

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MODUL BERBASIS ICT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN *SPEAKING* MAHASISWA PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS DI MASA PANDEMI COVID 19

Usman Diennur¹, Gilang Mas Ramadhan²,

¹ STKIP Bina Mutiara, Sukabumi

² STKIP Bina Mutiara, Sukabumi

¹ usmanusmandiennur@gmail.com, ² gemilanggarda@gmail.com

Abstract

This study aims to develop E-module teaching materials on Speaking learning materials. Using the R&D (Research and Development) Plomp model consists of three stages, namely the preliminary analysis phase, development or manufacture of prototypes and assessment. carried out at STKIP Bina Mutiara with 56 students as product development test subjects. Based on the validation results, each average was above 86% with a very feasible category from media, language and material experts, then product trials were carried out in the field. individually consisting of 56 students with 21 statements about the effectiveness of learning products and applications made, the total score was 213.95 with an overall average score of 3.8 in the "Decent" category while in the learning outcomes trials combined with tests related to the typology of speaking skills, look listen and repeat, listen and participate, game memory, dramatitiation, dialoguie and roleplay, the results show a total score in the pretest of 3390 and 4985 in the posttest score with a total gain of 70.2. the average obtained was 60 on the pretest and 89 on the posttest score. Based on the results of the calculation of the N-Gain Score test, it shows that the average value is 70.2% included in the Effective category, so it can be concluded that the use of e-module in speaking material is able to have a positive impact and increase the effectiveness and efficiency of learning speaking.

Keywords: Speaking Skills; ICT-Based E-Module.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar E-modul pada materi pembelajaran Speaking. Menggunakan R&D (*Research and Development*) model Plomp terdiri dari tiga tahapan yaitu fase analisis pendahuluan, pengembangan atau pembuatan prototype dan penilaian. dilaksanakan di STKIP Bina Mutiara dengan 56 orang mahasiswa sebagai subjek uji pengembangan produk. Berdasarkan hasil validasi diperoleh masing-masing rerata di atas 86 % dengan kategori sangat layak dari ahli media, bahasa dan materi, kemudian dilakukan uji coba produk di lapangan. secara perseorangan yang terdiri dari 56 mahasiswa dengan diberikan 21 Pernyataan tentang efektifitas produk dan aplikasi pembelajaran yang dibuat, hasil skor total 213,95 dengan keseluruhan nilai rata-rata 3,8 dengan kategori "Layak" sementara itu pada uji coba hasil belajar yang dikombinasikan dengan test terkait dengan tipologi keterampilan berbicara, look listen and repeat, listen and participate, memori game, dramatitiation, dialoguie and roleplay, hasil menunjukkan skor total pada pretest sebesar 3390 dan 4985 pada skor posttest dengan total gain 70,2. rata-rata yang diperoleh adalah 60 pretest dan 89 pada skor posttest. Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain *Score* tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata adalah 70,2% termasuk ke dalam kategori Efektif, maka dapat disimpulkan penggunaan e-module pada materi speaking ini mampu memberikan dampak positif serta meningkatkan efektifitas serta efisiensi pembelajaran speaking.

Kata Kunci: Keterampilan Speaking; E-Module Berbasis ICT.

PENDAHULUAN

Pada praktiknya kemampuan mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Inggris dituntut untuk menguasai tiga aspek bahasa yaitu pelafalan (*pronunciation*), tata bahasa (*grammar*) dan kosa kata (*vocabulary*). Ketiga aspek ini direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan, *speaking* atau berbicara merupakan salah satu keterampilan terpenting untuk dikembangkan sebagai sarana komunikasi yang efektif (Mary, 2019). *speaking* merupakan proses berpikir dan bernalar agar pembicaraan seseorang dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh penyimak. *Speaking* mempunyai kaitan erat dengan keterampilan menyimak, Namun faktanya pengaplikasian komunikasi bahasa Inggris secara lisan merupakan keterampilan yang paling sulit dicapai. Berbicara adalah hal yang paling terlihat dalam belajar bahasa dibandingkan dengan keterampilan lain. penyebabnya adalah perbendaharaan kata seseorang yang masih terbatas, kurangnya minat membaca, menulis, serta kurangnya melatih keterampilan mendengarkan. Hal ini dapat disebabkan karena pembelajaran berbicara hanya diajarkan secara sederhana yaitu peserta didik diberikan materi tertulis dan diminta untuk menulis dengan instruksi khusus dari guru/dosen kemudian dituntut untuk menanggapi. Dalam hal ini pendidik belum berperan aktif mengorganisasikan lingkungan belajar, terlebih dalam memanfaatkan sumber media pembelajaran yang variatif guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Maka sudah seharusnya perlu strategi pembelajaran serta penyediaan sumber bahan ajar yang disesuaikan dengan karakteristik siswa di era digital. (Rifai et al., 2020)

Adapun bahan ajar merupakan sarana pembelajaran yang dipergunakan dengan berbantu alat guna mempermudah penyampaian materi pada saat proses pembelajaran di kelas. Bahan ajar tersebut bisa berupa sekumpulan materi yang secara sistematis disusun sebagai media belajar mandiri sesuai dengan kurikulum yang berlaku” (Magdalena et al, 2020) .Beberapa bahan ajar yang familiar dapat berupa buku/ modul. Meskipun sebagian besar modul pembelajaran dibuat modul cetak. Dan keberadaan modul cetak dipandang terlalu monoton dan kurang interaktif. (Ricu Sidiq & Najuah, 2020).

Menurut (Sugianto et al., 2013), Penyediaan media ajar yang harus dimanfaatkan dalam proses kegiatan belajar mengajar yang mandiri saat ini sudah harus disusun dalam formasi elektronik yang mencakup diantaranya yaitu *animation*, audio, video, *navigation* yang mana hal tersebut membentuk peserta didik untuk menjadi lebih interaktif. Salah satunya dengan pembuatan e-modul. (Fitri Nurmawati, Fauzi Bakri, 2015) berpendapat bahwa“E- modul pembelajaran elektronik memiliki sifat-sifat tertentu seperti mudah digunakan, adaptif, dan konsisten”. Salah satu alat atau instrumen lunak yang dirancang dengan tujuan untuk mengkonversi file PDF kedalam wujud digital *book* atau halaman balik publikasi yaitu *Flipbook Maker (flip PDF)*. Perangkat atau instrumen lunak ini bisa mengkonversikan bentuk file PDF sehingga lebih memikat bagaikan sepatutnya sebuah buku.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul berbasis ICT untuk meningkatkan kemampuan *Speaking* Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris di Masa Pandemi Covid 19” Dengan tujuan penelitian ini untuk mengetahui: (1) Proses pengembangan e-modul berbasis *flipbook maker* pada mata kuliah *Speaking*; (2) Kelayakan pengembangan e-modul berbasis *flipbook maker* (3) Respons mahasiswa terhadap pengembangan e-modul berbasis *flipbook maker* pada mata kuliah *Speaking*. Dengan urgensi bahwa pengembangan media ajar berbasis ICT ini dapat meningkatkan kompetensi *speaking* mahasiswa sekaligus mencetak mahasiswa-mahasiswa

STKIP Bina Mutiara Sukabumi yang unggul dan kompetitif di era digitalisasi menuju persaingan global di tahun 2025.

Keterampilan *Speaking*

Keterampilan berbahasa (*Speaking*) dapat dibagi ke dalam dua kategori besar: *receptive* (memahami) yang terdiri dari *listening* (menyimak) dan *reading* (membaca dan *productive* (menghasilkan) yang terdiri dari *speaking* (berbicara) dan *writing* (menulis) (Djiwandono, M. Soenardi, 2008). Dengan penguasaan kompetensi keterampilan berbahasa Inggris yang memadai, mahasiswa tidak hanya dapat mengungkapkan ide-ide, perasaan, maupun keinginan mereka baik secara lisan maupun tertulis namun juga menggali pengetahuan yang diperlukan.

Tujuan utama dari berbicara adalah untuk komunikasi agar dapat menyampaikan informasi secara efektif, sebaiknya pembicara memahami isi pembicaraannya, selain itu juga harus dapat mengevaluasi efek dari komunikasinya terhadap pendengar. Berkenaan dengan pengajaran berbicara (*Speaking*) dalam bahasa Inggris, menurut Nunan dalam bukunya yang berjudul *Language Teaching Methodoly: A Textbook for Teachers* menuliskan bahwa “kesuksesan diukur dari kemampuan berbicara dengan menggunakan bahasa target” (“*success is measured in terms of the ability to carry out a conversation in the target language*”). Jadi apabila mahasiswa tidak belajar berbicara atau tidak mendapatkan kesempatan berbicara, mereka akan kehilangan minat untuk belajar bahasa tersebut. Sebaliknya, apabila pelajaran *speaking* diberikan secara benar, mahasiswa akan mendapatkan motivasi untuk belajar.

Brown dalam (Hakim, Arief, R. 2016) menjelaskan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kinerja *speaking* seseorang seperti; kecemasan, gugup, dan tidak percaya diri. Selain itu, Brown juga menyatakan bahwa karakteristik siswa juga mempengaruhi kinerja *speaking* mereka. Selanjutnya, terkait dengan tipe pembelajar, Brown juga mengklasifikasikan karakteristik kepribadian seseorang menjadi 2 jenis, yaitu ekstrovert dan introvert. Maka dari itu untuk memfasilitasi masing-masing perbedaan karakter atau kepribadian tersebut perlu dibuatkan media ajar yang dapat mendukung gaya belajar masing-masing individu, salah satunya dengan e-modul berbasis ICT ini.

E-Modul Berbasis ICT Sebagai Bahan Ajar Interaktif

Bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan pengajar dan peserta didik dalam proses pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. (Andi, 2011:16). Selaras dengan itu Ahmad (2012: 102) menjelaskan bahwa bahan ajar adalah materi yang dipersiapkan untuk diajarkan kepada peserta didik yang telah melalui proses seleksi dan disesuaikan dengan kurikulum. Selanjutnya Mulyasa (2006: 154) menjelaskan prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar antara lain : kesesuaian (*Validity*), kesesuaian dan keterujian materi dengan kompetensi. tingkat kepentingan (*significance*), kegunaan (*utility*), kemungkinannya untuk dipelajari (*learnability*), kelayakan materi untuk dipelajari dan kemudahan untuk memperolehnya, kemenarikan (*interest*).

Pemanfaatan ICT atau dikenal dengan (*Information and Communication Technology*). Dapat memberikan dampak positif bagi efektifitas dan efisiensi pembelajaran di kelas. Menurut Indrajut (dalam Faridi, A:2009) menjelaskan fungsi teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan dapat dibagi menjadi tujuh fungsi, yakni: (1) sebagai gudang ilmu, (2) sebagai alat bantu pembelajaran, (3) sebagai fasilitas pendidikan, (4) sebagai standar kompetensi, (5) sebagai penunjang administrasi, (6) sebagai alat bantu manajemen sekolah, (7) sebagai

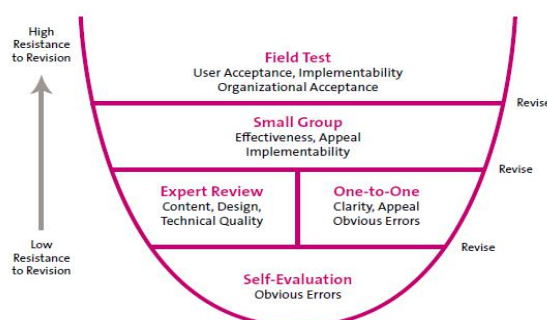
infrastruktur pendidikan. ICT merupakan wujud kemajuan ilmu pengetahuan teknologi dan seni yang harus dioptimalkan fungsinya, terutama dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Inggris. Melalui inovasi pembelajaran bahasa Inggris yang berbasis ICT maka diharapkan pembelajaran dapat memberikan peluang yang seluas-luasnya kepada mahasiswa untuk mengasah dan memacu kompetensinya.

Menciptakan modul dalam bentuk yang lebih efisien dan menarik dapat menjadi salah satu cara meningkatkan literasi mahasiswa dalam membaca modul, sebab modul elektronik kerap dilengkapi dengan berbagai produk-produk interaktif seperti animasi, video, gambar dan audio. Perkembangan IPTEK di abad ke-21 mendukung proses belajar yang interaktif, yang memfasilitasi para pendidik dan peserta didik tidak hanya belajar secara luring tapi juga daring dengan pembelajaran berbasis e-learning. Selain E-learning, modul digital merupakan media ajar yang muncul dari adanya perkembangan IPTEK”. Syidiq & Najuah (2020). Lebih lanjut (Widyaningrum&Patrikha (2021), mengemukakan bahwa “seiring dengan berkembangnya zaman, teknologi, dan media belajar, maka semakin banyak inovasi muncul dalam kegiatan belajar mengajar (KBM)”.

Menurut (Susilo et al., 2016), dalam modul “bahasa, pola, dan karakteristik bahan ajar telah diatur seolah-olah bahasa pengajar yang digunakan untuk belajar mengajar. Dengan kata lain, media juga disebut sebagai bahan instruksional mandiri”. Modul adalah program kegiatan belajar mengajar (KBM) terkecil, Modul terintegrasi akan memenuhi syarat sebagai 1) Berbagai tujuan instruksional umum akan didorong oleh pencapaian. 2) Topik yang akan dijadikan dasar proses belajar-mengajar. 3) Berbagai tujuan pembelajaran khusus yang ingin dicapai siswa. 4) Peran guru dalam proses belajar mengajar. 5) Kegiatan belajar yang harus diselesaikan dan kehidupan siswa tertata 6) Berbagai lembar kerja yang harus diisi siswa dan 7) Kegiatan evaluasi akan dilakukan selama berjalannya kegiatan belajar mengajar(Gonzalez-Llorente et al., 2019). Maka E-modul dapat dijadikan alternatif solusi guna memfasilitasi para pembelajar, untuk belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun. Dst

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan dimana langkah-langkah yang dilakukan secara sistematis dalam proses perancangan dan pengembangan buku ajar yang diwujudkan dalam bentuk diagram atau narasi. Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang diadaptasi dari model yang dikembangkan oleh Plomp yang disebut sebagai model penelitian Plomp. Berdasarkan Plomp and Nieveen (2013: 30), ada tiga tahapan dalam penelitian pengembangan Model Plomp ini, yaitu fase analisis pendahuluan (*Preliminary Research*), fase pengembangan atau pembuatan prototype (*Development or Prototyping Phase*), dan fase penilaian (*Assessment Phase*)



Gambar 1. Tahapan Penelitian Model Plomp

Berdasarkan gambar di atas, kegiatan-kegiatan evaluasi formatif dilaksanakan sebagai berikut:

1. **Evaluasi diri (*Self-Evaluation*)**, peneliti memeriksa atau mengevaluasi sendiri prototipe 1 yang telah dirancang.
2. **Penilaian Ahli (*Expert Review*)**, Pada tahapan ini, para ahli memberikan diminta mengevaluasi atau memberikan penilaian dan saran-saran terhadap rancangan produk
3. **Evaluasi Perorangan (*One-to-one Evaluation*)**, tahapan ini dilaksanakan terhadap tiga orang peserta didik yang memiliki kemampuan berbeda-beda (heterogen). Peserta didik diminta untuk memberikan komentar mengenai kepraktisan buku ajar mata kuliah *Speaking* yang dikembangkan.
4. **Evaluasi Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)**, tahapan ini dilaksanakan terhadap enam orang peserta didik yang memiliki kemampuan heterogen
5. **Uji lapangan (*Field Test*)**, pada tahapan ini dilakukan evaluasi yang pelaksanaan pembelajaran pada suatu kelas, dan dilakukan penilaian terhadap buku ajar mata kuliah *Speaking* yang sudah selesai dikembangkan tapi masih membutuhkan atau memungkinkan adanya revisi akhir.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Prodi S1 Pendidikan Bahasa Inggris STKIP Bina Mutiara Sukabumi, penelitian akan dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester II Prodi S1 Pendidikan Bahasa Inggris STKIP Bina Mutiara Sukabumi yang terdiri dari satu kelas yang memiliki 56 mahasiswa. Maka dari itu, Teknik *total sampling* digunakan dalam penelitian ini

Prosedur Penelitian

1. Persiapan Penelitian
 - Observasi awal alat bantu pembelajaran yang digunakan
 - Perijinan tempat penelitian
 - Persiapan instrumen penelitian (RPS dan draft buku ajar)
2. Pelaksanaan Penelitian
 - Potensi dan masalah.
 - Pengumpulan data.
 - Desain produk (pembuatan produk).
 - Validasi *expert*.
 - Uji coba *One-to-one*.
 - Revisi produk.
 - Uji coba *Field Test*.
 - Revisi produk pemakaian.
 - Produk Akhir.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data meliputi target, metode, instrumen dan subjek penelitian dapat dilihat pada tabel 1,

Tabel 1. Metode Penelitian

No	Target	Metode	Instrumen	Subjek
1	Tanggapan mahasiswa terhadap E-Module	Angket	Lembar angket	Mahasiswa
2	Tanggapan guru terhadap E-Module	Angket dan wawancara	Lembar angket Lembar wawancara	Dosen
3	Hasil belajar siswa	Tes dan tugas	Soal tes materi	Mahasiswa

Teknik Analisis Validasi E-Modul, dari 3 Ahli (Materi, Media dan Bahasa)

Rumus untuk menghitung persentase hasil validasi e-modul dari ahli materi berdasarkan Riduwan (2015:15):

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor hasil Validasi}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100$$

Kategori hasil persentase validasi e-modul dengan kriteria penilaian skala *Likert* pada Tabel 2. Hasil e-modul dianggap layak apabila persentasenya sebesar $\geq 61\%$ dengan kategori layak.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Skor Validasi E-modul

Kriteria	Persentase (%)
Sangat Tidak Layak	0-20
Tidak Layak	21-40
Cukup Layak	41-60
Layak	61-80
Sangat Layak	81-100

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian pengembangan merupakan suatu rangkaian proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk, adapun dalam hal ini produk yang dikembangkan berupa e-module dan pengembangan aplikasi pembelajaran pada pelajaran Bahasa Inggris materi *Speaking* di sekolah dasar, dan hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan mampu menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis dan secara garis besar hasil penelitian ini akan memaparkan hasil yang diperoleh dari 3 tahap pelaksanaan penelitian pengembangan yang meliputi (a) analisis Kebutuhan tentang produk yang dikembangkan (b) pengembangan *e-modul* berbasis *Flip Book maker* materi *Speaking* ; dan uji coba dan uji efektivitas *e-modul* berbasis *Flip Book Maker*. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian R&D (*Research and Development*) model yang dikembangkan oleh Plomp yang

disebut sebagai model penelitian Plomp. ada tiga tahapan dalam penelitian pengembangan Model Plomp ini, yaitu fase analisis pendahuluan (*Preliminary Research*), fase pengembangan atau pembuatan prototype (*Development or Prototyping Phase*), dan fase penilaian (*Assessment Phase*). Dengan rincian tahapan penelitian sebagai berikut identifikasi potensi dan masalah, Pengumpulan data, Desain produk (pembuatan produk). Validasi *expert*. Uji coba *product*. Revisi produk, Uji coba *Field Test*, Revisi produk pemakaian, Produk Akhir. Dan secara garis besar hasil penelitian akan dipaparkan di bawah ini. Penelitian ini dilaksanakan di STKIP Bina Mutiara dengan 56 orang mahasiswa yang merupakan subjek dari uji coba pengembangan produk. Berikut akan dipaparkan hasil penelitian sebagai berikut,

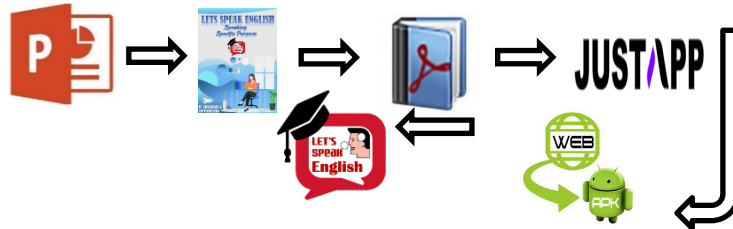
Pendahuluan (Analisis Kebutuhan E-Modul berbasis Flip Book Maker)

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara pada analisis kebutuhan, dapat diketahui bahwa selama ini pembelajaran Bahasa Inggris dengan materi *speaking* masih terbilang konvensional dan hanya menggunakan teksbook atau audio saja, meskipun demikian metode pengajaran dengan menggunakan modul pun sudah acap kali digunakan, Namun demikian konten modul terlihat monoton dan belum menggunakan tampilan yang *support* untuk audio visual, berupa tampilan gambar, audio, video, animasi dan view visual lainnya, Padahal, konten bahan ajar memiliki peran penting dalam membantu efektifitas serta efisiensi pelaksanaan pembelajaran di kelas, terlebih di era digitalisasi di abad ini. Media pembelajaran yang interaktif tentu dapat menciptakan interaksi yang aktif dan partisipatif, terlebih melalui bantuan media gadget atau gawai yang dimiliki masing-masing siswa, Tanpa adanya inovasi pada pengembangan e-modul ini, tujuan tersebut akan sulit untuk dicapai. Beberapa responden menyatakan bahwa mayoritas pengajar masih minim menggunakan e-module atau ebook dalam memfasilitasi sumber referensi belajar bagi mereka dalam proses menerangkan materi, terlebih dalam melatih keterampilan *speaking*, meskipun demikian partisipasi mahasiswa cukup aktif terutama dalam proses diskusi dan tanya jawab. Usaha ini dilakukan agar perkuliahan dapat berlangsung lebih partisipatif dan tentunya demokratis dengan adanya *feedback* dari mahasiswa kepada dosen. Maka dalam hal ini dalam rangkaian proses pembelajaran *speaking* ini ada beberapa strategi dan model kombinasi pembelajaran yang dilakukan diantaranya melalui tipologi kegiatan *speaking* melalui metode *look listen and repeat*, *listen and participate*, *memori game*, *dramatization*, *dialogue and roleplay*, dan beberapa tahapan pembelajaran *speaking* tersebut terintegrasi dan aplikasi pembelajaran dan e-module yang dibuat. Maka diharapkan ke depan para pengajar dapat mengembangkan e-modul inovatif agar mampu untuk mencapai indikator pembelajaran yang diinginkan seperti peningkatan hasil belajar dan juga penguatan karakter anak. Selain itu, masalah lain terlihat saat motivasi belajar mahasiswa cenderung menjadi rendah apabila diberikan modul berbentuk cetak saja. Hal ini menunjukkan bahwa dibutuhkan modul inovatif berbasis digital atau ICT dengan tampilan serta pengemasan yang menarik. Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk mewujudkan hal tersebut adalah membuat e-modul menggunakan aplikasi *Flip Book Maker*. Penggunaan e-modul diharapkan mampu meningkatkan kemampuan *speaking* serta membangkitkan dan motivasi belajar mahasiswa. Karena peserta didik di era IPTEK dan serba digital ini cenderung menyukai konsep pembelajaran dengan menggunakan media elektronik.

Pengembangan E-Modul berbasis Flip Book Maker Dan Aplikasi Pembelajaran

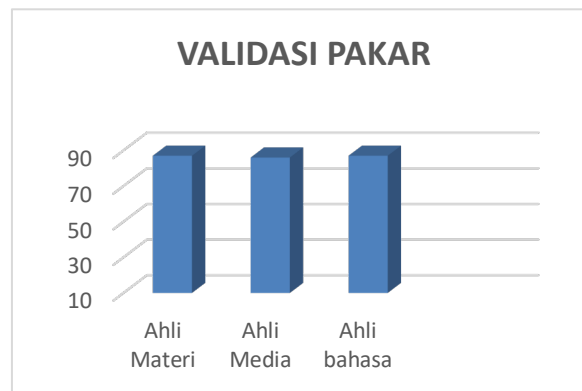
Tahap pengembangan e-modul dilakukan berdasarkan langkah pengembangan Model Plomp, Namun langkah-langkahnya telah disesuaikan dengan kebutuhan yang ada di lapangan. Adapun tahapannya meliputi analisis kebutuhan bahan ajar, mendesain bahan ajar yang akan dirancang melalui persiapan *prototype* bahan ajar, mengembangkan *draft* awal modul melalui proses validasi oleh para pakar, implementasi, mengevaluasi produk yang dikembangkan, dan

perbaikan secara berkelanjutan. Kerangka pikir desain pengembangan modul dapat dilihat pada gambar 1. Setelah produk yang dikembangkan tersusun maka langkah selanjutnya yaitu implementasi produk melalui serangkaian praktek dan uji coba produk, Adapun berikut tahapan proses pengembangan produk emodule dan aplikasi pembelajaran *speaking*. Di mulai dari pembuatan design sampai ke pembuatan aplikasi pembelajaran. Berikut tahapan proses pengembangan pembuatan e-module serta aplikasi pembelajaran speaking ini.



Gambar 2. Alur Pengembangan Pembuatan E-Module dan Aplikasi Pembelajaran

Pada tahapan awal ini dilakukan validasi terhadap modul terlebih dahulu, pada tahapan ini terdapat 3 aspek yang akan dievaluasi yaitu validasi materi, media dan bahasa. Validasi dilakukan pada *draft* awal modul yang telah dikembangkan terlebih dahulu, yang bertujuan untuk melihat kelayakan modul yang akan dikembangkan yang nantinya akan mengurangi kesalahan pada tahap uji coba. Adapun Validator yang ditunjuk untuk melakukan validasi adalah ahli yang kompeten di bidangnya. *Draft* e-Modul yang telah dirancang kemudian dilakukan validasi kepada 3 orang pakar tersebut. Skor dan saran yang diberikan oleh pakar akan dijadikan rujukan perbaikan modul untuk disempurnakan. Adapun hasil dari validasi dari ketiga pakar tersebut disajikan pada gambar 2.



Gambar 3. Hasil Validasi Ahli/Pakar

Berdasarkan hasil validasi ahli, maka diperoleh hasil masing-masing rerata 86 % dengan kategori sangat layak untuk ahli media dari 23 Pernyataan, selanjutnya mendapatkan presentasi 87,3% kategori sangat layak untuk ahli bahasa dari 20 Pernyataan, Selanjutnya mendapatkan presentasi 86,3% kategori sangat layak untuk ahli materi dari 22 Pernyataan dapat dikategorikan sangat baik dalam skala likert. Hasil ini berdasarkan dari aspek penilaian terhadap kesesuaian dan kebenaran dan juga bobot materi yang terdapat pada modul tersebut yang diukur dengan objectif. Setelah dilakukannya validasi oleh para ahli maka peneliti akan melakukan perbaikan baik dari konten dan bahasa berdasarkan dari masukan dari para ahli

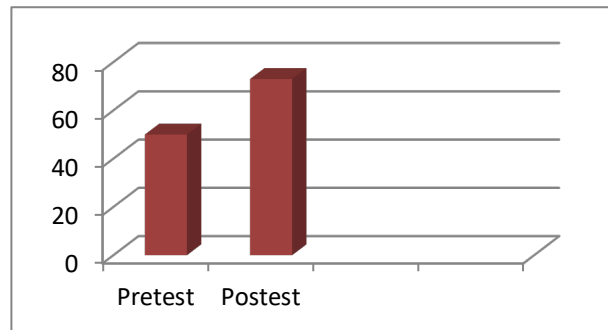
tersebut. Kemudian akan dimasukkan ke dalam aplikasi *Flip Book Makers*. Tahapan selanjutnya adalah uji coba.

Uji Coba Efektifitas E-Modul Berbasis *Flip Book Maker*

Pada tahapan selanjutnya setelah dilakukannya penilaian oleh ahli maka masuk ke tahap uji coba produk di lapangan. Tindakan lebih lanjut adalah pada tahapan ini akan dilakukan 2 tahapan yakni efektifitas penggunaan produk serta implikasi terhadap hasil belajar siswa tahap uji coba, yang pertama adalah Uji coba prototipe bahan secara perseorangan (*one to one trying out*) yang terdiri dari 56 mahasiswa sebagai subject penelitian, dari 21 Pernyataan tentang efektifitas produk berupa emodule dan aplikasi pembelajaran yang dibuat didapati hasil skor total 213,95 dengan keseluruhan nilai rata-rata 3,8 dengan kategori “Layak” sementara itu pada uji coba hasil belajar berupa pemberian soal soal untuk mengetahui peningkatan keterampilan speaking mahasiswa ini dengan beberapa metode pembelajaran yang dikombinasikan dengan test terakit dengan tipologi berikut antara lain *look listen and repeat, listen and participate, memori game, dramatitation, dialoguie and roleplay*, maka didapati hasil sebagai berikut skor total pada *pretest* sebesar 3390 dan 4985 pada skor *posttest* dengan total *gain* 70,2. Data skor rata-rata yang diperoleh adalah 60 *pretest* dan 89 pada skor *posttest* dengan *gain score* sebesar 22,9. Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain Score tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata adalah 70,2% termasuk ke dalam kategori **Cukup Efektif**,

Tables and graphs 1 Description of Pretes and Postes Speaking

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Gain</i>
Total	3390	4985	70,2
Mean	60	89	22,9
SD	10	8,7	3,85



Kelompok	Pretest	Posttest	Post-Pre	Skor Ideal	Skor Ideal-Pre	N-Gain Skor	N-Gain %
N:56	60,54	89,2	28,48	100	39.46	0,72	72,17

Maka berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dari uji validasi/kelayakan dari 3 pakar ahli media, Bahasa dan materi, maka dapat disimpulkan e-module dan aplikasi pembelajaran yang dibuat sangat layak untuk digunakan sebagai salah satu bahan ajar elektronik untuk membantu proses pembelajaran di kelas, selain itu dari hasil uji efektifitas kelayakan produk serta efektifitas kelayakan penggunaan produk terlihat signifikansi yang baik dari respon angket yang disebar ke siswa serta hasil belajar yg didapat dari hasil pretes dan posttes, hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa e-module berbasis ICT ini mampu meningkatkan efektifitas serta efisiensi sekaligus motivasi peserta didik. Emodule ini diharapkan mampu membantu praktik pembelajaran Bahasa inggris yang meliputi tiga aspek bahasa yaitu pelafalan (*pronunciation*), tata bahasa (*grammar*) dan kosa kata (*vocabulary*). Ketiga aspek ini direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan, *speaking* atau berbicara merupakan salah satu keterampilan terpenting untuk dikembangkan sebagai sarana komunikasi yang efektif (Mary, 2019). *speaking* merupakan proses berpikir dan bernalar agar

pembicaraan seseorang dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh penyimak. *Speaking* mempunyai kaitan erat dengan keterampilan menyimak, Namun faktanya pengaplikasian komunikasi bahasa Inggris secara lisan merupakan keterampilan yang paling sulit dicapai. Dan melalui media pembelajaran emodule ini mahasiswa terbantu dalam mencerna sekaligus memahami dan mempraktikannya secara langsung melalui bantuan media tersebut. Menurut (Sugianto et al., 2013), hadirnya e-module sedikit banyak telah membantu Penyediaan media ajar yang harus dimanfaatkan dalam proses kegiatan belajar mengajar yang mandiri saat ini sudah harus disusun dalam formasi elektronik yang mencakup diantaranya yaitu *animation*, audio, video, *navigation* yang mana hal tersebut membentuk peserta didik untuk menjadi lebih interaktif. Salah satunya dengan pembuatan e-modul. (Fitri Nurmawati, Fauzi Bakri, 2015) berpendapat bahwa “E- modul pembelajaran elektronik memiliki sifat-sifat tertentu seperti mudah digunakan, adaptif, dan konsisten”. Salah satu alat atau instrumen lunak yang dirancang dengan tujuan untuk mengkonversi file PDF kedalam wujud digital *book* atau halaman balik publikasi yaitu *Flipbook Maker (flip PDF)*. Perangkat atau instrumen lunak ini bisa mengkonversikan bentuk file PDF sehingga lebih memikat bagaikan sepatutnya sebuah buku, maka diharapkan kehadiran emodule dan pengembangan aplikasi pembelajaran ini mampu meningkatkan kualitas serta efektifitas keterlaksanaan pembelajaran sehingga tujuan capaian pembelajaran dapat dicapai dengan optimal.

KESIMPULAN

Secara umum kemampuan mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Inggris dituntut untuk menguasai tiga aspek bahasa yaitu pelafalan (*pronunciation*), tata bahasa (*grammar*) dan kosa kata (*vocabulary*). Berdasarkan hasil penelitian Penggunaan e-module berbasis ICT sebagai media ajar dapat memudahkan peserta didik untuk memperoleh informasi tanpa waktu yang lama dan bersifat fleksible sehingga tercipta pembelajaran yang efektif, efisien berdaya guna, dan menarik. Maka berdasarkan hal tersebut peneliti mengambil kesimpulan bahwa berdasarkan tahapan penelitian dengan pendekatan R&D, hasil validasi ahli, maka diperoleh hasil masing-masing rerata di atas 86 % dengan kategori sangat layak dari ahli media, bahasa dan materi Pada tahapan selanjutnya setelah dilakukannya penilaian oleh ahli, maka masuk ke tahap uji coba produk di lapangan. yakni efektifitas penggunaan produk serta implikasi terhadap hasil belajar siswa tahap uji coba, yang pertama adalah Uji coba prototipe bahan secara perseorangan (*one to one trying out*) yang terdiri dari 56 mahasiswa sebagai subject penelitian, dari 21 Pernyataan tentang efektifitas produk berupa e-module dan aplikasi pembelajaran yang dibuat didapati hasil skor total 213,95 dengan keseluruhan nilai rata-rata 3,8 dengan kategori “Layak” sementara itu pada uji coba hasil belajar berupa pemberian soal-soal untuk mengetahui peningkatan keterampilan speaking mahasiswa ini dengan beberapa metode pembelajaran yang dikombinasikan dengan test terakait dengan tipologi keterampilan berbicara berikut antara lain look listen and repeat, listen and participate, memori game, dramatization, dialogue and roleplay, maka didapati hasil sebagai berikut skor total pada pretest sebesar 3390 dan 4985 pada skor posttest dengan total gain 70,2. Data skor rata-rata yang diperoleh adalah 60 pretest dan 89 pada skor posttest. Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain Score tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata adalah 70,2% termasuk ke dalam kategori Efektif, maka dapat disimpulkan penggunaan e-module pada materi speaking ini mampu memberikan dampak positif serta meningkatkan efektifitas serta efisiensi pembelajaran di kelas.

UCAPAN TERIMAKASIH

1. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi yang telah memberikan kesempatan kepada tim peneliti untuk berkarya dan telah memberikan *support system* berupa dana hibah penelitian.
2. Kementerian Riset dan Teknologi/ Badan Riset dan Inovasi Nasional sebagai pemberi dana pada penelitian yang telah tim peneliti lakukan terimakasih banyak atas dukungannya.
3. Ketua STKIP Bina Mutiara Sukabumi, Drs. H. Sadili Samsudin, MM., M.Pd yang telah memberikan dukungan kepada tim peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. LPPM STKIP Bina Mutiara Sukabumi, Bapak Deni Khanafiah, M, Si dan Rafdlal Saeful Bahri, M.Pd yang telah turut serta membantu tim peneliti dalam penelitian ini.

REFERENSI

- Mary, L. (2019). Significance of Prosody for Speaker, Language, Emotion, and Speech Recognition. In *Extraction of Prosody for Automatic Speaker, Language, Emotion and Speech Recognition* (pp. 1–22)
- Rifai, M., Masitoh, S., Bachri, B. S., Setyawan, W. H., Nurdyansyah, N., & Puspitasari, H. (2020). Using Electronic Design Automation and Guided Inquiry Learning Model in Higher Engineering Education. *Universal Journal of Educational Research*.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, & Amalia, D. A. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326.
- Ricu Sidiq, & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2013). *Modul Virtual : Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital*. IX(2), 101–116.
- Fitri Nurmayanti, Fauzi Bakri, Dan E. B. (2015). Pengembangan Modul Elektronik Fisika Dengan Strategi PDEODE Pada Pokok Bahasan Teori Kinetik Gas Untuk Siswa Kelas XI SMA. *Prosiding Simposium Nasional Inovasi Dan Pembelajaran Sains, 2015*(Snips), 337.
- Setyawan, W. H. (2021). Pemanfaatan Teknologi Mobile Learning dalam Pengembangan Profesionalisme Dosen. *Al-Ulum*, 17(2), 389–414.
- Asmi, Aditya R, Dkk (2018) Pengembangan *E-Modul Berbasis Flip Book Maker* Materi Pendidikan Karakter untuk Pembelajaran Mata Kuliah Pancasila MPK Universitas Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. Volume 27, Nomor 1, Juni 2018
- Djiwandono, M. Soenardi. (2008). *Tes Bahasa: Pegangan bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: Indeks
- Hakim, Arief Rahman (2016). Pengembangan Materi Bahan Ajar *Public Speaking* Berbasis *Communicative Language Teaching* Bagi Mahasiswa Di Indonesia. *Manhaj*, Vol. 4, Nomor 3, September – Desember 2016
- Andi, Prastowo. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: A-Ruzz Media.
- Ahmad, Zainal Arifin. (2012). *Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Mulyasa. E (2006). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Rosdakarya
- Faridi, Abdurahman (2009). Inovasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Ict Dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Lembaran Ilmu Kependidikan*. No 1 Juni 2009.
- Syidiq & 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>

- Widyaningrum, F. D. P. (2021). Pengembangan E-Modul Dengan Flipbook Maker KD 3.6 Menganalisis Perilaku Konsumen Dalam Bisnis Ritel Kelas XI BDP Di SMK Negeri 2 Tuban. *Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1048–1054.
- Susilo, A., Siswandari, & Bandi. (2016). Pengembangan Modul Berbasis Pembelajaran Saintifik Untuk Peningkatan Kemampuan Mencipta Siswa Dalam Proses Pembelajaran Akuntansi Siswa Kelas XII SMAN 1 Slogohimo 2014. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 26(1), 50–56
- Gonzalez-Llorente, J., Lidtke, A. A., Hatanaka, K., Kawauchi, R., & Okuyama, K.-I. (2019). Solar Module Integrated Converters as Power Generator in Small Spacecrafts: Design and Verification Approach. *Aerospace*, 6(5), 61.
- Plomp, T. (2013). Educational Design Research: An Introduction. Dalam T. Plomp & N. Nieveen (Penyunting), *Educational Design Research* (hlm. 10-51). Enschede: Netherlands Institute for Curriculum Development (SLO).
- Riduwan. (2015). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. In *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta. dst