

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan juga mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Saat ini, dunia pendidikan berada pada abad ke-21 yang lebih terlihat mengedepankan atau berorientasi kepada pengembangan potensi yang dimiliki setiap orang. Sistem pendidikan nasional pada abad ke-21 ditandai dengan perkembangan teknologi yang pesat, globalisasi, dan menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi dan kolaborasi dalam mempersiapkan generasi penerus bangsa yang berdaya saing. Sebagaimana difirmankan oleh Allah Swt dalam Al-Qur'an surah Ali Imran ayat 190-191:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِأُولِي الْأَلْبَابِ

Terjemahan:

Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal.

الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَاطِلًا سُبْحَانَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ

Terjemahan:

(yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau dalam keadan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata): “Ya Tuhan kami, tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia, Maha Suci Engkau, maka peliharalah kami dari siksa neraka.

Berdasarkan ayat di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap orang dianjurkan agar mampu menggunakan akal dan pikiran dengan baik sehingga mampu menyalurkan segala ilmu dengan baik, dan senantiasa mengingat Allah Swt dengan segala perintah yang dianjurkan kepada manusia untuk selalu bermanfaat dan mampu mendidik mahasiswa sesuai dengan perkembangan zaman pembelajaran abad ke-21.

Pembelajaran abad ke-21 merupakan suatu peralihan pembelajaran kurikulum yang dikembangkan saat ini menuntut pendekatan pembelajaran yang berpusat pada dosen (*teacher centered learning*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student centered learning*) (Onyema* et al., 2019). Untuk mencapai pembelajaran yang efektif sesuai dengan perkembangan zaman, seorang dosen perlu berkontribusi langsung dalam membuat bahan ajar sebagai salah satu perangkat pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran, salah satunya dengan mengembangkan bahan ajar *e-modul* yang inovatif, dan berbasis kontekstual, sehingga dosen dan mahasiswa lebih mudah dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, sebagai dosen dituntut untuk mengikuti setiap perkembangan zaman, karena pendidikan merupakan aspek yang sangat penting untuk membentuk masyarakat yang lebih maju dan menjadi pendorong terkuat untuk mencetak generasi-generasi masa depan yang berkualitas.

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Menyadari akan hal tersebut, maka pemerintah sangat serius dalam menangani kemajuan dan meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Karena dengan adanya pendidikan merupakan agen perubahan (*agent of change*) dalam membangun

karakter bangsa, yang ditandai dengan terbentuknya karakter bangsa yang tangguh, berakhlak mulia, kompetitif, mempunyai moral dan suri teladan yang bagus, toleran dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa. Kemajuan suatu negara dapat dilihat dari kemajuan dalam bidang pendidikannya. Sebagaimana difirmankan oleh Allah Swt dalam Al-Qur'an surah Al Ahzab: 21

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا^{٢١}

Terjemahan:

Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah.

Berdasarkan ayat di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap orang senantiasa gemar menuntut ilmu dan memperbanyak khasanah keilmuan dalam bidang keahliannya masing-masing sehingga mampu melahirkan sumber daya manusia yang cerdas dan berakhlak mulia. Hal tersebut dapat terwujud dengan adanya dosen yang menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), dan mampu mengembangkan modul ajar yang menarik, kreatif, dan inovatif. Sebagaimana dalam menghadapi tantangan abad ke-21 mahasiswa dituntut agar mampu menguasai kemampuan bahasa, literasi, berpikir kritis, dan mempunyai kemampuan dalam berkolaborasi. Program pembelajaran yang dirancang harus sejalan dengan pendidikan abad ke-21 yang menuntut lulusannya memiliki kompetensi dengan sejumlah keterampilan yang dibutuhkan.

Pembelajaran abad ke-21 dosen harus mampu menggunakan semua sumber dan aplikasi yang dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran, mulai dari kelengkapan RPS, materi ajar yang lebih lengkap dan juga dengan desain

format yang jelas dan sesuai dengan capaian pembelajaran lulusan (CPL), penggunaan media yang menarik, dan inovatif sesuai dengan tuntutan dan kemajuan teknologi abad ke- 21, serta dalam membuat lembar kerja mahasiswa (LKM) tentunya seorang dosen harus berpatok pada standar soal *Higher Order Thinking Skills* (HOST), yang meliputi tiga indikator yaitu menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mengkreasi (C6) sehingga dapat membuka pikiran dan wawasan mahasiswa dalam mengembangkan kemampuan, minat dan bakat yang di miliknya, dan tentu dalam pembuatan lembar kerja mahasiswa (LKM) tersebut harus berbasis kontekstual, kemudian evaluasi pada setiap proses pembelajaran harus diterapkan agar sebagai dosen dapat melihat kemajuan dan perkembangan mahasiswa setiap saat. Selain itu, dengan memberikan evaluasi yang menarik dan kreatif kepada mahasiswa, tentunya akan menumbuhkan semangat mahasiswa dalam berkerja dan memahami setiap materi atau permasalahan yang sedang dianalisis bersama, baik secara individu maupun secara kelompok.

Kenyataan di lapangan berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa bahwa penyediaan bahan ajar *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) sebagai perangkat pembelajaran masih kurang dalam menunjang proses pembelajaran. Dan salah satu hal yang menjadi penyebab karena belum banyak yang membuat modul dalam bentuk *e-modul* atau modul digital. Selain itu, modul pembelajaran yang digunakan oleh dosen di kelas masih bersifat konvensional. Dengan demikian, kendala yang sering dijumpai saat menggunakan modul konvensional mahasiswa cepat merasa bosan dan kurang tertarik mempelajari materi yang terdapat pada modul cetak, hal ini biasanya

berpengaruh pada hasil belajar mahasiswa. Modul cetak juga kurang efisien karena mahasiswa harus mengeluarkan biaya lebih untuk memperbanyak modul sebagai penunjang pembelajaran.

Saat ini pengguna teknologi *smart phone* meningkat pesat tak luput juga para mahasiswa setiap harinya bermain *gadget*, hal ini menjadi motivasi bagi dosen untuk berinovasi dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai tuntutan zaman. Untuk mengantisipasi hal-hal yang kurang positif seperti mahasiswa lebih banyak menghabiskan waktu bermain media sosial atau *game online* (Fitriani & Indriaturrahmi, 2020).

Faktor lain pentingnya pengembangan modul pada tingkat perguruan tinggi, seiring dengan perkembangan pembelajaran abad ke-21 ditandai dengan perkembangan teknologi yang pesat, dengan demikian pembelajaran abad ke-21 bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa dan dosen agar siap menghadapi tantangan di masa depan. Ada beberapa kendala yang dihadapi para mahasiswa dalam penguasaan materi pada tiap-tiap mata kuliah selama ini antara lain: (1) Sistematika dan urutan pembelajaran materi, sehingga mereka tidak termotivasi untuk belajar lebih giat. (2) Mahasiswa sering belajar sendiri dan memahami materi bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) kelas awal itu sendiri tanpa mengetahui kebenaran konsep materi yang mendasarinya; (3) pemahaman mahasiswa terhadap materi bahasa Indonesia MKDU kelas awal tertentu bisa jadi mengambang karena konsep kurang optimal (Situmorang, 2004). Oleh karena itu, sebagai solusi dibutuhkan pengembangan *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual.

Pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu dosen mengkaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata kepada mahasiswa dan mendorong mahasiswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam proses mengajar, hal terpenting adalah capaian pembelajaran, yaitu agar mahasiswa mampu memahami sesuatu berdasarkan pengalaman belajarnya. Pemahaman adalah suatu cara yang sistematis dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan menghubungkan antara apa yang mahasiswa pelajari dan bagaimana pengetahuan itu akan digunakan untuk memahami konsep-konsep akademis dan juga dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran berbasis kontekstual merupakan konsep belajar yang dapat membantu dosen mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata atau fakta kepada mahasiswa dan mendorong mahasiswa membuat hubungan antar pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka dalam bermasyarakat (Nurhadi, 2002). Pembelajaran seperti ini serupa dengan pembelajaran berbasis fenomena seperti yang dilakukan Dewantara, dkk. (2009) dengan menggunakan teks fenomena untuk membangkitkan motivasi mahasiswa dalam belajar. Dengan pembelajaran kontekstual proses pembelajaran diharapkan berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan mahasiswa untuk bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari dosen ke mahasiswa, tetapi mengajak mahasiswa secara langsung sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Sehingga dalam proses pembelajaran, hal terpenting adalah capaian

pembelajaran, yaitu agar mahasiswa mampu memahami sesuatu berdasarkan pengalaman belajarnya. Pemahaman adalah suatu cara yang sistematis dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri setelah sesuatu itu diketahui dan di ingat. Dengan menghubungkan antara apa yang mahasiswa pelajari dan bagaimana pengetahuan itu akan digunakan untuk memahami konsep-konsep akademis dan juga dalam kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan itu, Rusman (2012: 189) menjelaskan bahwa Pembelajaran kontekstual memungkinkan mahasiswa mengubungkan isi mata pelajaran akademik dengan konteks kehidupan sehari-hari untuk menemukan makna. Pembelajaran kontekstual memperluas konteks pribadi mahasiswa lebih lanjut melalui pemberian pengalaman segar yang akan merangsang otak guna menjalin hubungan baru untuk menemukan makna yang baru. Selanjutnya Shoimin (2014) menjabarkan beberapa kelebihan pembelajaran berbasis kontekstual di antaranya sebagai berikut, (1) Pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan aktivitas berpikir mahasiswa secara penuh baik fisik maupun mental, (2) Pembelajaran kontekstual dapat menjadikan mahasiswa belajar bukan dengan menghafal, melainkan proses berpengalaman dalam kehidupan nyata, (3) Kelas dalam pembelajaran kontekstual bukan tempat untuk memperoleh informasi, melainkan sebagai tempat untuk menguji data hasil temuan mereka di lapangan, (4) Materi pelajaran dikonstruksi oleh mahasiswa sendiri.

Senada dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, maka terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian pengembangan *e-modul* bahasa Indonesia, seperti penelitian yang dilakukan oleh Munirah dkk, pada

tahun 2023 dengan judul “*The development of cultural integrated Indonesian speaking e-module for higher education students in Indonesia*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang kurang memuaskan kemampuan berbicara siswa Indonesia, yang sebagian disebabkan oleh kurangnya ketersediaan media pengajaran, khususnya yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya. Oleh karena itu, penelitian ini digunakan kajian penelitian dan pengembangan *e-modul* keterampilan berbicara yang terintegrasi dengan budaya nilai-nilai yang dikembangkan dalam perangkat berbasis Android. Modul ini dirancang untuk universitas pelajar di Sulawesi Selatan, Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *e-modul* berbicara membantu meningkatkan kemampuan berbicara siswa, serta pemahaman mereka tentang nilai-nilai budaya. (Munirah, Syahrudin, & Yusuf, 2023).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nur Khodijah,dkk pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan *E-modul* Berbasis Cerita Bergambar Pada Mata pelajaran Pkn Kelas 5 SDN Karang Mukti”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *e-modul* pada mata pelajaran PKN materi peristiwa mengisi kemerdekaan kelas 5 yang valid dan praktis *e-modul* yang telah dikembangkan.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Maulidatul Kurnia Putri pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan *E-modul* Berbasis Qr-Code Untuk Melatihkan Kemampuan Kontekstual Siswa Pada Materi Perubahan Lingkungan”. Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan *e-modul* berbasis QR-code untuk melatih kemampuan kontekstual siswa pada materi perubahan lingkungan yang valid dan efektif. Kemudian Penelitian yang dilakukan oleh Adien Maulidya

Vonna dkk, pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kontekstual Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbantuan *Liveworksheet*” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis kontekstual Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) berbantuan *Liveworksheet* dan mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Andi Adam pada tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Buku Ajar Interaktif pada mata kuliah bahasa Indonesia di prodi PGSD Unismuh Makassar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan, prototype, kevalidan, kepraktisan dan keefektifan buku ajar interaktif. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa proses pengembangan buku ajar interaktif dalam menunjang pembelajaran bahasa Indonesia di PGSD Unismuh Makassar diawali dengan analisis mahasiswa, analisis tugas, selanjutnya tahap desain buku ajar, setelah itu pengembangan materi. Pada tahap pengembangan materi dipersiapkan seluruh materi yang akan dimasukkan ke dalam program aplikasi dan pengemasan buku ajar menjadi produk buku ajar Interaktif. Respon mahasiswa dan dosen terhadap penggunaan buku ajar interaktif di PGSD Unismuh Makassar pada mata kuliah bahasa Indonesia sangat positif. Buku ajar interaktif sangat efektif dalam menunjang pembelajaran. Hal ini terlihat dari aktivitas mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Wahyuni dkk, pada tahun 2024 dengan judul “*The Practicality of E-Module Indonesian Language Based on Contextual for Students of Elementary School Teacher Education*”. Penelitian ini bertujuan untuk

menganalisis kepraktisan *e-modul* bahasa Indonesia berbasis kontekstual bagi mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar Universitas Muhammadiyah Makassar dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4-D (*Four-D*), yang terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pengembangan produk *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual pada mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar, ternyata dapat menjadi solusi, memberikan kemudahan, pemahaman terhadap mahasiswa dan dosen dalam proses pembelajaran, mudah, praktis, efektif untuk digunakan kapan dan dimana saja, serta kajian materi dalam *e-modul* tersebut selalu mengaitkan materi dengan konsep nyata dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, akan tercipta modul elektronik, yang dapat diaplikasikan secara digital secara luas kepada pengguna, baik dosen maupun mahasiswa, dan kepada seluruh lapisan masyarakat sebagai ranah untuk menambah khasanah keilmuan.

Penerapan *e-modul* sebagai perangkat pembelajaran dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Dengan menerapkan *e-modul* sebagai perangkat pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan zaman digital. Dukungan dari berbagai pihak seperti dosen, mahasiswa, dan lapisan masyarakat sangat penting agar implementasi berjalan sukses.

Manfaat penggunaan *e-modul*, yaitu sebagai aksesibilitas yang tentunya *e-modul* dapat diakses kapan saja dan di mana saja menggunakan perangkat elektronik seperti laptop, tablet, atau *smartphone*. Lebih interaktivitas, *e-modul* dapat dilengkapi dengan elemen multimedia seperti video, animasi, audio, dan kuis interaktif untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa, membantu membentuk kemandirian belajar sehingga mahasiswa dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan mereka sendiri, sehingga memperkuat pemahaman dan mendorong pembelajaran yang lebih mendalam, selain itu mengurangi biaya penggunaan bahan cetak sehingga lebih hemat biaya dan ramah lingkungan, serta *e-modul* dapat diintegrasikan dengan evaluasi berbasis teknologi seperti kuis otomatis untuk mempermudah penilaian.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar berdasarkan data simak prodi PGSD pada tiga tahun terakhir, ditemukan bahwa pada tahun 2021 terdapat 382 mahasiswa yang terdiri dari 13 kelas, selanjutnya pada tahun 2022 terdapat 334 mahasiswa yang terdiri dari 11 kelas, kemudian pada tahun 2023 276 mahasiswa, yang terbagi dalam 11 kelas, dan pada tahun 2024 terdapat 324 mahasiswa yang terdiri dari 13 kelas mahasiswa PGSD TA 2024/2025. Namun dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel sebanyak 120 mahasiswa pada program studi PGSD tahun akademik 2024/2025 melalui lembar angket dengan menggunakan aplikasi *google form*. Berdasarkan hasil observasi awal yakni pada uji coba tahap 1 secara terbatas pada 1 kelas dengan jumlah 25 mahasiswa diperoleh data sebesar (75%) mahasiswa membutuhkan bimbingan dalam penggunaan *e-modul*, hal ini

berdasarkan hasil angket respons dengan rata-rata respons 13% mahasiswa menyatakan kurang efektif (dengan nilai 1), 24% mahasiswa menyatakan cukup efektif (dengan nilai 2), dan 38% menyatakan efektif (dengan nilai 3) dan 25% mahasiswa yang menyatakan sangat efektif (dengan nilai 4) dalam mata kuliah bahasa Indonesia MKDU. Dan hasil observasi pada uji coba tahap II secara terbatas pada 5 kelas dengan jumlah 120 mahasiswa, diperoleh nilai rata-rata data sebesar 13% mahasiswa menyatakan efektif, dan 87% mahasiswa menyatakan sangat efektif. (Dapat dilihat pada lampiran halaman 229).

Selanjutnya, dari hasil validasi ahli *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual dinyatakan valid. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil validasi produk *e-modul* dengan nilai koefisien 0,8 dinyatakan valid dengan kategori tinggi. (Dapat dilihat pada lampiran halaman 196-204). Kemudian, berdasarkan hasil observasi melalui lembar angket respons dosen ditemukan bahwa dari 13 pernyataan, didapatkan nilai rata-rata 100 %, 92%, dan 83% dengan kategori sangat setuju, dan hasil observasi melalui angket respons mahasiswa dari 10 pernyataan, didapatkan nilai rata-rata 85%, 86%, 87%, 88%, dan 90% dengan kategori sangat setuju. Berdasarkan hasil angket penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa *e-modul* bahasa Indonesia berbasis kontekstual praktis digunakan oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran secara *online*. (Dapat dilihat pada lampiran halaman 205-222). Dan berdasarkan hasil uji coba tahap I ke uji coba tahap II mengalami peningkatan yang cukup signifikan, yakni 62 % sangat efektif, keterlaksanaan pembelajaran dengan nilai rata-rata 3,5, hasil observasi aktivitas mahasiswa dengan nilai rata-rata 3,62 dengan kategori sangat efektif, dan

berdasarkan tes hasil belajar dengan nilai rata-rata 81% dengan kategori efektif. (Dapat dilihat pada lampiran halaman 223-263). Jadi, dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual pada mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar valid, praktis, dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Pada dasarnya, *e-modul* merupakan modifikasi dari modul konvensional dengan memadukan pemanfaatan teknologi informasi, sehingga modul yang ada dapat lebih menarik dan interaktif. *e-modul* yang dikembangkan tentunya sebagai media pembelajaran yang mudah dan dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa dalam belajar secara mandiri ataupun kelompok, yang tentunya dibutuhkan aplikasi tertentu sebagai platform dalam menjalankan *e-modul* ini (terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh), misalnya, dengan menggunakan *Hand Phone*, *Video Conferencing*, aplikasi multimedia interaktif lainnya seperti aplikasi *Flip PDF Professional*, *spada*, *padlet* *Zoom meeting*, *Google meet*, *Google Classroom*, dan *Google Form*, dan aplikasi-aplikasi lainnya yang dapat memberikan kemudahan bagi dosen dalam menyampaikan capaian pembelajaran dan materi pembelajaran kepada mahasiswa.

Pengembangan *e-modul* merupakan bagian dari pengembangan kurikulum. Oleh karena itu, prosedur pengembangan *e-modul* harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku sebagai acuan. Pengembangan *e-modul* bahasa Indonesia MKDU harus didasarkan pada analisis kebutuhan mahasiswa, artinya *e-modul* yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa sebagai sasaran. karakteristik tersebut meliputi lingkungan sosial, budaya, geografis maupun

tahapan perkembangan mahasiswa serta pengembangan *e-modul* harus dapat menjawab atau memecahkan masalah atau kesulitan dalam belajar, sehingga *e-modul* yang dikembangkan harus kontekstual dan mudah dipahami oleh dosen dan mahasiswa. Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan pengembangan *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual pada mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar, guna sebagai perangkat pembelajaran yang dapat membantu dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran demi tercapainya capaian pembelajaran. Dengan adanya bahan ajar *e-modul* mata kuliah bahasa Indonesia MKDU yang baru, akan lebih memudahkan dosen dalam menyampaikan materi pembelajaran baik secara *online*.

Tujuan diadakannya pengembangan *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk baru, atau menyempurnakan modul yang sudah ada dan dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu, dengan adanya pengembangan *e-modul* bahasa Indonesia MKDU berbasis kontekstual ini akan mampu memecahkan masalah di kelas, dan mampu mengembangkan literasi digital mahasiswa serta pemahaman kepada mahasiswa betapa pentingnya bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional

B. Rumusan masalah

1. Bagaimana *prototype e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual pada mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar?
2. Bagaimana kevalidan *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual pada mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar?
3. Bagaimana kepraktisan *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual pada mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar?
4. Bagaimana keefektifan *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual pada mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar?

C. Tujuan

1. Untuk mendeskripsikan *prototype e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual pada mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar
2. Untuk menganalisis kevalidan *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual pada mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

3. Untuk menganalisis kepraktisan *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual pada mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar
4. Untuk menganalisis keefektifan *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual pada mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis.

1. Manfaat teoretis, penelitian pengembangan ini disusun dengan harapan dapat menjadi acuan informasi dan khasanah keilmuan bagi peneliti yang akan datang terkait dengan topik penelitian.
2. Manfaat praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan akan bermanfaat sebagai berikut:
 - a. Bagi mahasiswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap mahasiswa, menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif dan inovatif.
 - b. Bagi Dosen, hasil penelitian ini diharapkan dosen dapat mengembangkan *e-modul* bahasa Indonesia MKDU dengan berbasis kontekstual pada prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar, serta mampu memanfaatkan penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan baik.

- c. Bagi dunia Pendidikan, ketika hasil pengembangan *e-modul* berbasis kontekstual dinyatakan valid, praktis dan efektif. Dampaknya adalah dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan *e-modul* bahasa Indonesia MKDU berbasis Kontekstual. *E-modul* kontekstual ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang valid, praktis dan efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia MKDU pada mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar.

F. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1. Mengembangkan dan memodifikasi *e-modul* sedemikian rupa dan tentunya disesuaikan dengan kurikulum prodi pendidikan guru sekolah dasar (PGSD).
2. Pengembangan *e-modul* yang dikembangkan berfokus pada topik bahan kajian/ materi ajar mata kuliah bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU).
3. Tahap penyebarluasan (*Disseminate*) terbatas hanya pada lingkup prodi pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Dasar Pembentukan Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia tumbuh dan berkembang dari bahasa Melayu, yang sejak dahulu sudah dipakai sebagai bahasa perantara (*lingua franca*), bukan saja di kepulauan Nusantara, melainkan juga hampir di seluruh Asia Tenggara. Bahasa Indonesia yang digunakan saat ini berasal dari bahasa Melayu yang pada awalnya adalah salah satu bahasa daerah diantara berbagai bahasa daerah di kepulauan Indonesia. Bahasa Melayu sebagai bahasa daerah dituturkan oleh suku Melayu yang mendiami pesisir Timur pulau Sumatera, Semenanjung Malaka, dan pesisir Barat Kalimantan.

Jika dibandingkan dengan bahasa lain di kepulauan nusantara ini, baik dari segi penutur maupun penduduk budaya, bahasa Melayu jauh ketinggalan. Namun, bahasa ini mengalami perkembangan yang cukup pesat, mampu mengguling bahasa-bahasa daerah lain untuk mendapatkan predikat yang terhormat, yakni menjadi bahasa nasional dan bahasa negara bagi negeri/bangsa yang serba keberagaman dan kemajemukan. Husein (1983) menyebutkan bahwa jauh sebelum Negara Republik Indonesia lahir, bahasa Melayu telah menjadi bahasa Melayu yang telah menjadi bahasa pergaulan (*Lingua franca*) di kepulauan Nusantara, baik antarwarga suatu suku atau etnik (norma intratnik). maupun sebagai bahasa pergaulan antar suku bangsa (norma supraetnik), bahkan bahasa Melayu telah menjadi bahasa perhubungan antar bangsa terutama untuk kawasan Asia Tenggara (norma supranasional).

2. Hakikat Bahasa Indonesia

Bahasa adalah alat komunikasi antar anggota masyarakat berupa lambang bunyi ujaran yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Bahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi. Pembelajaran bahasa, selain untuk meningkatkan keterampilan berbahasa dan bersastra, juga untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan bernalar serta kemampuan memperluas wawasan. Selain itu diarahkan untuk mempertajam perasaan mahasiswa. Bahasa memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi, saling berbagi, saling belajar dari yang lain, dan untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kesusastraan merupakan salah satu sarana belajar untuk menuju pemahaman tersebut.

Bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang dipergunakan oleh masyarakat Indonesia untuk keperluan sehari-hari, misalnya belajar, bekerja sama, dan berinteraksi. Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional dan bahasa resmi di Indonesia (Sufanti, 2006). Bahasa nasional adalah bahasa yang menjadi standar di Negara Indonesia.

Kedudukan dan fungsi bahasa yang dipakai oleh pemakainya perlu dirumuskan secara eksplisit, sebab kejelasan 'label' yang diberikan akan mempengaruhi masa depan bahasa yang bersangkutan. Pemakaiannya akan menyikapinya secara jelas terhadapnya. Perbedaan bahasa Melayu pada tanggal 27 Oktober 1928 dan bahasa Indonesia pada tanggal 28 Oktober 1928 adalah perbedaan wujud, baik struktur, sistem, maupun kosakata jelas tidak ada sebelum Sumpah Pemuda, semangat dan jiwa bahasa Melayu bersifat kedaerahan. Akan

tetapi, setelah Sumpah Pemuda semangat dan jiwa bahasa Melayu sudah bersifat nasional atau jiwa Indonesia.

Dalam kedudukannya sebagai bahasa Nasional, bahasa Indonesia berfungsi sebagai Lambang kebanggaan Nasional, lambang identitas Nasional, alat perhubungan antarwarga, antardaerah, dan antarbudaya, dan sebagai alat yang memungkinkan penyatuan berbagai-bagai suku bangsa dengan latar belakang sosial budaya dan bahasanya masing-masing ke dalam kesatuan kebangsaan Indonesia.

1. Sebagai lambang kebanggaan Nasional, bahasa Indonesia mencerminkan nilai-nilai sosial budaya yang mendasari rasa kebangsaan kita. Atas dasar kebanggaan itulah, bahasa Indonesia dipelihara dan dikembangkan, dan rasa kebanggaan memakainya senangtiasa dibina.
2. Sebagai lambang identitas Nasional, bahasa Indonesia dijunjung di samping bendera dan lambang Negara kita. Dalam melaksanakan fungsi ini bahasa Indonesia tentulah harus memiliki identitasnya sendiri pula sehingga dapat serasi dengan lambang kebangsaan kita yang lain. Bahasa Indonesia dapat memiliki identitasnya hanya apabila masyarakat pemakainya bersih dari unsur-unsur bahasa lain, terutama bahasa asing seperti bahasa Inggris, yang benar-benar tidak diperlukan.
3. Fungsi bahasa Indonesia yang ketiga sebagai bahasa Nasional adalah sebagai alat perhubungan antarwarga, antardaerah, dan antarsuku bangsa. Berkat adanya bahasa Nasional, setiap orang dapat berhubungan satu dengan yang lain sedemikian rupa sehingga kesalahpahaman sebagai akibat

perbedaan latar belakang sosial budaya dan bahasa tidak perlu dikhawatirkan. Seseorang dapat bepergian dari pelosok yang satu ke pelosok yang lain di tanah air kita dengan hanya memanfaatkan bahasa Indonesia sebagai satu-satunya alat komunikasi.

4. Fungsi bahasa Indonesia yang keempat dalam kedudukannya sebagai bahasa Nasional adalah sebagai alat yang memungkinkan terlaksananya penyatuan berbagai suku bangsa yang memiliki latar belakang sosial budaya dan bahasa yang berbeda-beda ke dalam satu kesatuan kebangsaan yang bulat. Di dalam hubungan ini, bahasa Indonesia memungkinkan berbagai suku bangsa ini mencapai keserasian hidup sebagai bangsa yang bersatu dengan tidak perlu meninggalkan identitas kesukuan dan kesetiaan kepada nilai-nilai sosial budaya serta latar belakang bahasa daerah yang bersangkutan. Lebih dari itu, dengan bahasa Nasional itu kita dapat meletakkan kepentingan Nasional jauh di atas kepentingan daerah atau golongan.

Di dalam kedudukannya sebagai bahasa Negara, bahasa Indonesia berfungsi sebagai: (a) Bahasa resmi kenegaraan; (b) Bahasa pengantar di dalam dunia pendidikan; (c) Alat perhubungan pada tingkat nasional untuk kepentingan perencanaan dan pelaksanaan pembangunan nasional serta kepentingan pemerintah; dan (d) Alat pengembangan kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan teknologi (Sufanti, dkk 2018).

Selanjutnya, Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi tentunya memiliki fungsi bagi pemakainya, yaitu:

1. Sebagai Alat ekspresi diri

Dalam kehidupan sehari-hari, bahasa merupakan alat ekspresi diri, untuk mengekspresikan kehendak atau perasaan yang hendak disampaikan.

2. Alat komunikasi

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan seseorang dalam berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa sebagai alat komunikasi sekaligus alat ekspresi diri, untuk menunjukkan diri seseorang.

3. Alat integrasi dan adaptasi sosial

Bahasa Indonesia mampu mempersatukan beratus-ratus kelompok etnis di tanah air kita. Sebagai alat integrasi bangsa, ada beberapa sifat potensial yang dimiliki bahasa Indonesia: (1) bahasa Indonesia telah terbukti dapat mempersatukan bangsa Indonesia yang *multicultural*, (2) bahasa Indonesia bersifat demokratis dan egaliter, (3) bahasa Indonesia bersifat terbuka/transparan, dan (4) bahasa Indonesia sudah mengglobal.

4. Alat kontrol sosial

Sebagai alat kontrol sosial, bahasa Indonesia sangat efektif. Kontrol sosial dapat diterapkan pada diri kita sendiri atau kepada masyarakat pemakainya. Berbagai penerangan, informasi, atau pendidikan disampaikan melalui bahasa. Buku-buku pelajaran di sekolah sampai universitas, buku-buku instruksi, perundang-undangan serta peraturan pemerintah lainnya adalah salah satu contoh penggunaan bahasa Indonesia sebagai alat kontrol sosial.

a. Tujuan Pengajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik mahasiswa, pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam mengenal diri dan lingkungannya. Ada empat aspek keterampilan berbahasa (*language skill*) yang menjadi acuan atau kompetensi dasar bahasa Indonesia. Keempat keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan menyimak (*listening skill*), kemampuan membaca (*reading skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), dan keterampilan menulis (*writing skill*).

Bahasa Indonesia adalah alat atau sarana komunikasi yang digunakan masyarakat untuk saling berbagi cerita, berbagi pengalaman, mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa, bersikap positif terhadap bahasa Indonesia serta saling menghargai antara manusia yang satu dengan yang lainnya dengan adanya Bahasa sebagai sarana berkomunikasi.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia bagi mahasiswa adalah untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, sedangkan bagi dosen adalah untuk mengembangkan potensi bahasa Indonesia mahasiswa, serta lebih mandiri dalam menentukan bahan ajar kebahasaan sesuai dengan kondisi lingkungan dan kemampuan mahasiswa.

Secara umum mata kuliah bahasa Indonesia bertujuan agar mahasiswa memiliki kemampuan antara lain: 1) menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, 2) memahami

bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi, serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, keperluan, dan keadaan, 3) menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, 4) berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, 5) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, 6) menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (Depdiknas, 2006:2).

b. Aspek-aspek Keterampilan Berbahasa

a) Menyimak

Menyimak merupakan awal dari keterampilan berbahasa yakni suatu proses suatu proses kegiatan mendengarkan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Istilah *mendengarkan* sering diidentikkan dengan *menyimak*. Istilah *mendengarkan/menyimak* berbeda dari istilah *mendengar*. Meskipun sama sama menggunakan alat pendengaran, *mendengarkan* berbeda dengan *mendengar*. Pada kegiatan mendengar tidak tercakup unsur kesengajaan, konsentrasi, atau bahkan pemahaman. Sementara pada kegiatan mendengarkan terdapat unsur-unsur kesengajaan, dilakukan dengan penuh perhatian dan konsentrasi untuk memperoleh pemahaman yang memadai.

Dalam bahasa pertama (bahasa ibu), kita memperoleh keterampilan mendengarkan melalui proses yang tidak kita sadari yang disebut dengan proses *aquisition* (pemerolehan), bukan melalui proses *learning* (pembelajaran). Oleh karena itu, kita pun tidak menyadari begitu kompleksnya proses pemerolehan keterampilan mendengarkan tersebut.

Keterampilan menyimak dibagi menjadi dua yakni: (i) secara *interaktif* yakni seseorang yang menjadi penyimak melakukan tatap muka secara langsung atau tidak akan tetapi dapat melakukan timbal balik kepada pemberi pesan, dengan kata lain penerima pesan dapat meminta penjelasan kepada pemberi pesan apabila pesan yang ia terima kurang jelas. Misalnya berbicara melalui telepon. (ii) secara *non interaktif* yakni seseorang yang menjadi penyimak tidak melakukan tatap muka secara langsung dengan pemberi pesan dan tidak dapat melakukan timbal balik dalam hal ini penerima pesan tidak dapat meminta penjelasan kepada pemberi pesan apabila tidak paham dengan pesan yang disampaikan. Misalnya mendengarkan radio, menonton TV, khotbah dll.

b) Berbicara

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, ide dan perasaan. Keterampilan berbicara dapat dibagi menjadi tiga yakni: (i) secara *interaktif* atau secara langsung misalnya tatap muka langsung atau melalui telepon, (ii) secara *semiinteraktif* misalnya pada

saat berpidato langsung, (iii) secara non interaktif yakni secara tidak langsung misalnya pidato di televisi-televisi atau radio.

c) Membaca

Membaca yaitu suatu proses penyerapan informasi dari sebuah karya tulis untuk mengetahui informasi yang ingin disampaikan penulis. Keterampilan membaca tergolong keterampilan yang bersifat aktif reseptif. Aktivitas membaca dapat dikembangkan secara tersendiri, terpisah dari keterampilan mendengarkan dan berbicara. Namun, pada masyarakat yang memiliki tradisi literasi yang telah berkembang, sering kali keterampilan membaca dikembangkan secara terintegrasi dengan keterampilan menyimak dan berbicara.

Keterampilan membaca terbagi ke dalam dua klasifikasi, yakni (a) membaca permulaan, dan (b) membaca lanjutan. Kemampuan membaca permulaan ditandai oleh kemampuan *melek huruf*, yakni kemampuan mengenali lambang-lambang tulis dan dapat membunyikannya dengan benar. Pada fase ini, pemahaman isi bacaan belum begitu tampak karena orientasi pembaca lebih ke pengenalan lambang bunyi bahasa. Sementara pada membaca lanjut, kemampuan membaca ditandai oleh kemampuan *melek wacana*. Artinya, pembaca bukan hanya sekadar mengenali lambang tulis, bisa membunyikannya dengan lancar, melainkan juga dapat memetik isi/makna bacaan yang dibacanya. Penekanan membaca lanjut terletak pada pemahaman isi bacaan, bahkan pada tingkat tinggi harus disertai dengan kecepatan membaca yang memadai.

d) Menulis

Menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafis yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafis tersebut (Bryne, 1993).

Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang bersifat aktif produktif. Keterampilan ini dipandang menduduki hierarki yang paling rumit dan kompleks di antara jenis-jenis keterampilan berbahasa lainnya. Mengapa? Karena aktivitas menulis bukanlah sekadar hanya menyalin kata-kata dan kalimat-kalimat; melainkan menuangkan dan mengembangkan pikiran-pikiran, gagasan-gagasan, ide, dalam suatu struktur tulisan yang teratur, logis, sistematis, sehingga mudah ditangkap oleh pembacanya.

Sama seperti halnya dengan keterampilan membaca, keterampilan menulis pun dapat diklasifikasikan ke dalam dua kategori, yakni (a) menulis permulaan dan (b) menulis lanjutan. Menulis permulaan sesungguhnya identik dengan melukis gambar. Pada fase ini, si penulis tidak menuangkan ide/gagasan, melainkan hanya sekadar melukis atau menyalin gambar/lambang bunyi bahasa ke dalam wujud lambang-lambang tertulis. Pada awal-awal memasuki persekolahan, para mahasiswa dilatih menulis permulaan yang proses pembelajarannya sering disinergikan dan diintegrasikan dengan kegiatan membaca permulaan. Kegiatan menulis yang sesungguhnya merupakan aktivitas curah ide, curah gagasan, yang dinyatakan secara tertulis melalui bahasa tulis.

Menurut Dede, (2011) empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, menulis memiliki hubungan yang sangat erat meskipun masing-masing memiliki ciri tertentu. Karena ada hubungan yang sangat erat ini, pembelajaran dalam satu jenis keterampilan sering meningkatkan keterampilan yang lain. Misalnya pembelajaran membaca, di samping meningkatkan keterampilan membaca dapat juga meningkatkan keterampilan menulis. Contoh lain belajar menemukan ide-ide pokok dalam menyimak juga meningkatkan kemampuan menemukan ide-ide pokok dalam membaca, karena kegiatan berpikir baik dalam memahami bahasa lisan atau bahasa tertulis pada dasarnya sama.

Seseorang yang memiliki pengalaman berbahasa yang cukup luas akan dapat mengungkapkan maksudnya dan memahami maksud orang lain dengan mudah. Kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis semua bergantung pada kekayaan kosakata yang diperlukan untuk berkomunikasi yang dimiliki oleh seseorang. Selain itu kemampuan berbahasa juga memerlukan kemampuan menggunakan kaidah bahasa.

a) Hubungan antara Menyimak dan Berbicara

Menyimak dan berbicara merupakan keterampilan yang saling melengkapi, keduanya saling bergantung. Tidak ada yang perlu dikatakan jika tidak ada seorang pun yang mendengarkan, dan meskipun mungkin kita dapat menyimak nyanyian atau doa, komunikasi yang diucapkan merupakan hal utama yang perlu disimak. Menyimak dan berbicara, merupakan keterampilan

berbahasa lisan. Keduanya membutuhkan penyandian dan penyandian kembali simbol – simbol lisan.

Pada dasarnya bahasa yang digunakan dalam percakapan dipelajari lewat menyimak dan menirukan pembicaraan. Anak-anak tidak hanya menirukan pembicaraan yang mereka pahami, tetapi juga mencoba menirukan hal-hal yang tidak mereka pahami. Kenyataan ini mengharuskan orang tua dan dosen menjadi model berbahasa yang baik, supaya anak-anak tidak menirukan pembicaraan yang memalukan atau tidak benar (Ross dan Roe, 1990: 11).

b) Hubungan antara Menyimak dan Membaca

Menyimak dan membaca merupakan keterampilan reseptif. Keduanya memungkinkan seseorang menerima informasi dari orang lain. Baik dalam menyimak dan dalam membaca dibutuhkan penyandian symbol-simbol; menyimak bersifat lisan sedangkan membaca bersifat tertulis.

Penyandian kembali simbol-simbol lisan (menyimak) hanya melibatkan satu tingkat pemindahan, yaitu dari bunyi ke pengalaman yang menjadi sumbernya. Misalnya ketika seorang anak menyimak kalimat “Nanti Ibu belikan bola”, anak menghubungkan dengan alat permainan yang digunakan untuk bermain sepak bola, sehingga dapat memahami arti kata bola yang disimaknya. Penyandian kembali simbol-simbol tertulis (membaca) melibatkan dua tingkat pemindahan, yaitu dari simbol tertulis ke simbol lisan, selanjutnya ke pengalaman yang menjadi sumbernya. Ketika membaca bola, anak mengucapkan atau mengucapkan dalam hati kata tersebut. Selain itu menghubungkannya dengan benda yang digunakan untuk bermain sepak bola.

Oleh karena itu, keterampilan menyimak bagus untuk mengembangkan kesiapan membaca, karena menyimak memerlukan proses mental yang sama dengan membaca, kecuali pada tingkat penyandiannya.

Mengajar anak-anak menangkap ide-ide pokok, detail, urutan, hubungan sebab akibat, mengevaluasi secara kritis, dan menangkap elemen-elemen lain dari pesan-pesan secara lisan dapat mempengaruhi kemampuan anak-anak membaca guna menangkap elemen-elemen yang sama seperti ketika mereka menyimak. Penambahan sebuah kata dalam kosa kata yang disimak anak-anak meningkatkan kemungkinan mereka dapat menafsirkan arti kata tersebut jika mereka membacanya (Ross dan Roe, 1990: 12). Contoh, seorang anak yang dapat memahami kata “bermain” ketika menyimak cerita dosennya, juga dapat memahami ketika menjumpai kata tersebut dalam bacaan.

c) Hubungan antara Berbicara dan Menulis

Berbicara dan menulis merupakan keterampilan ekspresif atau produktif. Keduanya digunakan untuk menyampaikan informasi. Dalam berbicara dan menulis dibutuhkan kemampuan menyandikan simbol-simbol, simbol lisan dalam berbicara dan simbol tertulis dalam menulis.

Baik dalam kegiatan berbicara dan menulis pengorganisasian pikiran sangat penting. Pengorganisasian pikiran ini lebih mudah dalam menulis, karena informasi dapat disusun kembali secara mudah setelah ditulis sebelum disampaikan kepada orang lain untuk dibaca. Sebaliknya setelah suatu pesan yang tidak teratur dikatakan kepada orang lain, meskipun telah dibetulkan oleh pembicara, kesan yang tidak baik sering kali masih tetap ada dalam diri

pendengar. Itulah sebabnya banyak pembicara yang merencanakan apa yang akan dikatakan dalam bentuk tertulis dahulu sebelum disajikan secara lisan.

Namun, kegiatan berbicara dapat juga merupakan kegiatan untuk mencapai kesiapan menulis. Bahasa lisan dipelajari lebih dahulu oleh anak-anak dan pada umumnya mereka tidak menyatakan secara tertulis hal-hal yang tidak mereka kuasai secara lisan.

d) Hubungan antara Membaca dan Menulis

Membaca dan menulis merupakan keterampilan yang saling melengkapi. Tidak ada yang perlu ditulis kalau tidak ada yang membacanya, dan tidak ada yang dapat dibaca kalau belum ada yang ditulis. Keduanya merupakan keterampilan bahasa yang tertulis, dan menggunakan simbol-simbol yang dapat dilihat dan mewakili kata-kata yang diucapkan serta pengalaman dibalik kata-kata tersebut.

Dalam menulis, orang lebih suka menggunakan kata-kata yang dikenal dan yang dirasakan sudah dipahami dengan baik dalam bahasa bacaan yang telah dibacanya. Namun, banyak materi yang telah dibaca dan dikuasai oleh seseorang yang tidak pernah muncul dalam tulisan (karangan). Hal itu terjadi karena untuk menggunakan suatu kata dalam tulisan diperlukan pengetahuan yang lebih mendalam dalam hal penerapan kata tersebut daripada sekedar memahami ketika membaca.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap keterampilan itu erat sekali hubungannya dengan keempat keterampilan lainnya dengan cara beraneka ragam. Menyimak dan berbicara kita pelajari sebelum memasuki

sekolah, sedangkan membaca dan menulis dipelajari di sekolah. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan yang disebut catur tunggal.

3. *E-modul*

Menurut Darmawan (2014:12) pengembangan produk adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Dalam pembelajaran, kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan. Pengembangan terdiri dari perangkat keras pembelajaran, mencakup perangkat lunak, bahan-bahan visual dan audio, serta program atau paket yang merupakan paduan berbagai bagian. Pengembangan *e-modul* mempunyai peran yang penting dalam proses belajar mengajar (Mustholiq, 2007).

E-modul merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran (Widiastutik, 2021). *E-modul* adalah sebuah modul yang dipublikasi dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar atau keduanya dan dapat dibaca melalui komputer atau perangkat elektronik lainnya (Shih B-Y, 2013). Saat ini *e-modul* dapat ditampilkan dalam bentuk flipbook. Menurut website animasi Teknokids dalam Diena (2010), *Flipbook* adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi (Udi M D, 506: 2016).

Violadini & Mustika, (2021) menyatakan bahwa *e-modul* adalah salah satu produk bahan ajar non cetak berbasis digital yang secara mandiri dirancang untuk

dapat dipelajari oleh mahasiswa. Dari hasil penelitian yang dilakukan (Syahrial et al., 2019) bahwa mahasiswa memiliki persepsi, minat dan motivasi yang baik setelah diperkenalkan *e-modul* di dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan *e-modul* ini, membuat mahasiswa lebih tertarik dalam pembelajaran maka dari itu sangat dianjurkan bagi dosen untuk menggunakan *e-modul* dalam proses pembelajarannya. Mengembangkan bahan ajar *e-modul* perlu adanya metode dalam proses pembelajaran yang di jelaskan oleh (Majid, 2014) bahwa metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara dosen menggunakan metode dalam proses pembelajaran.

E-modul adalah buku teks, sumber belajar mandiri, berisi topik atau satuan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang telah ditetapkan, dan buku yang dirancang untuk memungkinkan mahasiswa belajar mandiri tanpa bimbingan dosen (Diana, 2021), jadi modul ini memuat semua komponen dasar dari buku teks tersebut. Menurut Prawidaliga (Ummah, Suarsini, & Lestari, 2020) modul merupakan bahan ajar yang meliputi tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, uraian materi, rangkuman, evaluasi, umpan balik, dan tindak lanjut. Modul elektronik (*electronic module*) merupakan suatu bentuk pajangan yang secara sistematis menyusun materi pembelajaran mandiri ke dalam satuan pembelajaran tertentu dan menyajikannya dalam format elektronik sehingga mahasiswa dapat melakukan kunjungan digital.

E-modul elektronik merupakan salah satu sumber materi ajar yang dapat digunakan dan mahasiswa dalam melakukan pembelajaran. Materi ajar memiliki

peranan yang sangat penting dalam mencapai capaian pembelajaran, *e-modul* merupakan materi ajar disusun dengan menyesuaikan dengan karakteristik mahasiswa (Zulkhi, Rusdyanti, & Astari, 2022). Kurikulum 2013 dan implementasi kurikulum merdeka yang menuntut untuk dapat mengintegrasikan kontekstual atau potensi yang ada di daerah setiap mahasiswa, sehingga diperlukan sebuah bahan ajar berupa *e-modul* yang tentunya *e-modul* ini dapat diterapkan secara *blended learning* (pembelajaran campuran, baik secara *offline* ataupun *online*) mendukung yaitu bahan ajar berbasis kontekstual.

Sering dijumpai di lapangan, bahwasanya modul pembelajaran yang digunakan oleh dosen di kelas masih bersifat konvensional. Sehingga Kendala yang sering dijumpai saat menggunakan modul konvensional antara lain mahasiswa cepat merasa bosan dan kurang tertarik mempelajari materi yang terdapat pada modul, hal ini biasanya berpengaruh pada hasil belajar mahasiswa. Kurang efisien karena mahasiswa harus mengeluarkan biaya lebih untuk memperbanyak modul.

Di samping itu, saat ini pengguna teknologi *smart phone* meningkat pesat tak luput juga para mahasiswa setiap harinya bermain *gadget*, tentunya hal ini menjadi motivasi bagi dosen untuk berinovasi dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai tuntutan zaman. untuk mengantisipasi hal-hal yang kurang positif seperti mahasiswa lebih banyak menghabiskan waktu bermain media sosial atau *game online* (Fitriani & Indriaturrahmi, 2020).

Berdasarkan kondisi tersebut pengembangan modul dengan memanfaatkan teknologi informasi dikembangkan menjadi *e-modul* dan merupakan produk digital atau non-cetak yang dikembangkan dengan aplikasi khusus dan dengan berbantuan komputer, serta diberikan elemen multimedia interaktif untuk lebih menarik dan interaktif. (Fitriani & Indriaturrahmi, 2020) juga menjelaskan tentang perbedaan modul cetak dengan *e-modul* adalah modul cetak menggunakan kertas, sedangkan *e-modul* merupakan modul elektronik yang pengembangan dan pengaplikasiannya memanfaatkan teknologi informasi.

Melalui *e-modul* ini diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada dosen untuk memfasilitasi mahasiswa yang memiliki karakteristik belajar dengan kecepatan belajar yang berbeda-beda. Pengembangan *e-modul* bahasa Indonesia berbasis kontekstual pada mahasiswa PGSD FKIP tersebut disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan pengguna (*user*), bertujuan untuk menarik minat mahasiswa dalam menggunakan *e-modul* dan untuk mencapai kompetensi pembelajaran yang diharapkan. *E-modul* digunakan sebagai alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi (Wibowo & Pratiwi, 2018).

Berdasarkan beberapa teori di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa bahan ajar *e-modul* adalah sebuah perangkat pembelajaran yang dirancang secara digital sehingga dapat diterapkan secara *online* guna membantu dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Manfaat pengembangan *e-modul* ini dapat mengkondisikan kegiatan pembelajaran di kelas lebih terencana dengan baik, mandiri, tuntas dan output

yang jelas. Selain itu, melalui materi ajar (*e-modul*) ini, dosen dan mahasiswa akan lebih mudah dalam mencapai capaian pembelajaran bersama. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-modul* sebagai sumber belajar mata kuliah bahasa Indonesia pada mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Selama ini modul yang biasa digunakan oleh mahasiswa adalah modul konvensional atau modul cetak, modul tersebut dirasa kurang efektif apalagi ditengah berkembangnya teknologi informasi yang semakin canggih. Oleh sebab itu, diperlukan suatu inovasi atau pembaharuan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi abad 21 yaitu pengembangan *e-modul* bahasa Indonesia MKDU mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar.

a. Karakteristik *E-modul*

- 1) Bahan ajar *e-modul* yang dikembangkan dalam bentuk file elektronik yang dijalankan dengan menggunakan multimedia interaktif seperti *flip PDF Professional*, *power point*, *flip book Maker*.
- 2) Selain dapat disampaikan secara langsung, bahan ajar *e-modul* ini dapat disampaikan oleh dosen secara online dengan bantuan jaringan dan platform atau aplikasi pembelajaran.
- 3) Mudah digunakan oleh dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

b. Kelebihan dan Kekurangan *E-modul*

Kelebihan dan kekurangan karakteristik bahan ajar *e-modul* berbasis kontekstual

1. Kelebihan

- 1) Mahasiswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesiapan, dan keinginan.
- 2) Mahasiswa belajar dengan menggunakan media Komputer, android yang dapat menyesuaikan diri dengan kemampuan mahasiswa
- 3) Mahasiswa akan terdorong untuk mengejar dan memahami pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang baik
- 4) Mahasiswa mengenal perangkat teknologi informasi dan komunikasi.
- 5) Memberikan pengalaman baru bagi mahasiswa.
- 6) Mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

2. Kekurangan

- 1) *Design* yang kurang menarik menyebabkan kebingungan dan kebosanan
- 2) Tuntutan terhadap spesifikasi komputer yang memadai
- 3) Jika akses jaringan yang tidak memadai, maka dosen akan sulit melaksanakan pembelajaran secara *online*
- 4) Kendala bagi orang dengan kemampuan terbatas/ cacat/ disable.

c. Langkah-langkah Pengembangan *E-modul*

Adapun langkah dalam pengembangan e-modul bahasa Indonesia MKDU yaitu sebagai berikut:

1. Melakukan analisis pada mahasiswa, dan dosen, mengenai kondisi dan kebutuhannya. Pada tahap ini dosen dapat mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul dalam pembelajaran, dosen dapat menganalisis kondisi dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran sehingga *e-modul* yang di desain akurat dengan masalah yang ada dalam pembelajaran.
2. Melakukan asesmen diagnostik pada mahasiswa mengenai kondisi dan kebutuhan dalam pembelajaran. Pada tahap ini dosen mengidentifikasi kesiapan mahasiswa sebelum belajar. Dosen melakukan asesmen ini secara spesifik untuk mengidentifikasi kompetensi, kekuatan, dan kelemahan siswa.
3. Mengembangkan *e-modul* yang bersumber dari alur capaian pembelajaran, alur tersebut berdasarkan dengan capaian pembelajaran. Esensi dari tahapan ini adalah pengembangan materi sama halnya seperti mengembangkan materi pada rencana pelaksanaan semester (RPS)
4. Mendesain jenis, teknik, dan instrumen asesmen. Pada tahap ini dosen dapat menentukan instrumen yang dapat digunakan untuk asesmen yang beracuan pada tiga instrumen asesmen nasional yaitu asesmen kompetensi minimum, survei karakter, dan survei lingkungan belajar.
5. *E-modul* ajar disusun berdasarkan komponen-komponen yang telah direncanakan
6. Dosen dapat menentukan beberapa komponen secara esensial yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Beberapa komponen yang ada dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dalam pembelajaran.

7. Komponen esensial dapat dielaborasikan dalam kegiatan pembelajaran
8. Setelah tahapan sebelumnya telah diterapkan, maka modul siap digunakan.
9. Evaluasi *e-modul*

4. Pembelajaran Kontekstual

Pendekatan adalah proses, cara, dan perbuatan yang diusahakan dalam rangka aktivitas penelitian untuk mengadakan hubungan dengan orang yang diteliti. *Contextual Teaching and Learning* terdiri dari tiga kata. *Context* artinya berhubungan dengan suasana atau keadaan. *Teaching* artinya mengajar. *Learning* artinya pengetahuan. Menurut bahasa berasal dari bahasa latin yang artinya mengikuti keadaan, situasi dan kejadian.

Landasan Filosofis pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah Konstruktivisme yaitu filosofis belajar yang menekankan bahwa belajar tidak hanya menghafal, tetapi mengkontruksikan atau membangun pengetahuan dan keterampilan baru lewat fakta- fakta yang mereka alami dalam kehidupannya.

CTL atau biasa disebut pembelajaran kontekstual merupakan suatu konsep pembelajaran yang holistik, dimana materi pelajaran dikaitkan dengan lingkungan sekitar atau konteks kehidupan sehari-hari baik sosial, budaya, kulltur, maupun kehidupan pribadi mahasiswa sehingga akan menghasilkan pembelajaran yang bermakna dan mahasiswa dapat memiliki pengetahuan maupun keterampilan yang dapat diterapkan pada berbagai permasalahan, (Soimin, 2014:41). Sependapat dengan pernyataan Soimin, Elaine B. Johnson (Rusman, 2014:187)

mengatakan, “Pembelajaran kontekstual adalah sebuah sistem pembelajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dalam kehidupan sehari-hari mahasiswa”

The Washington State Consortium for Contextual Teaching and Learning (2001) mengartikan pembelajaran kontekstual adalah pengajaran yang memungkinkan mahasiswa memperkuat, memperluas, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan akademisnya dalam berbagai latar sekolah dan diluar sekolah/ perguruan tinggi untuk memecahkan seluruh persoalan yang ada dalam dunia yang nyata. Pembelajaran konteks terjadi ketika mahasiswa menerapkan dan mengalami apa yang diajarkan dengan mengacu pada masalah riil yang berasosiasi dengan peranan dan tanggung jawab sebagai anggota keluarga, masyarakat, mahasiswa, dan selaku pekerja.

Center on Education and Work at The University of Wisconsin Madison (2003), mengartikan pembelajaran kontekstual adalah suatu konsepsi belajar-mengajar yang membantu dosen menghubungkan isi pelajaran dengan situasi dunia nyata dan membantu mahasiswa membuat hubungan antara pengetahuan dan aplikasinya dalam kehidupan mahasiswa sebagai anggota keluarga, masyarakat dan pekerja serta meminta ketekunan belajar.

Untuk memahami secara lebih mendalam konsep pembelajaran kontekstual, *Center For Occupational Research* (1999) di Amerika menjabarkannya menjadi lima konsep bawahan yang disingkat REACT yaitu:

1. *Relating* adalah bentuk belajar dalam konteks kehidupan nyata atau pengalaman nyata, pembelajaran harus digunakan untuk menghubungkan

situasi sehari-hari dengan informasi baru untuk dipahami atau dengan problema untuk dipecahkan.

2. *Experincing* adalah belajar dalam konteks eksplorasi, penemuan, dan penciptaan. Ini berarti bahwa pengetahuan yang diperoleh mahasiswa melalui pembelajaran yang mengedepankan proses berpikir kritis lewat siklus inquiry.
3. *Applying* adalah belajar dalam bentuk penerapan hasil belajar ke dalam penggunaan dan kebutuhan praktis. Dalam praktiknya, mahasiswa menerapkan konsep dan informasi ke dalam kebutuhan kehidupan mendatang yang dibayangkan.
4. *Cooperating* adalah belajar dalam bentuk berbagi informasi dan pengalaman, saling merespon, dan saling berkomunikasi. Bentuk ini tidak hanya membantu mahasiswa belajar materi, tetapi juga konsisten dengan penekanan belajar kontekstual dalam kehidupan nyata. Dalam kehidupan nyata mahasiswa akan menjadi warga yang hidup berdampingan dan berkomunikasi dengan warga lain.
5. *Transferring* adalah kegiatan belajar dalam bentuk memanfaatkan pengetahuan pengalaman berdasarkan konteks baru untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman belajar yang baru.

Sejalan dengan hal tersebut, menurut (Nurdiansyah,2016:39) Pendekatan CTL merupakan: “Pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa menerapkan dan mengalami apa yang sedang diajarkan dengan mengacu pada masalah-masalah dunia nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan”.

Pembelajaran kontekstual adalah sistem belajar dan mengajar yang membantu dosen mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata mahasiswa dan mendorong mahasiswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, dan pekerjaan. CTL adalah mengajar dan belajar yang menghubungkan isi pelajaran dengan lingkungan. Johnson (2002) mengartikan pembelajaran kontekstual adalah suatu proses pendidikan yang bertujuan membantu mahasiswa melihat makna dalam bahan pelajaran yang mereka pelajari dengan cara menghubungkannya dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari, yaitu dengan konteks lingkungan pribadinya, sosial dan budaya.

Selain itu, Menurut Aqib (2013:13) ada beberapa teori yang melandasi pembelajaran kontekstual, yaitu

1. *Knowledge Based Contructivism*, yaitu menekankan pada pentingnya seorang mahasiswa untuk membangun pengetahuan mereka sendiri dengan terlibat langsung dalam pembelajaran.
2. *Effort Based Learning/ Incremental Theory of Intellegennce*. Bekerja keras untuk mencapai tujuan belajar yang akan memotivasi seseorang untuk terlibat dalam kegiatan belajar.
3. *Socialization*, menekankan bahwa belajar adalah proses sosial yang menentukan tujuan belajar, oleh karenanya faktor sosial dan budaya perlu diperhatikan selama perencanaan pengajaran.

4. *Situated Learning*, pengetahuan dan pembelajaran harus dikondisikan dalam fisik tertentu dan konteks sosial (masyarakat, rumah, dan sebagainya) dalam mencapai tujuan belajar.
5. *Distributed Learning*, manusia merupakan bagian terintegrasi dari proses pembelajaran. Oleh karena itu, harus berbagi pengetahuan dan tugas-tugas.

Berdasarkan beberapa teori di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pembelajaran CTL dosen hendaknya memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk dapat mengembangkan kompetensi yang mereka miliki, dengan tujuan untuk menemukan makna materi dan menerapkan pengetahuan yang didapatnya.

Mahasiswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari konteks yang terbatas sedikit demi sedikit, dan dari proses mengkonstruksi sendiri, sebagai bekal untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya sebagai anggota masyarakat. CTL adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan mahasiswa secara utuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong mahasiswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Dari konsep tersebut, minimal tiga hal yang terkandung didalamnya:

1. CTL menekankan kepada proses keterlibatan mahasiswa untuk menemukan materi, artinya proses belajar diorientasikan pada proses pengalaman secara langsung. Proses belajar dalam konteks CTL tidak mengharapkan mahasiswa

hanya dapat menerima materi pelajaran saja secara pasif, akan tetapi proses mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran.

2. CTL mendorong mahasiswa agar dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, artinya mahasiswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara belajar disekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting sebab dengan dapat mengorelasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, bukan saja bagi mahasiswa materi itu akan bermakna secara fungsional akan tetapi materi yang dipelajarinya akan tertanam erat dalam memori mahasiswa, sehingga tidak mudah dilupakan.
3. CTL mendorong mahasiswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan, artinya pembelajaran kontekstual bukan hanya mengharapkan mahasiswa dapat memahami materi yang dipelajarinya, akan tetapi bagaimana materi pelajaran itu dapat mewarnai perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

Lebih lanjut, Rusman (2014:187) menyimpulkan bahwa inti dari pembelajaran kontekstual adalah keterkaitan antara materi pelajaran dengan pengalaman atau lingkungan sekitar mahasiswa, sehingga mahasiswa akan berperan aktif untuk mengembangkan kemampuannya dikarenakan mahasiswa berusaha mempelajari materi pelajaran juga mengaitkan dengan lingkungan sekitarnya dan mampu menerapkannya.

Pembelajaran kontekstual sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang dapat membantu dosen untuk menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan serta menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna

dikarenakan belajar bukan hanya pemahaman terhadap pengetahuan yang abstrak namun mahasiswa dihadapkan pada kegiatan pembelajaran yang jelas karena bersifat konkret yaitu dikaitkan dengan lingkungan sekitar. Sebagaimana pendapat Nurdyansyah, dkk (2016:37) berpendapat bahwa pendekatan CTL merupakan:

“Pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa menerapkan dan mengalami apa yang sedang diajarkan dengan mengacu pada masalah-masalah dunia nyata, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih berarti dan menyenangkan.”

Menurut Murtono (2017:116) mengemukakan bahwa pembelajaran kontekstual dapat terjadi jika mahasiswa mampu menerapkan dari hasil mengalami apa yang sedang diajarkan dengan mengacu yang terjadi pada dunia nyata yang berhubungan dengan peran dan tanggung jawab mereka sebagai anggota keluarga, masyarakat, siswa, warga negara, dll. Oleh karena itu, pembelajaran kontekstual dapat berlangsung dalam berbagai konteks kehidupan, baik disekolah, rumah, maupun lingkungan masyarakat.

Selanjutnya pendapat Johnson (2002) berpendapat bahwa

“CTL memungkinkan mahasiswa menghubungkan isi mata pelajaran dengan akademik dengan konteks kehidupan sehari-hari untuk menemukan makna. CTL memperluas konteks pribadi mahasiswa lebih lanjut melalui pemberian pengalaman segar yang akan merangsang otak guna menjalin hubungan baru untuk menemukan makna yang baru.”

Sementara itu, Howey R, Keneth, (2001) mendefinisikan CTL sebagai berikut.

“CTL adalah pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses belajar dimana mahasiswa menggunakan pemahaman dan kemampuan akademiknya dalam berbagai konteks dalam dan luar kelas dalam memecahkan masalah yang bersifat simulative ataupun nyata, baik sendiri maupun Bersama-sama”

Beberapa pendapat, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual adalah upaya pengelolaan pembelajaran agar mahasiswa dapat memperoleh pembelajaran yang bermakna dimana materi pelajaran bahasa Indonesia yang dipelajari dikaitkan dengan lingkungan sekitar mahasiswa sehingga mahasiswa akan lebih memahami materi yang diajarkan oleh dosen, selain itu pembelajaran kontekstual juga dapat mendorong mahasiswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan termotivasi dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan adanya keterlibatan langsung mahasiswa dalam mencoba, melakukan dan mengalami sendiri sehingga kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna.

a. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Kontekstual

Karakteristik pembelajaran kontekstual menurut Johnson B. Elaine, (2002) dalam Rusman (2014:192) meliputi: (1) menjalin hubungan-hubungan yang bermakna (*making meaningful connections*); (2) mengerjakan pekerjaan-pekerjaan yang berarti (*doing significant work*); (3) melakukan proses belajar yang diatur sendiri (*self-regulated learning*); (4) mengadakan kolaborasi (*collaborating*); (5) berpikir kritis dan kreatif (*critical and creative thinking*); (6) memberikan layanan secara individual (*nurturing the individual*); (7) mengupayakan pencapaian standar yang tinggi (*reaching high standards*); (8) menggunakan asesmen autentik (*using authentic assessment*).

Tugas dosen dalam pembelajaran kontekstual adalah membantu mahasiswa dalam mencapai tujuan. Maksudnya, dosen lebih berurusan dengan strategi daripada sekedar memberi informasi. Dosen hanya mengelola kelas

sebagai sebuah tim yang bekerja sama untuk mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja sama untuk menemukan suatu yang baru bagi mahasiswa. Karena Pembelajaran abad 21 merupakan suatu peralihan pembelajaran dimana kurikulum yang dikembangkan saat ini menuntut untuk merubah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada dosen (*teacher centered learning*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student centered learning*) (Onyema et al., 2019). Sehingga hal demikian berpengaruh pada kualitas pendidikan.

Proses belajar mengajar lebih diwarnai *Student Centered* daripada *Teacher Centered*. Menurut Depdiknas, 2005:31 dosen harus melaksanakan beberapa hal sebagai berikut:

1. Mengkaji konsep atau teori yang akan dipelajari oleh mahasiswa
2. Memahami latar belakang dan pengalaman hidup mahasiswa melalui proses pengkajian secara seksama
3. Mempelajari lingkungan dan tempat tinggal mahasiswa yang selanjutnya memilih dan mengkaitkan dengan konsep atau teori yang akan dibahas dalam pembelajaran kontekstual
4. Merancang pengajaran dengan mengkaitkan konsep atau teori yang dipelajari dengan pertimbangan pengalaman yang dimiliki mahasiswa
5. penilaian terhadap pemahaman siswa, dimana hasilnya nanti Melaksanakan dijadikan bahan refleksi terhadap rencana pembelajaran dan pelaksanaannya.

b. Komponen Pembelajaran Kontekstual

Komponen pembelajaran kontekstual meliputi: (1) menjalin hubungan-hubungan yang bermakna (*making meaningful connections*), (2) mengerjakan pekerjaan-pekerjaan yang berarti (*doing significant work*), (3) melakukan proses belajar yang diatur sendiri (*Self-regulated learning*), (4) mengadakan kolaborasi (*collaboration*), (5) berpikir kritis dan kreatif (*critical dan creative thinking*), (6) memberikan layananan secara individual (*nurturing the individual*), (7) mengupayakan pencapaian standar yang tinggi (*reaching high standards*), (8) menggunakan asesmen autentik (*using suthentic assessment*). (Johnson B. Elaine, 2002)

c. Prinsip Pembelajaran Kontekstual

Ada tujuh prinsip pembelajaran kontekstual menurut Rusman (2012:193-198) yang harus dikembangkan oleh dosen yaitu:

a) Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme merupakan landasan berpikir (filosofi) dalam CTL, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta, konsep atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus membangun pengetahuan itu memberi makna melalui pengalaman yang nyata. Oleh karena itu, dalam CTL strategi untuk membelajarkan mahasiswa menghubungkan antara setiap konsep dengan kenyataan merupakan unsur yang diutamakan dibandingkan dengan penekanan terhadap seberapa banyak pengetahuan yang harus diingat oleh mahasiswa.

b) Menemukan (*Inquiry*)

Menemukan, merupakan kegiatan inti dari CTL, melalui upaya menemukan akan memberikan penegasan bahwa pengetahuan dan keterampilan serta kemampuan-kemampuan lain yang diperlukan bukan merupakan hasil dari mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi merupakan hasil menemukan sendiri. Kegiatan pembelajaran yang mengarah pada upaya menemukan, telah lama diperkenalkan pula dalam pembelajaran *inquiry and discovery* (mencari dan menemukan). Tentu saja unsur menemukan dari kedua pembelajaran (CTL dan *inquiry and discovery*) secara prinsip tidak banyak perbedaan, intinya sama, yaitu model atau sistem pembelajaran yang membantu siswa baik secara individu maupun kelompok belajar untuk menemukan sendiri sesuai dengan pengalaman masing-masing.

c) Bertanya (*Questioning*)

Unsur lain yang menjadi karakteristik utama CTL adalah kemampuan dan kebiasaan untuk bertanya. Pengetahuan yang dimiliki seseorang selalu bermula dari bertanya. Oleh karena itu, bertanya merupakan strategi utama dalam CTL. Melalui penerapan bertanya, pembelajaran akan lebih hidup, akan mendorong proses dan hasil pembelajaran yang lebih luas dan mendalam, dan akan banyak ditemukan unsur-unsur terkait yang sebelumnya tidak terpikirkan baik oleh dosen maupun oleh mahasiswa. Oleh karena itu, cukup beralasan jika dengan pengembangan bertanya produktivitas pembelajaran akan lebih tinggi karena dengan bertanya, maka: 1) Dapat menggali informasi, baik administrasi maupun akademik; 2) Mengecek pemahaman mahasiswa; 3) Membangkitkan

respons siswa; 4) Mengetahui sejauh mana keingintahuan siswa; 5) Mengetahui hal-hal yang diketahui mahasiswa, 6) Memfokuskan perhatian siswa; 7) Membangkitkan lebih banyak lagi pertanyaan dari mahasiswa; dan 8) Menyegarkan kembali pengetahuan yang telah dimiliki mahasiswa.

d) Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Maksud dari masyarakat belajar adalah membiasakan mahasiswa untuk melakukan kerja sama dan memanfaatkan sumber belajar dari teman-teman belajarnya. Seperti yang disarankan dalam *learning community*, bahwa hasil pembelajaran diperoleh dari kerja sama dengan orang lain melalui berbagai pengalaman (*sharing*). Kebiasaan penerapan dan mengembangkan masyarakat belajar dalam CTL sangat dimungkinkan dan dibuka dengan luas memanfaatkan masyarakat belajar lain di luar kelas. Setiap mahasiswa semestinya dibimbing dan diarahkan untuk mengembangkan rasa ingin tahunya melalui pemanfaatan sumber belajar secara luas yang tidak hanya disekat oleh masyarakat belajar di dalam kelas, akan tetapi sumber manusia lain di luar kelas (keluarga dan masyarakat).

e) Pemodelan (*Modeling*)

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, rumitnya permasalahan hidup yang dihadapi dan tuntutan mahasiswa yang semakin berkembang dan beranekaragam, telah berdampak pada kemampuan dosen yang memiliki kemampuan lengkap, dan ini yang sulit dipenuhi. Oleh karena itu, maka kini dosen bukan lagi satu-satunya sumber belajar bagi mahasiswa,

sehingga tahap pembuatan model dapat dijadikan alternative untuk mengembangkan pembelajaran yang menarik.

f) Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru terjadi atau baru saja dipelajari. Dengan kata lain refleksi adalah berpikir ke belakang tentang apa-apa yang sudah dilakukan di masa lalu, mahasiswa mengendapkan apa yang baru dipelajarinya sebagai struktur pengetahuan yang baru yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya.

g) Penilaian Sebenarnya (*Authentic Assessment*)

Tahap terakhir dari pembelajaran kontekstual adalah melakukan penilaian. Penilaian sebagai bagian integral dari pembelajaran memiliki fungsi yang amat menentukan untuk mendapatkan informasi kualitas proses dan hasil pembelajaran melalui penerapan CTL. Penilaian adalah proses pengumpulan berbagai data dan informasi yang bisa memberikan gambaran atau petunjuk terhadap pengalaman belajar mahasiswa.

d. Langkah-langkah Pembelajaran Kontekstual

Dosen sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran harus mampu membuat skenario pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilaksanakan akan berjalan lancar. Begitupula dalam penerapan pembelajaran kontekstual, dosen harus membuat skenario agar penerapan pembelajaran kontekstual dapat berhasil.

Adapun langkah dalam pengembangan CTL menurut Rusman (2014:192) yaitu:

1. Mengembangkan pemikiran mahasiswa untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna, dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan baru mahasiswa.
2. Melaksanakan kegiatan *inquiry* pada semua topik yang diajarkan.
3. Mengembangkan sifat ingin tahu mahasiswa melalui pertanyaan yang diajukan
4. Menciptakan masyarakat belajar, seperti melalui kegiatan kelompok berdiskusi, tanya jawab, dan lain sebagainya.
5. Menghadirkan model melalui contoh pembelajaran melalui ilustrasi, model, bahkan media yang sebenarnya
6. Membiasakan anak melakukan refleksi setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
7. Melakukan penilaian secara objektif, yaitu menilai kemampuan yang sebenarnya pada setiap mahasiswa.

5. Teori Belajar yang Melandasi

Ada beberapa teori belajar yang melandasi penelitian ini, diantaranya adalah teori belajar konstruktivisme dan teori belajar sibernetik. Teori belajar konstruktivisme adalah teori yang menekankan bahwa pengetahuan terbentuk dari pengalaman dan konstruksi kognitif. Erat kaitannya dengan teori belajar sibernetik adalah teori belajar yang menekankan pada proses informasi dalam belajar, dan dipengaruhi langsung oleh kondisi internal dan eksternal mahasiswa.

a)Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme menyatakan bahwa mahasiswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan lama dan merevisinya apabila aturan- aturan itu tidak lagi sesuai. Menurut teori ini, satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa dosen tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada mahasiswa. Mahasiswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Yaitu mahasiswa diberi kesempatan yang seluas- luasnya untuk mengembangkan ide-ide yang ia miliki, dan mengajar mahasiswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar.

Konstruktivisme dianggap sebagai perkembangan lebih lanjut dari pandangan psikologi kognitif Piaget dan Vygotsky (Sukiman, 2008). Namun, dalam perkembangannya penafsiran konstruktivisme menjadi semakin meluas dalam memberikan pengertian. Penerapannya dalam belajar, beberapa pandangan kaum konstruktivis dapat dicatat sebagai berikut.

- 1) Belajar merupakan proses aktif dalam mengkonstruksi makna, baik dalam bentuk teks, dialog, pengalaman fisis, atau bentuk lainnya.
- 2) Belajar bukan sekedar hubungan stimulus-*response* tetapi memerlukan pengaturan diri dan pembentukan struktur konseptual melalui refleksi dan abstraksi.
- 3) Belajar pada dasarnya adalah pengembangan konsep dan pemahaman mendalam mengenai suatu objek.

- 4) Belajar lebih menekankan pada proses, bukan hasil. Dalam arti, "berpikir yang baik" lebih penting dari pada sekadar "menjawab dengan benar". Berpikir dengan baik akan dapat menemukan fenomena baru yang akan dapat dimanfaatkan untuk memecahkan persoalan yang lain. Sementara itu, seorang pembelajar yang sekadar "menemukan jawaban benar" belum tentu mampu memecahkan persoalan baru, karena tidak paham bagaimana menemukan cara memecahkan persoalan tersebut.
- 5) Belajar pada hakikatnya adalah proses mengkonstruksi pengetahuan melalui proses asimilasi dan akomodasi. Asimilasi yang dimaksud adalah proses kognitif yang mampu mengintegrasikan persepsi konsep, pengalaman baru ke dalam struktur atau skema yang sudah ada dalam pikirannya. Proses akomodasi pada dasarnya adalah proses membentuk struktur baru dengan rangsangan yang baru atau memodifikasi struktur yang ada sehingga cocok dengan rangsangan yang ada.
- 6) Belajar merupakan proses terus-menerus dalam arti setiap menghadapi persoalan baru akan dikonstruksi kembali berdasarkan pengetahuan yang sudah dimiliki agar terbentuk pengalaman baru yang lain.
- 7) hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang sudah diketahui sebelumnya yang diwujudkan menjadi pengetahuan baru.

Berdasarkan teori belajar konstruktivisme erat kaitannya dengan pembelajaran bahasa Indonesia dengan berbasis kontekstual. Dalam proses pembelajaran, mahasiswa mampu membangun sendiri pemahamannya mengenai suatu objek. Mahasiswa sangat bergantung kepada pemahaman yang

sudah dimiliki sebelumnya. Proses belajar yang bermakna dipengaruhi oleh motivasi konteks sosial, perbedaan setiap individu (setiap individu memiliki cara belajar yang berbeda dengan individu yang lain), sehingga belajar yang bermakna mudah terjadi melalui tugas-tugas belajar mandiri. Kemudian pembelajaran yang berasal dari mahasiswa lain (penjelasan oleh mahasiswa sendiri) akan lebih mudah diserap, dengan mengaitkan pengalaman langsung.

b) Teori belajar Sibernetik

Teori belajar sibernetik merupakan bentuk kata serapan dari kata ‘*Cybernetic*’ yakni sistem kontrol dan komunikasi yang memungkinkan feedback atau umpan balik. Kata ‘*cybernetic*’ yang selanjutnya ditulis dengan kata sibernetik berasal dari bahasa Yunani yang berarti pengendali atau pilot. Bidang ini menjadi disiplin ilmu komunikasi yang berkaitan dengan mengontrol mesin komputer. Istilah ini dipakai pertama kali oleh Louis Couffignal tahun 1958.

Kini istilah sibernetik berkembang menjadi segala sesuatu yang berhubungan dengan internet, kecerdasan buatan dan jaringan komputer. Istilah ‘*Cybernetic*’ pertama kali dikeluarkan oleh Nobert Wiener, seorang ilmuwan dari *Massachussets Institut Of Technology* (MIT), untuk menggambarkan kecerdasan buatan (*artificial intellidence*). Dalam pembelajaran muncullah pengembangan teori pemrosesan informasi yang disebut dengan teori sibernatik yang mana teori ini mempelajari kegiatan belajar dengan menggunakan teknologi informasi sesuai dengan perkembangan IT di era modern Yunus, R. (2018).

Uno (Thobroni: 2015:153) menjelaskan, teori belajar sibermetik adalah yang paling baru dari semua teori belajar yang telah dikenal. Teori ini berkembang sejalan dengan perkembangan ilmu informasi. Menurut teori ini, belajar adalah pengolahan informasi. Teori ini memiliki kesamaan dengan teori kognitif yang mementingkan proses. Proses memang penting dalam teori sibermetik. Namun, yang lebih penting adalah sistem informasi yang diproses karena informasi akan menentukan proses.

Ridwan Abdullah Sani (2013: 35) berpendapat, teori sibermetik merupakan teori belajar yang relatif baru dibandingkan dengan teori-teori belajar yang telah ada, seperti teori belajar behavioristik, konstruktivistik, humanistik, dan teori belajar kognitif. Cara belajar secara sibermetik terjadi jika mahasiswa mengolah informasi, memonitornya, dan menyusun strategi berkenaan dengan informasi tersebut. Hal yang terpenting dalam teori ini adalah "*Sistem Informasi*" yang akan menentukan terjadinya proses belajar. Menurut teori ini, tidak ada satupun cara belajar yang ideal untuk segala situasi. Sebuah informasi mungkin akan dipelajari oleh mahasiswa dengan satu macam proses belajar, namun informasi yang sama mungkin akan dipelajari mahasiswa yang lain melalui proses belajar berbeda.

Abdul Hamid (2009: 47) menyatakan, menurut teori belajar sibermetik yang terpenting adalah "*Sistem Informasi*" dari apa yang akan dipelajari pembelajar, sedangkan bagaimana proses belajar akan berlangsung dan sangat ditentukan oleh sistem informasi tersebut. Oleh karena itu, teori ini berasumsi bahwa tidak ada satu jenis cara belajar yang ideal untuk segala situasi. Sebab

cara belajar sangat ditentukan oleh sistem informasi. Abdul Hamid (2009:48) menjelaskan bahwa teori siberetik merupakan proses belajar mengolah sistem informasi dari materi yang akan dipelajari. Belajar adalah pengolahan informasi, maka dosen yang baik adalah dosen yang tahu persis informasi dari materi yang akan dibahas, tahu sistem-sistem berpikir dari pebelajar, dan tahu cara “mengklopkan” sistem informasi materi dengan sistem pebelajar.

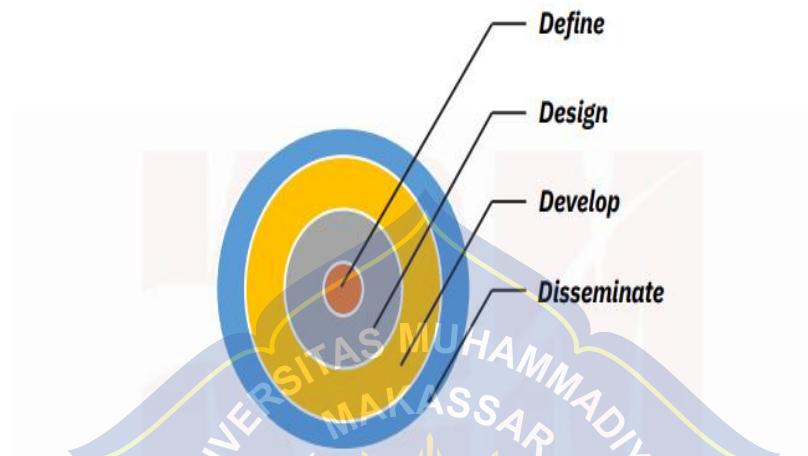
Erat kaitannya dengan topik penelitian yang diangkat, teori belajar siberetik berkembang menjadi segala sesuatu yang berhubungan dengan internet, kecerdasan buatan dan jaringan komputer, sehingga dalam pengembangan *e-modul* ini tentu membutuhkan platform internet dan aplikasi yang mumpuni, untuk membuat satu produk bahan ajar berupa *e-modul*.

Beberapa pendapat terkait teori yang melandasi, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual adalah mahasiswa diharapkan mampu memperoleh kecakapan intelektual dan dapat membangun sendiri pengetahuan dalam dirinya serta mampu memecahkan atau menyelesaikan permasalahan yang ada, karna dosen berfungsi sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Dengan begitu mahasiswa akan terbiasa mandiri dan menjadi lebih kreatif dan inovatif di dalam proses pembelajaran.

6. Teori Model Pengembangan 4-D Thiagarajan

Judul bukunya adalah: Pengembangan perangkat pembelajaran untuk pelatihan guru anak berkebutuhan khusus. “*Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*” yang dikembangkan tahun 1974.

Pengembangan bahan ajar untuk anak-anak cacat. Buku ini dikarang oleh: Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, Melvin I. Semme. Ketiganya bekerja di pusat inovasi pelatihan anak-anak cacat di Universitas Indiana.

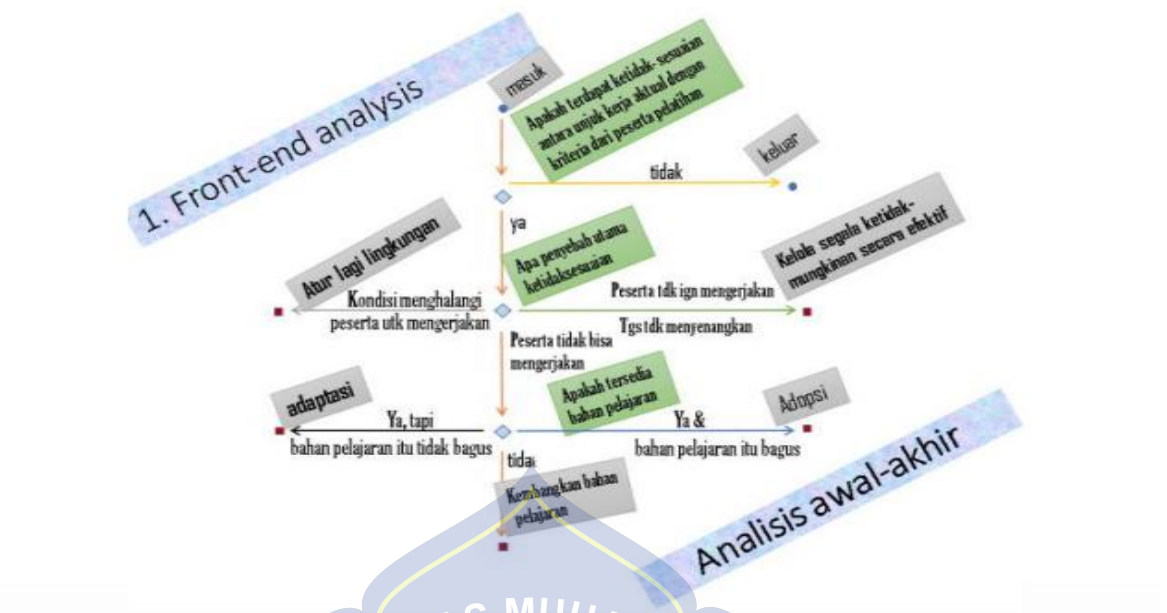


Gambar 2.1 Tahapan model pengembangan 4-D

Sumber: Thiagarajan (dalam Eny Winaryati, dkk: 2021)

Ada 4 (empat) tahap yang dikembangkan oleh Thiagarajan meliputi:

1. Tahap 1 (*Define*): menetapkan & mendefinisikan tujuan, bahan ajar & syarat-syarat pengajaran (*instructional*). Aktivitasnya meliputi: Analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, menentukan instruksi tujuan. Menganalisis masalah mendasar yang dihadapi peserta pelatihan (guru ABK): untuk meningkatkan performannya sehingga bisa direkam dan dipertimbangkan alternatif pembelajaran yang efisien. Jika alternatif pembelajaran dan materi tersedia baru disusun bahan pembelajaran. Ilustrasi cara melakukan analisis, dan bisa dikembangkan dalam berbagai bentuk analisis.



Gambar 2.2 *Fron-end Analysis* pada 4-D Thiagarajan

Sumber: Thiagarajan (dalam Eny Winaryati, dkk: 2021)

2. Tahap 2 (*Design*): mendesain prototype bahan ajar (*instructional material*) setelah menentukan sekumpulan tujuan behavior & memilih format dan media yang mendasari desain awal pengembangan perangkat pengajaran. Kegiatannya meliputi: konstruksi tes kriteria, pemilihan media, pilihan format, panduan, format manajemen sumber daya, format penguasaan pembelajaran, format buku petunjuk, format multimedia pembelajaran mandiri, format untuk pembelajaran kelompok kecil, format berbasis komputer.
3. Tahap 3 (*Development*): Memodifikasi prototype bahan ajar menjadi versi akhir yang efektif berdasarkan umpan balik evaluasi formatif dari pakar dan uji coba berulang pada peserta pelatihan. Kegiatannya meliputi: penilaian ahli, tes perkembangan. Ada 2 pengujian: (1) *Expert appraisal* dan (2)

Developmental testing. a) *Expert appraisal* adalah proses untuk mendapatkan *feedback* dari beberapa profesional untuk memperbaiki materi pembelajaran. Hasil *feedback* menjadi dasar untuk memperbaiki ketepatan, keefektifan, kemanfaatan dan kualitas teknis kualitas pembelajaran. b) *Developmental testing*: melakukan evaluasi formatif terhadap banyak proses yang ada. *Developmental testing* adalah uji coba *instructional material* pada kelompok sasaran dengan tujuan untuk memperoleh *feedback* agar *instructional material* lebih efektif. *Development testing* adalah uji coba bahan ajar pada kelompok target dengan tujuan memperoleh *feedback* agar bahan ajar lebih efektif.

4. Tahap 4 (*Disseminate*): dilakukan jika uji pengembangan menunjukkan hasil yang konsisten dan penilaian ahli merekomendasikan komentar positif. Kegiatannya meliputi: evaluasi sumatif, final *packaging*, *diffusion*. Tahap diseminasi dilakukan setelah evaluasi sumatif selesai. Ini menjadi tanggungjawab pengembang melakukan validasi secara empiris.

Berdasarkan teori model pengembangan 4-D Thiagarajan yakni model pengembangan penelitian dengan empat tahapan yaitu *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*. Erat kaitannya dengan topik penelitian yang diangkat, bahwa dalam pengembangan produk *e-modul* peneliti menggunakan model pengembangan 4-D sebagai langkah dalam membuat produk bahan ajar *e-modul*.

7. Pengembangan *E-modul* Berbasis Kontekstual

Pengembangan *e-modul* berbasis kontekstual pada mata kuliah bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) merupakan suatu modul yang dibuat dalam bentuk digital dengan menggunakan platform aplikasi *Flipbook FDF Professional*, dan juga bisa dibuat dengan platform aplikasi lainnya.

E-modul adalah salah satu produk bahan ajar non cetak berbasis digital yang secara mandiri dirancang untuk dapat dipelajari oleh mahasiswa dan dapat digunakan oleh dosen dengan praktis dan efektif. Selain itu, pengembangan produk *e-modul* ini dapat diterapkan secara *online* maupun *offline*. Dalam pengembangan *e-modul* tersebut, peneliti menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual, agar dalam proses pembelajaran dosen bisa mengaitkan antara materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga mahasiswa dapat memahami maksud konsep pembelajaran dengan baik.

Pembelajaran kontekstual adalah sistem belajar dan mengajar yang membantu dosen mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata mahasiswa dan mendorong mahasiswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, dan pekerjaan. CTL adalah mengajar dan belajar yang menghubungkan isi pelajaran dengan lingkungan. Sejalan dengan hal tersebut, Johnson (2002) mengartikan pembelajaran kontekstual adalah suatu proses pendidikan yang bertujuan membantu mahasiswa melihat makna dalam bahan pelajaran yang mereka pelajari dengan cara menghubungkannya dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari, yaitu dengan konteks lingkungan

pribadinya, sosial dan budaya. Dalam pengembangan *e-modul* berbasis kontekstual tersebut, pada setiap capaian pembelajaran mata kuliah (CPKM) pada bahan kajian atau topik pembelajaran peneliti menuliskan contoh kontekstual, yang tentunya disesuaikan dengan materi pada setiap topik pembelajaran yang terdapat pada pembelajaran bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU).

Sebagai salah satu contoh dalam pembelajaran bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) pada materi etika dan regulasi penyiaran Undang-Undang bahasa dan siaran yang terkait dengan pemakaian bahasa Indonesia. Salah satu contoh secara kontekstual misalnya penyiaran publik TVRI (Indonesia). TVRI: Menyajikan program nasional seperti berita, budaya, pendidikan, serta acara lokal dari berbagai daerah di Indonesia.

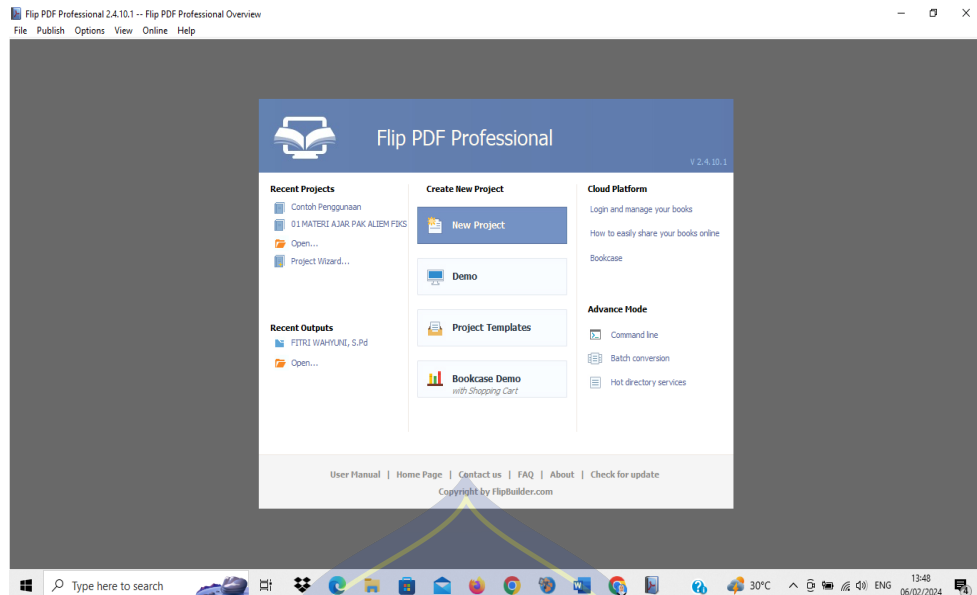
Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan *e-modul* berbasis kontekstual dalam proses pembelajaran, akan memberikan kemudahan kepada mahasiswa dan dosen, sehingga tercipta pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif, dan menambah wawasan mahasiswa terkait penggunaan ilmu teknologi (IT) sebagai sumber belajar, serta memperkenalkan kepada mahasiswa terkait platform atau aplikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara digital.

8. Flipbook PDF Professional

E-modul bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual yang dikembangkan yakni dengan menggunakan platform aplikasi yang bersifat *open source*. Aplikasi tersebut adalah *Flipbook PDF profesional* yang

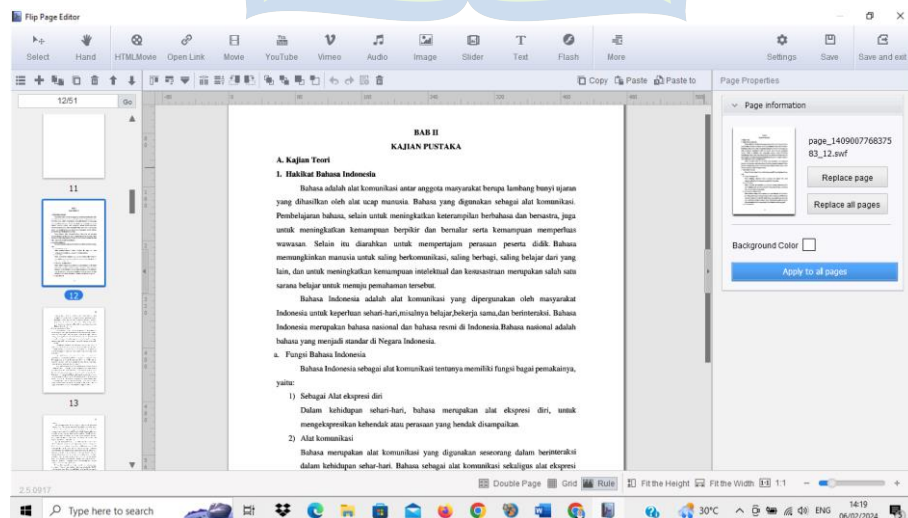
merupakan aplikasi yang digunakan dapat untuk membuat *e-modul* atau sebuah buku elektronik digital berbentuk *Flipbook PDF Profesional*. Perangkat lunak tersebut dapat diunduh secara bebas atau gratis melalui akses internet, sehingga dapat memberikan kemudahan kepada dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya aplikasi *Flipbook PDF Profesional* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang praktis dan efektif untuk digunakan oleh mahasiswa dan dosen.

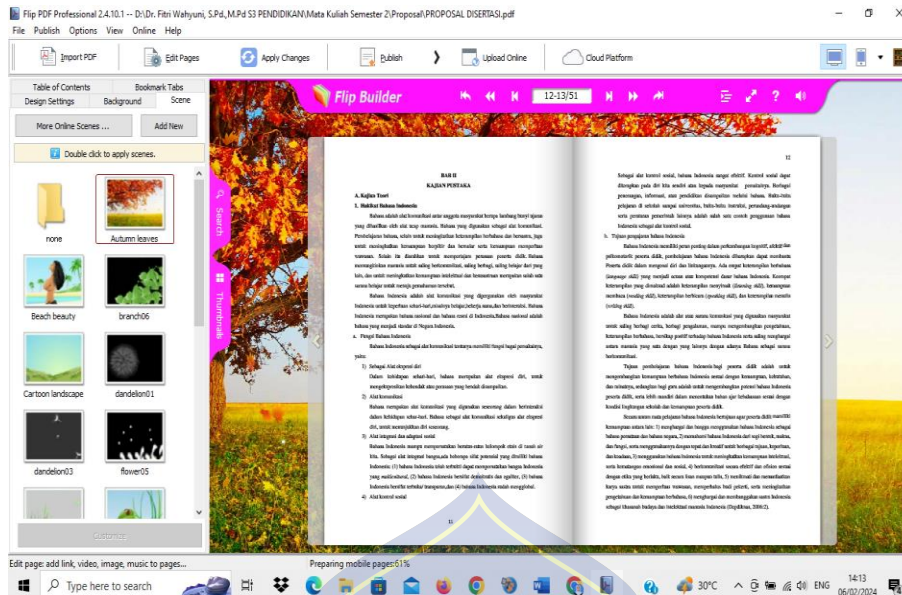
Flipbook PDF Profesional adalah *Software* untuk membuat *e-book*, *e-modul*, *e-paper* (Habibi 2017:47). Flipbook ini tidak hanya berupa teks, tetapi juga dapat menyisipkan gambar/ animasi, grafik, suara, dan video sehingga *flipbook PDF Profesional* yang dibuat dapat lebih menarik mahasiswa (Hidayatullah, 2016). Karena media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keefektifan dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media bukan hanya alat atau buku ajar saja, tetapi hal-hal lain yang memungkinkan mahasiswa dapat memperoleh pengetahuan.



Gambar 2.3 Tampilan awal *flipbook PDF Profesional*

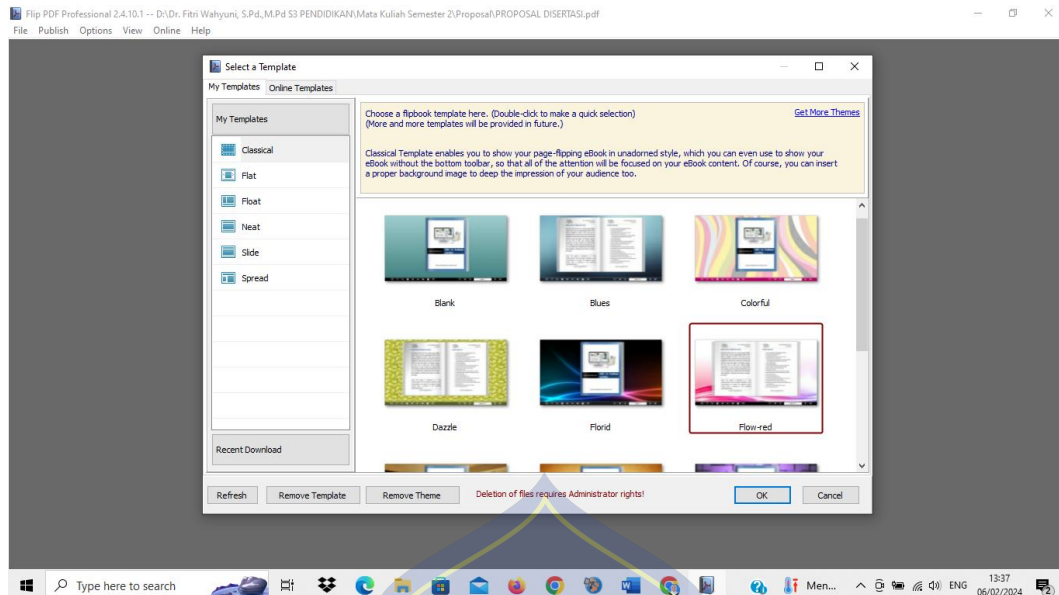
Flipbook PDF Profesional juga dapat membuat file PDF menjadi seperti sebuah majalah, Majalah Digital, Flipbook, Katalog Perusahaan, Katalog digital dan lain-lain. Tidak hanya itu, *flipbook PDF Profesional* ini juga dapat mengimpor file PDF, PowerPoint, Word, dan Excel, dan memiliki desain tampilan dan fitur seperti *background*, *tombol kontrol*, *navigasi bar*, *hyperlink* dan *back sound* (*flipbook PDF Profesional*. 2014).



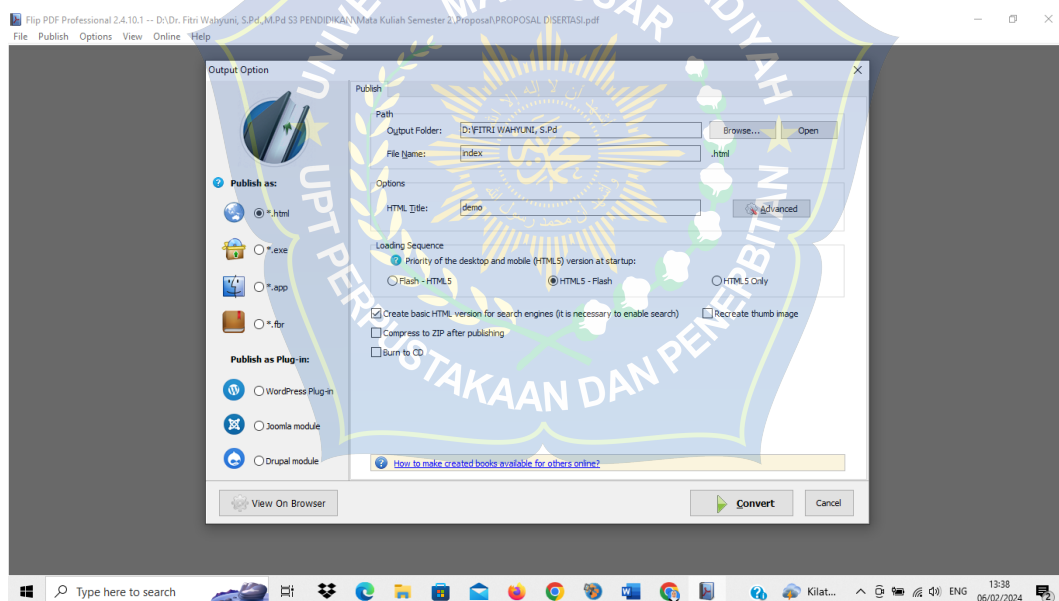


Gambar 2.4 Tampilan setting flipbook PDF Profesional

Dengan desain dan fitur tersebut proses pembelajaran dapat terwujud sesuai dengan tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada mahasiswa yang mampu belajar mandiri. Diantaranya yang berawal dari pembelajaran yang berpusat pada dosen (*teacher centered*) menuju perubahan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student centered*). Dalam pembelajaran mandiri, mahasiswa harus betul-betul memaksimalkan bahan pembelajaran yang sudah didesain dengan mengintegrasikan bahan pembelajaran, panduan belajar, dan petunjuk untuk tutor. *Software* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *flipbook PDF Profesional* dimana mahasiswa mampu membaca dan belajar dengan merasakan layaknya membuka buku fisik karena didalamnya terdapat efek animasi saat akan berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik. Hasil akhir dari produk dapat disimpan bentuk html, exe, zip, screen sever dan app. Output TI Flash membalik buku sebagai format HTML yang memungkinkan pengguna dapat mengupload ke *website* untuk dilihat secara *online*.



Gambar 2.5 Pilihan-pilihan edit page *Flipbook PDF Profesional*



Gambar 2.6 Publish *Flipbook*

E-modul sebagai pendukung dalam pembelajaran versi digital, yang dapat diaplikasikan melalui perangkat elektronik seperti komputer, ponsel atau *gadget*. Kelebihan *flipbook PDF profesional* yaitu:

- a) Menggunakan *flipbook PDF profesional* telah menghemat kertas yang dihasilkan dari pohon dan juga menghemat tinta karena *Flipbook PDF Profesional* tidak menggunakan tinta.
- b) *Flipbook PDF profesional* tidak rusak selama tidak terkena virus.
- c) Buku flip mudah dibawa dan memiliki ukuran yang relatif kecil. Dengan fasilitas gadget yang sudah kita miliki, kita dapat membawa ratusan atau bahkan ribuan materi ajar *flipbook PDF profesional*.
- d) Dapat menghemat waktu dan tempat.
- e) Sistem pengiriman *flipbook PDF profesional* sangat cepat. Publish *flipbook PDF profesional* dalam hitungan menit (Mardikaningsih dan Kurniasari, 2018).

Dengan menggunakan platform *Flipbook PDF profesional* diharapkan dapat memberikan kebaharuan terhadap produk yang sedang dikembangkan sebagai media dalam proses pembelajaran. Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran dikelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar dan, membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran ini juga diharapkan dapat membantu ketika dosen tidak dapat hadir untuk menyampaikan materi dalam kelas seperti biasanya. Terdapat beberapa fungsi dari media pembelajaran menurut Sanjaya (2008: 207-210) dalam (Nurul Hikma 2018:31) sebagai berikut:

- a) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu. Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang diabadikan dengan foto, video atau direkam melalui audio, kemudian peristiwa tersebut disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.
- b) Manipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.
- c) Menambah gairah dan motivasi belajar mahasiswa. Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar mahasiswa sehingga daya tarik mahasiswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.
- d) Media pembelajaran memiliki nilai praktis. Nilai praktis media pembelajaran yang dimaksud sebagai berikut:
 - 1) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki mahasiswa,
 - 2) Media dapat mengatasi batas ruang kelas,
 - 3) Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara mahasiswa dengan lingkungan,
 - 4) Media dapat menghasilkan keragaman pengamatan,
 - 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat,
 - 6) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang mahasiswa untuk belajar dengan baik,

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flipbook PDF professional* dapat mengurangi suasana yang statis dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif dan menyenangkan. “*Flipbook PDF profesional* juga memiliki beberapa kelebihan di antaranya yaitu; dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat

dan gambar, video pembelajaran, link, dan dapat dilengkapi dengan warna serta yang bagus sehingga lebih menarik perhatian mahasiswa, pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa (Susilana dan Riyana, 2007)". Selain itu, dengan penerapan *Flipbook PDF professional* dapat diterapkan secara *online* ataupun *offline*.

9. Kevalidan *E-modul*

Menurut Neuman (2007) Validitas menunjukkan keadaan yang sebenarnya dan mengacu pada kesesuaian antara konstruk, atau cara seorang peneliti mengkonseptualisasikan ide dalam definisi konseptual dan suatu ukuran. Hal ini mengacu pada seberapa baik ide tentang realitas "sesuai" dengan realitas aktual. Dalam istilah sederhana, validitas membahas pertanyaan mengenai seberapa baik realitas sosial yang diukur melalui penelitian sesuai dengan konstruk yang peneliti gunakan untuk memahaminya.

Sugiyono (2019:176) menjelaskan bahwa validitas adalah instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur antara data yang terjadi pada objek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti. Validitas dapat dikatakan betul sesuai kenyataan atau fakta yang ada, dalam hal ini sebuah logika berpikir atau kekuatan hukum. Selanjutnya, Menurut Sukardi (2013) validitas adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur. Validitas mengacu sejauh mana akurasi suatu tes atau skala dalam menjalankan fungsi pengukurannya.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa validitas adalah sesuatu yang dapat diukur dengan kebenaran atau keabsahan dari instrument tersebut. Sehingga Produk dikatakan valid berdasarkan hasil validitas dari validator atau pakar ahli terkait dengan produk yang akan dikembangkan.

10. Kepraktisan *E-modul*

Kepraktisan adalah sesuatu yang bersifat efektif dan efisien. Kepraktisan dalam dunia pendidikan merupakan suatu bentuk kelugasan yang terdapat pada instrument evaluasi dalam menginterpretasikan ataupun keluasan dalam menyimpannya (Arikunto, 2010).

Fithriyah & Abdur (2013) menjelaskan tujuan uji kepraktisan yaitu untuk menguji apakah produk pengembangan sudah praktis dan mudah dalam pemakaiannya oleh pengguna. Salah satu tahap uji kepraktisan harapan maupun aktual dilakukan dengan meminta mahasiswa mengisi angket respon pengguna atau angket kepraktisan. Oleh karena itu untuk mengukur tingkat kepraktisan yang berkaitan dengan pengembangan instrument berupa materi pembelajaran, untuk mengukur kepraktisan yaitu dengan meninjau dosen apakah telah meninjau berkaitan dengan materi yang akan disampaikan kepada mahasiswa.

Dari beberapa pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kepraktisan merupakan instrument yang efektif dilaksanakan dan ditafsirkan. Jadi, kunci dari kepraktisan penelitian ini yaitu respon dosen dan mahasiswa terhadap E-modul bahasa Indonesia dan juga keterlaksanaan pembelajaran.

11. Keefektifan *E-modul*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007) efektivitas adalah efisiensi, keefektifan, serta keefisienan. Efektivitas adalah kesesuaian antara keluaran dengan tujuan yang ditetapkan (Budiani, 2009). Kata efektif berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Kamus ilmiah populer mendefinisikan efektivitas sebagai ketepatan penggunaan, hasil guna atau menunjang tujuan. Efektivitas merupakan unsur pokok untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan di dalam setiap kegiatan ataupun program. Disebut efektif apabila tercapai tujuan ataupun sasaran seperti yang telah ditentukan Iga Rosalina, 2012.

Sejalan dengan itu, efektivitas berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu, dan adanya partisipasi aktif dari anggota (Mulyasa 2011). Menurut Komariah dan Triatna, (2010), efektivitas adalah ukuran yang menyatakan sejauh mana sasaran atau tujuan (kuantitas, kualitas, dan waktu) yang telah dicapai.

Beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keefektifan merupakan suatu produk yang pengaplikasiannya dapat dikatakan terlaksana dengan baik, dengan kemampuan dosen dalam mengelolah pembelajaran dengan penggunaan *e-modul* yang menarik sangat dibutuhkan sehingga muncul respon positif dari mahasiswa.

B. Kerangka Konseptual

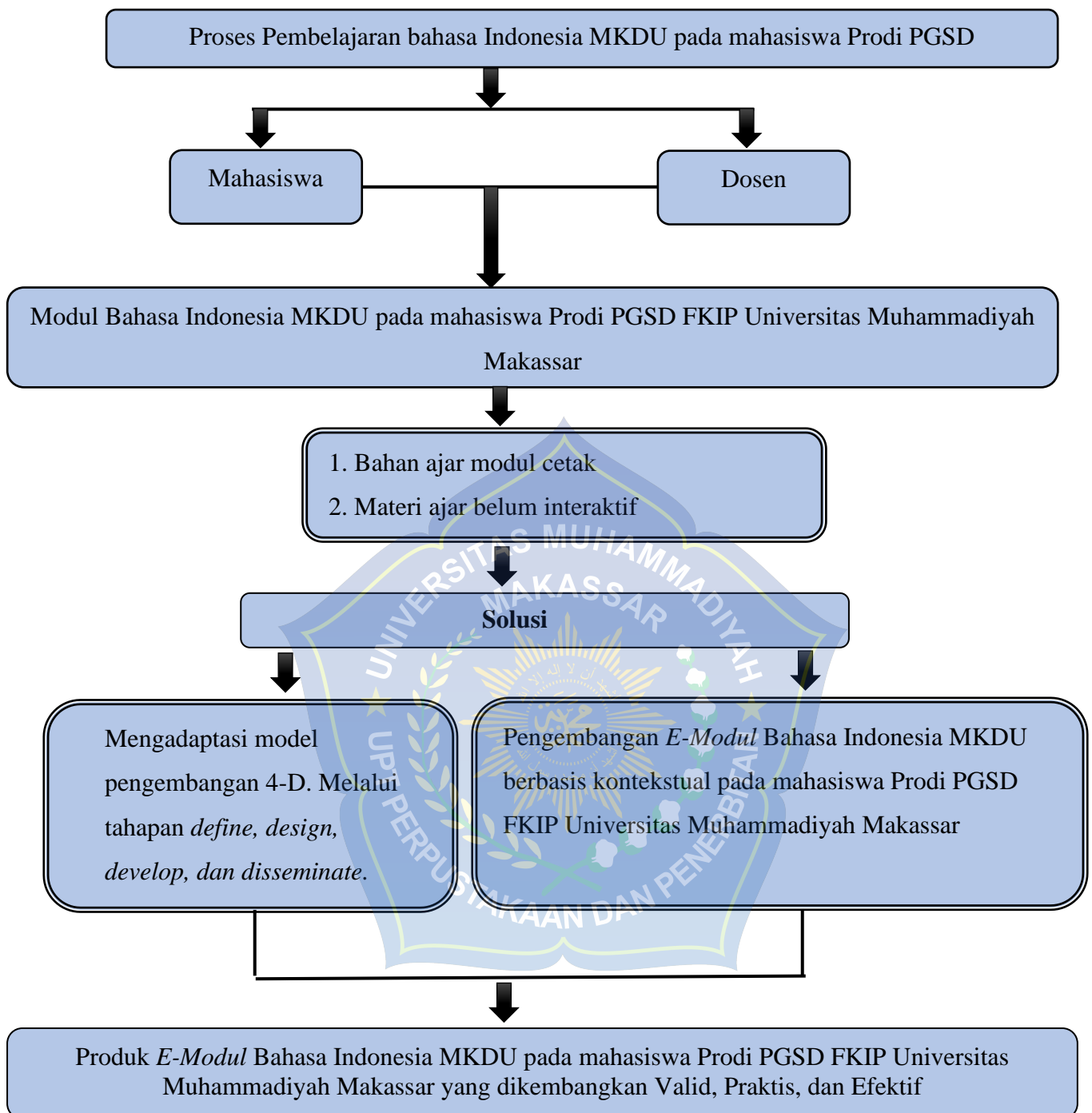
Dalam proses pembelajaran, materi ajar merupakan hal terpenting dalam menunjang proses pembelajaran. Dengan adanya *e-modul* yang menarik, kreatif dan inovatif akan lebih memudahkan dosen dalam menyampaikan materi serta mampu memberikan pemahaman yang mendalam kepada mahasiswa, sehingga mahasiswa akan lebih mudah memahami secara mendalam mengenai materi ajar yang hendak dosen sampaikan dengan *e-modul* yang menarik dengan berbasis kontekstual pada mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar.

Kenyataan di lapangan, masih banyak mahasiswa yang kurang paham dan juga kurang aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU), sehingga dengan proses pembelajaran dengan bahan ajar yang biasa-biasa saja akan mempengaruhi hasil belajar mahasiswa. Permasalahan yang sering muncul pada proses pembelajaran adalah adanya rasa jenuh yang dialami oleh mahasiswa, hal ini dipengaruhi karena proses pembelajaran yang kurang bermakna untuk mahasiswa.

Adapun solusi yang diberikan oleh peneliti adalah dengan mengembangkan *e-modul* bahasa Indonesia dengan berbasis kontekstual pada mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar dengan menggunakan platform seperti aplikasi *Flipbook Maker*, *Power point*, *Zoom Meeting*, *Google meet*, *Google Classroom*, *Google form*, dan aplikasi-aplikasi atau media lainnya yang dapat menunjang proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Sehingga dengan adanya *e-modul* bahasa Indonesia berbasis kontekstual, akan memberikan kemudahan bagi dosen dalam menyampaikan materi pembelajaran

dengan baik dimanapun dan kapanpun dosen berada, jika ditinjau kondisi sekarang seorang dosen dapat melakukan proses pembelajaran campuran. Oleh karena itu, pengembangan *e-modul* sangat cocok untuk dikembangkan dan menjadi kebaruan perangkat pembelajaran. selain itu, mahasiswa juga akan lebih mudah menerima materi pembelajaran kapan dan dimana saja. Dengan adanya pengembangan *e-modul* bahasa Indonesia yang dikembangkan ini valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada bagan kerangka konseptual berikut ini.





Gambar 2.7 Bagan Kerangka Konseptual

C. Penelitian yang Relevan

Rancangan penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian yang relevan, baik tesis maupun jurnal Nasional. Beberapa diantaranya adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Kuncahyono pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan *E-modul* (Modul Digital) dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar” Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan bahan ajar *E-modul* praktis dalam pembelajaran tematik. Metode penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE. Hasil penelitian bahwa *e-modul* dikembangkan melalui tahapan analisis kebutuhan, desain prototipe, pengembangan prototipe, pengujian lapangan, dan evaluasi produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-modul* praktis digunakan dalam pembelajaran dengan skor 86,5%. Penerimaan tingkat kemandirian *e-modul* dengan siswa mencapai kriteria yang memenuhi syarat ditunjukkan dengan dukungan materi yang terintegrasi dengan tautan internet pembelajaran berbasis web. Berdasarkan validasi ahli, *emodul* cocok digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran tematik berbasis komputer di kelas IV SD.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Munirah dkk, pada tahun 2023 dengan judul “*The development of cultural integrated Indonesian speaking e-module for higher education students in Indonesia*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang kurang memuaskan kemampuan berbicara siswa Indonesia, yang sebagian disebabkan oleh kurangnya ketersediaan media pengajaran, khususnya yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya.

Oleh karena itu, penelitian ini digunakan kajian penelitian dan pengembangan *e-modul* keterampilan berbicara yang terintegrasi dengan buda nilai-nilai yang dikembangkan dalam perangkat berbasis Android. Modul ini dirancang untuk universitas pelajar di Sulawesi Selatan, Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *e-modul* berbicara membantu meningkatkan kemampuan berbicara siswa, serta pemahaman mereka tentang nilai-nilai budaya.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Maulidatul Kurnia Putri pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan *E-modul* Berbasis *QR-Code* Untuk Melatihkan Kemampuan Kontekstual Siswa Pada Materi Perubahan Lingkungan”. Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan *e-modul* berbasis *QR-code* untuk melatih kemampuan kontekstual siswa pada materi perubahan lingkungan yang valid dan efektif. Metode yang digunakan adalah metode 4D (*Define, Design, Develop and Disseminate*) tahap Disseminate tidak dilakukan. Validitas *e-modul QR-Code* diperoleh dari validasi 2 pakar yaitu ahli biologi, ahli pendidikan dan salah satu dosen biologi SMA Labschool Unesa. Keefektifan *e-modul QR-Code* diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan nilai perhitungan N-gain serta diperoleh dari angket respons 15 siswa heterogen kelas X MIPA I SMA Labschool Unesa. Data validitas dan keefektifan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil analisis menunjukkan *e-modul QR-Code* yang dikembangkan mendapat persentase validitas 93,56% kategori sangat valid. Keefektifan *e-modul QR-Code* yang dikembangkan dikategorikan efektif

terlihat peningkatan nilai pretest ke nilai *posttest* dengan ketuntasan *posttest* sebesar 100%. Serta, dari hasil angket respons siswa yang merespon positif dengan persentase keseluruhan 91, 22% kategori sangat baik. Berdasarkan penelitian tersebut, *E-modul* berbasis *QR-Code* untuk melatih kemampuan kontekstual siswa pada materi perubahan lingkungan dikatakan valid dan efektif untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Sehingga siswa dapat memiliki kemampuan kontekstual yang tinggi untuk meningkatkan hasil belajar.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Khodijah,dkk pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan *E-modul* Berbasis Cerita Bergambar Pada Mata pelajaran Pkn Kelas 5 SDN Karang Mukti”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan e-modul pada mata pelajaran PKN materi peristiwa mengisi kemerdekaan kelas 5 yang valid dan praktis *e-modul* yang telah dikembangkan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model rowntree sampai tahap small group saja karena mengingat waktu dan biaya. Objek penelitian merupakan kualitas e-modul materi peristiwa mengisi kemerdekaan pada siswa kelas 5 SD yang dikembangkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan dapat dinyatakan valid berdasarkan penilaian ahli media dengan skor rata-rata 100%; penilaian ahli materi dengan skor rata-rata 93,3%; dan penilaian ahli bahasa dengan skor rata-rata 75%. E-modul dinyatakan sangat praktis berdasarkan angket soal dengan total rata-rata 93 (sangat baik).

5. Penelitian yang dilakukan oleh Sopyan Azhari Assi Diki dkk, pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Booklet Berbasis Kontekstual pada Materi Sumber Energi Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” Dengan adanya bahan ajar booklet diharapkan mampu memberi wawasan tentang sumber energi dan membuat siswa minat untuk membacanya. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan menggunakan bahan ajar booklet berbasis kontekstual pada materi sumber energi untuk siswa kelas IV. Hasil dari penelitian pengembangan bahan ajar booklet adalah (1) bahan ajar booklet dikatakan valid dengan memperoleh persentase dari ahli bahan ajar sebesar 89%. Sedangkan hasil dari ahli materi sebesar 88% (2) bahan ajar booklet dikatakan praktis dengan memperoleh hasil dari angket dosen sebesar 90% dan angket respon siswa sebesar 91% (3) bahan ajar booklet dikatakan efektif setelah di uji coba terbatas dengan memberikan soal post-test memperoleh hasil 96% sehingga bahan ajar booklet tersebut dapat dikatakan efektif untuk digunakan.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Adien Maulidya Vonna dkk, pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kontekstual Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbantuan *Liveworksheet*” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis kontekstual Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) berbantuan *Liveworksheet* dan mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Pengembangan berbasis kontekstual E-LKPD berbantuan *Liveworksheet* ini menggunakan tahapan model

pengembangan ADDIE yaitu tahap analisis (analysis), tahap perancangan produk (design), tahap pengembangan produk (development), tahap implementasi (implementation), dan tahap evaluasi (evaluation). Uji coba produk dilakukan di SMPN 14 Tangerang dengan melakukan penelitian di kelas VII-H sebanyak 32 peserta didik dengan menggunakan E-LKPD hasil validasi oleh 2 ahli. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh dari analisis kevalidan yaitu ahli media dan materi mendapat hasil rata-rata 3,8625 dengan kriteria “Layak”. Penilaian dari analisis kepraktisan yaitu skor total dari respon peserta didik dan dosen yaitu 3,476 dengan kriteria “Sangat Praktis”. Hasil Nilai N-Gain menunjukkan rata-rata 0,5 dengan kriteria “Sedang”. Kesimpulan dari penelitian pengembangan media pembelajaran ini E-LKPD dikatakan layak, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Andi Adam pada tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Buku Ajar Interaktif Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia di Prodi PGSD Unismuh Makassar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan, prototype, kevalidan, kepraktisan dan keefektifan buku ajar interaktif. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa proses pengembangan buku ajar interaktif dalam menunjang pembelajaran bahasa Indonesia di PGSD Unismuh Makassar diawali dengan analisis mahasiswa, analisis tugas, selanjutnya tahap desain buku ajar, setelah itu pengembangan materi. Pada tahap pengembangan materi dipersiapkan seluruh materi yang akan dimasukkan ke dalam program aplikasi dan pengemasan buku ajar menjadi produk buku ajar interaktif. Respon mahasiswa dan dosen terhadap

penggunaan buku ajar interaktif di PGSD Unismuh Makassar pada mata kuliah bahasa Indonesia sangat positif. Buku ajar interaktif sangat efektif dalam menunjang pembelajaran. Hal ini terlihat dari aktivitas mahasiswa dalam proses pembelajaran.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Aliem Bahri pada tahun 2023 dengan judul “Pengembangan perangkat pembelajaran interaktif dalam mata kuliah keterampilan berbahasa Indonesia dan apresiasi sastra”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Untuk mengetahui prototype desain perangkat pembelajaran interaktif dalam mata kuliah keterampilan berbahasa Indonesia dan apresiasi sastra, (2) Untuk mengetahui kevalidan pengembangan perangkat pembelajaran interaktif dalam mata kuliah keterampilan berbahasa Indonesia dan apresiasi sastra, (3) Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan perangkat pembelajaran interaktif dalam mata kuliah keterampilan berbahasa Indonesia dan apresiasi sastra, (4) Untuk mengetahui keefektifan penggunaan perangkat pembelajaran interaktif dalam mata kuliah keterampilan berbahasa Indonesia dan apresiasi sastra. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dibutuhkan pengembangan perangkat pembelajaran interaktif dalam mata kuliah keterampilan berbahasa Indonesia dan apresiasi sastra. Hasil uji ahli terhadap prototype berupa produk perangkat pembelajaran interaktif menunjukkan penilaian valid (validasi RPS, validasi buku ajar, validasi Media, validasi LKM, dan validasi tes hasil belajar). Selanjutnya hasil uji coba kepraktisan perangkat pembelajaran interaktif dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran dan angket respons dosen.

Sedangkan hasil uji coba keefektifan perangkat pembelajaran interaktif dapat dilihat berdasarkan aktivitas mahasiswa, angket respons mahasiswa, dan hasil belajar mahasiswa.

9. Penelitian yang dilakukan oleh Sulfasyah dkk, pada tahun 2024 dengan judul Pengembangan Media Interaktif Berbasis *balanced literacy* dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengevaluasi praktikalitas sebuah media interaktif pembelajaran membaca permulaan berbasis powerpoint dengan pendekatan *balanced literacy*. Penelitian ini melibatkan responden berupa guru dan siswa dari sebuah sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon guru terhadap media interaktif pembelajaran mencapai 94% dengan kategori sangat baik, sedangkan respon siswa mencapai 95% dan juga berada dalam kategori sangat baik. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media interaktif pembelajaran membaca permulaan berbantuan powerpoint dengan pendekatan *balanced literacy* dapat digunakan secara praktis dalam proses pembelajaran.
10. Penelitian yang dilakukan oleh Sulfasyah dkk, pada tahun 2021 dengan judul Keterampilan membaca pemahaman merupakan salah satu keterampilan yang sangat perlu dimiliki siswa dalam menghadapi Society 5.0. Memiliki keterampilan membaca pemahaman yang baik tidak hanya membantu dalam pemerolehan berbagai macam pengetahuan tapi juga berkontribusi dalam penguasaan soft skills seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, dan

keaktivitas. Subjek penelitian sebanyak 100 guru kelas tinggi dari berbagai sekolah dasar di Sulawesi Selatan. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket dan data ditabulasi dan dianalisis ke dalam persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru pada penelitian ini berfokus pada kegiatan kognitif pada pengajaran membaca pemahaman di kelas mereka. Kegiatan kognitif tersebut terbatas pada kegiatan membaca senyap, tanya jawab dan meringkas. Kegiatan metakognitif belum nampak pada sebagian besar kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Temuan penelitian memberikan rekomendasi tentang perlunya perubahan dalam pengajaran membaca pemahaman menggunakan strategi dan metode yang dapat meningkatkan pemahaman dalam membaca dan perlunya dukungan diberikan pada guru dalam melaksanakan perubahan tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat beberapa persamaan terkait pengembangan bahan ajar *e-modul* berbasis kontekstual, yang tentunya sangat bagus untuk dikembangkan demi tercapainya tujuan pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif, dan menggunakan aplikasi tertentu sehingga menjadi digital dan interaktif. Kemudian adapun yang menjadi perbedaannya adalah terdapat beberapa penelitian yang mengembangkan media pembelajaran, perangkat pembelajaran, buku ajar dan juga terdapat penelitian yang mengambil sampel dengan tingkatan yang berbeda.

Oleh karena itu, dengan adanya beberapa acuan penelitian terdahulu, maka peneliti ingin mengembangkan sebuah produk modul dan tentunya memiliki kebaruan, yakni dengan pengembangan *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah

dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual. Sehingga dengan adanya *e-modul* bahasa Indonesia berbasis kontekstual mata kuliah dasar umum (MKDU) pada mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar, akan lebih memudahkan dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran secara *online*.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R & D), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini sering digunakan dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, teknologi, kesehatan, dan industri, untuk menciptakan atau menyempurnakan produk. arakteristik penelitian pengembangan, 1) Berorientasi pada produk: Fokus pada pengembangan produk yang dapat digunakan dalam konteks nyata. 2) Siklus iteratif: Melibatkan tahapan berulang seperti perencanaan, pengembangan, evaluasi, dan revisi. 3) Melibatkan pengguna: Proses pengembangan melibatkan pengguna untuk memastikan produk sesuai kebutuhan. 4) Evaluasi berkelanjutan: Pengujian dan evaluasi produk dilakukan dalam berbagai kondisi Sugiyono (2016).

B. Model Pengembangan

Model pengembangan adalah kerangka atau metode yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, menguji, dan menyempurnakan produk, sistem, atau program tertentu. Dalam penelitian pengembangan produk *e-modul* ini, peneliti mengacu pada model pengembangan 4-D. Menurut Thiagajaran dkk (1974) Model pengembangan 4-D (*Four-D*), ini terdiri atas 4 tahap pengembangan, yaitu *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*. Dengan alasan utama bahwa penelitian pengembangan ini menfokuskan pada produk Pengembangan *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) pada mahasiswa S1 Prodi PGSD

Fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan *e-modul* bahasa Indonesia MKDU berbasis kontekstual pada mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar ini diadaptasi dari model pengembangan 4-D. Menurut Thiagajaran dkk (1974). Model pengembangan 4-D (*Four-D*) ini terdiri atas 4 tahap pengembangan, yaitu *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*. Adapun maksud dari masing-masing tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tujuan dari tahap pendefinisian adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan dalam proses pembelajaran. Adapun uraian pada tahap ini adalah sebagai berikut.

a. Analisis Awal

Pada kegiatan analisis awal ini bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pengembangan *e-modul* bahasa Indonesia MKDU berbasis kontekstual pada mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar, dalam hal ini adalah terkait analisis awal, dosen melakukan diagnosis awal untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, hal ini dapat dilihat melalui lembar angket observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, sehingga diperlukan suatu pengembangan *e-modul* sebagai alternatif penyelesaian masalah dasar. Berdasarkan hasil observasi awal

diperoleh data sebesar (75%) mahasiswa menyatakan bahwa mata kuliah bahasa Indonesia kurang menarik, hal ini berdasarkan hasil angket respons dengan rata-rata respons 13% mahasiswa menyatakan Kurang efektif (dengan nilai 1), 24% mahasiswa menyatakan cukup efektif (dengan nilai 2), dan 38% menyatakan efektif (dengan nilai 3) dan hanya 25% mahasiswa yang menyatakan sangat efektif (dengan nilai 4) dalam mata kuliah bahasa Indonesia MKDU. (Instrumen dapat dilihat pada halaman 224).

b. Analisis Mahasiswa

Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui atau mengidentifikasi karakteristik mahasiswa, sehingga rancangan dan pengembangan *e-modul* akan mengakomodir karakteristik tersebut. Karakteristik yang dimaksud meliputi latar belakang perkembangan afektif, kognitif serta psikomotorik mahasiswa, serta karakteristik mahasiswa, misalnya: kemampuan, motivasi belajar, dan latar belakang pengalaman mahasiswa. Berdasarkan hasil observasi awal didapatkan peneliti bahwa dalam proses pembelajaran, kemampuan dan motivasi belajar mahasiswa berbeda-beda hal ini dapat dilihat dalam proses pembelajaran mahasiswa secara daring, dan juga berdasarkan hasil belajar mahasiswa, melalui tugas mandiri yang diberikan oleh dosen menunjukkan bahwa terdapat mahasiswa yang mengerjakan tugas sesuai dengan petunjuk, dan rata-rata nilai hasil belajar mahasiswa mendapatkan nilai 80 hingga 90, namun terdapat beberapa mahasiswa yang tidak mencapai capaian pembelajaran. (Dapat dilihat pada lampiran halaman 256).

c. Analisis Konsep

Analisis konsep sangat diperuntukkan guna mengidentifikasi konsep utama yang diajarkan untuk mahasiswa, serta digunakan sebagai sarana pencapaian sub CPMK yang tercantum pada RPS. Analisis konsep yang akan diajarkan, menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan secara rasional. Analisis konsep merupakan satu langkah penting untuk memenuhi prinsip kecukupan dalam membangun konsep atas materi/ topik kajian yang digunakan sebagai sarana capaian pembelajaran. Adapun analisis konsep dalam mata kuliah bahasa Indonesia MKDU yang harus dilakukan adalah 1) menganalisis materi/ topik kajian berkaitan tentang etika dan regulasi penyiaran yang terkait dengan naskah yang akan ditulis, ragam bahasa Indonesia, bahasa Indonesia dalam proses penulisan naskah akademik/skenario, isi tabel, grafik, maupun diagram, bahasa Indonesia dalam menulis skenario, bahasa Indonesia berbagai situasi komunikasi, premis dan silogisme, serta penyusunan karya ilmiah sehingga mahasiswa terampil berbahasa Indonesia yang baik dan benar, 2) menganalisis sumber belajar, baik itu dari buku, internet, dan video pembelajaran,.

d. Analisis Tugas

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas dan keterampilan yang dikerjakan oleh mahasiswa. Dalam hal ini, dosen menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai mahasiswa, agar mahasiswa dapat mencapai kompetensi minimal. Berdasarkan hasil observasi awal ditemukan bahwa dalam setiap sub materi, dosen selalu memberikan tugas kepada mahasiswa baik dalam bentuk LKM maupun tugas formatif. Kemudian

hasil yang di dapatkan oleh peneliti dalam analisis tugas mahasiswa adalah sebagai salah satu contoh, terdapat beberapa mahasiswa yang mengirimkan link tugas, tetapi tidak bisa terbuka, bahkan terdapat beberapa mahasiswa juga yang lambat mengirimkan tugas atau lewat dari waktu yang telah ditentukan. Sehingga peneliti dalam melihat hal ini, dapat menyimpulkan bahwa tidak semua mahasiswa dapat mengerjakan tugas sesuai dengan petunjuk dan tidak tepat waktu.

e. Spesifikasi Tujuan

Spesifikasi tujuan atau capaian pembelajaran bertujuan untuk merumuskan tujuan-tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator capaian pembelajaran. Hal ini yang menjadi acuan selanjutnya untuk merancang *e-modul* bahasa Indonesia MKDU berbasis kontekstual pada mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Adapun spesifikasi tujuan dalam *e-modul* bahasa Indonesia MKDU ini berfokus pada penyediaan bahan ajar digital yang inovatif, interaktif, dan disesuaikan dengan capaian pembelajaran pada topik materi etika dan regulasi penyiaran yang terkait dengan naskah yang akan ditulis, mendemonstrasikan berbagai variasi ragam bahasa Indonesia, mengaplikasikan bahasa Indonesia dalam proses penulisan naskah akademik/skenario, menelaah isi tabel, grafik, maupun diagram dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, menggunakan bahasa Indonesia dalam berbagai situasi komunikasi, menyusun premis-premis dalam silogisme, dan menulis karya ilmiah berdasarkan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan ini berisi pengembangan *e-modul* yang akan dikembangkan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia MKDU pada mahasiswa. Tujuan pada tahap perancangan ini adalah untuk merancang suatu bentuk produk *e-modul* bahasa Indonesia Pada mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Tujuan pada tahap ini adalah untuk menyiapkan *prototype e-modul* bahasa Indonesia MKDU mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Uraian prosedur pada tahap ini adalah:

a. Penyusunan Tes

Pada bagian ini, penyusunan tes merupakan bagian yang mempertemukan tahap definisi dan perancangan. Tujuan pada tahap ini adalah untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa dan sebagai alat evaluasi.

b. Pemilihan Media

Bagian ini penerapan media harus disesuaikan dengan maksud mengidentifikasi media yang relevan dengan materi ajar atau sesuai dengan CPMK dan CPL yang dibutuhkan untuk melihat capaian pembelajaran. Penetapan media dilakukan agar mampu mengoptimalkan pengembangan *e-modul* yang digunakan pada proses pembelajaran.

c. Pemilihan Format *E-modul*

Pemilihan format disesuaikan dengan format rencana pembelajaran semester (RPS), materi ajar, media pembelajaran, lembar kerja mahasiswa (LKM), tes formatif, rangkuman, referensi, umpan balik dan tindak lanjut.

d. Perancangan Awal

Tahap ini menghasilkan produk berupa rancangan awal *e-modul* berbasis kontekstual pada mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan *e-modul* yang telah direvisi berdasarkan komentar, saran dan penilaian dari dosen ahli, dosen kelas, uji lapangan terbatas dan uji lapangan operasional. Uraian pada tahap ini adalah:

a. Validasi

Validasi ini dilakukan oleh validator ahli dan dosen di sekolah sebagai validator praktisi. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan *e-modul* yang dikembangkan dengan berbasis kontekstual pada mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar, baik dari segi materi ajar yang sesuai dengan CPL dan CPKM, kebahasaan, penyajian dan instrumen penelitian.

b. Revisi I

Revisi I dilakukan setelah tahap validasi oleh validator. Hasil validasi skor kelayakan *e-modul* kemudian digunakan untuk memperbaiki kelemahan yang terdapat pada instrumen tersebut. Revisi I dilakukan oleh peneliti untuk menghasilkan produk yang akan di uji cobakan secara terbatas.

c. Tahap Uji Coba I

Pada uji coba I ini, melibatkan mahasiswa PGSD untuk mengevaluasi *e-modul* bahasa Indonesia berbasis kontekstual pada mahasiswa PGSD FKIP

Universitas Muhammadiyah Makassar. Selanjutnya pada uji I mengikutsertakan dosen sesuai tolak ukur yang sesuai *e-modul* tersebut.

d. Revisi II

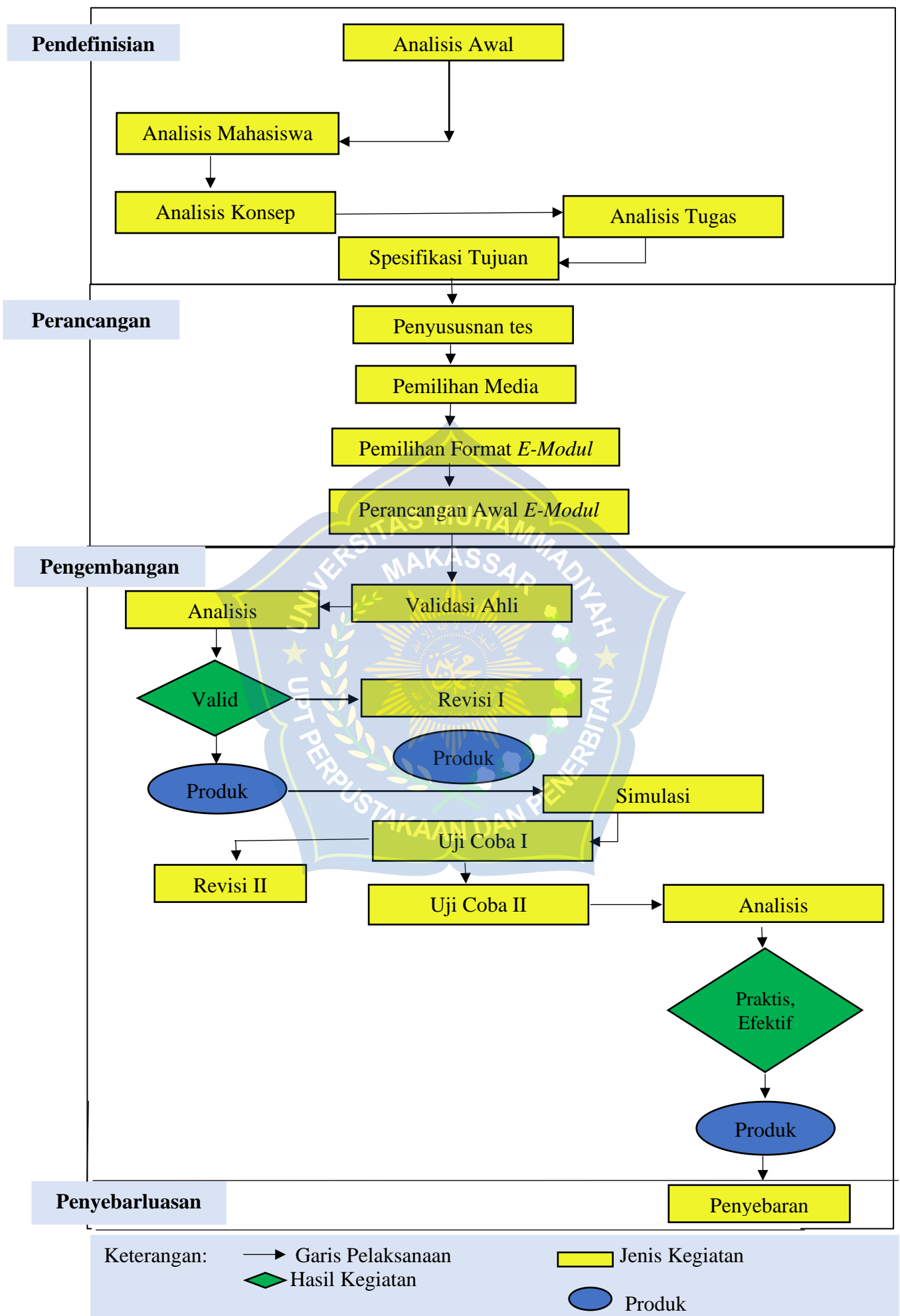
Revisi II dilakukan setelah uji coba terbatas. Apabila hasil revisi I pada uji coba I ditemukan kekurangan dan kelemahan *e-modul*, selanjutnya kekurangan tersebut diperbaiki pada revisi II. Hasil revisi II merupakan produk yang lebih baik dan siap digunakan untuk di uji cobakan.

e. Uji Coba II

E-modul yang sudah melalui tahap revisi II akan digunakan dalam proses pembelajaran. Pada uji coba II ini, melibatkan dosen dan mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Uji coba II bertujuan untuk mendapatkan produk *e-modul* akhir yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Tahap Penyebarluasan (*Disseminate*)

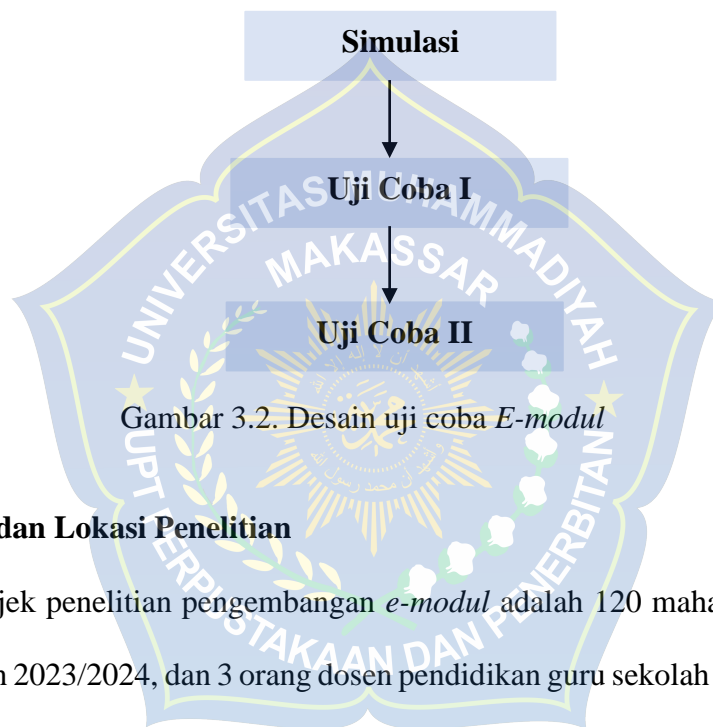
Tahap penyebarluasan merupakan tahap akhir dari model *4-D*. Tahap penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan produk yang telah dihasilkan. Tahap penyebarluasan (*Disseminate*) terbatas hanya pada lingkup prodi pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar.

Gambar 3.1 Modifikasi Pengembangan *E-Modul* bahasa Indonesia berbasis kontekstual model 4D

D. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba pengembangan ini yakni pada kegiatan awal dilaksanakan simulasi *e-modul* pada mahasiswa Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Selanjutnya dilakukan uji coba I dan uji coba II. Berikut ini rancangan uji coba pengembangan *e-modul* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.2. Desain uji coba *E-modul*

2. Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian pengembangan *e-modul* adalah 120 mahasiswa reguler tahun ajaran 2023/2024, dan 3 orang dosen pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) fakultas keguruan dan ilmu pendidikan (FKIP). Lokasi penelitian adalah Universitas Muhammadiyah Makassar.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan instrumen penelitian atau alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data agar kegiatan penelitian menjadi sistematis, terarah dan tersusun dengan baik sesuai dengan keinginan peneliti.

Adapun instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan instrumen yang dapat digunakan oleh peneliti untuk melakukan pengamatan awal sesuai dengan keadaan nyata mahasiswa terkait proses pembelajaran mata kuliah bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) mulai dari awal keterlaksanaan pembelajaran hingga akhir pembelajaran, materi ajar, media yang digunakan, aktivitas mahasiswa, karakteristik mahasiswa dan pengelolaan kelas. Instrumen penilaian menggunakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban yaitu sangat setuju (nilai = 4), setuju (nilai = 3), tidak setuju (nilai = 2) dan sangat tidak setuju (nilai = 1).

2. Lembar Validasi

Lembar validasi merupakan lembar penilaian atau hasil validasi dari pakar atau validator. Dalam penelitian pengembangan *E-modul* bahasa Indonesia berbasis kontekstual ini menggunakan 2 validator. Selanjutnya, dalam peneilaian ini hasil validasi dari validator yaitu kemudian dikukur dengan menggunakan *skala Likert*. Menurut Sugiyono (2017:93) skala *likert* digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi individu atau kelompok tentang fenomena sosial yang terjadi. Instrumen penilaian menggunakan skala *likert* dengan 4 alternatif jawaban yaitu sangat setuju (nilai = 4), setuju (nilai = 3), tidak setuju (nilai = 2) dan sangat tidak setuju (nilai = 1).

3. Lembar Angket

Lembar angket respons dosen dan mahasiswa merupakan instrumen yang dapat digunakan untuk mengetahui tanggapan dosen dan mahasiswa terkait dengan pembelajaran dengan menggunakan *e-modul* yang telah dikembangkan. Menurut Sugiyono (2017:142) kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data yang atau pertanyaan tertulis bersifat tertutup atau terbuka yang ditujukan kepada responden untuk dijawab. Kuesioner dalam penelitian ini diukur menggunakan skala likert. Instrumen penilaian menggunakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban yaitu sangat setuju (nilai = 4), setuju (nilai =3), tidak setuju (nilai = 2) dan sangat tidak setuju (nilai =1). Dengan adanya angket respon dosen dan Mahasiswa ini akan menentukan kelayakan *E-modul* yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

4. Lembar Tes Hasil Belajar

Instrumen penilaian hasil belajar dirancang untuk mengetahui efektivitas produk *e-modul* yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan adalah soal *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari beberapa soal, soal pilihan ganda tujuannya adalah untuk mengukur kemampuan mahasiswa setelah menggunakan lembar kerja mahasiswa (LKM) yang dikembangkan berdasarkan capaian pembelajaran lulusan (CPL) dan capaian pembelajaran mata kuliah (CMPK) yang diangkat dalam penelitian pengembangan tersebut.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif. Berikut analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual:

1. Analisis Validitas

Untuk memahami analisis validitas *e-modul* dan instrumen penelitian maka dilakukan uji validasi sesuai dengan penilaian para ahli. Setelah mempelajari produk *E-modul* dengan berbasis kontekstual yang dibuat peneliti, para ahli akan memberikan komentar dan saran mengenai *e-modul* berbasis kontekstual yang dikembangkan. Adapun instrument penelitian yang digunakan dalam menganalisis data validasi yakni dengan menggunakan skala *Likert*. Instrumen ini menggunakan alat ukur dengan 4 skala pengukuran atau dengan 4 alternatif jawaban, yaitu SS = Sangat Setuju, S= Setuju, TS = Tidak Setuju, dan STS = Sangat Tidak Setuju, uraian dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 3.1 Skor alternatif jawaban validator

No	Alternatif jawaban	Keterangan	Skor
1	SS	Sangat Setuju	4
2	S	Setuju	3
3	TS	Tidak Setuju	2
4	STS	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: (Sugiyono, 2017:94)

Secara deskriptif kuantitatif dan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk, sehingga menghasilkan produk yang layak. Kemudian, desain produk yang dikembangkan dinilai oleh validator dengan menggunakan lembar validasi. Setelah skor uji validasi diperoleh maka skor akan dipersentasekan untuk mengetahui tingkat kevalidan

Butir-butir perlu divalidasi untuk mengukur baik tidaknya digunakan di lapangan. Pada penelitian ini butir-butir yang divalidasi adalah 1) Rencana Pembelajaran Semester (RPS), 2) E-modul, 3) Media pembelajaran, 4) keterlaksanaan pembelajaran, 5) Angket respons dosen dan mahasiswa dan 6) tes hasil belajar.

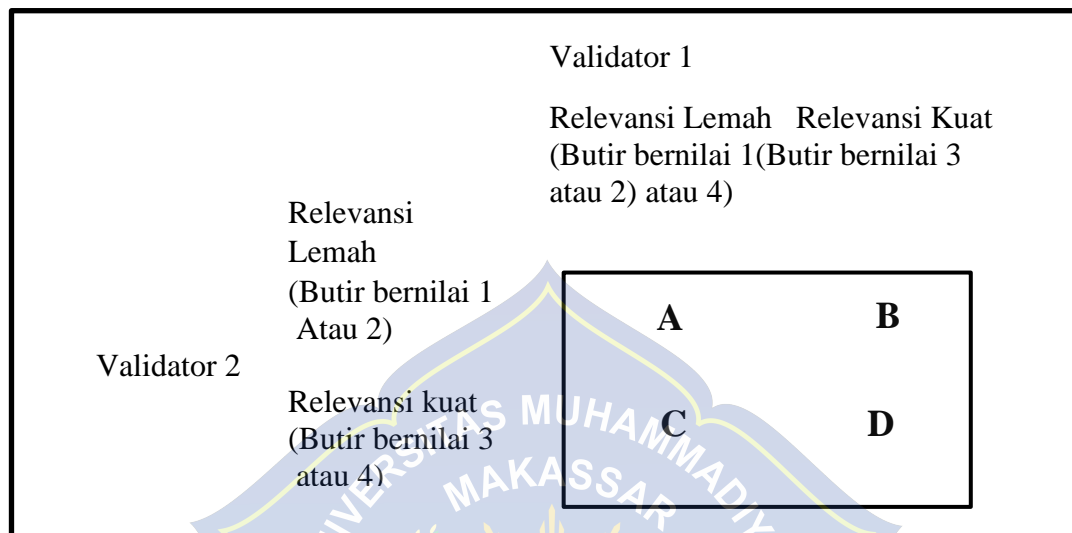
Data hasil validasi para ahli untuk masing-masing perangkat penelitian dianalisis dengan mempertimbangkan masukan, komentar, dan saran-saran dari validator. Hasil analisis tersebut dijadikan sebagai pedoman untuk merevisi perangkat. Untuk mengetahui teknik analisis ini, maka dapat dilakukan dengan cara validasi isi Gregory.

Pada saat kedua penilai/pakar mengevaluasi butir tes tertentu dengan menggunakan skala empat yang disusun sesuai gambar 3.2, asesmen dari setiap asesmen pada saat butir dapat didikotomikan, menjadi:

- a. Relevansi lemah (nilai 1 dan 2)
- b. Relevansi kuat (nilai 3 dan 4)

selanjutnya asesmen dari dua asesmen dapat dimasukkan ke dalam label kesepakatan 2 x 2 sesuai pada gambar. Sel D adalah satu-satunya sel yang merefleksikan kesepakatan yang valid antara asesmen, sel B dan C menyangkut ketidaksepakatan antara penilai (misal, penilai pertama memandang sebuah butir

relevan, namun penilai kedua memandang sedikit relevan), dan sel A merupakan kesepakatan bahwa sebuah butir tidak boleh dimasukkan ke dalam tes. Instrumen dikatakan baik jika memiliki reliabilitas $\geq 0,75$ atau $\geq 75\%$ (Ruslan, 2009:19).



Gambar 3.2 Model Kesepakatan Validasi Isi

Selanjutnya hasil asesmen pakar berdasarkan akumulasi dari tabel kesepakatan diolah dengan menggunakan rumus Gregory sebagaimana rumus di bawah ini.

$$\text{Validasi isi} = \frac{D}{A+B+C+D}$$

(Ruslan, 2009:19)

A = Jumlah butir dengan penilaian tidak relevan oleh kedua penguji

B = Jumlah butir dengan penilaian tidak relevan oleh penguji 2

C = Jumlah butir dengan penilaian tidak relevan oleh penguji 1

A = Jumlah butir dengan penilaian relevan oleh kedua penguji

Dalam penelitian ini, valid atau tidaknya *E-modul* yang telah dikembangkan oleh peneliti, kriteria skor persentase dan kategori dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.2 Kriteria skor analisis validasi

No	Persentase (%)	Kategori
1	0% - 50 %	Kurang valid
2	50% - 70%	Cukup valid
3	70% - 85%	Valid
4	85 % - 100%	Sangat Valid

Sumber: (Akbar 2013:20)

2. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan didasarkan pada angket respons dosen dan angket respons mahasiswa. *E-modul* dapat dikatakan praktis, apabila dapat diterapkan dengan mudah oleh dosen dan mahasiswa, sehingga dosen mampu mengelola kelas dengan menerapkan *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual dan keterlaksanaan penggunaan *e-modul* yang dikembangkan minimal berada pada kategori parktis.

Selanjutnya, data hasil uji coba terbatas dibuat dalam angket persepsi dengan perhitungan presentase data yang diperoleh dengan rumus:

$$\text{Kepraktisan (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor tiap pernyataan} \times 100\%}{\text{Jumlah Responden}}$$

Analisis angket respons dosen dan mahasiswa dengan kriteria skor persentase dan kategori dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.3 kriteria skor analisis kepraktisan

Persentase (%)	Kategori
0 – 39%	Tidak Praktis
40- 54%	Kurang Praktis
55 – 69%	Cukup Praktis
70 – 84%	Praktis
85 – 100%	Sangat Praktis

Sumber: (Sugiyono, 2019)

3. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan *e-modul* didasarkan pada keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas mahasiswa dan tes hasil belajar mahasiswa dengan kriteria skor persentase dan kategori dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.4 Kriteria skor analisis keefektifan

Persentase (%)	Kategori
< 40%	Tidak Efektif
40- 55%	Kurang Efektif
56 – 75%	Cukup Efektif
>76%	Efektif

Sumber: (Hake1999 dalam Sundayana, 2016)

a. Analisis data keterlaksanaan pembelajaran

Analisis keterlaksanaan pembelajaran bertujuan untuk mengukur sejauh mana suatu rencana pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan yang dirancang. Adapun rumus yang digunakan adalah:

$$\text{Persentase Keterlaksanaan} = \frac{\sum \text{Skor Keterlaksanaan}}{\sum \text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Sumber: (Sugiyono, 2019)

b. Analisis data aktivitas mahasiswa

Kegiatan yang dilakukan untuk menganalisis data aktivitas mahasiswa dalam perkuliahan adalah sebagai berikut:

- 1) Menghitung persentase aktivitas mahasiswa dalam perkuliahan untuk setiap mahasiswa yang diamati.
- 2) Menghitung rerata persentase aktivitas mahasiswa dalam perkuliahan
- 3) Menentukan kategori untuk aktivitas mahasiswa dalam perkuliahan dengan cara mencocokkan hasil rerata total dengan kriteria yang telah ditetapkan.
- 4) Jika hasil analisis menunjukkan belum efektif, maka dilakukan revisi terhadap perangkat pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Lembar pengamatan aktivitas mahasiswa ini digunakan untuk mengamati aktivitas mahasiswa selama dalam proses pembelajaran dalam mata kuliah Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, untuk menentukan reliabilitas instrumen aktivitas mahasiswa dapat digunakan rumus *Percentage Agreement* (PA).

$$\text{Percentage Agreement (PA)} = 1 - \frac{A - B}{A + B} \times 100\%$$

Keterangan:

A = Frekuensi aspek aktivitas mahasiswa yang teramati oleh pengamat dengan frekuensi tinggi

B = Frekuensi aspek mahasiswa yang teramati oleh pengamat dengan frekuensi rendah.

Instrumen pengamatan aktivitas mahasiswa dikatakan baik (realibel) jika nilai *Percentage Agreement* (PA) lebih dari atau sama dengan 75%, (Borich dalam Ibrahim: 2005).

c. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan mahasiswa baik itu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk mengukur keberhasilan mahasiswa yaitu dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* berupa pilihan ganda. Adapun Instrumen yang digunakan untuk menganalisis data keefektifan yakni menggunakan *N-Gain*. *N-Gain* digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik sebelum dan setelah pembelajaran maka digunakan nilai rata-rata *N-Gain* yang dinormalisasikan. *N-Gain* dinormalisasikan merupakan perbandingan antara skor gain *pretest posttest* kelas terhadap gain maksimum yang mungkin diperoleh. Adapun rumus yang digunakan untuk melihat gain adalah sebagai berikut:

$$\text{N Gain (g)} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Sumber: (Hake1999 dalam Sundayana, 2016)

Selanjutnya, kriteria N-gain (Meltzer, 2002) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Kriteria *N-gain*

N-gain	Kriteria
$0,7 \leq N\text{-gain} \leq 1$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-gain} \leq 0,7$	Sedang
$N\text{-gain} < 0,3$	Rendah

Sumber: (Meltzer, 2002)



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV ini akan dikemukakan hasil-hasil penelitian pengembangan *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual pada mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) fakultas keguruan dan ilmu pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar, dan instrumen-instrumen yang relevan dengan pengembangan modul tersebut. Sebagaimana telah dikemukakan pada bab I bahwa penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan *Prototype*, menganalisis kevalidan, menganalisis kepraktisan, dan menganalisis keefektifan *e-modul* bahasa Indonesia serta mendeskripsikan kebaruan (*Novelty*) pada produk *e-modul* yang dikembangkan oleh peneliti.

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti pada kegiatan simulasi uji coba I untuk melihat tanggapan mahasiswa dan dosen dalam proses pembelajaran ditemukan bahwa mahasiswa dan dosen tertarik untuk menggunakan *e-modul* dengan berbasis kontekstual sebagai tolak ukur dari pengembangan *e-modul* yang sedang dikembangkan. Setelah hasil revisi I pada uji coba I ditemukan kekurangan dalam produk *e-modul* tersebut. Kemudian pada kegiatan simulasi uji coba II telah melewati tahap revisi untuk mendapatkan produk *e-modul* akhir yang layak digunakan mahasiswa dan dosen dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis awal bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam Pengembangan *e-modul* bahasa Indonesia MKDU berbasis kontekstual pada mahasiswa prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar, dalam hal ini adalah terkait analisis awal, dosen melakukan diagnosis awal untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, hal ini dapat dilihat melalui lembar angket observasi awal yang dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan hasil penelitian di temukan bahwa produk bahan ajar *e-modul* sangat bagus untuk diterapkan dalam proses pembelajaran secara online, karena memberikan kemudahan kepada dosen dan mahasiswa, sehingga efektif dan praktis untuk digunakan.

Selanjutnya adalah analisis mahasiswa yang bertujuan untuk mengetahui atau mengidentifikasi karakteristik mahasiswa, sehingga rancangan dan pengembangan *e-modul* akan mengakomodir karakteristik tersebut. Berdasarkan hasil observasi awal didapatkan peneliti bahwa dalam proses pembelajaran, kemampuan dan motivasi belajar mahasiswa berbeda-beda hal ini dapat dilihat dalam proses pembelajaran mahasiswa secara daring, dan berdasarkan penelitian bahwa hasil belajar mahasiswa, melaui tugas mandiri yang diberikan oleh dosen, menunjukkan yang signifikan (dapat dilihat pada hasil *pretes-postest*), serta berdasarkan hasil aktivitas mahasiswa.

Selanjutnya, analisis konsep sangat diperuntukkan guna mengidentifikasi konsep utama yang diajarkan untuk mahasiswa, serta digunakan sebagai sarana capaian pembelajaran sesuai sub CPMK yang tercantum pada RPS. Adapun analisis konsep dalam mata kuliah bahasa Indonesia (MKDU) yaitu mata kuliah ini

membahas tentang etika dan regulasi penyiaran yang terkait dengan naskah yang akan ditulis, ragam bahasa Indonesia, bahasa Indonesia dalam proses penulisan naskah akademik/skenario, isi tabel, grafik, maupun diagram, bahasa Indonesia dalam menulis skenario, bahasa Indonesia berbagai situasi komunikasi, premis dan silogisme, serta penyusunan karya ilmiah sehingga mahasiswa terampil berbahasa Indonesia yang baik dan benar.

Kemudian pada analisis tugas, yang bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas dan keterampilan yang dikerjakan oleh mahasiswa. Dalam hal ini, dosen menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai mahasiswa, agar mahasiswa dapat mencapai capaian pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa dalam setiap pertemuan atau topik kajian, dosen selalu memberikan tugas kepada mahasiswa dalam bentuk LKM, kuis dan tes formatif.

Terakhir adalah spesifikasi capaian pembelajaran. Adapun hasil dari spesifikasi capaian pembelajaran dalam *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) ini yakni berfokus pada penyediaan bahan ajar digital yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan materi/ topik kajian, dan analisis sumber belajar. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa *e-modul* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran: 1) memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif, 2) mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa (visual, auditori, kinestetik), 3) memadukan teori dengan praktik melalui aktivitas interaktif. Menyediakan media pembelajaran yang fleksibel: 1) memungkinkan akses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital, 2) mendukung pembelajaran mandiri (*self-directed learning*), 3) mengintegrasikan teknologi

dengan kurikulum. Menyampaikan materi secara sistematis dan terstruktur: 1) memberikan penjelasan yang jelas, sederhana, dan mudah dipahami, 2) menyediakan peta konsep, rangkuman, atau infografis untuk memperkuat pemahaman. Mengintegrasikan fitur interaktif: 1) menyediakan kuis, latihan soal, dan simulasi yang dapat diakses langsung, 2) memberikan umpan balik otomatis untuk pembelajaran berbasis evaluasi. 3) memasukkan elemen multimedia (audio, video, animasi) untuk meningkatkan daya tarik. Mendukung evaluasi dan monitoring pembelajaran, serta menghemat waktu dan sumber daya.

1. *Prototype E-modul Bahasa Indonesia Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU)*

Berbasis Kontekstual

Prototype merupakan sebuah metode dalam pengembangan produk modul yakni dengan cara membuat rancangan produk atau model dengan tujuan pengujian konsep atau proses kerja dari produk. *Prototype* pengembangan produk modul ajar bahasa Indonesia ini di desain dalam bentuk *electronic module (e-modul)* dengan berbasis kontekstual, dan dilengkapi dengan fitur-fitur video interaktif, serta mudah diterapkan secara *online*.

a) Perancangan (*Design*)

Gambaran (*prototype*) *e-modul* bahasa Indonesia yakni sebagai berikut:

a) Penyusunan kerangka *e-modul*

1) Bagian Awal

Bagian awal *e-modul* meliputi sampul (*cover*) yang menampilkan judul “*E-modul Berbasis kontekstual*”. Selain sampul (*cover*) terdapat pendukung lainnya seperti kata pengantar dan daftar isi.

2) Bagian Isi *E-modul*

Pada bagian isi *e-modul* terdapat bagian isi, seperti peta konsep, kemudian dilanjutkan pada bagian inti yaitu deskripsi mata kuliah, materi etika dan regulasi penyiaran undang-undang bahasa dan siaran yang terkait dengan bahasa Indonesia, ragam bahasa Indonesia, penggunaan EYD, penulisan naskah akademik dan skenario, penulisan naskah dialog dan percakapan, telaah isi tabel, grafik maupun diagram dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, penggunaan bahasa Indonesia di lingkungan kerja, silogisme dalam bentuk penalaran deduktif dan induktif, dan penyusunan karya ilmiah.

3) Bagian Akhir

Pada bagian akhir berisikan daftar referensi yang digunakan sebagai penunjang dalam pembuatan *e-modul*, selain ini dilengkapi juga dengan pendukung lain yaitu terdapat profil penulis.

b) Perancangan penyajian materi

E-modul berbasis kontekstual disusun berdasarkan analisis kebutuhan dan karakteristik mahasiswa. Perancangan materi menggunakan referensi dari buku, *internet searching*, dan sumber belajar lainnya.

c) Perancangan Instrumen

Instrumen penelitian yang dirancang berupa angket untuk penilaian produk yang di berikan kepada validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Angket respons kemenarikan dan juga merancang instrumen soal. Dalam

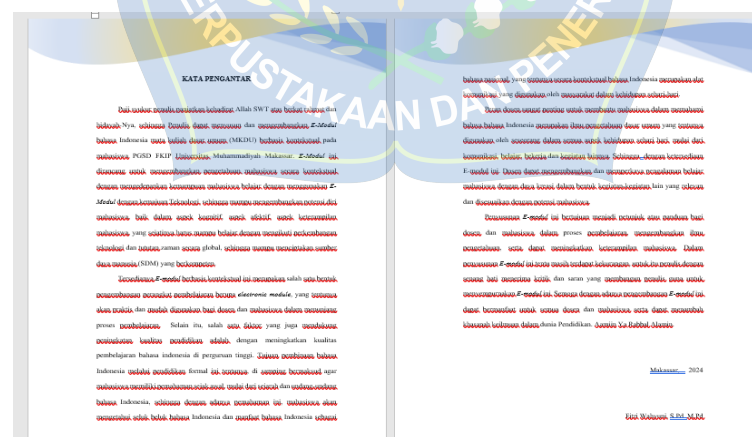
perancangan ini sebelumnya di buat kisi-kisi dan tes agar memudahkan dalam merancang pernyataannya.

b) Pengembangan (*Development*)

Pembuatan *e-modul* pada bagian awal yang berisikan tiga bagian yaitu sebagai berikut:

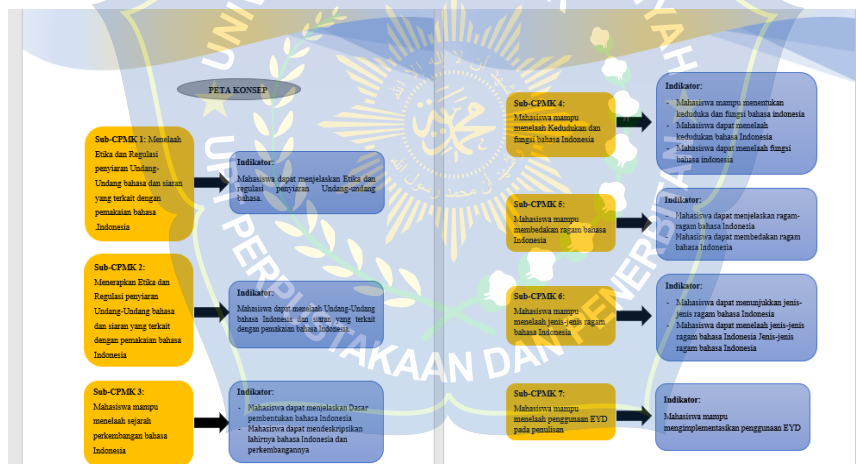


Gambar 4.1 Tampilan sampul

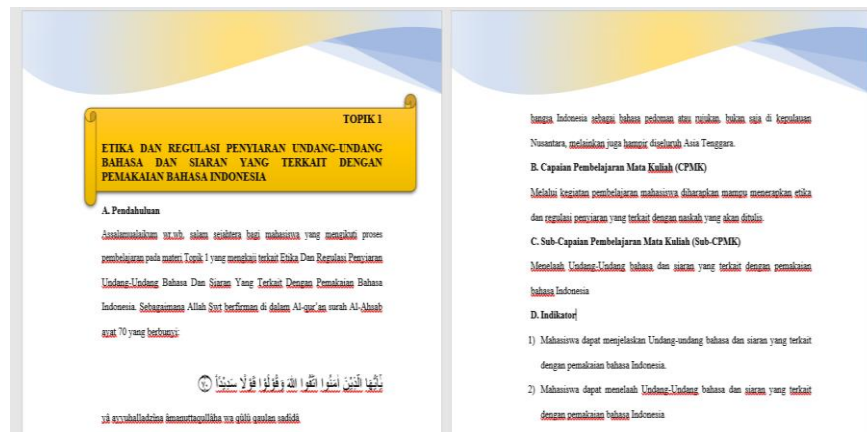


Gambar 4.2 Tampilan Kata pengantar

Selanjutnya, pada bagian isi e-modul yang merupakan inti penting dalam yaitu informasi serta kegiatan belajar yang berkaitan dengan bahasa esia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual :



Gambar 4.4 Tampilan Peta konsep



Gambar 4.5 Tampilan deskripsi mata kuliah



Gambar 4.6 Tampilan aktivitas pembelajaran



Gambar 4.7 Tampilan isi materi

yang tentunya dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa sebagai sumber belajar secara *online*.

c) Penyebarluasan (*Disseminate*)

Penyebarluasan produk *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual ini secara terbatas yakni pada dosen dan mahasiswa pada ruang lingkup prodi pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) fakultas keguruan dan ilmu pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Penyebarluasan (*Disseminate*) secara terbatas ini yakni diberikan kepada 3 orang dosen dan 120 mahasiswa dengan jumlah 5 kelas.

2. Analisis Kevalidan *E-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual

a) Analisis Validasi Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

Rencana pembelajaran semester (RPS) merupakan pegangan bagi dosen dalam melaksanakan perkuliahan baik di dalam kelas, laboratorium, dan lapangan. RPS mencakup semua isi materi, media pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan dan elemen lainnya. Adapun hasil penilaian RPS dari dua validator, yaitu berdasarkan hasil perhitungan koefisien validitas, diperoleh 0,54, maka tergolong dalam kategori validitas sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua komponen di dalam RPS sudah valid, dan dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran dalam proses pembelajaran mata kuliah Bahasa Indonesia. (Sumber: Hasil olah data validator 1 dan 2 Lampiran hal.196).

b) Analisis Validasi *E-modul*

E-modul yang dikembangkan merupakan salah satu produk bahan ajar non cetak atau secara digital dengan berbasis kontekstual, yang secara mandiri dirancang untuk dapat dipelajari oleh mahasiswa secara mandiri maupun kelompok. *e-modul* ini merupakan produk bahan ajar yang dirancang oleh peneliti, agar pengguna atau dosen dapat mengaplikasikannya secara *online* sehingga dapat digunakan kapan dan dimana saja. Adapun hasil penilaian validasi *e-modul* dari dua validator, yaitu berdasarkan hasil perhitungan koefisien validitas diperoleh 0,69, maka tergolong dalam kategori validitas tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua komponen di dalam *e-modul* valid, dan dapat digunakan sebagai *e-modul* dalam proses pembelajaran mata kuliah bahasa Indonesia (Sumber: Hasil olah data validator 1 dan 2 Lampiran hal.197).

c) Analisis Validasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat atau teknologi yang digunakan dalam menyampaikan pesan, serta dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran online adalah alat, platform, atau teknologi yang digunakan untuk mendukung proses belajar-mengajar secara daring. Media ini memfasilitasi interaksi antara dosen dan mahasiswa, serta memberikan akses ke berbagai sumber belajar. Adapun hasil penilaian validasi media pembelajaran dari dua validator, yaitu berdasarkan hasil perhitungan koefisien validitas, diperoleh 0,6, maka tergolong dalam kategori validitas tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan di dalam *e-modul*

valid, dan dapat digunakan sebagai *e-modul* dalam proses pembelajaran mata kuliah bahasa Indonesia (Sumber: Hasil olah data validator 1 dan 2. Lampiran hal.199)

d) Analisis Validasi Keterlaksanaan pembelajaran

Keterlaksanaan pembelajaran merujuk pada proses dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa di dalam kelas atau di luar kelas untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Keterlaksanaan pembelajaran ini mencakup berbagai aspek seperti pendahuluan, kegiatan inti, yakni dosen mengajar dan mahasiswa belajar sesuai dengan rencana yang telah disusun, dan penutup pembelajaran meliputi evaluasi dan hasil belajar.

Indikator keterlaksanaan pembelajaran itu dapat dilihat berdasarkan keberhasilan penyampaian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran, tingkat partisipasi mahasiswa dalam proses pembelajaran, terjadinya interaksi yang efektif antara dosen dan mahasiswa, dan pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Adapun hasil penilaian validasi keterlaksanaan pembelajaran dari dua validator, yaitu berdasarkan hasil perhitungan koefisien validitas, diperoleh 0,57, maka tergolong dalam kategori validitas sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan *e-modul* efektif dan valid, sehingga dapat digunakan sebagai *e-modul* dalam proses pembelajaran mata kuliah bahasa Indonesia (Sumber: Hasil olah data validator 1 dan 2. Lampiran hal.200)

e) Analisis Validasi Angket Respons Dosen

Angket respons dosen adalah alat pengumpulan data berupa angket maupun kuesioner yang digunakan untuk memperoleh tanggapan, pendapat, atau masukan dari dosen terhadap suatu produk yang tengah dikembangkan. Angket ini dirancang untuk mengevaluasi sejauh mana dosen memberikan respons terhadap produk *e-modul* yang dikembangkan, baik secara positif maupun negatif. Adapun hasil penilaian validasi terkait angket respons dosen dari dua validator, yaitu berdasarkan hasil perhitungan koefisien validitas, diperoleh 0,7, maka tergolong dalam kategori validitas tinggi (Sumber: Hasil olah data validator 1 dan 2. Lampiran hal.201).

f) Analisi Validasi Angket Respons Mahasiswa

Angket respons mahasiswa adalah kuesioner yang dirancang untuk mengumpulkan tanggapan, pendapat, atau evaluasi dari mahasiswa terhadap produk *e-modul* yang digunakan oleh dosen dalam kegiatan pembelajaran, media yang digunakan, serta kemudahan mahasiswa dalam menggunakan *e-modul* tersebut sebagai sumber belajar. Adapun hasil penilaian validasi terkait angket respons mahasiswa dari dua validator, yaitu berdasarkan hasil perhitungan koefisien validitas, diperoleh 0,7, maka tergolong dalam kategori validitas tinggi. (Sumber: Hasil olah data validator 1 dan 2. Lampiran hal.203).

g) Analisis Validasi Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui perkembangan kemampuan belajar mahasiswa selama mengikuti kegiatan perkuliahan. Tes pencapaian dibuat mengacu pada capaian pembelajaran yang ingin dicapai. Tes

hasil belajar adalah alat evaluasi yang dirancang untuk mengukur sejauh mana mahasiswa telah mencapai capaian pembelajaran setelah proses belajar berlangsung. Tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman, keterampilan, dan penguasaan mahasiswa terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan. Dan salah satu jenis tes yang digunakan oleh peneliti adalah tes formatif, yakni tes yang dilakukan selama proses pembelajaran untuk memantau perkembangan mahasiswa. Adapun hasil penilaian validasi terkait tes hasil belajar dari dua validator, yaitu berdasarkan hasil perhitungan koefisien validitas pada table di atas, diperoleh 0,8, maka tergolong dalam kategori validitas tinggi (Sumber: Hasil olah data validator 1 dan 2, Lampiran hal.204).

Adapun hasil rekapitulasi hasil validasi dari dua validator dihitung tingkat kevalidannya dengan rumus koefisien validasi Gregory, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil rekapitulasi validitas instrumen

No	Instrumen	Nilai Koefisien Validitas	Validitas	Tingkat Kategori Validitas
1.	Analisis validasi RPS	0,54	Valid	Sedang
2.	Analisis Validasi E-modul	0,69	Valid	Tinggi
3.	Analisis validasi media pembelajaran	0,6	Valid	Tinggi

4.	Analisis validasi keterlaksanaan pembelajaran	0,57	Valid	Sedang
5.	Analisis validasi angket respons dosen	0,7	Valid	Tinggi
6.	Analisis validasi angket respons mahasiswa	0,7	Valid	Tinggi
7.	Analisis validasi tes hasil belajar	0,8	Valid	Tinggi
	Nilai rata-rata	0,8	valid	Tinggi

(Sumber: Hasil olah data validator 1 dan 2. Lampiran hal.196-204)

Berdasarkan hasil kesepakatan validator 1 dan validator 2 pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis validasi RPS dengan nilai koefisien 0,54 dinyatakan valid dengan kategori sedang, hasil analisis validasi E-modul dengan nilai koefisien 0,69 dinyatakan valid dengan kategori tinggi, hasil analisis validasi media pembelajaran dengan nilai koefisien 0,6 dinyatakan valid dengan kategori tinggi, hasil analisis validasi keterlaksanaan pembelajaran dengan nilai koefisien 0,57 dinyatakan valid dengan kategori sedang, hasil analisis validasi angket respons dosen dengan nilai koefisien 0,7 dinyatakan valid dengan kategori tinggi, hasil validasi Analisis validasi angket respons mahasiswa dengan nilai koefisien 0,7 dinyatakan valid dengan kategori tinggi, dan hasil analisis validasi kisi-kisi dan Tes dengan nilai koefisien 0,8 dinyatakan

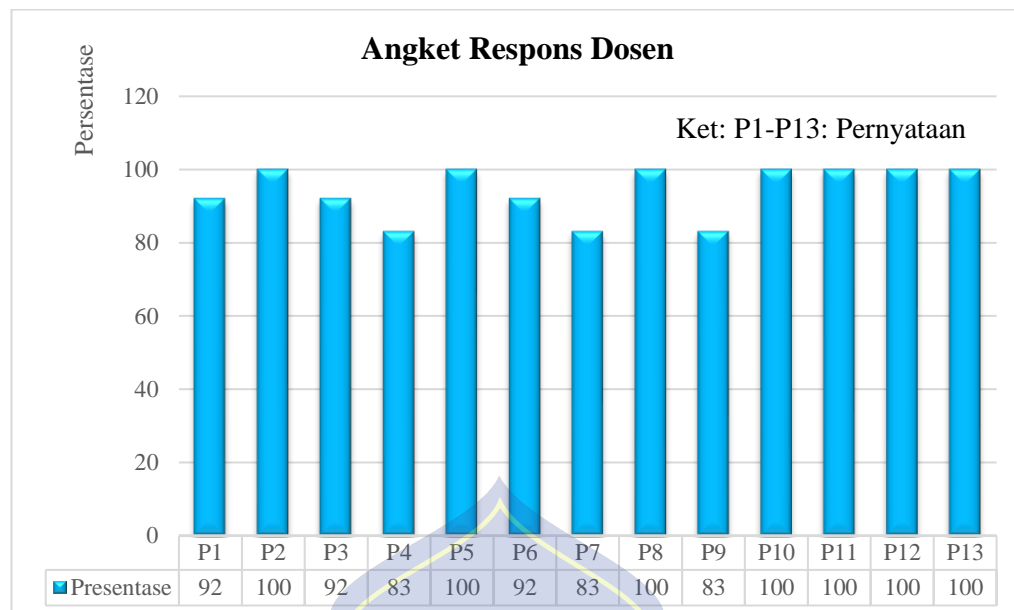
valid dengan kategori tinggi. Sehingga jika di rata-ratakan, mendapatkan nilai 0,8 dengan kategori validitas tinggi.

3. Analisis Kepraktisan *E-modul* Bahasa Indonesia Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU) Berbasis Kontekstual

Analisis kepraktisan adalah evaluasi untuk menilai produk yang dikembangkan dan sejauh mana suatu produk dapat diterapkan secara efektif dan efisien dalam konteks pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum berbasis kontekstual sangat praktis untuk digunakan, hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil angket respons dosen dan angket respons mahasiswa. Berikut merupakan data hasil angket respons dosen.

a) Angket Respons Dosen

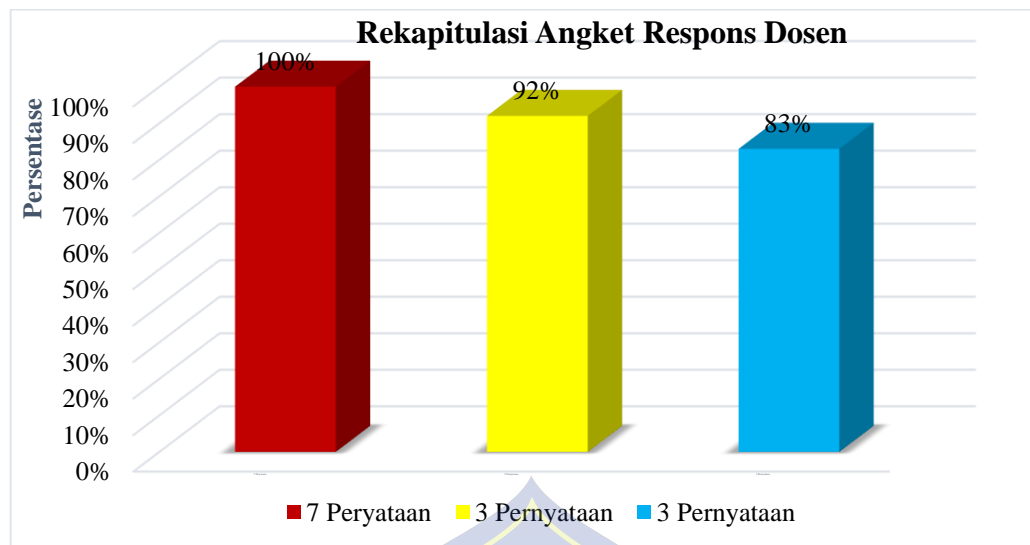
Tujuan angket respons dosen adalah untuk mengetahui respons dosen terkait kepraktisan *e-modul* yang diterapkan dalam mata kuliah bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) yang telah dikembangkan. Adapun hasil angket respons dosen terhadap *e-modul* yang diterapkan, mulai dari aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran, proses keterlaksanaan pembelajaran, pengelolaan kelas, materi ajar, media pembelajaran, dan evaluasi tes hasil belajar praktis dan memudahkan dosen dalam proses pembelajaran. Adapun data hasil angket respons dosen dapat dilihat pada gambar berikut.



(Sumber: Hasil olah data angket respons dosen, lampiran hal.205)

Gambar 4.10 Hasil Angket Respons Dosen

Berdasarkan hasil angket respons dari 3 dosen pada gambar grafik dapat disimpulkan bahwa terdapat 7 pernyataan dengan nilai rata-rata 100% dengan kategori sangat setuju, terdapat 3 pernyataan dengan nilai rata-rata 92% dengan kategori sangat setuju, terdapat 3 pernyataan dengan nilai rata-rata 83% dengan kategori sangat setuju. Berikut gambaran hasil angket respons dosen terkait pengembangan produk *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual pada respon dosen:



(Sumber: Hasil olah data angket respons dosen, lampiran hal.205)

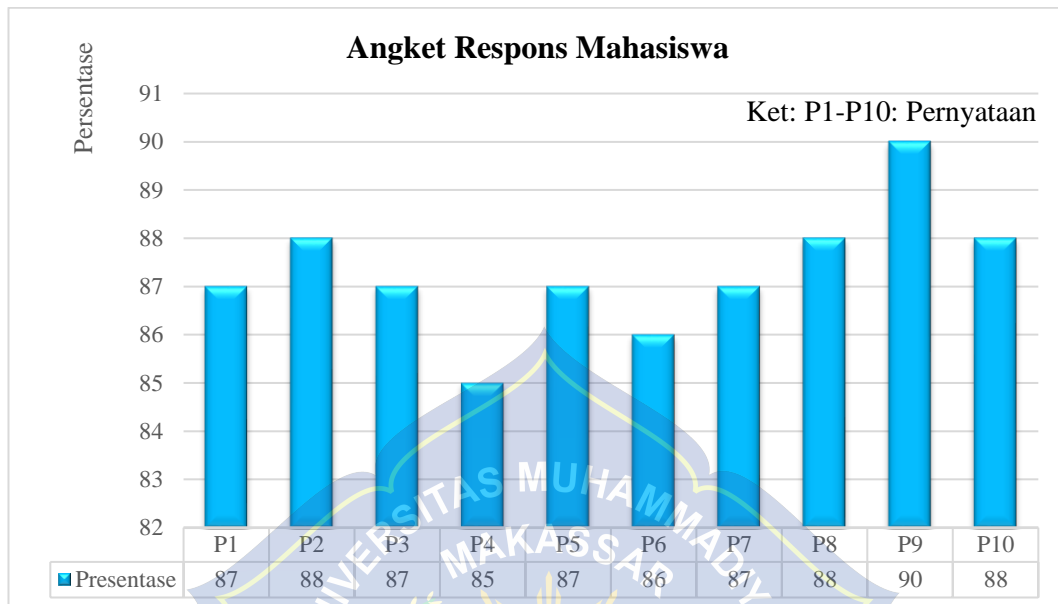
Gambar 4.11 Hasil Rekapitulasi Angket Respons Dosen

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respons dosen pada gambar grafik, dapat disimpulkan bahwa dari 13 pernyataan, didapatkan nilai rata-rata 100 %, 92%, dan 83% dengan kategori sangat setuju. Berdasarkan hasil angket penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa *e-modul* bahasa indonesia berbasis kontekstual praktis digunakan dalam proses pembelajaran secara *online*.

b) Angket Respons Mahasiswa

Berdasarkan hasil analisis, tujuan angket respons mahasiswa adalah untuk mengetahui respons mahasiswa terkait epraktisan *e-modul* yang diterapkan dalam mata kuliah bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) yang telah dikembangkan. Adapun hasil angket respons mahasiswa terhadap *e-modul* yang diterapkan, mulai dari proses pembelajaran, materi ajar, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran baik secara lisan ataupun tertulis dapat dinyatakan praktis berdasarkan data hasil penelitian pada gambar grafik. Produk bahan ajar *e-modul*

ini tentunya memudahkan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Adapun data hasil angket *respons* mahasiswa dapat dilihat pada gambar berikut.

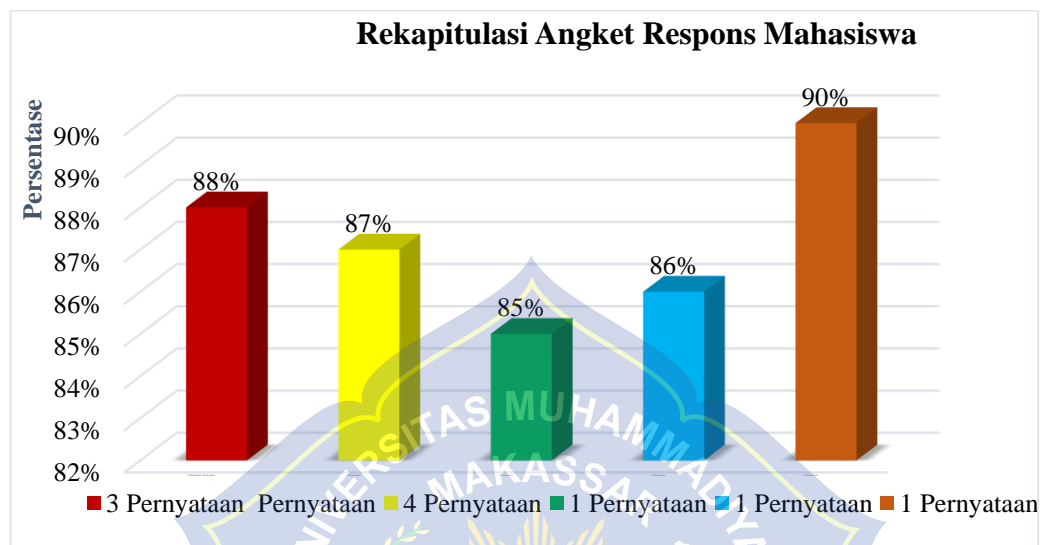


(Sumber: Hasil olah data angket respons mahasiswa, lampiran hal.218)

Gambar 4.12 Hasil angket respons mahasiswa

Berdasarkan data hasil angket respons mahasiswa pada gambar 4.12 menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memberikan respon yang positif dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran terkait e-modul berbasis kontekstual. Pada gambar tersebut dapat dilihat yaitu terdapat 3 pernyataan dengan nilai rata-rata 88% dengan kategori sangat setuju, terdapat 4 pernyataan dengan nilai rata-rata 87% dengan kategori sangat setuju, terdapat 1 pernyataan dengan nilai rata-rata 85% dengan kategori sangat setuju, terdapat 1 pernyataan dengan nilai rata-rata 86% dengan kategori sangat setuju, dan terdapat 1 pernyataan dengan nilai rata-rata 90% dengan kategori sangat setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual pada mahasiswa praktis digunakan

dalam proses pembelajaran. Berikut gambaran hasil angket respons mahasiswa terkait produk *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual pada aspek *respons* mahasiswa:



(Sumber: Hasil olah data angket respons mahasiswa, lampiran hal.218)

Gambar 4.13 Hasil Rekapitulasi Angket Respons Mahasiswa

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respons mahasiswa pada gambar 4.13, dapat disimpulkan bahwa dari 10 pernyataan, didapatkan nilai rata-rata 85%, 86%, 87%, 88%, dan 90% dengan kategori sangat setuju. Dari hasil angket penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa *e-modul* bahasa Indonesia berbasis kontekstual praktis digunakan oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran secara *online*.

4. Analisis Keefektifan *E-modul* Bahasa Indonesia Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU) Berbasis Kontekstual

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual sangat

efektif untuk digunakan, hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil uji coba tahap 1 yakni uji coba lapangan secara terbatas pada 1 kelas. Adapaun hasil uji coba 1 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Uji coba tahap I

Nilai Rata-rata	Keterangan	Nilai
13%	Kurang Efektif	1
24%	cukup efektif	2
38%	efektif	3
25%	sangat efektif	4

(Sumber: Hasil uji coba tahap I. Lampiran hal.223)

Selanjutnya, pada uji coba tahap II yakni uji coba lapangan secara terbatas pada 5 kelas di dalam ruang lingkup PGSD. Adapaun hasil uji coba tahap II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Uji coba tahap II

Nilai Rata-rata	Keterangan	Nilai
0%	Kurang Efektif	1
0%	cukup efektif	2
13%	efektif	3
87%	sangat efektif	4

(Sumber: Hasil uji coba tahap II. Lampiran hal.225)

Berdasarkan hasil rekapitulasi penelitian yang dilakukan pada tahap uji coba tahap I dan uji coba II, dapat dilihat perubahan yang signifikan pada tabel 4.2 dan tabel 4.3 ternyata *e-modul* tersebut memberikan pengaruh yang positif kepada penggunaanya, yaitu kepada dosen dan mahasiswa dalam proses belajar secara

online, sehingga *e-modul* mudah dan efektif untuk digunakan oleh dosen dan mahasiswa kapan dan dimana saja. Kemudian, keefektifan produk *e-modul* dalam penerapannya, dapat dilihat berdasarkan hasil analisis keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas mahasiswa dan tes hasil belajar.

a) Keterlaksanaan Pembelajaran

Observasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran oleh dosen dilakukan dengan tujuan mengamati kemampuan dosen dalam penyajian pembelajaran melalui penerapan *e-modul* bahasa Indonesia berbasis kontekstual sebagai produk pengembangan. Dengan berpatokan pada prinsip yang terdapat dalam pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Pengamatan terhadap kemampuan dosen dalam mengelola pembelajaran melalui lembar observasi merujuk pada kegiatan dosen yang dilakukan pada setiap tahapan pembelajaran, mulai dari pendahuluan, kegiatan inti hingga menutup pembelajaran. Adapun hasil observasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh dosen ditunjukkan pada tabel berikut ini.

4.4 Tabel hasil penelitian keterlaksanaan pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Nilai rata-rata	Keterangan
1.	Pendahuluan	3,5	Sangat setuju
2.	Inti	3,7	Sangat setuju
3.	Penutup	3,6	Sangat setuju

(Sumber : Hasil pengolahan data peneliti dengan skala likert. Lampiran hal.230)

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan dosen dalam pengelolaan pembelajaran dengan menerapkan *e-modul* bahasa Indonesia berbasis kontekstual, yang dapat dilihat pada setiap aspek dalam tahapan

pembelajaran mulai dari aspek pendahuluan dengan nilai rata-rata 3,5, pada aspek inti pembelajaran nilai rata-rata 3,7, dan pada aspek penutup/ menutup pembelajaran yaitu dengan nilai rata-rata 3,6. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, maka dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran, keterlaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik.

b) Aktivitas Mahasiswa

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas mahasiswa dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari beberapa indikator aktivitas mahasiswa, seperti 1) mengamati : memperhatikan penjelasan dosen dan teman sejawat, 2) menanya: membuat pertanyaan, dan bertanya kepada dosen dan teman sejawat, 3) mengumpulkan data: mencari informasi sesuai dengan bahan kajian pembelajaran, melakukan pengamatan dan mencatat hasil pengamatan, 4) mengolah data: mendiskusikan tugas yang diberikan oleh dosen, bekerjasama dan bertanggungjawab terhadap tugas individu tau kelompok, 5) mengkomunikasikan hasil: menyimpulkan pembelajaran, dan mengumpulkan tugas tepat waktu.

Adapun indikator pengamatan aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Indikator aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran

No	Indikator Aktivitas	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	Nilai
	Mahasiswa									Rata-rata
1.	Mengamati:	3	3	4	4	4	4	4	4	3,75

5.	Mengkomunikasikan hasil:	3	4	3	3	4	4	4	4	3,62
	a. Menyimpulkan pembelajaran									
	b. Mengumpulkan tugas tepat waktu									

(Sumber: Hasil olah data penelitian aktivitas mahasiswa, lampiran hal.255)

Keterangan: P = Pertemuan

Berdasarkan tabel tersebut terdapat beberapa indikator aktivitas mahasiswa yang diamati dalam proses pembelajaran, selama delapan kali pertemuan secara online, dengan menerapkan E-modul bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum.

- d) Memperhatikan penjelasan dosen dan teman dengan nilai rata-rata 3,75
- e) Membuat pertanyaan, bertanya kepada dosen dan teman sejawat dengan nilai rata-rata 3,62
- f) Mencari informasi sesuai dengan bahan kajian pembelajaran, dan melakukan pengamatan serta mencatat hasil pengamatan dengan nilai rata-rata 3,75
- g) Mendiskusikan tugas yang diberikan oleh dosen, dan bekerjasama serta bertanggungjawab terhadap tugas individu atau kelompok dengan nilai rata-rata 3,62
- h) Menyimpulkan pembelajaran dan mengumpulkan tugas tepat waktu dengan nilai rata-rata 3,62.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas mahasiswa, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum berbasis kontekstual sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran.

2. Tes Hasil Belajar Mahasiswa

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa adapun indikator capaian pembelajaran dengan menerapkan *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum berbasis kontekstual adalah tes hasil belajar mahasiswa dapat meningkat, serta memberikan kemudahan kepada dosen dan mahasiswa dalam menggunakan perangkat pembelajaran tersebut. Tes hasil belajar dipilih sebagai instrumen penelitian karena dapat menjadi sumber data untuk mengevaluasi hasil belajar mahasiswa. Tes hasil belajar juga dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa telah memahami materi pelajaran. Adapun hasil tes belajar mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) reguler TA 2024/2025 fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dapat dilihat pada hasil rekapitulasi *pretest* dan *posttest* sebagai berikut.

a. Tes Awal (*Pretest*)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di 5 kelas pada program studi Pendidikan guru sekolah dasar reguler 2024 (Semester I), adapun hasil belajar mahasiswa pada tahap awal (*Pretest*) dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6 Skor hasil tes belajar (*pretest*)

Persentase (%)	Frekuensi	Kategori
< 40%	-	Tidak Efektif
40- 55%	25	Kurang Efektif
56 – 75%	45	Cukup Efektif

>76%	50	Efektif
------	----	---------

(Sumber: Hasil olah data penelitian, lampiran hal.256)

Berdasarkan hasil persentase nilai tes hasil belajar tes awal (*pretest*), dapat dilihat pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa dari 120 mahasiswa adalah terdapat 50 mahasiswa dengan persentase >76% dengan kategori efektif, terdapat 45 mahasiswa dengan persentase 56% - 75% dengan kategori cukup efektif, dan terdapat 25 mahasiswa dengan persentase 40% sampai 56% dengan kategori kurang efektif.

b. Tes Akhir (*Posttest*)

Berikut ini disajikan dalam bentuk tabel mengenai hasil belajar mahasiswa pada tes akhir (*posttest*) dengan menerapkan e-modul bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual. Data hasil belajar mahasiswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Skor hasil tes belajar (*posttest*)

Persentase (%)	Frekuensi	Kategori
< 40%	-	Tidak Efektif
40- 55%	7	Kurang Efektif
56 – 75%	28	Cukup Efektif
>76%	85	Efektif

(Sumber: Hasil olah data penelitian, lampiran hal.256)

Berdasarkan hasil persentase nilai tes hasil belajar pada tes akhir (*posttest*), dapat dinyatakan bahwa skor rata-rata hasil belajar mahasiswa dari 120

mahasiswa adalah terdapat 85 mahasiswa dengan persentase $>76\%$ dengan kategori efektif, terdapat 28 mahasiswa dengan persentase $56\%-75\%$ dengan kategori cukup efektif, dan terdapat 7 mahasiswa dengan persentase $40\% -55\%$ dengan kategori kurang efektif.

Dari hasil data tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum berbasis kontekstual, perolehan hasil belajar bahasa Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan. Selanjutnya skor keseluruhan tes hasil belajar *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada gambar berikut.



(Sumber: Hasil olah data penelitian, lampiran hal.258)

Gambar 4.14 Hasil Rekapitulasi tes hasil belajar *Pretest-Posttest*

Berdasarkan gambar, dapat disimpulkan bahwa pada tes awal (*pretest*) persentase capaian pembelajaran mencapai nilai rata-rata 69% dengan kategori cukup efektif, dan pada tes akhir (*posttest*) persentase capaian pembelajaran mahasiswa mencapai nilai rata-rata 81% dengan kategori efektif, sehingga berdasarkan perhitungan *N-Gain* yaitu 0,41 dengan kategori sedang (Nilai *N-Gain* Dapat dilihat pada lampiran hal.263). Jadi, dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum berbasis kontekstual

terhadap 120 mahasiswa program studi pendidikan guru sekolah dasar fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar efektif diterapkan dalam proses pembelajaran.

B. Pembahasan

1. *Prototype E-modul Bahasa Indonesia Mata Kuliah Dasar Umum* (MKDU) Berbasis Kontekstual

Prototype merupakan sebuah metode dalam pengembangan produk modul yakni dengan cara membuat rancangan produk atau model dengan tujuan pengujian konsep atau proses kerja dari produk. Menurut Novitasari (2020) *prototype* dalam penelitian adalah model kerja awal yang dibuat sebagai representasi dari sistem atau produk yang dikembangkan. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan, menguji ide, dan menyempurnakan desain sebelum implementasi penuh. Sejalan dengan hal tersebut dalam konteks penelitian, *prototype* adalah alat untuk mengeksplorasi dan menguji hipotesis atau solusi yang diajukan dalam bentuk nyata, baik dalam skala kecil maupun digital. Ini memberikan ruang untuk eksperimen dan peningkatan berulang berdasarkan masukan pengguna Hidayati (2023).

Dari berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *prototype* penelitian adalah langkah awal dalam proses pengembangan produk atau sistem, yang dirancang untuk menguji konsep, mendapatkan masukan, dan memastikan kesesuaian dengan tujuan penelitian.

Prototype pengembangan produk modul ajar bahasa Indonesia ini di desain dalam bentuk *electronic module (e-modul)* dengan berbasis kontekstual (yakni dengan mengedepankan prinsip belajar kontekstual, yang terdapat 7 komponen CTL, yaitu: 1) Konstruktivisme (*Constructivism*), 2) Menemukan (*Inquiry*), 3) Bertanya (*Questioning*), 4) Masyarakat belajar (*Learning Community*), 5) Pemodelan (*Modeling*), 6) Refleksi (*Reflection*), dan 7) Penilaian sebenarnya (*Authentic Assessment*), dan dilengkapi dengan fitur-fitur video interaktif, serta mudah diterapkan secara *online*.

Adapun beberapa elemen yang menjadi gambaran desain (*prototype*) dalam pengembangan produk *e-modul* bahasa Indonesia yakni yang pertama penyusunan kerangka *e-modul*, pada bagian Awal *e-modul* meliputi sampul (*cover*) yang menampilkan judul “*E-modul Berbasis kontekstual*”. Selain sampul (*cover*) terdapat pendukung lainnya seperti kata pengantar dan daftar isi.

kedua, pada bagian isi *e-modul* terdapat pula peta konsep, kemudian dilanjutkan pada bagian paling penting yaitu materi Etika dan regulasi penyiaran undang-undang Bahasa dan siaran yang terkait dengan bahasa Indonesia, sejarah perkembangan bahasa Indonesia, kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia, ragam bahasa Indonesia, penggunaan EYD, penulisan naskah akademik dan scenario, penulisan naskah dialog dan percakapan, telaah isi tabel, grafik maupun diagram dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, penggunaan bahasa Indonesia di lingkungan kerja, silogisme dalam bentuk penalaran deduktif dan induktif, dan penyusunan karya ilmiah.

Ketiga, pada bagian akhir, berisikan daftar referensi yang digunakan sebagai penunjang dalam pembuatan *e-modul*, selain itu dilengkapi juga dengan profil penulis.

Selanjutnya, pada perancangan penyajian materi pada *e-modul* berbasis kontekstual disusun berdasarkan analisis kebutuhan dan karakteristik mahasiswa. Perancangan materi menggunakan referensi dari buku, *internet searching*, dan sumber belajar lainnya, serta Perancangan Instrumen. Pada Instrumen penelitian yang dirancang berupa angket untuk penilaian produk yang di berikan kepada validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Angket respons kemenarikan dan juga merancang instrumen soal. Dalam perancangan ini sebelumnya di buat kisi-kisi dan tes agar memudahkan dalam merancang pernyataannya.

2. Kevalidan *E-modul* Bahasa Indonesia Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU) Berbasis Kontekstual

Berdasarkan hasil kesepakatan validator 1 dan validator 2, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis validasi RPS dengan nilai koefisien 0,54 dinyatakan valid dengan kategori sedang, hasil analisis validasi E-modul dengan nilai koefisien 0,69 dinyatakan valid dengan kategori tinggi, hasil analisis validasi media pembelajaran dengan nilai koefisien 0,6 dinyatakan valid dengan kategori tinggi, hasil analisis validasi keterlaksanaan pembelajaran dengan nilai koefisien 0,57 dinyatakan valid dengan kategori sedang, hasil analisis validasi angket respons dosen dengan nilai koefisien 0,7 dinyatakan valid dengan

kategori tinggi, hasil validasi Analisis validasi angket respons mahasiswa dengan nilai koefisien 0,7 dinyatakan valid dengan kategori tinggi, dan hasil analisis validasi kisi-kisi dan Tes hasil belajar dengan nilai koefisien 0,8 dinyatakan valid dengan kategori tinggi.

Sehingga berdasarkan hasil penelitian terkait analisis validasi dari beberapa instrumen yang telah di validasi oleh pakar, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-modul bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual valid dan dapat digunakan sebagai bahan ajar modul digital, sebagai perangkat pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran secara online, serta dapat memberikan kemudahan kepada dosen dan mahasiswa.

3. Kepraktisan *E-modul* Bahasa Indonesia Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU) Berbasis Kontekstual

Kepraktisan e-modul bahasa Indonesia didasarkan pada hasil angket respons dosen, dan hasil angket respons mahasiswa yang menjadi tolak ukur kepraktisan produk e-modul yang telah dikembangkan dan digunakan oleh dosen dan mahasiswa pada saat proses pembelajaran berlangsung secara *online*.

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respons dari 3 dosen pada gambar grafik dapat disimpulkan bahwa terdapat 6 pernyataan dengan nilai rata-rata 100% dengan kategori sangat setuju, terdapat 3 pernyataan dengan nilai rata-rata 92% dengan kategori sangat setuju, terdapat 3 pernyataan dengan nilai rata-rata 83% dengan kategori sangat setuju.

Berdasarkan hasil data menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memberikan respon yang positif dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran terkait *e-modul* berbasis kontekstual. Pada gambar tersebut dapat dilihat yaitu terdapat 3 pernyataan dengan nilai rata-rata 88% dengan kategori sangat setuju, terdapat 4 pernyataan dengan nilai rata-rata 87% dengan kategori sangat setuju, terdapat 1 pernyataan dengan nilai rata-rata 85% dengan kategori sangat setuju, terdapat 1 pernyataan dengan nilai rata-rata 86% dengan kategori sangat setuju, dan terdapat 1 pernyataan dengan nilai rata-rata 90% dengan kategori sangat setuju.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil angket respons dosen dan angket respons mahasiswa dengan menerapkan *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual pada mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar praktis digunakan dalam proses pembelajaran. *E-modul* yang dikembangkan sangat menunjang proses pembelajaran secara *online*, yang tentunya mudah digunakan oleh dosen kapan dan dimana saja, serta dapat melatih mahasiswa belajar lebih mendalam dengan menggunakan adanya bantuan teknologi di era literasi digital.

4. Keefektifan *E-modul* Bahasa Indonesia Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU) Berbasis Kontekstual

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum berbasis kontekstual sangat efektif untuk digunakan, hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil uji coba tahap I dan uji

coba tahap II, keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas mahasiswa dan tes hasil belajar. Berdasarkan hasil uji coba tahap I dan uji coba II ditemukan bahwa ternyata penerapan *e-modul* tersebut memberikan pengaruh yang positif kepada penggunaannya, yaitu kepada dosen dan mahasiswa dalam proses belajar secara *online*, sehingga *e-modul* mudah dan efektif untuk digunakan oleh dosen dan mahasiswa kapan dan dimana saja. Selanjutnya, keefektifan produk *e-modul* dalam penerapannya, dapat dilihat berdasarkan hasil analisis keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas mahasiswa dan tes hasil belajar.

Observasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran oleh dosen dilakukan dengan tujuan mengamati kemampuan dosen dalam penyajian pembelajaran melalui penerapan *e-modul* bahasa Indonesia berbasis kontekstual sebagai produk pengembangan. Pengamatan terhadap kemampuan dosen dalam mengelola pembelajaran melalui lembar observasi merujuk pada kegiatan dosen yang dilakukan pada setiap tahapan pembelajaran, mulai dari pendahuluan, kegiatan inti hingga menutup pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan dosen dalam pengelolaan pembelajaran dengan menerapkan *e-modul* bahasa Indonesia berbasis kontekstual, yang dapat dilihat pada setiap aspek dalam tahapan pembelajaran mulai dari aspek pendahuluan dengan nilai rata-rata 3,5, pada aspek inti pembelajaran nilai rata-rata 3,6, dan pada aspek penutup/ menutup pembelajaran yaitu dengan nilai rata-rata 3,0. Dari hasil penelitian yang didapatkan, maka dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran, keterlaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik.

Selanjutnya, hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas mahasiswa dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan dengan baik, dengan menerapkan prinsip pembelajaran kontekstual (CTL) yang terdiri atas 7 elemen yaitu: 1) Konstruktivisme (*Constructivism*), mendorong mahasiswa untuk membangun pengetahuan dan keterampilan mereka. Maksudnya, mahasiswa tidak hanya menghafal, tetapi juga menginterpretasikan dan memahami informasi melalui pengalaman nyata. 2) Menemukan (*Inquiry*) pada aktivitas proses pembelajaran mendorong mahasiswa untuk mencari dan menemukan informasi dengan cara berpikir yang sistematis, membuat mahasiswa dilatih untuk mengamati, memahami, dan menyelesaikan masalah. 3) Bertanya (*Question*) pada tahap ini, mahasiswa didorong untuk mengkritisi pendapat atau teori, serta belajar lebih dalam. 4) Masyarakat Belajar (*Learning Community*) pada tahap ini, dosen mengajak mahasiswa untuk dapat belajar secara berkelompok yang beragam. 5) Pemodelan (*Modeling*) Dalam aktivitas pembelajaran, mahasiswa membutuhkan contoh yang jelas. Hal ini bisa berupa demonstrasi dosen, atau petunjuk yang jelas dalam *e-modul* terkait langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan dalam suatu kajian materi, atau dalam menyelesaikan suatu tugas, baik itu dalam bentuk tugas individu ataupun tugas kelompok. 6) Refleksi (*Reflection*) merupakan tahap merenungkan apa yang telah terjadi. Contohnya, di akhir pelajaran, dosen biasanya memberikan waktu bagi mahasiswa untuk merefleksikan pengalaman mereka, baik melalui diskusi, maupun *feedback*. 7) Penilaian Otentik (*Authentic Assessment*) merupakan tahap akhir dalam aktivitas pembelajaran, yang bertujuan untuk mengevaluasi hasil

belajar. Penilaian perlu dilakukan agar dosen dapat mengetahui kemampuan asli yang dimiliki oleh mahasiswa, bukan hanya melalui tes kognitif, tetapi juga melihat dari aspek afektif dan psikomotorik.

Sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis kontekstual yang diterapkan dalam proses pembelajaran, tentu tidak terlepas dari beberapa indikator aktivitas mahasiswa yang perlu diperhatikan, seperti 1) mengamati: memperhatikan penjelasan dosen dan teman sejawat, 2) menanya: membuat pertanyaan, dan bertanya kepada dosen dan teman sejawat, 3) mengumpulkan data: mencari informasi sesuai dengan bahan kajian pembelajaran, melakukan pengamatan dan mencatat hasil pengamatan, 4) mengolah data: mendiskusikan tugas yang diberikan oleh dosen, bekerjasama dan bertanggungjawab terhadap tugas individu atau kelompok, 5) mengkomunikasikan hasil: menyimpulkan pembelajaran, dan mengumpulkan tugas tepat waktu.

Beberapa indikator aktivitas mahasiswa yang diamati dalam proses pembelajaran, selama delapan kali pertemuan secara *online*, dengan menerapkan *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum. 1) Memperhatikan penjelasan dosen dan teman dengan nilai rata-rata 3,75. 2) Membuat pertanyaan, bertanya kepada dosen dan teman sejawat dengan nilai rata-rata 3,62. 3) Mencari informasi sesuai dengan bahan kajian pembelajaran, dan melakukan pengamatan serta mencatat hasil pengamatan dengan nilai rata-rata 3,75. 4) Mendiskusikan tugas yang diberikan oleh dosen, dan bekerjasama serta bertanggungjawab terhadap tugas individu atau kelompok dengan nilai rata-rata 3,62. 5) Menyimpulkan pembelajaran dan mengumpulkan tugas tepat waktu dengan nilai

rata-rata 3,62. Dari hasil observasi aktivitas mahasiswa, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum berbasis kontekstual sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, berdasarkan hasil persentase nilai tes hasil belajar pada tes awal (*pretest*), dapat dilihat pada tabel, dapat dinyatakan bahwa dari 120 mahasiswa adalah terdapat 50 dengan persentase $>76\%$ dengan kategori efektif, terdapat 45 mahasiswa dengan persentase $56\% - 75\%$ dengan kategori cukup efektif, dan terdapat 25 mahasiswa dengan persentase 40% sampai 56% dengan kategori kurang efektif, dan dari hasil persentase nilai tes hasil belajar pada tes akhir (*posttest*) dapat dinyatakan bahwa skor rata-rata hasil belajar mahasiswa dari 120 mahasiswa adalah terdapat 85 mahasiswa dengan persentase $>76\%$ dengan kategori efektif, terdapat 28 mahasiswa dengan persentase $56\%-75\%$ dengan kategori cukup efektif, dan terdapat 7 mahasiswa dengan persentase $40\% - 55\%$ dengan kategori kurang efektif.

Berdasarkan hasil rekapitulasi, dapat disimpulkan bahwa pada tes awal (*pretest*) persentase capaian pembelajaran mencapai nilai rata-rata 69% dengan kategori cukup efektif, dan pada tes akhir (*posttest*) persentase capaian pembelajaran mahasiswa mencapai nilai rata-rata 81% dengan kategori efektif, dan berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain* yaitu $0,41$ dengan kategori sedang. Dari hasil olah data tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan *e-modul* bahasa indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual terhadap mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar efektif diterapkan dalam proses pembelajaran.

E-modul yang dikembangkan merupakan adaptasi dari modul cetak yang kemudian dikembangkan menggunakan media elektronik, dengan menggunakan aplikasi *Flip Book PDF Professional* sebagai salah satu platform untuk menyusun *e-modul* tersebut. Komponen yang terdapat dalam *e-modul*, seperti peta konsep, deskripsi mata kuliah, capaian pembelajaran, petunjuk penggunaan, materi, rangkuman, LKM, dan tes formatif.

Erat kaitannya dengan hasil penelitian terdahulu, yakni penelitian yang dilakukan oleh Nur Khodijah,dkk pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan *E-modul* Berbasis Cerita Bergambar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model *rowntree* sampai tahap small group saja karena mengingat waktu dan biaya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *e-modul* yang dikembangkan dapat dinyatakan valid berdasarkan penilaian ahli media dengan skor rata-rata 100%; penilaian ahli materi dengan skor rata-rata 93,3%; dan penilaian ahli bahasa dengan skor rata-rata 75%.

Selanjutnya, Penelitian yang dilakukan oleh Maulidatul Kurnia Putri pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan *E-modul* Berbasis *Qr-Code* Untuk Melatihkan Kemampuan Kontekstual Siswa Pada Materi Perubahan Lingkungan. Dalam penelitian ini mempunyai kesamaan yakni pengembangan produk sangat praktis untuk digunakan, karena pada pengaplikasiannya bisa menggunakan *barcode* untuk memudahkan pengguna untuk membuka *e- modul*. Kemudian materi yang terdapat didalam modul tersebut berbasis kontekstual.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Adien Maulidya Vonna dkk,

pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kontekstual Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbantuan *Liveworksheet*”. Hasil Nilai N-Gain menunjukkan rata-rata 0,5 dengan kriteria “Sedang”. Kesimpulan dari penelitian pengembangan media pembelajaran ini E-LKPD dikatakan layak, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Munirah dkk, pada tahun 2023 dengan judul “*The development of cultural integrated Indonesian speaking e-module for higher education students in Indonesia*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang kurang memuaskan kemampuan berbicara siswa Indonesia, yang sebagian disebabkan oleh kurangnya ketersediaan media pengajaran, khususnya yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya. Oleh karena itu, penelitian ini digunakan kajian penelitian dan pengembangan *e-modul* keterampilan berbicara yang terintegrasi dengan budaya nilai-nilai yang dikembangkan dalam perangkat berbasis Android.

Terakhir adalah penelitian yang dilakukan oleh Fitri Wahyuni dkk, pada tahun 2024 dengan judul “*The Practicality of E-Module Indonesian Language Based on Contextual for Students of Elementary School Teacher Education*”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kepraktisan *e-Modul* bahasa Indonesia berbasis kontekstual bagi mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Makassar dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4-D (*Four-D*), yang terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *define, design, development, dan*

disseminate. Dengan sampel penelitian sebanyak 50 mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *e-modul* bahasa Indonesia untuk mata kuliah dasar umum berbasis praktik kontekstual layak digunakan, hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil angket respon dosen dengan nilai rata-rata 100%, 92%, 83% dengan kategori sangat praktis, dan respon mahasiswa dengan nilai rata-rata 85%, 86%, 88%, 89%, dan 91% dengan kategori sangat praktis.

Dari beberapa hasil penelitian terdahulu, menjadi acuan yang relevan dan sangat erat kaitannya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sama-sama menganalisis terkait modul elektronik (*e-modul*) sebagai perangkat pembelajaran digital, mudian sama-sama meneliti terkait validnya penggunaan, kepraktisan, dan keefektifan *e-modul* tersebut.

Dari beberapa penelitian yang relevan dengan kajian peneliti, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengembangan *e-modul* bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar mahasiswa, karena *e-modul* dapat digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh oleh dosen dan mahasiswa, sehingga dapat diterapkan secara *online*, maupun *offline*. Dengan *e-modul* dapat memberikan pilihan sumber belajar yang menarik dan interaktif, membantu dosen dan mahasiswa memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara bijak.

C. Kebaruan Penelitian (*Novelty*)

Berdasarkan hasil observasi awal, modul bahan ajar bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) masih bersifat konvensional. Kemudian yang menjadi pembeda dari bahan ajar modul sebelumnya adalah materi-materi yang terdapat dalam bahan ajar modul tersebut hanya berupa materi secara keseluruhan, materi yang disajikan masih bersifat umum, tidak terdapat fitur-fitur interaktif seperti ilustrasi dan video pembelajaran, serta link-link tertentu untuk menambah referensi pembelajaran sesuai dengan topik/ bahan kajian.

Kebaruan (*novelty*) pada pengembangan produk *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual yang pertama, yaitu pada pengembangan produk modul ini di desain dalam bentuk *e-modul (electronic module)*, yang merujuk pada fitur interaktif, konsep, atau pendekatan inovatif yang membedakannya dari bahan ajar digital lain. Selain itu, materi dalam setiap topik/ bahan kajian secara keseluruhan dilengkapi dengan AIK sebagai pengantar mata kuliah, dan materi disajikan secara kontekstual, yang tentunya memuat contoh-contoh kontekstual atau sesuai dengan fakta yang terjadi di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari, aktivitas petunjuk pembelajaran, link video pembelajaran, ilustrasi pembelajaran, lembar kerja mahasiswa (LKM), tes formatif, soal kuis, tugas individu dan diskusi kelompok dengan menggunakan platform digital seperti *Flipbook PDF Professional*, *Google Classroom*, *Goggle form*, *Group WhatsApp*, dan beberapa platform pembelajaran digital. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pengembangan produk *e-modul* ini

dapat diterapkan secara *online*, sehingga dapat memudahkan dosen dan mahasiswa dalam proses belajar kapanpun dan dimana saja.

Kebaruan (*novelty*) yang kedua adalah pendekatan pembelajaran berbasis kontekstual, yakni dengan mengedepankan prinsip belajar kontekstual, yakni terdapat 7 komponen CTL, yaitu: 1) Konstruktivisme (*Constructivism*), 2) Menemukan (*Inquiry*), 3) Bertanya (*Questioning*), 4) Masyarakat belajar (*Learning Community*), 5) Pemodelan (*Modeling*), 6) Refleksi (*Reflection*), dan 7) Penilaian sebenarnya (*Authentic Assessment*).

Kebaruan (*novelty*) yang terakhir adalah terletak pada pengembangan produk *e-modul* ini yaitu:

1. Penggunaan teknologi interaktif
 - 1) Integrasi elemen multimedia seperti video, animasi, simulasi, dan *augmented reality* (AR) yang memungkinkan pembelajaran lebih interaktif dan menarik.
 - 2) Penggunaan teknologi seperti kuis interaktif, atau penilaian otomatis.
Misalnya, pada platform *Google classroom*, dan *Google Form*.
2. Pendekatan belajar yang berpusat pada mahasiswa
Modul yang memungkinkan pembelajaran adaptif, di mana mahasiswa dapat memilih jalur belajar sesuai kebutuhan atau tingkat pemahamannya.
3. Personalisasi konten
 - 1) *E-modul* yang menyediakan materi dengan konten variatif yang dilengkapi dengan materi, ilustrasi yang kontekstual, link video pembelajaran, kuis, LKM, tes formatif.

- 2) Setiap aktivitas pembelajaran dalam *e-modul* yang dikembangkan dilengkapi dengan aktivitas petunjuk belajar, rangkuman, referensi/ daftar pustaka, umpan balik dan tindak lanjut.
- 3) Penggunaan data analitik untuk memberikan umpan balik (*feedback*) *real-time* kepada mahasiswa dan dosen. Misalnya, laporan progres belajar.

Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan, maka adapun kebaruan (*novelty*) dari produk yang dikembangkan adalah modul bahan ajar yang dibuat dan dikembangkan menjadi *e-modul* yang merupakan modifikasi dari modul konvensional dengan memadukan pemanfaatan teknologi informasi, sehingga modul yang ada dapat lebih menarik dan interaktif. *E-modul* yang dikembangkan tentunya sebagai media pembelajaran yang mudah dan dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa dalam belajar secara mandiri ataupun kelompok, serta dapat diterapkan secara *online*. Dengan berbasis pembelajaran kontekstual, yakni konsep belajar yang membantu dosen mengkaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata kepada mahasiswa dan mendorong mahasiswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka terdapat beberapa hal yang menjadi kesimpulan dalam penelitian ini, yaitu:

1. *Prototype* pengembangan produk modul ajar bahasa Indonesia ini di desain dalam bentuk *electronic module (e-modul)* dengan berbasis kontekstual, dan dilengkapi dengan fitur-fitur video interaktif, serta mudah diterapkan secara *online*. kemudian pada produk *e-modul* dilengkapi dengan sampul, kata pengantar, dan daftar isi, peta konsep, deskripsi mata kuliah, isi materi, daftar pustaka, dan profil penulis. Dari beberapa elemen pada produk *e-modul* tersebut merupakan bagian yang sangat penting sehingga tercipta *e-modul*.
2. *E-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual dinyatakan valid. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil validasi produk e-modul dengan nilai koefisien 0,8 dinyatakan valid dengan kategori tinggi.
3. *E-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual dinyatakan praktis. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil angket respons dosen dari 13 pernyataan, didapatkan nilai rata-rata 100 %, 92%, dan 83% dengan kategori sangat setuju, dan hasil angket respons mahasiswa dari 10 pernyataan, didapatkan nilai rata-rata 85%, 86%, 87%, 88%, dan 90% dengan kategori sangat setuju.
4. *E-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis

kontekstual dinyatakan efektif hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil uji coba tahap I ke uji coba tahap II mengalami peningkatan yang cukup signifikan, yakni 62 % sangat efektif, keterlaksanaan pembelajaran dengan nilai rata-rata 3,5 dengan kategori efektif, dan hasil observasi aktivitas mahasiswa dengan nilai rata-rata 3,62 dengan kategori sangat efektif, serta berdasarkan tes hasil belajar dengan nilai rata-rata 81% dengan kategori efektif.

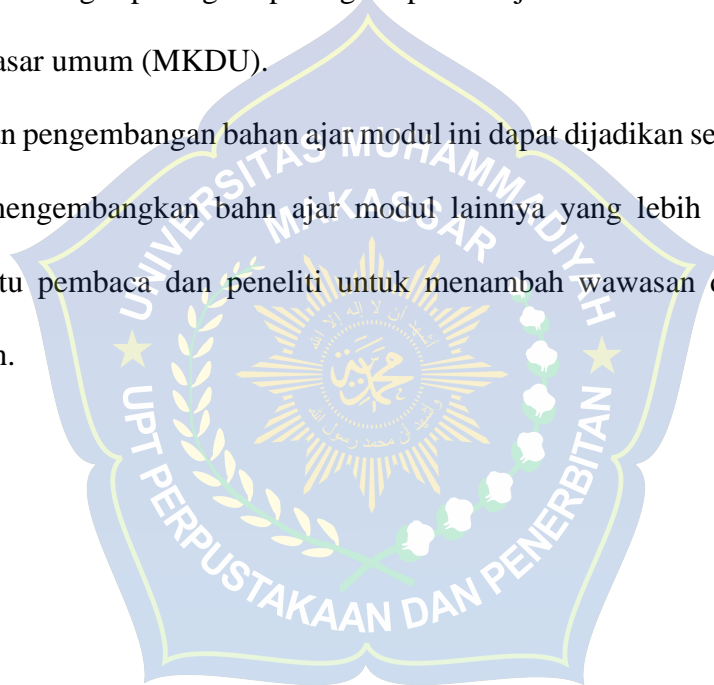
B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka terdapat beberapa hal yang disarankan oleh peneliti yaitu sebagai berikut.

1. *E-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual dapat diterapkan secara *online* yang tentunya dapat memberikan kemudahan kepada pengguna baik kepada dosen maupun kepada mahasiswa.
2. *E-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual memberikan semangat dan kesan pada pembelajaran secara digital, dengan menampilkan materi ajar, LKM, Rangkuman, tes formatif dan sumber referensi yang jelas tertuang dalam *e-modul*. Dengan mengembangkan *e-modul* bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU) berbasis kontekstual ini tentunya mengkombinasikan dua atau lebih media audio, audio visual, garafik, gambar, animasi dan video.
3. Kepada Universitas Muhammadiyah Makassar sebagai pemegang kebijakan Pendidikan di perguruan tinggi, kiranya dapat memberikan dorongan serta fasilitas kepada dosen dalam mengembangkan bahan ajar modul yang inovatif

dan kreatif dalam meningkatkan mutu Pendidikan di perguruan tinggi.

4. Kepada para dosen, agar mampu mengembangkan bahan ajar modul yang menarik, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, dan tentunya mahasiswa lebih semangat dalam belajar secara digital, melihat tuntutan zaman.
5. Produk *e-modul* ini dapat digunakan oleh dosen Universitas Muhammadiyah Makassar sebagai perangkat pembelajaran bahasa Indonesia mata kuliah dasar umum (MKDU).
6. Penelitian pengembangan bahan ajar modul ini dapat dijadikan sebagai rujukan dalam mengembangkan bahan ajar modul lainnya yang lebih menarik, dan membantu pembaca dan peneliti untuk menambah wawasan dan khasanah keilmuan.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hamid, (2009). *Konsep dan Tuntutan Praktis Basis Data*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Abdullah Sani, Ridwan. (2013). *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Abdullah, S., & Wicaksono, J. W. (2020). *Urgensi Pendidikan Karakter Berbasis Kontekstual pada Siswa SDN 39 Kota Ternate. Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*, (1), 1–20. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/view/17743>
- Adam, A. (2023). *Pengembangan Buku Ajar Interaktif pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia Di Prodi PGSD Unismuh Makassar*. Disertasi. Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Akhir, M. (2017). *Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Karakter*. Disertasi. Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar.
- Aqib, Z. (2013). *Model-model, media, dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif)*. Bandung: yrama widya.
- Ardianti, Y., & Amalia, N. (2022). *Kurikulum Merdeka: Pemaknaan Merdeka dalam Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3), 399–407. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.55749>
- A'yuni, Q. Q. (2015). *Kontekstual Remaja Di Kota Surabaya: Studi Deskriptif tentang Tingkat Kompetensi Kontekstual pada Remaja SMP, SMA dan Mahasiswa di Kota Surabaya*. *Libri-Net*, 4(2), 1–15. <https://repository.unair.ac.id/17685>
- Bahri, A. (2023). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Interaktif dalam Mata Kuliah Keterampilan Berbahasa Indonesia dan Apresiasi Sastra*. Disertasi. Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar.
- Baro'ah, S. (2020). *Kebijakan Merdeka Belajar Sebagai Peningkatan Mutu Pendidikan*. *Jurnal Tawadhu*, 4(1), 1063–1073. <https://ejournal.iaig.ac.id/index.php/TWD/article/view/225>.
- Baron, R.A., Byrne, D., & Branscombe, N.R. (2006). *Social Psychology (11th ed.)*. Boston: Pearson Education, Inc.

- Center for Occupational Research and Development. (1999). *Contextual teaching and learning: Preparing students for the new economy*. Waco, TX: Author.
- Center on Education and Work at The University of Wisconsin-Madison. (2003). *Career development and planning guide*. Madison, WI: Author.
- Darmawan, D. (2014). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Dharma Kesuma. (2010). *CTL Sebuah Panduan Awal dalam Pengembangan PBM*, Yogyakarta: Rahayasa.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Depdiknas. (2005). *Pembinaan Profesionalisme Tenaga pengajar (Pengembangan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama Depdiknas.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Dasar/ MI*. Jakarta: Terbitan Depdiknas.
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). *Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Kontekstual*. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257.
- Duwika, K., & Janardana, M. A. (2021). *Multimedia Interaktif Model Neurosains dengan Transformasi Mode Daring dan Luring di Era New Normal*. *Mimbar Ilmu*, 26(3), 506–515.
- Diana, P. Z. (2021). *Pengembangan E-modul Mata Kuliah Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 10(2), 153. <https://doi.org/10.35194/alinea.v10i2.1635>
- Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Fitriani, F., & Indriaturrahmi, I. (2020). *Pengembangan E-modul sebagai Sumber Belajar Mata kuliah Bahasa Indonesia Kelas X MAN 1 Lombok Tengah*. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 4(1), 16. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i1.165>
- Hake. (1999). *Analyzing change/gain scores*. (Online). Tersedia <http://www.physicsindiana.edu/sdi/Analyzing-Change-Gain>.

- Habibi, B. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Multimedia Menggunakan Kvisoft Maker Berbasis Multimedia Etnomatematika*. Lampung. UIN.
- Hidayatullah, M. S., & Rakhmawati, L. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Sampang*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 05 (01), 83-88.
- Hidayat, Dede Rahmat. (2011). *Psikologi Kepribadian Dalam Konseling*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Howey, Kenneth R. (2001). *Contextual Teaching and Learning Teaching for Understanding Through Intregation of Academic and Technical Education*: Dalam Forum Vol.16, No.2. (Online Available:: <http://www.ciera.org/library/Archie/2001-04/0104parwin.html>).
- Ibrahim, M. (2005). *Seri Pembelajaran Inovatif: Asessmen Berkelanjutan Konsep Dasar, Tahap Pengembangan dan Contoh*. Surabaya: University Press UNESA.
- Iga Rosalina. (2012). *Efektivitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perkotaan Pada Kelompok Pinjaman Bergulir Di Desa Mantren Kec Karangrejo Kabupaten Madetaan*”. Jurnal Efektivitas Pemberdayaan Masyarakat, Vol. 01 No 01.
- Jannah, M., Sulfasyah, S., & Rukli, R. (2024). *Praktikalitas Media Interaktif Pembelajaran Membaca Permulaan Berbantuan Powerpoint Berbasis Pendekatan Balanced Literacy Approach*. Jurnal Basicedu, 8(1), 584-591.
- Johnson E.B. (2002). *Contextual Teaching & Learning, What it is and why it's here to stay*. California: Corwin Press, Inc.
- Johnson E.B. (2007). *Contextual Teaching & Learning Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: Mizan Learning Center (MLC).
- Kemendikbud. (2018). *Pusat Penilaian Pendidik Balitbang*. Pendidikan di Indonesia Belajar dari Hasil PISA 2018. 021
- Kemendikbudristek. (2020). *Buku Saku: Merdeka Belajar Prinsip dan implementasi pada Jenjang Pendidikan SMA*.
- khodijah, nur, juliansyah putra, M. (2022). *Pengembangan E-modul Berbasis Cerita Bergambar Pada Mata kuliah Pkn Kelas 5 Sdn Karang Mukti*. Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 4, 1707–1715.

- Kuncahyono, K. (2018). *Pengembangan E-modul (Modul Digital) dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 2(2), 219-231.
- Markdikaningsih, A., & Kurniasari, P. (2018). *Development of learning materials based on Flipbook contents to support blended learning process at IKIP Budi Utomo Malang*. *Taman Vokasi*, 6(2), 215.
- Martin, A. (2008). *Digital Literacy and the "Digital Society."* In C. Lankshear & M. Knobel (Eds.), *Digital Literacies: Concepts, Policies & Practices*(pp. 151–176). Peter Lang.
https://pages.ucsd.edu/~bgoldfarb/comt109w10/reading/Lankshear-Knobel_et_al-DigitalLiteracies.pdf
- Meltzer, David E. (2002). *The Relationship Between Mathematics Preparation And conceptual learning gain in physics: A possible inhidden Variablei in Diagnostic pretest scores*. Ames: Department of physics and Astronomy. Iowa State University.
- Munirah, M., Syahrudin, S., & Yusuf, A. B. (2023). *The development of Cultural Integrated Indonesian Speaking E-module for Higher Education Students in Indonesia*. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 13(1).
- Mustholiq, I., Sukir, S., & Chandra, A. (2007). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Mata Kuliah Dasar Listrik*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan UNY*, 16(1), 1-18.
- Naufal, H. A. (2021). *Kontekstual. Perspektif*, 1(2), 195–202.
- Nurdiansyah, & Eni. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center
- Nurdyansyah, N. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Pratiwi, M. K., & Indana, S. (2022). *Pengembangan E-modul Berbasis QR-Code untuk Melatihkankemampuan Kontekstual Siswa pada Materi Perubahan lingkungan*. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(2), 457–468.
<https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n2.p457-468>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak*. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). *Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>

- Ramdania, Diena. R. (2010). *Penggunaan Media Flash Flip Book dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa: Studi Eksperimen Kuasi terhadap Siswa Kelas XII di Madrasah Aliyah Al-Hidayah Cikancung Bandung*. Doctoral dissertation. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rose dan Roe. (1990). *Pembelajaran Membaca Permulaan Melalui Permainan*. Semarang : PBSJ
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Setiadi, P. M., Alia, D., & Nugraha, D. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Digital dalam Blended Learning Model untuk Meningkatkan Kontekstual Mahasiswa. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3353–3360. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2727>
- Shofia Hattarina, Nurul Saila, Adenta Faradila, Dita Refani Putri, & RR.Ghina Ayu Putri. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Lembaga Pendidikan. Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, I, 181–192. Retrieved from <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Simbolon, M. & N. (2022). *Pengaruh Kontekstual Terhadap Minat Baca Siswa. Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 532–542. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2449>
- Soimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Sufanti, Main. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks: Belajar dari Ohio Amerika Serikat*. PBSI FKIP Universitas Muhammdiyah Surakarta
- Sugiyono, Iman, Eko. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Menyimak Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Model Belajar Mandiri Untuk Sekolah Menengah Pertama*. Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, dan Kualitatif (R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alphabet, CV.

- Sulfasyah, S., Ernawati, E., & Fatmawati, F. (2022). *Profil Pengajaran Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar: Siapakah Mengantar Siswa Menuju Society 5.0?* In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Sundayana, R. (2016). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suratno, J., Sari, D. P., & Bani, A. (2022). *Kurikulum Dan Model-Model Pengembangannya*. *Jurnal Pendidikan Dosen Matematika*, 2(1), 67–75. <http://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/matematika/article/view/4129>.
- The Washington State Consortium for Contextual Teaching and Learning. (2001). *Contextual teaching and learning: Preparing students for the new economy*. Olympia, WA: Author.
- Thiagajaran dkk (1974) Model pengembangan 4-D (Four-D). (1974). *Model pengembangan 4-D (Four-D)*.
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S., & Semmel, M.I. (1974). *Intructional development for training teachers of exceptional children*. Indiana: Cana University.
- Thobroni, M. (2015). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktik*. Yogyakarta : AR-Ruzz Media.
- Ummah, R., Suarsini, E., & Lestari, S. R. (2020). *Pengembangan e-modul berbasis penelitian uji antimikroba pada matakuliah mikrobiologi* (Doctoral dissertation, State University of Malang).
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). *Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur*. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 185. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>.
- Violadini, R., & Mustika, D. (2021). *Pengembangan E-modul Berbasis Metode Inkuiri Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1210–1222. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.899>
- Wahyuni, Fitri, Munirah, Nurlina. (2024). *The Practicality of E-Module Indonesian Language Based on Contextual for Students of Elementary School Teacher Education*. *PPSDP Internatinal Journal of Education*.
- Wahyuni, Fitri, Munirah, Sulfasyah. (2021). *Efektivitas bahan ajar bahasa Indonesia Berbasis Multimedia interaktif pada mahasiswa kelas IV*. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Dosen Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 4(2), 125–129.
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan*. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279>

- Widiastutik, T. (2021). *Pengembangan E-modul Bahasa Indonesia Kelas Xii Dengan Flip Pdf Profesional Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Tengah Pandemi Covid 19*. *Inovasi-Jurnal Diklat Keagamaan*, 15(1), 35–41. <https://doi.org/10.52048/inovasi.v15i1.211>
- Winaryati, Eny, dkk. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Yogyakarta. Penerbit KBM Indonesia.
- Yulisnawati Tuna, & Kualitas, P. (2021). *Kontekstual dalam Pembelajaran di SD Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pendidik*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2005(November), 388–397.
- Yunus, R. (2018). *Teori belajar sibernetik dan implementasinya dalam pelaksanaan diklat*. *Journal of Education Science*, 4(2).
- Yusuf, M., & Arfiansyah, W. (2021). *Konsep “Merdeka Belajar” dalam Pandangan Filsafat Konstruktivisme*. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 7 (2), 120-133.
- Zulkhi, M. D., Rusdyanti, & Astari, A. (2022). *Pengembangan E-modul Berbasis Kontekstual Balumbo Biduk Sarolangun Menggunakan Aplikasi 3D Pagelip Profesional Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 866–873.

