



PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS AUDIOVISUAL DALAM MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR KECAMATAN STABAT

Yusda Novianti¹; Renni Ramadhani Lubis²

^{1,2} STKIP ALMAKSUM LANGKAT, INDONESIA

1yusdanovianty@gmail.com 2renni.ramadhani.rr@gmail.com

Abstract

Pendidikan di Indonesia tentu memiliki masalah tersendiri, diantaranya ; (1) Guru kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran daring dikarenakan keterbatasan bahan ajar, (2) Guru hanya berpegang kepada Buku manual yang di foto lalu di share melalui grup-grup Whatsapp, (3) Guru belum pernah membuat e-modul berbasis audiovisual, (4) Guru menyatakan setuju jika dikembangkan e-modul berbasis audiovisual untuk di terapkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian permasalahan yang terjadi peneliti perlu menghadirkan sebuah solusi yang efektif, inovatif, dan interaktif. Solusinya yang bisa di berikan ialah mengembangkan bahan ajar yang berdasarkan teknologi, yaitu e-modul berbasis Audiovisual . Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model 4D, yakni Define, Design Develope and Disseminate, Hasil dari penelitian ini adalah modul yang dikembangkan telah memenuhi kriteria Layak dimana media sudah valid dari aspek multimedia, sangat valid dari aspek bahasa, dan sangat valid dari aspek Materi. Serta dari hasil uji gain score, peningkatan hasil belajar tergolong tinggi. Dari hasil tersebut maka bahan ajar yang di kembangkan mampu memfasilitasi belajar peserta didik.

Kata-kata kunci: E-Modul, Audio Visual, Kemandirian Belajar.

A. Pendahuluan

berdampak positif, khususnya dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi ini menciptakan banyak inovasi bahan ajar / modul yang canggih dan menarik. Kemodrenan penggunaan simbol “e” yang di artikan sebagai elektronik sudah banya di terapkan di segala bidang terutama di bidang pendidikan. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh pendidik menyikapi perkembangan teknologi adalah mengembangkan E-modul yang bertujuan untuk memotivasi siswa agar mampu belajar secara mandiri,

Modul dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri dan dapat mengukur tingkat pemahamannya sendiri, dalam E-modul terdapat tujuan akhir dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan sehingga siswa dapat mengetahui hal apa saja yang harus mereka kuasai atau pahami untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. E-Modul sebagai bahan ajar yang dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri memiliki bahasa yang komunikatif dan bersifat dua arah sehingga memudahkan siswa dalam mempelajari materi pelajaran [1]

Selaras jika dikaitkan dengan permasalahan yang terjadi saat ini dimana proses pembelajaran yang terpaksa untuk dilakukan di rumah, sejak adanya pandemi yang terjadi di dunia termasuk Indonesia. Pemerintah mengambil kebijakan , khususnya Kemendikbud tentang proses belajar mengajar dilakukan secara daring dan luring dalam rangka pencegahan penyebaran COVID-19 varian Omnicorn yang semakin meluas penyebarannya.

E-Modul audiovisual merupakan alat yang dapat dilihat oleh peserta didik. Media audio-visual juga melibatkan dua indera manusia yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan yang terjadi secara bersamaan. E-Modul audiovisual juga bisa berupa gambar, video, grafik dan suara itu dapat memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran.

Kesuksesan pembelajaran daring dan luring yang di terapkan oleh sekolah-sekolah tergantung pada kemandirian siswa untuk mampu belajar secara mandiri. Siswa tidak dengan sendirinya dapat melakukan pembelajaran secara mandiri, diperlukan dukungan dari berbagai pihak masyarakat sekolah untuk memfasilitasi proses pembelajaran

daring. Kebutuhan akan E-modul yang dapat membimbing siswa untuk dapat belajar mandiri merupakan satu faktor penentu keberhasilan belajar.

Peneliti telah melakukan analisis awal di SDIT Iqraq, beberapa informasi yang di dapat peneliti melalui wawancara diantaranya ; (1) Guru kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran daring dikarenakan keterbatasan bahan ajar, (2) Guru hanya berpegang kepada Buku manual yang di foto lalu di share melalui grup-grup Whatsapp, (3) Guru belum pernah membuat e-modul berbasis audiovisual, (4) Guru menyatakan setuju jika dikembangkan e-modul berbasis audivisual untuk di terapkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan yang terjadi peneliti perlu menghadirkan sebuah solusi yang efektif, inovatif, dan interaktif. Solusinya yang bisa di berikan ialah mengembangkan bahan ajar yang berdasarkan teknologi, yaitu e-modul berbasis Audiovisual. E-modul Audiovisual merupakan faktor pendukung dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa. Penelitian ini telah melalui studi kelayakan

Untuk mengkaji layak tidaknya e-modul berbasis audiovisual yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development Model 4D dari thiagarajan. Data dan informasi dikumpulkan melalui observasi, angket, dan test, dan di ujicobakan ke ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

Tujuan Khusus pada penelitian ini :

1. Mengembangkan e-modul interaktif berbasis Audiovisual
2. Meningkatkan kemandirian belajar siswa Sekolah Dasar Kecamatan Stabat.

Urgensi pada penelitian ini :

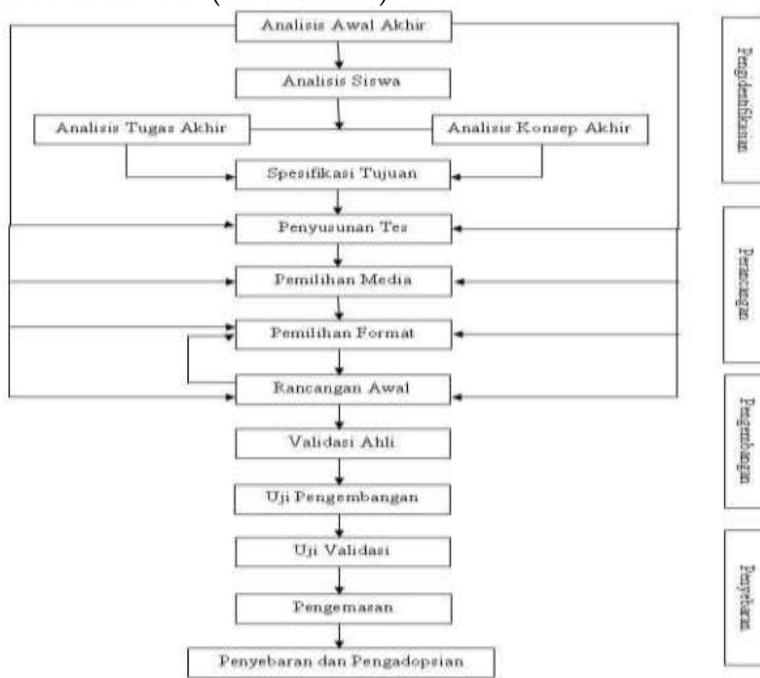
1. Kebutuhan akan e-modul audiovisual untuk diterapkan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa

B. Metode

Penelitian yang di lakukan peneliti merupakan jenis penelitian Resaerch and Development (RnD). Penelitian pengembangan yang akan dilakukan peneliti adalah mengembangkan produk berupa E-Modul berbasis AudioVisual dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa Sekolah Dasar

Model pengembangan yang akan diterapkan pada penelitian ini mengikuti alur dari Sivasailan Thiagarjan yaitu Model 4-D (*four D models*) yang terdiri dari 4 tahap, yaitu: (1) tahap pendefinisian (*define*), (2) tahap perencanaan (*design*), (3) tahap pengembangan (*develop*) dan (4) tahap penyebaran (*disseminate*). [8]

Penelitian akan dilaksanakan berdasarkan mekanisme yang telah dipilih, Ada 4 tahap yang akan dilakukan, Yaitu : Perencanaan dan Pengumpulan data/informasi (*define*), desain/perancangan (*design*), konstruksi pembuatan perangkat lunak, pengujian dan analisa hasil (*develop*), Penyebarluasan Produk (*Disseminate*)



Metode pengumpulan data yang di gunakan adalah ; Wawancara, Catatan Terstruktur dan tidak terstruktur, Test dan Angket

Tabel 1. Metode analisis Data

No	Target	Metode	Instrumen	Subjek
1	Tanggapan validator terhadap kevalidan media pembelajaran	Angket	Lembar Angket	Ahli Desain Ahli Bahasa
2	Narasumber	Wawancara dan Catatan terstruktur	Catatan/Notes,	Guru Kelas/Ahli Materi

		dan tidak terstruktur		
3	Tanggapan Kepraktisan media pembelajaran	Angket	Lembar Angket	Guru/Pendidik
4	Pemahaman siswa terhadap materi	Tes Hasil Belajar	Soal Test	Siswa Sekolah Dasar

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan peneliti merupakan jenis penelitian Research and Development (RnD). Penelitian pengembangan yang akan dilakukan peneliti adalah mengembangkan produk berupa E-Modul berbasis AudioVisual dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa Sekolah Dasar.

Model pengembangan yang akan diterapkan pada penelitian ini mengikuti alur dari Sivasailan Thiagarjan yaitu Model 4-D (four D models) yang terdiri dari 4 tahap, yaitu: (1) tahap pendefinisian (define), (2) tahap perencanaan (design), (3) tahap pengembangan (develop) dan (4) tahap penyebaran (disseminate).

Modul elektronik (e-modul) dikembangkan dengan memberikan muatan multipel representasi didalamnya. Langkah pengembangan modul elektronik (e-modul) dibantu oleh aplikasi Microsoft word sebagai awal rancangan dan menggunakan Flip PDF Professional untuk menjadikannya berbasis elektronik. Model yang digunakan untuk mengembangkan produk adalah model 4D yang terbatas hanya sampai 3D atau sampai tahap pengembangan (develop) saja. Berikut adalah hasil penelitian berdasarkan tahapan tersebut:

a. Tahap Pendahuluan (Define)

Tahap define (pendefinisian) adalah langkah riset awal untuk pengumpulan data terkait produk yang dikembangkan. Langkah awal dalam tahap ini adalah melakukan analisis kebutuhan di SDIT Almaksum. Peneliti telah melakukan analisis awal di SDIT Iqraq, beberapa informasi yang didapat peneliti melalui wawancara diantaranya ; (1) Guru kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran daring dikarenakan keterbatasan bahan ajar, (2) Guru hanya berpegang kepada Buku manual yang di foto lalu di share melalui grup-grup Whatsapp, (3) Guru belum pernah membuat e-modul berbasis audiovisual, (4) Guru menyatakan setuju jika dikembangkan e-modul berbasis audiovisual untuk di terapkan dalam proses pembelajaran Berdasarkan uraian permasalahan yang terjadi

peneliti perlu menghadirkan sebuah solusi yang efektif, inovatif, dan interaktif. Solusinya yang bisa di berikan ialah mengembangkan bahan ajar yang berdasarkan teknologi, yaitu e-modul berbasis Audiovisual. E-modul Audiovisual merupakan faktor pendukung dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa. Penelitian ini telah melalui studi kelayakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul interaktif berbasis Audiovisual serta Meningkatkan kemandirian belajar siswa Sekolah Dasar Kecamatan Stabat.

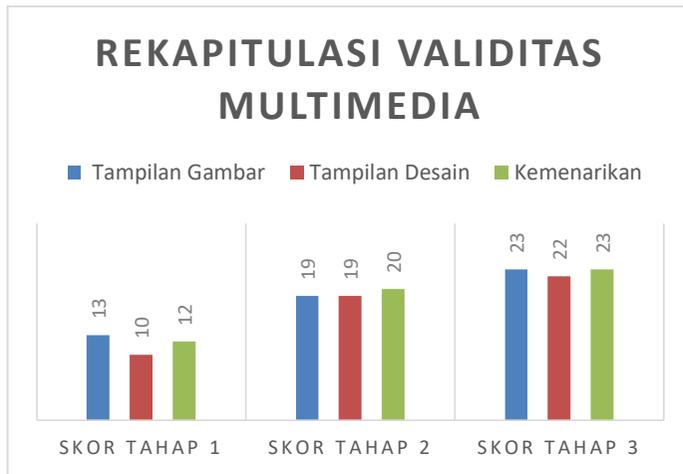
Penggunaan bahan ajar yaitu berupa buku cetak paket dan LKS. Padahal modul elektronik (e-modul) dinilai dapat membuat peserta didik lebih aktif berpikir sebagai proses memahami sebuah materi serta mendukung dalam pembelajaran online. Pada masa pandemi seperti ini, guru menginformasikan kendala dan kesulitan peserta didik dalam pembelajaran online, salah satunya adalah penyampaian materi kimia saat pembelajaran online tidak terserap sepenuhnya oleh peserta didik. Penyebabnya adalah peserta didik terbiasa dengan pembelajaran face to face atau tatap muka. Guru juga menilai bahwa adanya modul elektronik (e-modul) bagus, namun belum pernah dilakukan. Dengan adanya permasalahan yang telah disebutkan diatas, maka diperlukan modul elektronik (e-modul) Materi Pahlawan Nasional di kelas 5 SD

Setelah selesai dibuatnya produk modul elektronik (e-modul), langkah selanjutnya adalah masuk dalam tahap develop (pengembangan). Tahap ini meliputi validasi produk oleh ahli dan uji coba terbatas. Hasil dari tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

Validasi ahli bahasa

Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan multimedia, uji dilakukan sebanyak 3 kali dimana di tahap akhir mendapatkan skor sebesar 94% dan sudah dalam kategori Sangat Valid. Hasil tergambar dalam diagram batang dibawah ini

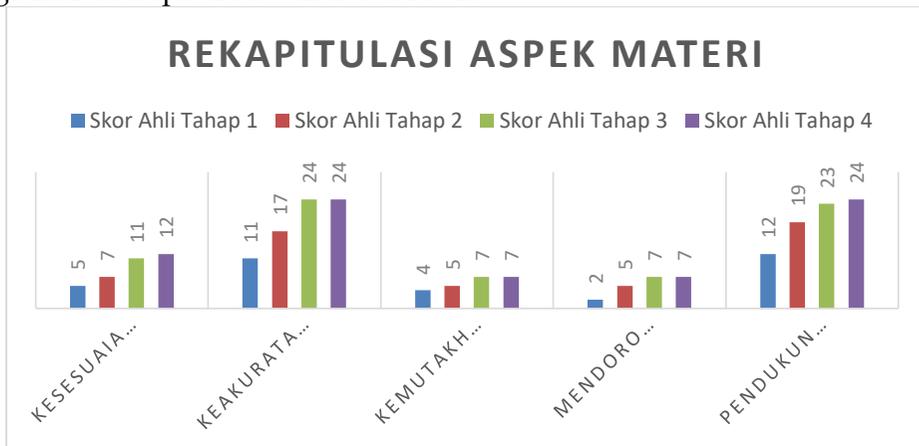
Diagram 1. Rekapitulasi Validitas Multimedia



Validasi ahli Materi

Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan materi, uji dilakukan sebanyak 4 kali dimana di tahap akhir mendapatkan skor sebesar 97% dan sudah dalam kategori Sangat Valid. Hasil tergambar dalam diagram batang dibawah ini

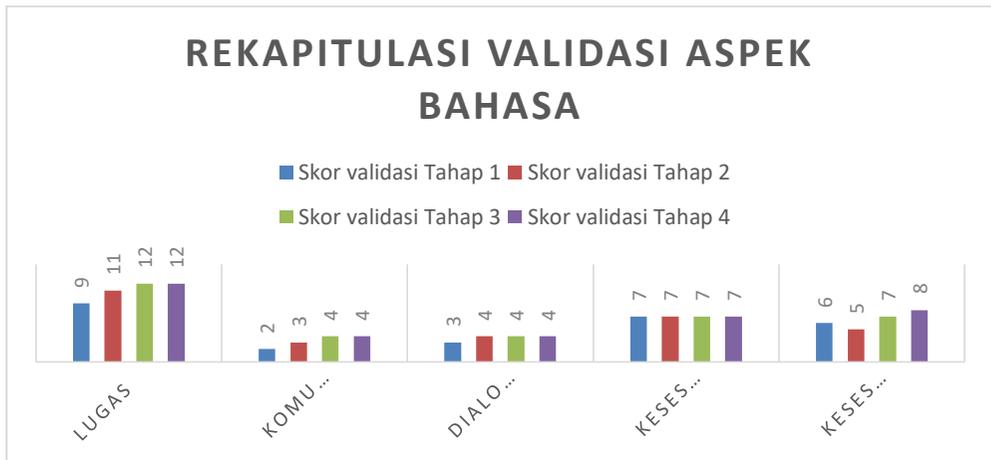
Diagram 1. Rekapitulasi Validitas Materi



Validasi Aspek Bahasa

Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan bahasa,, uji dilakukan sebanyak 4 kali dimana di tahap akhir mendapatkan skor sebesar 97% dan sudah dalam kategori Sangat Valid. Hasil tergambar dalam diagram batang dibawah ini

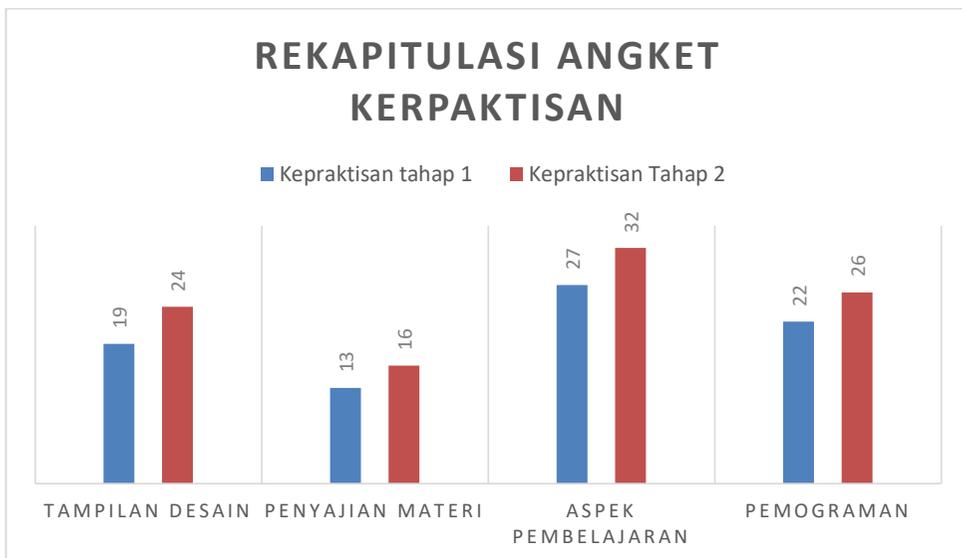
Diagram 3. Rekapitulasi Validitas Bahasa



Uji Kepraktisan

Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan multimedia, uji dilakukan sebanyak 4 kali dimana di tahap akhir mendapatkan skor sebesar 99% dan sudah dalam kategori Sangat Valid. Hasil tergambar dalam diagram batang dibawah ini

Diagram 4. Uji Kepraktisan



Uji Efektifitas

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan N-Gain atau Gain Score diatas , di dapat peningkatan hasil rata rata belajar siswa mendapat score 0,63, jika di sandingkan dengan tabel klasifikasi Gain scor maka skor tersebut dalam katagori Tinggi, Kesimpulanya adalah dengan menggunakan multimedia yang di kembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan media dapat dikatakan EFEKTIF. Lebih Jelasnya dapat di amati melalui tabel di bawah ini

Tabel 2. Nilai Gain Score siswa

No Absen Siswa	Pretest	Post Test	N-Gain
01	40	70	0,50
02	50	80	0,60
03	70	90	0,67
04	80	90	0,50
05	60	90	0,75
06	50	90	0,80
07	60	80	0,50
08	50	90	0,80
09	60	80	0,50
10	50	90	0,80
11	40	60	0,33
12	60	70	0,25
13	70	80	0,33
14	70	80	0,33
15	50	90	0,80
16	60	80	0,50
17	50	90	0,80
18	50	70	0,40
19	50	70	0,40
20	40	70	0,50

21	50	80	0,60
22	70	90	0,67
23	80	90	0,50
24	60	90	0,75
25	50	90	0,80
26	60	80	0,50
27	50	90	0,80
28	50	70	0,40
29	50	70	0,40
30	50	70	0,40
Skor Total			16,88
Rata-Rata			0,63
Kategori			Tinggi

Tahap Penyebarluasan (Disseminate)

Pada tahap ini (Disseminate) merupakan tahap penyebarluasan kepada pengguna, hasil dari produk yang dikembangkan saat ini akan di berikan kepada pengguna yaitu di beberapa sekolah di Kecamatan Stabat.

E. Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini adalah modul yang dikembangkan telah memenuhi kriteria Layak dimana media sudah valid dari aspek multimedia, sangat valid dari aspek bahasa, dan sangat valid dari aspek Materi. Serta dari hasil uji gain score, peningkatan hasil belajar tergolong tinggi. Dari hasil tersebut maka bahan ajar yang di kembangkan mampu memfasilitasi belajar peserta didik.

F. Ucapan Terimakasih

Ucapan Terima kasih kami ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu, menyumbangkan ide, berbagi saran, masukan dalam penyelesaian artikel ini terutama Kemenristekbrin yang telah mendanai penelitian ini hingga penelitian ini dapat di selesaikan

G. Daftar Pustaka

- Evi wahyu Wulansari, Sri Katun, Pudjo Suharso, 2018, Pengembangan E-Modul pembelajaran Ekonomi materi pasar modal untuk siswa kelas XI IPS MAN 1 Jember Tahun ajaran 2016/2017, *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12 (1), 1-7
- Kadek Aris Priyanthi and Dkk, 2017, Pengembangan E-Modul Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data (Studi Kasus: Siswa Kelas XI TKJ SMK N 3 Singaraja), *Jurnal KARMAPATI*, 6(1) : 3
- I Gede Agus Saka Prasetya, 2017, "Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak Kelas XI Dengan Model Problem Based Learning Di SMK N 2 Tabanan," *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14 (1) , 98.
- Andayani, 2014, *Pembelajaran Terpadu di SD*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Irfan Sugianto, Savitri Suryandari, Larasati Diyas Age, 2020, Efektifitas model pembelajaran Inkuiri terhadap kemandirian belajar siswa di rumah, 1 (3) , 159-170
- Hendikawati, P., Zuhair, M., & Arifudin, R., 2019, Keefektifitas Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemandirian Belajar. *Prisma*, 2, 917-92
- Irfan Sugianto, dkk, 2020, Efektiditas model pembelajaran inquiri terhadap kemandirian belajar di rumah, 1 (3) 159-170
- Novi Ratna Dewi, Isa Akhlis, 2016, Pengembangan perangkat pembelajaran IPA berbasis pendidikan mutikultural menggunakan permainan untuk mengembangkan karakter siswa, 5 (1), 1098-1108
- Heni Vidia Sari, Hary Suswanto, 2017 ,Pengembangan media pembelajaran berbasis Web untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer jaringan dasar program keahlian teknik komputer dan jaringan, 2 (7) , 1008-1016