

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA DIMASA NEW NORMAL MELALUI E-MODUL INTERAKTIF

Oleh: Zulhijjah

Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Aceh Timur, Indonesia
Email: zulhijjahsbg@gmail.com

Abstract

The low learning outcomes of students during the new normal period are generally influenced by school shifts and shortened study times. This study aims to improve the Students English learning outcomes of class VII A in MTsN 4 East Aceh in the new normal period through the Interactive E-module for the 2020/2021 Academic Year. This type of research is a Classroom Action Research which is conducted in two cycles. The research subjects were 30 grade students of class VII A MTsN 4 Aceh Timur. The data collection techniques used were observation, tests, questionnaires and documentation. The data analysis technique used is descriptive quantitative. The results of this study indicate that the use of the Interactive E-Module Media can improve the English learning outcomes of class VII A students of MTsN 4 Aceh Timur. The percentage of student learning outcomes increased, it can be seen from the test results in cycle I 70% to 86,67% in cycle II.

Keywords: Interactive E-Module, Learning Outcomes, New Normal

Abstrak

Rendahnya hasil belajar siswa di masa new normal pada umumnya dipengaruhi karena masuk sekolah secara shift dan waktu belajar yang dipersingkat. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar bahasa inggris siswa kelas VII A MTsN 4 Aceh Timur di masa new normal melalui E-modul Interaktif Tahun Pelajaran 2020/2021. Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek Penelitian adalah siswa kelas VII A MTsN 4 Aceh Timur yang berjumlah 30 orang. Teknik Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, angket dan dokumentasi. Teknik Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Media E-Modul Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar bahasa inggris siswa kelas VII A MTsN 4 Aceh Timur. Persentase hasil belajar belajar siswa meningkat, terlihat dari hasil tes pada siklus I 70% menjadi 86,67% pada siklus II.

Kata kunci: E-Modul Interaktif, Hasil Belajar, New Normal

A. Pendahuluan

Penyebaran virus corona di Indonesia sangat berdampak pada segala aspek, salah satunya adalah pendidikan, dari tingkat dasar sampai Universitas proses pembelajaran dilakukan secara online, namun sejak diberlakukan sistem new normal pada tahun ajaran baru Juni 2020, satuan pendidikan di daerah zona hijau mulai menjalankan pembelajaran secara tatap muka, salah satunya adalah MTsN 4 Aceh Timur. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan protokol kesehatan, siswa masuk sekolah secara *shift* (bergantian) dan dengan waktu belajar yang lebih dipersingkat.

Pada kenyataannya proses pembelajaran masa new normal di sekolah peneliti bertolak belakang hasilnya dengan yang diharapkan, banyak siswa yang tidak hadir ke sekolah sehingga hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa kelas VII A pada mata pelajaran bahasa Inggris terlihat dari nilai yang diperoleh mereka pada Penilaian Harian KD 3.1, 80% siswa mendapat nilai dibawah KKM. Hasil belajar merupakan salah satu tujuan dari proses pembelajaran di sekolah. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sudjana (2010) bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan yang harus dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar.¹ Hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar (Depdiknas, 2006). Menurut Hamalik (2006), hasil belajar yang diperoleh dapat diukur melalui kemajuan yang dicapai peserta didik setelah belajar dengan sungguh-sungguh.²

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, peneliti sebagai guru aktor berusaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui media e-modul interaktif. E-modul interaktif merupakan salah satu jenis media interaktif yang akan mempermudah siswa dalam belajar dan dapat melakukan proses pembelajaran secara mandiri.

Menurut Wiyoko (2014), modul elektronik merupakan versi elektronik dari sebuah modul yang sudah dicetak yang dapat dibaca pada komputer dan dirancang dengan software yang diperlukan. E-modul adalah bahan belajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan waktu tertentu, yang ditampilkan menggunakan piranti elektronik misalnya komputer atau android.³ Modul elektronik dapat dipelajari kapan dan dimana saja asalkan ada komputer/laptop atau android. Nurmayanti (2015) mengatakan bahwa e-modul merupakan bahan ajar mandiri untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil, yang disajikan dalam

¹ Sudjana, N, (2010), *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. (Cet. XV)*. Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya, hal. 14

² Hamalik, O, (2006), *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara, hal. 23

³ Wiyoko, T, (2014), *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Modul Elektronik Animasi Interaktif untuk Kelas XI SMA ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa*. Pendidikan Fisika, hal. 11-15

bentuk elektronik, dimana didalamnya terdapat audio, video, animasi, dan navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif.⁴

Media Interaktif adalah alat bantu berbasis multimedia yang bisa menjabarkan pesan atau informasi dari guru ke siswa yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif 2 arah antara multimedia dengan pengguna atau yang tujuannya untuk mempermudah proses pembelajaran (<https://duniapendidikan.co.id/media-interaktif/>). Menurut Prastowo (2015), e-modul interaktif diartikan sebagai modul yang menggabungkan dua atau lebih teks, grafik, audio, video, atau animasi yang bersifat interaktif, untuk mengendalikan suatu perintah, yang kemudian menimbulkan terjadinya hubungan dua arah antara modul dengan penggunanya. Oleh karena itu, integrasi e-modul interaktif dengan proses pembelajaran, dapat mendorong siswa untuk aktif belajar.⁵ Selain itu, tampilan e-modul interaktif berbasis multimedia ini akan membuat siswa lebih leluasa memilih, mensintesa, dan mengelaborasi pengetahuan yang ingin dipelajari dan dikuasainya.⁶ (Rita, 2014).

Secara umum, kriteria e-modul interaktif yang baik menurut Asyhar (2012), terdiri atas: 1) Tampilan gambar dan kombinasi warna harus menarik, 2) Bahasa yang digunakan harus jelas dan mudah dipahami, 3) Materi disajikan secara interaktif (memungkinkan partisipasi siswa), 4) Berisi kebutuhan untuk mengakomodasi gaya belajar yang berbeda, 5) Sesuai dengan karakteristik budaya populasi yang ditargetkan, 6) Sesuai dengan karakteristik siswa, materi, dan tujuan yang ingin dicapai, 7) Dapat digunakan sebagai alternatif pendukung pembelajaran, 8) Dapat menampilkan virtual learning environment, dan 9) Berisi kegiatan belajar yang kontinui dan utuh, bukan sporadik dan terpisah-pisah.⁷

Berdasarkan pernyataan-pernyataan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui e-modul interaktif dapat membantu siswa belajar secara mandiri di mana saja, kapan saja dengan tampilan yang menarik dan interaktif sehingga proses pembelajaran lebih mudah dan menyenangkan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris kelas VII A MTsN 4 Aceh Timur melalui Media E-modul interaktif. Manfaat penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi bagi guru lainnya dan menambah wawasan pengetahuan khususnya pembelajaran melalui media e-modul interaktif. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk kegiatan penelitian berikut yang sejenis.

⁴ Nurmawanti, F, (2015), *Pengembangan Modul Elektronik Fisika dengan Strategi PDEODE pada Pokok Bahasan Teori Kinetik Gas untuk Siswa Kelas XI SMA*. Prosiding Simposium Nasional Inovasi dan Pembelajaran Sains. Bandung: ITB, hal. 34

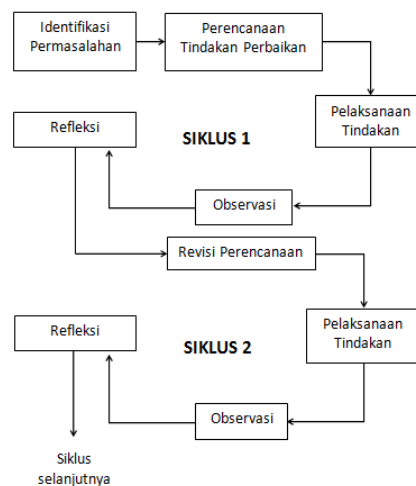
⁵ Prastowo, A, (2015), *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press, hal. 56

⁶ Rita, J, (2014), *Pengembangan pembelajaran Multimedia interaktif berbasis internet pelajaran Bahasa Inggris*. Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan, 1 (2), 2355-4983, hal. 17

⁷ Asyhar, R, (2012), *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta, hal. 22

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A MTsN 4 Aceh Timur tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 30 siswa, yang terdiri dari 18 perempuan dan 12 laki-laki. Teknik pengumpulan data adalah observasi, questioner, tes dan dokumentasi. Berikut ini adalah gambaran komponen dalam PTK Menurut Kurt Lewin dalam Ridwan Abdullah Sani dan Sudiran (2016: 1), yaitu:



Gambar
Siklus dalam prosedur PTK

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media e-modul interaktif dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas VIIA di MTsN 4 Aceh Timur. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi dan tes evaluasi berbentuk tes tertulis, yang digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata hasil belajar siswa. Siklus I dilaksanakan 3 kali pertemuan yaitu tanggal 23, 26 dan 30 September 2020. Pada pertemuan pertama materi yang disajikan tentang “Greetings” dan pertemuan kedua tentang “Leave Taking”. Untuk pertemuan ketiga diadakan ulangan harian sebagai evaluasi dari siklus I.

Pada siklus I nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa adalah 71,67, siswa yang mencapai KKM berjumlah 21 orang dari 30 orang siswa. Jadi nilai ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 70%. Hasil observasi pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan, sebagian besar siswa masih belum mampu mengoperasikan e-modul interaktif (Book Creator) dan keterbatasan kuota internet.

Siklus II dilaksanakan 3 kali pertemuan yaitu tanggal 3, 7 dan 10 Oktober 2020. Pada pertemuan pertama materi yang disajikan tentang “Thanking” dan pertemuan kedua tentang “Apology”. Untuk pertemuan ketiga diadakan ulangan harian sebagai evaluasi dari siklus II. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus

II adalah 81,17, siswa yang mencapai KKM berjumlah 26 orang dari 30 orang siswa. Jadi nilai ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 86,67%. Hasil observasi pada siklus II, siswa mulai mampu mengoperasikan e-modul interaktif, hal ini dapat dilihat ada 90 % siswa yang sudah menanggapi/menjawab LKPD dalam bentuk google form yang terdapat didalam E-Modul. Dari data hasil tes dan observasi pada siklus 2, hasil belajar siswa sudah memenuhi indikator yang diharapkan.

Beberapa penelitian yang sesuai adalah penelitian yang dilakukan oleh Imansari & Sunaryantiningsih, (2017) menyatakan bahwa (1) media pembelajaran e-modul interaktif yang dibuat telah layak untuk digunakan pada proses belajar mengajar di kelas pada mata kuliah bengkel listrik, (2) hasil belajar mahasiswa yang menggunakan media e-modul interaktif dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata ketuntasan klasikal sebesar 82,22, (3) respon mahasiswa terhadap penggunaan media e-modul interaktif pada proses pembelajaran juga masuk pada kategori baik. Penelitian yang dilakukan oleh Ricu Sidiq & Najuah, (2020) menyatakan bahwa e-modul alternatif dapat membangun, memicu, memperkuat minat mahasiswa untuk belajar secara mandiri dan proses pembelajaran lebih efektifitas, efisiensi sehingga terjadi peningkatan kualitas pembelajaran. Keberhasilan E-modul interaktif dalam pembelajaran dibuktikan juga oleh penelitian Raharjo dan Khery (2017) yang menunjukkan hasil sangat layak dan efektif mengembangkan e-modul interaktif untuk mendorong literasi sains siswa. Pembelajaran yang mendalam akan terwujud bila diintegrasikan dengan e-modul interaktif.

Berdasarkan hasil tes, observasi dan angket pada penelitian ini, penggunaan e-modul interaktif dalam pembelajaran bahasa inggris di masa new normal dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTsN 4 Aceh Timur. Pada penelitian tindakan kelas ini e-modul interaktif yang diberikan oleh peneliti (guru aktor) kepada siswa adalah e-modul yang dirancang melalui book creator. Guru sebagai peneliti memberikan link book creator melalui group whatsapp siswa, kemudian siswa dapat mengaksesnya dengan cara meng-klik di link yang diberikan tersebut. Pada e-modul interaktif tersebut siswa tidak hanya membaca materi yang terdapat di dalam modul tetapi siswa juga dapat melihat video pembelajaran terkait materi yang telah tersedia di dalam e-modul. Pada lembar kerja peserta didik, siswa menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru melalui google form dan quizizz, jadi siswa belajar sambil bermain. Melalui google form atau quizizz siswa dapat melihat langsung nilai yang mereka peroleh setelah menjawab soal-soal tanpa harus memeriksa melalui kunci jawaban.

Pada e-modul interaktif yang menggunakan aplikasi book creator ini guru berupaya semampu mungkin untuk merancang modul pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga siswa dapat mengalihkan perhatiannya dari konten-konten yang kurang bermanfaat yang terdapat di android, siswa dapat mempelajari bahasa inggris secara mandiri tidak hanya berpusat pada guru, dengan menggunakan e-modul interaktif siswa belajar lebih menyenangkan, lebih cepat mengerti karena adanya penjelasan materi melalui video pembelajaran yang kreatif, serta mampu mengefektifitaskan waktu siswa untuk dapat belajar sendiri di rumah, sehingga hal ini

dapat berdampak pada hasil belajar siswa yang diperolehnya. Semakin aktif dan senang siswa dalam proses pembelajaran maka hasilnya akan semakin meningkat juga.

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa di masa new normal setelah menggunakan media e-modul interaktif dalam pembelajaran bahasa inggris mengalami peningkatan, hasil belajar siswa pada siklus I 70% meningkat menjadi 86,67% pada siklus II. E-modul interaktif yang dirancang dengan aplikasi book creator berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VII di masa new normal. Oleh karena itu peneliti menyarankan kepada guru agar dapat menggunakan media pembelajaran e-modul interaktif dimasa new normal ini yang dirancang dengan menyenangkan dan dapat menambah motivasi siswa pada kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani, Ridwan dan Sudiran. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas Pengembangan Profesi Guru*. Tangerang: Tsmart
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Depdiknas. (2006). *Bunga Rampai Keberhasilan Guru dalam Pembelajaran (SMA, SMK, dan SLB)*. Jakarta: Depdiknas.
- Duniapcoid. (2020). *Jenis Media Interaktif*. <https://duniapendidikan.co.id/media-interaktif/>
- Hamalik, O. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- 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. <https://doi.org/10.30870/volt.v2i1.1478>
- Nurmayanti, F. (2015). *Pengembangan Modul Elektronik Fisika dengan Strategi PDEODE pada Pokok Bahasan Teori Kinetik Gas untuk Siswa Kelas XI SMA*. Prosiding Simposium Nasional Inovasi dan Pembelajaran Sains. Bandung: ITB.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Raharjo, W.C., Suryati, & Khery, Y. (2017). *Pengembangan e-modul nteraktif menggunakan adobe flash pada materi ikatan kimia untuk mendorong literasi sains siswa*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia Hydrogen*, 5 (1), 8-13. <https://doi.org/10.33394/hjkk.v5i1.102>
- Ricu Sidiq, & Najuah. (2020). *Pengembangan E-modul interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar*. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/jps.091.01>.
- Rita, J. (2014). *Pengembangan pembelajaran Multimedia interaktif berbasis internet pelajaran Bahasa Inggris*. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 1 (2), 2355-4983.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. (Cet. XV)*. Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.

Wiyoko, T. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Modul Elektronik Animasi Interaktif untuk Kelas XI SMA ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa*. Pendidikan Fisika.