, 90-100.
- Tegeh, I. M., & Sudatha, I. G. W. (2019). MODEL-MODEL DESAIN PEMBELAJARAN. Seri Buku Teks Teknologi Pendidikan.