



PEMANFAATAN E-MODUL INTERAKTIF PADA MATERI TEKS FABEL

Selvia Nur Qomarina¹⁾ dan , Didah Nurhamidah²⁾

¹⁾Program Studi Ilmu Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia , UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Jalan Ir H. Juanda No.95, Cemp. Putih, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten 15412

²⁾Program Studi Ilmu Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Jalan Ir H. Juanda No.95, Cemp. Putih, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten 15412

* Korespondensi Penulis. E-mail: selvia.qomarina20@mhs.uinjkt.ac.id¹⁾,
didah.nurhamidah@uinjkt.ac.id²⁾ · Telp: +6285717512055

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan e-modul interaktif untuk membantu dalam pembelajaran Teks Fabel. Aplikasi e-modul interaktif ialah aplikasi berbasis android yang mengajarkan tentang PUEBI dengan menyuguhkan ringkasan materi, video pembelajaran, salindia materi, dan latihan soal. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Angket untuk sampel penelitian ialah 24 siswa kelas 7 SMP IP Yakin Jakarta. Hasil penelitian bahwa pemanfaatan media e-modul interaktif untuk belajar khususnya pada materi teks fabel mendapatkan respon baik dilihat dari respon positif siswa dalam mengisi kuesioner. Aplikasi e-modul interaktif dinilai mampu untuk menjadi media pembelajaran yang inovatif untuk mengajarkan Teks Fabel dengan kemasan yang lebih menarik dan tidak membosankan.

Kata kunci: e-modul, interaktif, Fabel

UTILIZATION OF INTERACTIVE E-MODULES IN FABLE TEXT MATERIALS

Abstract

This study aims to describe the use of interactive e-modules to assist in learning Fable Texts. Interactive e-module applications are android-based applications that teach about PUEBI by presenting material summaries, learning videos, material slides, and practice questions. This research method uses a descriptive qualitative method. The questionnaire for the research sample was 24 grade 7 students at SMP IP Yakin Jakarta. The results of the study showed that the use of interactive e-module media for learning, especially in fable text material, received a good response, seen from the positive responses of students in filling out the questionnaire. The interactive e-module application is considered capable of being an innovative learning medium for teaching Fable Texts in a more attractive and less boring way.

Keywords: e-module, interactive, fable



1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Abd Rahman et al., 2022:2-3). Menurut UU No. 20 Tahun 2003, salah satu tujuan pendidikan nasional yaitu terciptanya individual yang berilmu dan cakap (Ramadhani, 2020). Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Berkembangnya pola pikir para ahli pendidikan, pengelola pendidikan dan pengamat pendidikan yang membuahakan teori-teori baru. Di dalam pendidikan, kemajuan alat teknologi turut andil dalam proses belajar mengajar di sekolah sebagai media pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pebelajar dan guru sebagai fasilitator. Hal yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (Rohani, 2019:7). Hamalik dalam (Falahudin, 2014:104) berpendapat bahwa dalam proses pembelajaran ada lima bagian yang sangat penting yaitu tujuan, materi, metode, media, dan penilainya pembelajaran. Kelima bagian tersebut saling mempengaruhi satu sama lain dalam proses pembelajaran. Dalam memilih media pembelajaran tertentu dapat mempengaruhi lingkungan belajar yang sesuai tanpa melupakan tiga aspek lainnya.

Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi, motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu materi penting yang diajarkan di sekolah karena bahasa Indonesia mempunyai kedudukan dan fungsi yang sangat penting dalam lingkup kehidupan sehari-hari (Wabang dan Adam, 2020). Pembelajaran bahasa Indonesia seringkali dianggap menjenuhkan dan banyak yang meremehkan karena dianggap sudah merupakan bahasa kita sendiri. Dalam rangka mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar, diperlukan media dalam penerapan pembelajaran bahasa Indonesia supaya lebih inovatif. Pada hakikatnya, media pembelajaran merupakan alat-alat grafis, fotofrafis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Nurfadhillah, 2021:7), termasuk juga materi Teks Fabel.

Teks fabel adalah cerita fiksi yang di dalamnya bercerita mengenai kehidupan hewan sebagai tokohnya yang menyerupai dan bersifat seperti manusia serta mengandung nilai-nilai moral (Nurhayati, 2015). Teks fabel merupakan dongeng atau cerita fiksi. Namun, menurut hasil penelitian Fitroh & Sari (2015) cerita dongeng dapat digunakan untuk mengasah emosi, imajinasi, dan meningkatkan daya kritis peserta didik, karena fabel berisikan berbagai nilai moral yang dapat diajarkan kepada peserta didik (Fahmy, Subyantoro, & Nuryatin 2015). Banyak nilai pembelajaran yang dapat dieksplorasi pada sebuah fabel yang selanjutnya dapat digunakan sebagai alternatif dalam mengedukasi peserta didik (Juanda, 2018).



Di masa sekarang teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Pemanfaatan teknologi dan media digital dapat diaplikasikan sebagai media pembelajaran interaktif yang lebih menarik. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) Republik Indonesia menyatakan bahwa 21,36 % warga Indonesia memiliki laptop sedangkan untuk smartphone terdapat 66,31% pengguna di Indonesia dengan 70,98 % penggunaannya adalah pelajar (Maulana & Setyowati, 2021: 497). Upaya penyesuaian teknologi dapat dilakukan dengan menerapkan e-modul interaktif terfokus pada materi teks fabel dalam mata pembelajaran Bahasa Indonesia. E-modul interaktif merupakan media belajar yang dirancang secara sistematis dan interaktif, sehingga memungkinkan pengguna berinteraksi secara aktif dengan media baik melalui unsur audio, teks, video, grafik, maupun animasi guna memudahkan siswa dalam memahami konten pelajaran. Media tersebut dirancang menggunakan program *Power Point Interaktif*.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Wulandari et al. (2021) berjudul “Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi” menunjukkan bahwa, penggunaan e-modul interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, literasi sains, hasil belajar, kemandirian serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian lain dilakukan oleh Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017) berjudul “Pengaruh penggunaan e-modul interaktif terhadap hasil belajar mahasiswa pada materi kesehatan dan keselamatan kerja” memperoleh hasil bahwa mahasiswa yang menggunakan e-modul interaktif sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah bengkel listrik dinyatakan tuntas dan mengalami kenaikan hasil belajar sebesar 82,22. Hal ini diperkuat oleh penelitian

Hutahean et al., (2019) Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa e-module interaktif bermanfaat digunakan sebagai media pembelajaran.

Oleh karena itu, berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya tentang media pembelajaran e-modul interaktif, peneliti sangat tertarik untuk membuat dan memanfaatkan E-Modul Interaktif yang didalamnya dibuat semenarik mungkin menyajikan ringkasan materi, video pembelajaran, dan juga latihan soal yang nantinya siswa dapat melihat skor atau nilai dari hasil latihan soal yang sudah dikerjakan. E-modul interaktif dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Perbedaan yang menonjol terletak pada penggunaan program perancang. Program perancang yang digunakan yaitu *Power Point Interaktif* dengan menggunakan *Hyperlink*. *Hyperlink* ini membuat media pembelajaran yang inovatif dan interaktif karena mampu menampilkan komponen animasi.

Berdasarkan penelitian yang sudah dipaparkan peneliti mengambil judul “Pemanfaatan E-Modul Interaktif Pada Materi Teks Fabel”. Bahasa Indonesia dipilih dengan materi teks fabel karena identik dengan narasi yang dianggap siswa membosankan dengan model penjelasan materi dan soal berupa tulisan saja. Dengan pemanfaatan e-modul interaktif, terjadi pembaharuan bentuk penyampaian materi dan soal yang lebih menarik dan mudah untuk dipahami. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran e-modul interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Fabel.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan

menginterpretasikan objek sesuai dengan apa adanya (Nugrahani, 2014). Data penelitian ini adalah siswa kelas 7 SMP IP Yakin Jakarta. Penelitian ini berlangsung pada tanggal 14 Desember 2022. Instrumen penelitian menggunakan observasi lapangan. Teknik yang digunakan adalah teknik catat dengan menuangkan hasil responden dari pertanyaan kusioner yang telah dibuat oleh peneliti dan diisi oleh siswa ke dalam bentuk tulisan. Dalam pengumpulan data menggunakan *google form* yang telah dibuat oleh peneliti dan disebar luaskan kepada siswa melalui file

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

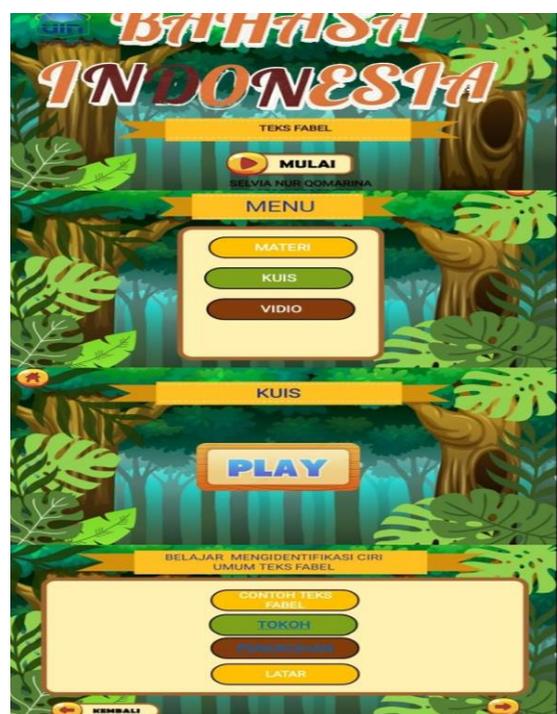
E-modul Interaktif

E-modul interaktif adalah media yang dirancang dengan perpaduan unsur dalam multimedia yang meliputi teks, gambar audio, video dan animasi. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dinilai dapat memberi kontribusi yang baik untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. E-modul interaktif terdiri dari komponen multimedia yang meliputi unsur audio, visual, animasi, dsb. Penggunaan media yang interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh teori pengkodean ganda (*dual-coding theory*) yang dikemukakan oleh Paivio bahwa melalui multimedia interaktif, kedua bentuk informasi (verbal dan visual) dapat diterima dengan baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Pradana, 2020).

Pemanfaatan E-modul Interaktif

Cara untuk mengaksesnya juga sangat mudah, pengguna perlu meng-klik tombol mulai pada sub menu awal, selanjutnya mengklik tombol navigasi sesuai yang diinginkan dan secara otomatis akan muncul halaman sesuai sub menu tersebut. Pengguna yang dalam hal ini ialah siswa diminta untuk memahami petunjuk penggunaan media (meliputi bagaimana menggunakan tombol navigasi backsound, undo, redo, home, dsb) terlebih dahulu, lalu

memahami konten materi yang sudah tercantum pada media. Pada media ini, juga difasilitasi dengan latihan soal terkait materi teks fabel guna membantu siswa untuk lebih memperkuat dan mengukur tingkat pemahamannya terhadap materi yang sudah dipelajari. Beberapa tampilan dalam media e-modul interaktif dapat dilihat pada Gambar 1.



Respon Siswa

Hasil dan pembahasan dihasilkan melalui respon siswa kelas VII-D yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan terhadap proses pemanfaatan e-modul interaktif pada materi teks fabel. Penyebaran *google form* dilakukan setelah siswa menggunakan media e-modul interaktif di kelas. Siswa yang merespon kusioner sebanyak 24 siswa. Aspek yang diajukan dalam angket meliputi: (1) ketertarikan siswa dengan media; (2) keterbaruan dan kemudahan dalam mengakses media; (3) tingkat pemahaman konsep siswa setelah penggunaan media.

Tabel 1: Ketertarikan dengan Media

	Banyak Siswa
--	--------------



Ketertarikan dengan media	Sangat setuju	5 (16,7%)
	Setuju	16 (66,7%)
	Netral	3 (12,5%)
	Tidak setuju	1 (4,2%)
	Sangat tidak setuju	0 (0%)
Ketertarikan media dibanding dengan membaca buku paket.	Sangat setuju	2 (8,3%)
	Setuju	17 (70,8%)
	Netral	5 (12,5%)
	Tidak setuju	0 (0%)
	Sangat tidak setuju	0 (0%)
Saya menyukai media pembelajaran e-modul interaktif	Sangat setuju	4 (16,7%)
	Setuju	17 (70,8%)
	Netral	3 (12,5%)
	Tidak setuju	0 (0%)
	Sangat tidak setuju	0 (0%)

Tabel 1 merupakan data hasil respon siswa terhadap ketertarikan media e-modul interaktif setelah menggunakan media tersebut. Aspek ketertarikan mendapatkan respon setuju yang paling banyak diisi oleh 16 siswa dengan persentase sebanyak 66,7%. Penerapan e-modul interaktif dalam pada materi teks fabel ini hal baru bagi siswa. Aspek ketertarikan media dibandingkan dengan membaca buku paket mayoritas menjawab setuju dengan jumlah siswa sebanyak 17 siswa dengan persentase 70,8%. Hal tersebut dikarenakan pendidik di sekolah tersebut hanya menggunakan buku paket sebagai sumber belajar utama, dan terkadang menerapkan media elektronik seperti Microsoft Power Point dalam pembelajaran, namun hal itu jarang sekali dilakukan oleh pendidik di SMP IP Yakin Jakarta. Media pembelajaran bertujuan untuk membantu menyampaikan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik harus menarik karena peserta didik akan memusatkan perhatiannya kepada media pembelajaran yang sedang digunakan. Hal ini juga yang menyebabkan respon siswa positif terhadap ketertarikan media e-modul interaktif dikarenakan media dilengkapi dengan komponen-komponen penunjang media pembelajaran. Komponen seperti gambar, animasi, tabel, video, dan kuis disusun secara teratur dan memiliki resolusi yang jelas, sehingga dapat memudahkan siswa dalam menggunakannya.

Tabel 2: Keterbaruan dan Kemudahan dalam Mengakses Media

Media pembelajaran e-modul interaktif baru diketahui saat	Sangat setuju	1 (4,2%)
	Setuju	17 (70,8%)
	Netral	3 (12,5%)

ini.	Tidak setuju	2 (8,3%)
	Sangat tidak setuju	1 (4,2%)
Media pembelajaran e-modul interaktif mudah diakses	Sangat setuju	0 (0%)
	Setuju	12 (50%)
	Netral	10 (41,7%)
	Tidak setuju	1 (4,2%)
	Sangat tidak setuju	1 (4,2%)

Tabel 2 merupakan data hasil respon siswa terhadap keterbaruan media e-modul interaktif sebagai media pembelajaran. Aspek keterbaruan media mendapatkan rerata persentase sebesar 70,8% atau berjumlah 17 siswa dengan kategori setuju. Aspek kemudahan dalam mengakses e-modul interaktif ini mendapat respon mayoritas setuju sebanyak 12 siswa dengan persentase 50%. Hal ini dikarenakan media dilengkapi dengan petunjuk penggunaan dan tombol navigasi di setiap halaman media. Siswa sebelumnya belum mengetahui media ini, karena pendidik di sekolah tersebut hanya menggunakan buku paket dan *Power Point* sebagai media pembelajaran di sekolah. Siswa juga mayoritas setuju bahwa media e-modul interaktif ini sangat mudah untuk diakses, karena media ini tidak perlu paket internet untuk menjangkaunya. Media e-modul ini dapat diakses secara offline.

Tabel 3: Tingkat Pemahaman Konsep Siswa Setelah Penggunaan Media.

Materi yang disampaikan mudah dipahami	Banyak Siswa	
	Sangat setuju	4 (16,7%)
Setuju	17 (70,8%)	

	Netral	1 (4,2%)
	Tidak setuju	1 (4,2%)
	Sangat tidak setuju	1 (4,2%)
Media ini cocok untuk materi teks fabel	Sangat setuju	3 (12,5%)
	Setuju	17 (70,8%)
	Netral	3 (12,5%)
	Tidak setuju	1 (4,2%)
	Sangat tidak setuju	0 (0%)
Media ini memudahkan dalam mengakses materi teks fabel	Sangat setuju	2 (8,3%)
	Setuju	18 (75%)
	Netral	4 (16,7%)
	Tidak setuju	0 (0%)
	Sangat tidak setuju	0 (0%)

Aspek pemahaman siswa setelah penggunaan media e-modul interaktif ini mendapatkan rerata persentase sebesar 70,8% dari siswa yang setuju atau berjumlah 17 siswa. Media ini cocok untuk materi teks fabel mendapatkan persentase sebanyak 70,8 atau sebanyak 17 siswa dan aspek media ini memudahkan dalam mengakses materi teks fabel mendapat respon sebanyak 75% dari respon setuju atau sebanyak 18 orang yang setuju bahwa media ini memudahkan dalam mengakses teks fabel. Hal ini dikarenakan konten materi disajikan secara runtut dan difasilitasi dengan latihan soal, sehingga dapat menguatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi teks fabel.



4. SIMPULAN

E-modul interaktif merupakan media yang dirancang dengan perpaduan unsur dalam multimedia yang meliputi teks, gambar audio, video dan animasi. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dinilai dapat memberi kontribusi yang baik untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media e-modul interaktif untuk belajar, khususnya pada materi teks fabel mendapatkan respon baik dilihat dari respon positif siswa dalam mengisi kuesioner. Dilihat dari respon siswa bahwa e-modul interaktif diperlukan sebagai media pembelajaran di kelas, karena banyak komponen-komponen menarik yang mendukung untuk memaksimalkan pembelajaran. Komponen tersebut yaitu seperti gambar, video, animasi, tabel, dan kuis. Siswa juga memberikan respon positif terhadap pembelajaran. Saran yang dapat diberikan, yaitu bagi peneliti berikutnya, diharapkan mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran yang mendukung penelitian dan lebih memantapkan tahap persiapan agar penelitian tidak mengalami hambatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). PENGERTIAN PENDIDIKAN, ILMU PENDIDIKAN DAN UNSUR-UNSUR PENDIDIKAN. *AL-URWATUL WUTSQA: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104-117.
- Fitroh, S. F., & Sari, E. D. N. (2015). Dongeng sebagai media penanaman karakter pada anak usia dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2(2), 95-105
- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). Pengaruh penggunaan e-modul interaktif terhadap hasil belajar mahasiswa pada materi kesehatan dan keselamatan kerja. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11-16.
- Juanda, J. (2018). Eksplorasi nilai fabel sebagai sarana alternatif edukasi siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 18(2), 294-303.
- Maulana, A., & Setyowati, D. (2021). Analisis Penggunaan Multiplatform Pada Pembelajaran Daring Sekolah Dasar di Kota Pontianak. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(3), 496-501.
- Nugrahani, F. (2014). Metode Penelitian Kualitatif.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurhayati, H. (2015). Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Cerita Fabel dengan Teknik Rangsang Gambar. *Dinamika*, 5(3). 13-19.
- Pradana. (2020). Penerapan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif model tutorial pada materi sistem peredaran darah untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP [Skripsi, Universitas Negeri Surabaya]. 54-58
- Ramadhani, M. I. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia Melalui Model Pembelajaran Think Pair and Share (TPS) divariasikan dengan Model Pembelajaran Talking Stick Siswa Kelas V SDN Pasayangan 3 Martapura Kabupaten



Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya
Volume 6 – Nomor 1 , April 2023



Available online at: <http://sasando.upstegal.ac.id>

- Banjar. *Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 16(1), 102-112.
- Rohani, R. (2019). Media pembelajaran.
- Wabang, R. J., & Adam, L. N. Strategi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Daerah Terpencil Nusa Tenggara Timur (NTT). *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 4(3), 276-282.
- Wulandari, F., Yogica, R., & Darussyamsu, R. (2022). Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 139-144.