

Interactive Module based on Epub to Improve Understanding on Narrative Text for Class IX Junior High School Students

Dwi Arianti ^{1*}, I Nyoman Sudana Degeng ², Nurmida Chaterine Sitompul ¹

¹ Universitas PGRI Adibuana Surabaya

² Universitas Negeri Malang

* Corresponding Author.

E-mail: arian.achmad17@gmail.com, nyoman.sudana.d.fip@um.ac.id, nurmida.chaterine.s@unipasy.ac.id

ARTICLE INFO

Article History

Received:

11 October 2021;

Revised:

19 October 2021;

Accepted:

24 April 2022;

Available online:

31 May 2022.

Keywords

modul interaktif;
narrative text;
interactive module,
epub; narrative text

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan mengembangkan produk Modul Interaktif yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi narrative text pada siswa kelas IX SMP. Mengetahui kelayakan produk modul interaktif berbasis Sigil untuk meningkatkan pemahaman materi narrative text pada siswa kelas IX SMP. Dan mengetahui keefektifan produk Modul Interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi narrative text pada siswa kelas IX SMP. Penelitian pengembangan ini mengacu pada langkah-langkah desain pengembangan yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip. Desain pengembangan tersebut dikelompokkan atas tiga prosedur pengembangan, yang meliputi: (a) tahap perencanaan (planning), (b) tahap desain (design), dan (c) tahap pengembangan (development). Penelitian ini (1) menghasilkan modul interaktif Bahasa Inggris dalam bentuk ebook digital yang dikemas dalam bentuk Epub dan dilengkapi buku petunjuk yang dapat digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar pendukung pelajaran Bahasa Inggris materi narrative text. Produk pengembangan yang dihasilkan dinilai sangat layak untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi narrative text berdasarkan penilaian ahli materi Bahasa Inggris, ahli media Pembelajaran dan subyek uji coba, dan (3) produk yang dihasilkan dinilai secara umum cukup efektif meningkatkan pemahaman siswa pada materi narrative text siswa kelas IX SMP Negeri Satu Atap, terbukti dengan nilai rata-rata pretest sebesar 30,75 meningkat pada posttest sebesar 79,25 dengan nilai gain skor 0,70.

This study aims to develop an interactive module product which is expected to improve the understanding of narrative text material in class IX SMP students. Knowing the feasibility of the Sigil-based Interactive Module product to improve understanding of narrative text material in class IX SMP students. Knowing the effectiveness of the interactive module product to improve the understanding of narrative text material in class IX SMP students. This development research refers to the development design steps developed by Alessi and Trollip. The development design is grouped into three development procedures, which include: (a) the planning stage, (b) the design stage, and (c) the development stage. This research (1) produces an interactive English module in the form of a digital ebook that is packaged in the form of an Epub and is equipped with a manual that can be used by students as a learning resource to support English lessons with narrative text material. The resulting development product is considered very feasible to improve students' understanding of narrative text material based on the assessment of English material experts, Learning media experts and test subjects, and (3) the resulting product is generally considered quite effective in increasing students' understanding of students' Narrative Text material class IX SMP N One Roof, as evidenced by the average pretest score of 30.75, an increase in the posttest of 79.25 with a gain score of 0.70.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



How to cite:

Arianti, D., Degeng, I., & Sitompul, N. (2022). Interactive Module based on Epub To Improve Understanding on Narrative Text for Class IX Junior High School Students. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1). doi:<https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.42625>

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa Inggris merupakan satu kompetensi global yang harus dipunyai siswa di abad 21. Skill berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris diperlukan untuk berkomunikasi dengan warga internasional. Pentingnya penguasaan Bahasa Inggris telah disadari oleh pemerintah, dengan menjadikan Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib bagi siswa mulai tingkat menengah pertama hingga tingkat atas. Kemampuan ber Bahasa Inggris penting dikuasai untuk berkomunikasi secara global sesuai dengan standart Pendidikan nasional yang diatur pada PP No 32 Tahun 2012 Pasal 77J

Didalam pembelajaran Bahasa Inggris terdapat empat aspek skill yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran ,yakni membaca, menulis, mendengar, dan berbicara (Kajian, 2019) Tujuan pembelajaran akan dicapai jika empat aspek tersebut dapat dikuasai oleh siswa. Namun demikian, mempelajari Bahasa asing terutama Bahasa Inggris tidak semudah yang diketahui, Bahasa Inggris dianggap mata pelajaran yang cukup sulit oleh siswa. Ketidakmampuan untuk dapat memahami, dan mengerti kosakata dalam Bahasa inggris menjadi salah satu penyebab kesukaran dalam Bahasa inggris tersebut (Saputra & Ismet, 2018). Hal tersebut juga di tambah dengan media ajar serta strategi mengajar yang belum mengakomodir kebutuhan serta *tren* siswa dalam belajar. Kesulitan dalam belajar bahasa asing adalah permasalahan yang dialami dalam pembelajaran Bahasa inggris (Sari, 2019).

Dalam mempelajari Bahasa Inggris Siswa harus memiliki hasil belajar berupa keahlian dalam berkomunikasi dan menyampaikan pesan kepada orang lain. Hasil lainnya yaitu siswa diharapkan dapat mengasikkan karya yang bisa mendidik dan mempengaruhi orang lain melalui kemampuan membaca dan menulis (Mardiyah, Mustaji, 2019). Siswa yang memiliki kemampuan berkomunikasi dengan Bahasa inggris memiliki kesempatan yang lebih banyak untuk mendapatkan peluang pekerjaan di masa mendatang. Sehingga meningkatkan kompetensi pada mata pelajaran Bahasa Inggris sangat penting. Salah satu skill yang harus dikuasi siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris adalah kemampuan membaca serta memahami isi pada bacaan. Sayangnya meskipun siswa sudah seringkali mendapatkan *reading comprehension* namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami bacaan dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Beberapa faktor yang mengakibatkan kesulitan memahami isi bacaan dalam pelajaran Bahasa Inggris diantaranya kurangnya penggunaan kosakata, rendahnya minat dan motivasi siswa, serta terbatasnya sumber bacaan yang ada disekolah (Karmiani, 2018).

Penelitian awal telah dilakukan dengan metode observasi dan wawancara terhadap guru Bahasa Inggris kelas XI dan XII. Dari hasil wawancara diperoleh data yang menunjukkan hasil ulangan yang kurang memuaskan pada pelajaran Bahasa Inggris, khususnya materi *Narrative Text*. Kemampuan memahami bacaan pada materi *Narrative Text* masih jauh dari kata bagus. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai ulangan harian pada Materi *Narrative Text* ini rata-rata mendapatkan skor yang rendah di bawah rata-rata KKM. Dari hasil observasi kelas diperoleh beberapa temuan antara lain, proses belajar yang dilakukan masih *teacher centered* atau berpusat pada guru, guru memegang kendali penuh saat proses pembelajaran dikelas sehingga keaktifan siswa untuk melakukan proses belajar berkurang, cenderung monoton, sehingga siswa kehilangan motivasi dalam belajar pada jam jam menengah hingga akhir pada materi.

Pada materi *Narrative Text* siswa diharapkan dapat memahami bacaan teks Narrative, yang berupa cerita pendek, sejarah, fabel maupun hikayat. Karakteristik *Narrative Text* adalah teks dengan bacaan panjang berbentuk cerita, sehingga diperlukan keterampilan membaca yang baik untuk dapat memahami isi bacaan (Dhillon et al., 2020). *Narrative Text* ialah salah satu jenis teks yang bercerita tentang kisah dan peristiwa secara detail berdasarkan urutan waktu tertentu, cerita

dalam *Narrative Text* biasanya bersifat imajinasi penulis dan ada beberapa dibuat berdasarkan kejadian yang benar terjadi (Rosita, 2019)

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa diakibatkan oleh kurangnya minat siswa dalam belajar Bahasa Inggris disertai dengan rendahnya motivasi untuk belajar. Menurut Saputra (2018) dalam penelitian sebelumnya menunjukkan minat siswa terhadap hasil belajar siswa memiliki korelasi positif dan signifikan. Peran guru dalam memilih strategi pembelajaran, pemilihan media serta bahan ajar harus mempertimbangkan karakteristik siswa untuk dapat membangun ketertarikan siswa dalam belajar. Strategi mengajar yang kurang bervariasi dan menantang bahkan terpaku pada penggunaan buku teks saja dapat membuat peserta didik tidak mempunyai ketertarikan terhadap pelajaran dan menjadi cepat bosan dalam belajar (Wardani et al., 2019)

Untuk mewujudkan belajar dan mengajar yang berkualitas dan efektif, diperlukan fasilitas bagi peserta didik, untuk dapat mengembangkan potensi yang dimiliki meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Fasilitas tersebut berupa media pembelajaran. IPTEK yang terus berkembang juga berdampak signifikan terhadap dunia pembelajaran, sehingga untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran dapat ditunjang dengan adanya media pembelajaran berbasis TI. (Zidni Ilman Nafi'a, I Nyoman Sudana Degeng, 2020)

Untuk membantu mengatasi kesenjangan pada proses belajar tersebut diperlukan sebuah bahan ajar pendamping yang dapat mempermudah pemahaman siswa khususnya pada materi pelajaran *Narrative Text* dengan mengelaborasi teknologi audio visual pada pembelajaran Bahasa Inggris khususnya pada materi *Narrative Text*. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Syahrin & Bin As, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan media belajar Audio visual Multimedia memberikan hasil belajar yang lebih baik dari pada diajar menggunakan metode konvensional. Pembelajaran menggunakan Audio visual dapat meningkatkan minat belajar siswa. Bentuk visual, suara, dan gabungan keduanya yang berupa gambar, teks, dan video elektronik merupakan elemen-elemen multimedia. Dalam pembelajaran Multimedia dapat menjadi alat bantu mengajar yang dapat mengefektifkan kegiatan belajar. Salah satu pendukung penting penunjang keberhasilan tujuan pembelajaran adalah adanya bahan ajar. Bahan ajar dapat memudahkan siswa belajar sekaligus memberikan pedoman untuk dapat mempelajari, mengkaji, pembelajaran secara mandiri. (Asep Herry Hernawan, 2012)

Pengintegrasikan teknologi kedalam pendidikan harus dimulai, hal ini dapat dilakukan dengan mengkombinasikan peran teknologi digital kedalam materi materi pengajaran. Salah satu bentuk pengintegrasian teknologi kedalam bentuk bahan ajar berbentuk modul digital. Agar minat dan motivasi siswa meningkat diperlukan media ajar yang inovatif dan menarik yang dapat dirancang oleh guru. (Hasanah & Nulhakim, 2015). Sehingga saat mengajar guru memerlukan bahan ajar inovatif yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi dan pesan kepada siswa (Wahyuni et al., 2017). Sebagai salah satu solusi untuk mengurangi permasalahan tersebut perlu dikembangkan bahan ajar berbentuk Modul Interaktif. Modul dapat diartikan satu paket belajar yang berkenaan dengan unit bahan ajar yang dibuat dalam bentuk format digital. Pengintegrasian modul dalam bentuk cetak dengan teknologi text, gambar, suara dan animasi akan menghasilkan modul interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar pada materi *Narrative Text*.

Modul adalah suatu unit lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu siswa mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas (Nasution, 2017). Dengan menggunakan modul siswa diharapkan lebih aktif berinteraksi dengan materi yang tersaji dan didorong lebih aktif dalam kegiatan belajar, dalam modul juga terdapat umpan balik dalam proses belajar yang dilakukan. (Rufii, 2015)

Selain itu, dalam menentukan bahan ajar yang digunakan juga mempertimbangkan akses terhadap sarana dan prasarana siswa maupun sekolah. Modul interaktif ini berupa modul digital yang dapat dengan mudah di baca melalui Smartphone, dengan menambahkan aplikasi pembaca *epub* berupa reader. Menurut data yang dipublikasikan oleh *we are social*(<https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2020>) tahun 2020 pemakai gawai di Indonesia jumlahnya sebanyak 338,2 juta. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat Indonesia mampu mengakses *Smartphone*. Sehingga alat yang dapat digunakan dengan mudah untuk melakukan proses pembelajaran adalah dibantu dengan adanya telepon pintar.

Bahan ajar interaktif komponen media berupa teks, gambar, video dan animasi yang dikombinasikan yang pengoperasiannya di kendalikan oleh pemakai (Majid,2009)

Pada penelitian ini, interaktif dapat diartikan bahwa ada komunikasi dan hubungan timbal balik antara siswa dengan sumber belajarnya. Untuk dapat melakukan proses interaksi tersebut siswa harus dapat mengoperasikan telepon pintar atau PC. Pembelajaran interaktif adalah melakukan proses belajar yang didalamnya terdapat hubungan timbal balik antara siswa dan bahan ajarnya dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kurniawan et al., 2015).

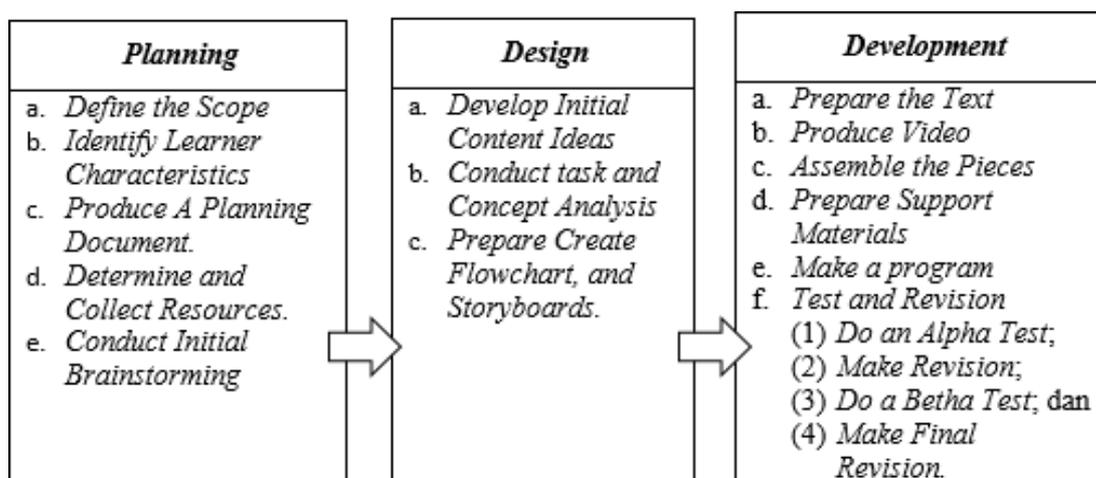
Pengemasan Modul Interaktif ini kedalam bentuk *epub* ini adalah untuk mengoptimalkan fitur konten multimedia dalam modul seperti video dan soal interaktif namun mampu menghasilkan modul interaktif dengan ukuran yang sangat kecil sehingga dapat dibuka dengan mudah baik melalui *smartphone* maupun computer. Dengan adanya sumber belajar pendukung seperti Modul Interaktif diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa pada pelajaran Bahasa Inggris khususnya materi *Narrative Text*. Dengan memahami materi artinya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Jika sebuah konsep telah dapat di definisikan, diidentifikasi, di deskripsikan serta di simpulkan dengan kalimat sendiri oleh siswa, maka dapat diartikan bahwa siswa telah memahami sebuah konsep tersebut (Nurhairunnisah & Sujarwo, 2018).

Penelitian ini dibatasi pada subjek materi *Narrative Text* serta keterbatasan pada bahan ajar elektronik berbentuk *ebook*. Serta sumber belajar multimedia untuk mata pelajaran Bahasa Inggris, sehingga penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan Modul Interaktif Bahasa Inggris untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap Materi *Narrative Text*.

METODE

Model Pengembangan

Model pengembangan Alessi dan Trollip (2001) dianggap sangat sesuai untuk mengembangkan modul interaktif Bahasa Inggris ini, karena dalam tahapannya terdiri dari komponen-komponen yang detail dan terstruktur untuk menghasilkan produk multimedia. Tiga tahapan menurut Alessi dan Trollip antara lain *Planning*, *Design* dan *Development* selengkapnya ditampilkan pada gambar 1.



Gambar 1 Pengembangan menurut Alessi dan Trollip (2001, pp. 407-561)

Prosedur Pengembangan

Tahapan Perencanaan bertujuan untuk mendefinisikan ruang lingkup bahan ajar yang akan dikembangkan. Ruang lingkup bahasan dan materi dalam modul interaktif ini menggunakan pokok bahasan *Narrative Text* kelas IX yang diperoleh dari RPP dan silabus yang digunakan dalam pengajaran Bahasa Inggris sesuai kurikulum terbaru. Kedua, setelah ruang lingkup dilanjutkan dengan menentukan karakteristik siswa, karakteristik siswa dalam penelitian ini diketahui dari hasil mewawancarai guru dan siswa serta observasi lapangan. Kedua, tahapan Desain yakni mengembangkan semua ide, konten, yang telah didapat dari tahapan perencanaan, penentuan materi Bahasa Inggris ini diambil dari buku cetak Bahasa Inggris kelas IX dan sumber pendukung lainnya. Dilanjutkan dengan pemilihan dan menentukan materi dalam modul, serta mengorganisasikan materi dan konten-konten untuk kemudian di tuangkan kedalam Flowchart.

Tahap ketiga yakni *development* atau pengembangan, pada tahapan ini berkaitan dengan aktivitas menyiapkan materi dalam bentuk text, video, gambar yang akan disajikan pada Modul interaktif. Komponen-komponen text, gambar, video yang telah diproduksi selanjutnya di satukan kedalam sebuah program pembuat *epub* format yakni *Sigil software*. *Sigil software* adalah program perantara yang dapat digunakan untuk membuat *ebook* digital yang didalamnya memuat konten-konten multimedia seperti video, gambar, dan text. Setelah program dibuat kedalam format *epub*. Setelah program Modul Interaktif jadi,

untuk menilai kelayakan produk yang dihasilkan tahapan selanjutnya yakni melakukan uji coba produk yakni Uji Validasi Ahli dilanjutkan dengan Uji Kelompok kecil dan kelompok besar. Pada model pengembangna Alessi dan Trollip uji Validasi ahli juga disebut dengan uji Alpha atau *Alpha Test*, dalam *Alpha Test* ini dilakukan uji kevalidtan produk yang dilakukan oleh Ahli Materi Bahasa Inggris dan Ahli Media Pembelajaran sebelum dilanjutkan dengan uji lapangan atau *Beta Test*. Uji alpha dilakukan untuk menilai kelayakan materi dan Media yang disajikan dalam bahan ajar. Dilanjutkan dengan uji beta I, yakni penguji coba an pada 6 siswa. Uji beta I merupakan uji produk pada kelompok kecil. Pemilihan 6 siswa pada uji beta I dilakukan melalui random sampling. Uji beta II di uji cobakan pada kelompok besar kepada 20 siswa. Pada uji beta II juga dilaksanakan test pra penggunaan produk dan tes setelah menggunakan produk untuk mengetahui efektivitas produk pengembangan, sebelum menggunakan Modul interaktif dan sesudah menggunakan modul interaktif.

Teknik Analisis Data

Tahapan setelah pengambilan data dilakukan adalah analisis data, analisis data dimaksudkan untuk menginterpretasikan data kuantitatif menjadi data kualitatif agar mudah dimaknai. Teknik pengambilan data kuantitatif diperoleh dari angket dan tes. Untuk mengetahui kelayakan produk data kuantitatif diubah menjadi data kualitatif dengan berpedoman pada skala penilaian instrumen dan penilaian kelayakan sesuai Tabel 1 dan 2 (Mardapi, 2008, p. 123) sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Penilaian

| Rentang Skor | Kriteria |
|------------------------|---------------------|
| $X \geq M + SBi$ | Sangat Layak |
| $M + SBi > X \geq M$ | Layak |
| $M > X \geq M - 1 SBi$ | Kurang Layak |
| $X < M - 1 SBi$ | Sangat Kurang Layak |

Tabel 2 Kriteria Pemberian Skor

| Skor | Rentang Skor | Kategori |
|------|--------------------|-------------------|
| 4 | $X \geq 3,0$ | SL (Sangat Layak) |
| 3 | $3,0 > X \geq 2,5$ | L (Layak) |
| 2 | $2,5 > X \geq 2,0$ | KL (Kurang Layak) |
| 1 | $X < 2,0$ | TL (Tidak Layak) |

Untuk mendapatkan hasil kelayakan Modul Interaktif yang diukur, nilai yang didapat jika dikonversikan kedalam skala penilaian harus memenuhi syarat minimal “L” dengan kategori Layak. Modul interaktif yang dikembangkan dikatakan layak apabila mendapatkan nilai rata-rata akhir dengan kategori “Layak” pada keseluruhan uji coba. Baik uji Alpha maupun uji Beta. Dengan nilai kategori Layak maka produk layak untuk digunakan. Untuk memperoleh data tentang keefektifan produk terhadap pemahaman materi siswa pada Materi *Narrative Text* dapat diketahui dari hasil belajar siswa yang diperoleh dari nilai pretest dan posttest. Apakah ada peningkatan hasil belajar siswa sesudah menggunakan Modul Interaktif. Nilai Pre test dan Post Test yang diperoleh diperhitungkan menggunakan rumus N-gain dengan menentukan rata-rata gain.

Skor gain (g) didapatkan dengan cara menghitung nilai hasil pretest dan nilai hasil posttest dibagi dengan skor maksimal. Selengkapnya persamaan hitung N Gain dapat dilihat pada keterangan dibawah

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

S_{post} : Rata-rata skor *Post-test*

S_{pre} : Rata-rata skor *Pre-test* S_{maks} : Skor maksimal

Langkah selanjutnya adalah mengkonversikan nilai tersebut ke dalam interpretasi nilai *gain* yang telah dihitung berdasarkan perbandingan nilai pre test dan post test kemudian di konversikan. Selain itu juga dilakukan uji t test dengan menguji besar efek size untu melihat besar pengaruh penggunaan bahan ajar.

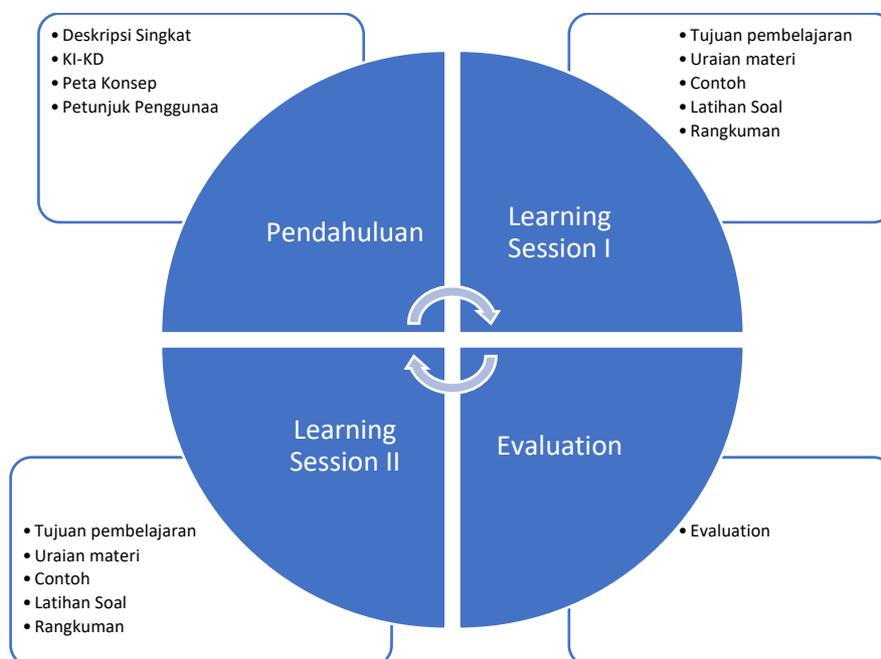
Tabel 3 Interpretasi Nilai Gain

| No | Nilai (g) | Klasifikasi |
|----|----------------------------------|-------------|
| 1 | $(N\text{-gain}) \geq 0,7$ | Tinggi |
| 2 | $0,7 > (N\text{-gain}) \geq 0,3$ | Sedang |
| 3 | $(N\text{-gain}) < 0,3$ | Rendah |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengacu langkah-langkah pengembangan menurut Alessi dan Trollip (2001) ada tiga tahapan dalam proses pengembangan produk antara lain tahap Perencanaan, tahap Desain dan tahap Pengembangan. Tahap pertama dalam menciptakan produk ini didahului dengan perencanaan yang bertujuan untuk menentukan tujuan program serta menentukan materi yang akan diangkat. Ditahap ini dilakukan wawancara dengan guru dan siswa untuk mengetahui karakteristik pengguna serta kebutuhan produk yang akan dikembangkan. Dari tahapan perencanaan ini telah diperoleh ruang lingkup yang akan disajikan dalam modul Interaktif Bahasa Inggris yakni pada materi *Narrative Texti* kelas IX SMP

Hasil perencanaan pada tahap pertama dilanjutkan dengan tahap desain, sumber-sumber material dan pendukung yang relevan dikumpulkan. Kemudian dilakukan pengembangan ide materi untuk Modul Interaktif, menganalisis, menyusun konsep, memilih dan menentukan materi kemudian dituangkan kedalam Flowchart. Sebagai dokumen perencanaan pembuatan Modul Interaktif Bahasa Inggris.



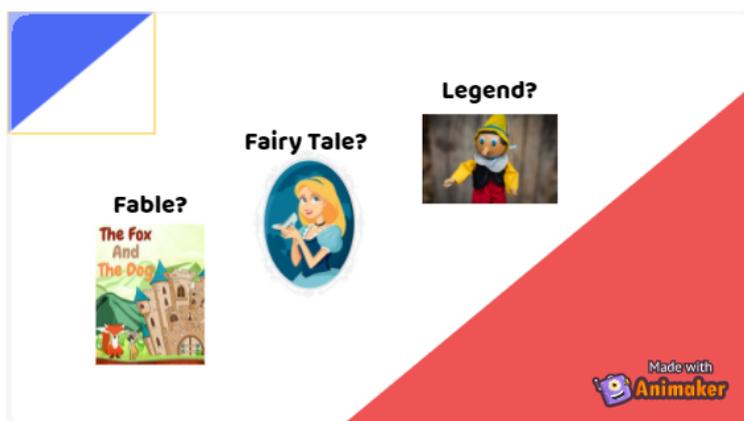
Gambar 2 Flowchart Modul Interaktif

Tahapan ketiga yakni, tahap pengembangan, tahapan pengembangan dilakukan untuk menyatukan semua Komponen material pembelajaran. Tiga komponen utama dalam Modul Interaktif ini adalah Text, Gambar dan Video. Pada tahapan pengembangan ini juga dibuat materi

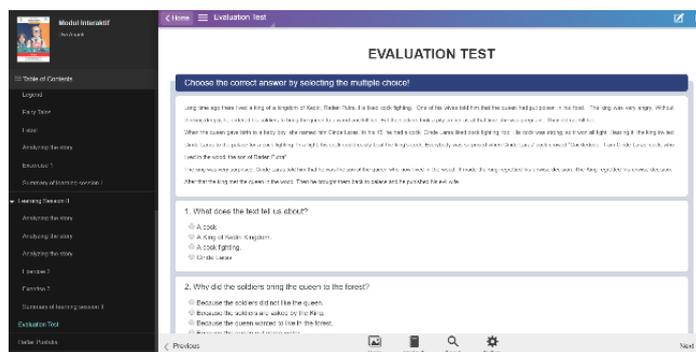
dalam bentuk video animasi dengan dubbing suara yang dibuat sendiri oleh pengembang menyesuaikan dengan konsep dan konteks sesuai dengan hasil perencanaan. Setelah semua material telah dibuat, langkah terakhir adalah melakukan penyatuan dan *converting* item-item kedalam bentuk *electronic publication* (Epub) menggunakan software Sigil. Hasil pengembangan modul interaktif dapat dilihat pada gambar 3 dan 4 dan



Gambar 3 Tampilan Cover Modul Interaktif



Gambar 4 Tampilan Slide Video pada Materi



Gambar 5 Tampilan Soal Interaktif

Uji tahap pertama dilakukan uji alpha untuk menilai kelayakan materi Bahasa Inggris oleh SME Materi Bahasa Inggris, dan penilaian kelayakan media pembelajaran oleh SME Media Pembelajaran. Setelah dinilai layak oleh kedua ahli, dilanjutkan dengan uji beta 1 dan 2.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Materi pada 5 Aspek Penilaian

| Aspek | Jumlah | Rerata Skor |
|------------------|---------------------|-------------|
| Pendahuluan | 12 | 4,0 |
| Isi | 23 | 3,8 |
| Pembelajaran | 52 | 4,0 |
| Rangkuman | 27 | 3,9 |
| Tugas/Latihan | 11 | 3,7 |
| Jumlah | 125 | |
| Rata-Rata | 3,9 | |
| Kategori | Sangat Layak | |

Ahli Materi Bahasa Inggris. Dr Endang Mastutik Rahayu, M.Pd dosen Pendidikan Bahasa Inggris memberikan penilaian “Layak” pada instrument validasi pada lima aspek yang divalidasi dengan skor sebesar 3,9 dengan rincian, aspek pendahuluan rata-rata 4,0, aspek isi rata-rata 3,8, aspek pembelajaran rata-rata 4,0, aspek Tugas /Latihan rata-rata 3,7 dan aspek rangkuman rata-rata 3,9 dengan rerata keseluruhan dikategorikan “Sangat Layak”.

Tabel 5 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran

| Aspek | Jumlah | Rerata Skor |
|------------------|---------------------|-------------|
| Tampilan | 70 | 3,9 |
| Penggunaan | 17,5 | 3,5 |
| Pemanfaatan | 23 | 3,8 |
| Jumlah | 110,5 | |
| Rata-Rata | 3,7 | |
| Kategori | Sangat Layak | |

Hasil validasi oleh ahli Media Pembelajaran. Dr. Drs. Achmad Noor Fatirul, ST, M.Pd selaku dosen Media Pembelajaran Universitas PGRI Adibuana Surabaya memberikan skor sebesar 3,7 dari ketiga aspek yang divalidasi. Aspek tampilan mendapatkan rerata skor 3,9 . Rata-rata 3,5 pada aspek penggunaan dan 3,8 pada aspek pemanfaatan. Berdasarkan penilaian pada ketiga aspek tersebut mendapatkan skor 3,7 dengan kategori “Sangat Layak”.

Dengan skor penilaian yang diberikan oleh kedua ahli tersebut maka uji produk dapat dilanjutkan pada uji coba beta I dan II.

Uji beta I dan II dilakukan untuk mengetahui kualitas produk dari sisi Pembelajaran, Tampilan dan Kemenarikannya. Responden diberikan kuisioner sejumlah 20 butir soal, adapun penilaian kuisioner ini menggunakan skala penilaian 1-4. 1 Sangat kurang, 2 Kurang, 3 Baik, 4 Sangat Baik. Pengujian Beta I diujikan pada kelompok kecil sejumlah 6 siswa, pemilihan 6 siswa dilakukan menggunakan teknik *random sampling* yang telah memperoleh materi *Narrative Text* pada pembelajaran sebelumnya. Dari uji beta I diperoleh rerata skor sebesar 3,26 dari ketiga aspek yang diukur, jika dikonversikan ke data kualitatif maka dikategorikan “Sangat Layak”. Kemudian dilanjutkan uji beta 2 pada kelompok besar yakni uji produk kepada 20 siswa kelas IX. Kedua puluh siswa tersebut diberikan kuisioner penilaian sebanyak sebanyak 20 butir pertanyaan.

Dari uji beta 2 diperoleh rerata skor sebesar 3,51 dari keseluruhan aspek dan dikategorikan “Sangat Layak”. Hasil uji beta 1 dan 2 secara rinci dapat dilihat pada table 6 dan 7

Tabel 6 Hasil Uji coba Beta I pada tiga aspek

| Aspek | Rerata Skor |
|--------------------------------|---------------------|
| Pembelajaran | 3,7 |
| Tampilan | 3,0 |
| Kemenarikan | 3,10 |
| Jumlah Keseluruhan | 9,8 |
| Rerata Skor Keseluruhan | 3,26 |
| Kategori | Sangat Layak |

Tabel 7 Hasil Uji coba Beta II pada tiga aspek

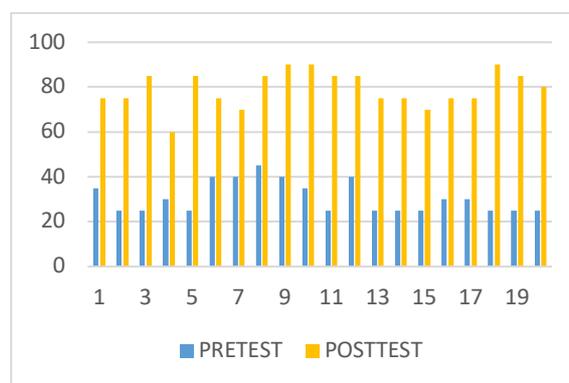
| Aspek | Rerata Skor |
|---------------------------|---------------------|
| Pembelajaran | 3,6 |
| Tampilan | 3,35 |
| Kemenarikan | 3,5 |
| Rerata Keseluruhan | Skor 3,51 |
| Kategori | Sangat Layak |

Pada penelitian dan pengembangan ini juga dilakukan uji keefektifan produk Modul interatif yang diukur dari hasil belajar melalui *pre test* dan *post test* yang diberikan pada seluruh siswa kelas IX SMP Satu Atap Kesongo – Kedungadem sebanyak 20 siswa. Pre test dan post test tersebut diberikan soal Bahasa Inggris materi *Narrative Text* sejumlah 20 soal. Dengan penilaian, jika benar = 5 dan salah=0. Dari pre test diperoleh rerata skor sebesar 49,20 dan terjadi kenaikan skor pada post test dengan rerata skor sebesar 79,25. Dari hasil uji pre test dan post test kemudian dilakukan uji t-test, yang diperoleh data seperti pada tabel 8

Tabel 8 Hasil Uji t-test

| | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | Lower Bound | Upper Bound | t | df | Sig. (2-tailed) |
|----------|-------|----------------|-----------------|-------------|-------------|---------|----|-----------------|
| PreTest | 48.50 | 10.14 | 2.26 | 43.70 | 53.20 | -19.000 | 19 | .000 |
| PostTest | 79.25 | 10.37 | 2.56 | 74.00 | 84.50 | 19.000 | 19 | .000 |

Dari tabel tersebut menunjukkan signifikansi dari hasil pre test dan post test sebesar 0,000 kurang dari 0,5 artinya ada perbedaan rata-rata antara pre test dan post test. Selanjutnya untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan modul dengan pemahaman siswa dilakukan uji efek size cohen's d. Untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan modul menggunakan rumus cohen's d, dengan membagi rata-rata nilai pre test dan post test dengan standar deviasi, dari pengujian ini diperoleh nilai sebesar 4,7 jika di analisis menggunakan tabel skor (cohen,2007) masuk kedalam kategori "besar" bisa disimpulkan bahwa penggunaan modul interaktif cukup memberikan efek yang baik pada penguasaan konsep materi Narrative text. Selain itu uji Efektifitas penggunaan modul interaktif secara umum juga diperbandingkan dengan melihat perhitungan gain skor nilai tes sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan modul interaktif. Gain Skor yang diperoleh dari hasil memperbandingkan hasil pre test dan postes pada penelitian ini sebesar 0,70, berdasarkan skala penilaian skor N Gain dapat dikategorikan "Tinggi" ($N\text{-Gain} \geq 0,7$). Dalam pretest dan posttest yang dilakukan, menggunakan jumlah dan materi butir soal yang sama, dengan jumlah soal yang diujikan sebanyak 20 soal.



Gambar 9 Skor hasil belajar siswa dari pre test dan post test

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan kesimpulan yang diambil antara lain:

Pertama, Modul interaktif pada pelajaran Bahasa Inggris khususnya materi *Narrative Text* yang dihasilkan dalam bentuk e-book dengan ekstensi epub. Modul Interaktif ini juga dilengkapi buku petunjuk penggunaan yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber penjelas modul untuk mendukung siswa dalam belajar Bahasa Inggris khususnya pada materi *Narrative Text*. Produk Modul interaktif yang dihasilkan ini, berisi konten berupa teks, video berbentuk kartun. Hasil pengembangan Modul interaktif ini berisi komponen yang terdapat dalam modul seperti halaman sampul modul, identitas modul, kata pengantar, bagian pendahuluan yang terdiri dari peta konsep, KI-KD, deskripsi, Petunjuk penggunaan modul, daftar isi, glosary, deskripsi, tujuan pembelajaran, Sesi Belajar, Latihan soal pada setiap sesi belajar, Rangkuman dan evaluasi pada akhir sesi pembelajaran. Jenis soal yang digunakan dalam instrument Latihan soal setiap sesi pembelajaran berupa soal pilihan ganda. Siswa diberikan latihan soal dan evaluasi pada setiap sesi belajar untuk mengukur pemahaman siswa dari hasil nilai yang diperoleh. *Kedua*, Modul interaktif yang dikembangkan memperoleh hasil "Layak" sehingga layak dipakai sebagai sumber belajar pendukung pembelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil penilaian uji alpha serta uji beta1 dan 2. Hasil uji kepakaran materi Bahasa Inggris mendapatkan skor 3,9 dari kelima aspek dengan kriteria "Sangat Layak". Hasil validasi ahli Media Pembelajaran mendapatkan skor sebesar 3,7 dari ketiga aspek secara keseluruhan yang dikategorikan "Sangat Layak"

Hasil uji beta 1 didapatkan rerata skor sebesar 3,26 dari rata-rata aspek Pembelajaran, Tampilan dan Kemenarikan. Dari skor tersebut dikategorikan “Sangat Layak”

Dari uji kelompok besar skor rata-rata yang didapat sebesar 3,51 dari ketiga aspek dengan kategori “Sangat Layak”

Ketiga, Modul interaktif Bahasa Inggris yang dikembangkan dinilai cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi *Narrative Text* hal tersebut dilihat dari kenaikan nilai rata-rata *pretest ke posttest*. Dari nilai pre test sebesar 30,75 meningkat menjadi 79,25 pada hasil nilai post test. Uji efek size untuk menilai besar pengaruh penggunaan modul mendapatkan skor 4,7 menurut skala cohen’s masuk kedalam kategori besar. Sedangkan uji perbandingan nilai gain skor sebesar 0,70. Dalam hal ini modul ini dirasa cukup efektif sebagai bahan ajar pendamping untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi *Narrative Text*.

Kemudian masukan dan saran pemanfaatan serta pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan beberapa hal antara lain Bagi Stakeholder pendidikan, hendaknya memperkuat dukungan hasil pengembangan ini, agar nantinya produk ini menjadi kekayaan bahan ajar yang beragam yang dapat dijadikan alternative dan suplemen pendukung pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris Khususnya Materi *Narrative Text*

Bagi peneliti yang tertarik dengan topik yang sama, sebaiknya peneliti menambah variable lainnya selain gurupelajaran bahasa inggris. Bagi Guru, memberikan instruksi dan penjelasan yang gamblang dan jelas kepada siswa sebelum menggunakan modul interaktif ini, seperti tujuan pembelajaran agar gambaran materi dapat dimiliki siswa sebelum belajar menggunakan Modul. Selain itu, Modul Interaktif ini sifatnya sebagai bahan ajar pendamping bagi siswa sehingga baiknya Guru tetap harus menjelaskan kembali materi maupun latihan soal yang berkaitan dengan pokok bahasan materi *Narrative Text*. Guru dapat memfasilitasi penggunaan Modul interaktif bagi siswa, memberikan ruang untuk mendiskusikan atau membantu siswa apabila mengalami kesulitan baik dalam pengoperasian saat menjalankan produk maupun terkait dengan materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S. M. & Trollip, R. S. (2001). (2001). *Multimedia for learning: Methods and development (3rd ed.)*. Boston: Allyn and Bacon. Allyn and Bacon.
- Asep Herry Hernawan. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Online. *Dr. Naswan Suharsono, M.Pd*, 1–13.
- Cohen, L., et al (2007) *Research Method In Education (Sixth edition)*. New York : Routledge
- Daryanto. (2013). *Menyusun modul : bahan ajar untuk persiapan guru dalam mengajar*. Gava Media.
- Degeng I.N.S & P. D. Degeng. (2018). *Ilmu pembelajaran : Klasifikasi variabel untuk pengembangan Teori dan Penelitian*. Yayasan Taman Pustaka Kristen Indonesia.
- Gazali, R. Y. (2016). Pengembangan bahan ajar matematika untuk siswa SMP berdasarkan teori belajar ausubel. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 182. <https://doi.org/10.21831/pg.v11i2.10644>
- Haritz. (2013). *Tutorial Pembuatan Buku Digital Interaktif Menggunakan Sigil*. <http://hartz.wordpress.com/2013/05/04/tutorial-pembuatan-buku-digital-interaktif-menggunakan-sigil/>
- Harta, I., Tenggara, S., & Kartasura, P. (2014). Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP. *Pengembangan Modul Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Minat SMP*, 9(2), 161–174. <https://doi.org/10.21831/pg.v9i2.9077>

- Jumasa, M. A., & Surjono, H. D. (2016). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK PEMBELAJARAN TEKS RECOUNT DI MTsN II YOGYAKARTA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(1), 25. <https://doi.org/10.21831/tp.v3i1.8287>
- Kartini, K., Degeng, I. N. S., & Sitompul, N. C. (2020). *Pengembangan multimedia interaktif tema binatang untuk siswa*. 7(2), 128–139.
- Kelana, J. B., & Pratama, D. F. (2019). *Bahan Ajar IPA Berbasis Literasi Sains*. LEKKAS.
- Asep Herry Hernawan. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Online. *Dr. Naswan Suharsono, M.Pd*, 1–13.
- Dhillon, B. P. S., Herman, H., & Syafryadin, S. (2020). The Effect of Skimming Method to Improve Students' Ability in Reading Comprehension on Narrative Text. *Linguists : Journal Of Linguistics and Language Teaching*, 6(1), 77. <https://doi.org/10.29300/ling.v6i1.2991>
- Hasanah, U., & Nulhakim, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 1(1), 91. <https://doi.org/10.30870/jppi.v1i1.283>
- Kajian, J. (2019). *Edcomtech*. 38–48.
- Karmiani, S. (2018). Penggunaan Media Komik Berbahasa Inggris Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Viii Smpn 3 Teluk Kuantan. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(6), 883. <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i6.6514>
- Kurniawan, D., Suyatna, A., & Suana, W. (2015). Pengembangan Modul Interaktif Menggunakan Learning Content Development System Pada Materi Listrik Dinamis. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, 3(6), 120296.
- Mardiyah, Mustaji, N. C. S. (2019). *Edcomtech*. 89–95.
- Muhammad Zidni Ilman Nafi'a, I Nyoman Sudana Degeng, Y. S. (2020). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI*. 3(3), 272–281. <https://doi.org/10.17977/um038v3i32020p272>
- Nasution, S. (2017). *Berbagai pendekatan dalam proses belajar & mengajar*. Bumi Aksara.
- Nurhairunnisah, N., & Sujarwo, S. (2018). Bahan ajar interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep Matematika pada siswa SMA kelas X. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 192–203. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15320>
- Rosita, N. (2019). *Pengembangan Keterampilan Membaca Narrative Text Menggunakan Media Flash di Sma (The Development of English Text Narrative Reading Skills Using Flash Media in High School)*. 56–64.
- Rufii, R. (2015). Developing Module on Constructivist Learning Strategies to Promote Students' Independence and Performance. *International Journal of Education*, 7(1), 18. <https://doi.org/10.5296/ije.v7i1.6675>
- Saputra, H. D., & Ismet, F. (2018). *Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK*. 18(1), 25–30.
- Sari, I. (2019). Kesulitan Mahasiswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Manajemen Tools*, 53(9), 1689–1699.
- Syahrin, A., & Bin As, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Audiovisual Dan Motivasi Belajar Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Di Sma Negeri 3 Takengon. *KANDE Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 21. <https://doi.org/10.29103/jk.v1i1.3644>

- Wahyuni, T., Wahyuni, S., & Yushardi. (2017). Pengembangan Modul Multimedia Interaktif Berbasis E-Learning Pada Pokok Bahasan. *Pembelajaran Fisika*, 6(4), 404–410.
https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=%22kelebihan+modul%22&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3Ds6bhECsZWt8J
- Wardani, M. S., Rahmah, N., Nugroho, I., & Ulinuha, M. T. (2019). *Penguatan Pendidikan Karakter dalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris*. 1(1), 27–33.