

## EFEKTIVITAS *E-MODULE* INTERAKTIF BERBASIS BUDAYA LOKAL MATA KULIAH KETERAMPILAN BERBAHASA DAN APRESIASI SASTRA INDONESIA SD

Faisal<sup>1</sup>, Erlinda Simanungkalit<sup>2</sup>, Masta Marselina Sembiring<sup>3</sup>, Stelly Martha Lova<sup>4</sup>  
Surel: [faisalpendas@gmail.com](mailto:faisalpendas@gmail.com)

### ABSTRACT

*This study aims to describe the effectiveness of the e-module based on the local culture of North Sumatra in the Indonesian Elementary School Language Skills and Literature Appreciation course. Through this e-module, students from outside North Sumatra gain new knowledge and experiences related to local culture in North Sumatra. This research is a development research using a 4D model (Define, Design, Development, and Disseminate). Data were collected using observation and student learning success test (effectiveness test). The research data were then analyzed quantitatively and qualitatively. The results showed that the effectiveness of the e-module from the student aspect was obtained an average of 81.57% in the Very Good category. Meanwhile, student learning completeness with a minimum score of B reaches 90.27%.*

### Article History

Received: 2021-12-12

Reviewed: 2021-12-19

Accepted: 2021-01-19

### Keywords:

*effectiveness, e-module, language skills*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas *e-module* berbasis budaya lokal Sumatera Utara pada matakuliah Keterampilan Berbahasa dan Apresiasi Sastra Indonesia SD. Melalui *e-module* ini, mahasiswa dari luar Sumatera Utara memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru terkait budaya lokal yang ada di Sumatera Utara. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4D (*Define, Design, Development, and Disseminate*). Data dikumpulkan menggunakan observasi dan tes uji keberhasilan belajar mahasiswa (uji efektivitas). Data hasil penelitian kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas *e-module* dari aspek mahasiswa diperoleh rata-rata 81,57% dengan kategori Sangat Baik. Sementara, ketuntasan belajar mahasiswa minimal dengan nilai B mencapai 90,27%.

### Article History

Received: 2021-12-12

Reviewed: 2021-12-19

Published: 2021-01-19

### Kata kunci:

*efektivitas, e-modul, keterampilan berbahasa*

### PENDAHULUAN

Salah satu kebijakan mutakhir Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi adalah implementasi Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di Perguruan Tinggi. MBKM bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan yang berguna untuk

memasuki dunia kerja. Program MBKM memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memilih matakuliah, baik di Perguruan Tinggi sendiri maupun di Perguruan Tinggi lain di Indonesia. Kebijakan MBKM sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi Pasal 18

yang menyebutkan bahwa pemenuhan masa dan beban belajar bagi mahasiswa program sarjana atau sarjana terapan dapat dilaksanakan: (1) mengikuti seluruh proses pembelajaran dalam program studi pada perguruan tinggi sesuai masa dan beban belajar; dan (2) mengikuti proses pembelajaran di dalam program studi untuk memenuhi sebagian masa dan beban belajar dan sisanya mengikuti proses pembelajaran di luar program studi.

Berkaitan dengan program MBKM, mahasiswa memiliki kesempatan untuk 1 (satu) semester atau setara dengan 20 (dua puluh) SKS menempuh pembelajaran di luar program studi pada Perguruan Tinggi yang sama; dan paling lama 2 (dua) semester atau setara dengan 40 (empat puluh) SKS menempuh pembelajaran pada program studi yang sama di Perguruan Tinggi yang berbeda, pembelajaran pada program studi yang berbeda di Perguruan Tinggi yang berbeda; dan/atau pembelajaran di luar Perguruan Tinggi. Pembelajaran pada program MBKM memberikan tantangan dan kesempatan untuk pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan melalui kenyataan dan dinamika lapangan seperti persyaratan kemampuan, permasalahan riil, interaksi sosial, kolaborasi, manajemen diri, tuntutan kinerja, target, dan pencapaiannya.

Seyogyanya, usaha mandiri dari mahasiswa sangat dituntut dalam proses perkuliahan di Perguruan Tinggi. Proses perkuliahan seperti ini yang membedakan pola belajar siswa dengan mahasiswa yang dalam hal ini dosen hanya sebagai mediator dan fasilitator (Hartono dan Noto, 2017:324). Hal ini bersesuaian dengan pembelajaran MBKM yang mendorong dosen untuk

berperan penuh sebagai mediator dan fasilitator. Untuk menjalankan perannya secara efektif, dosen seyogyanya mengembangkan perangkat pembelajaran MBKM yang relevan dengan kebutuhan mahasiswa. Dengan perangkat pembelajaran yang dikembangkan, mahasiswa diharapkan dapat mengikuti pembelajaran MBKM secara mandiri tanpa harus tatap muka secara langsung dengan dosen yang bersangkutan dalam pembelajaran tatap muka.

Modul pembelajaran adalah salah satu elemen penting dari perangkat pembelajaran MBKM. Dosen diharapkan dapat mengolah dan mendesain modul pembelajaran yang bersifat interaktif, berbasis digital, dan terintegrasi dengan budaya lokal. Melalui modul ini, di samping mahasiswa mampu belajar mandiri dari mana saja dan kapanpun, juga akan menyuguhkan dan memberikan pengalaman baru bagi mahasiswa terutama yang berkaitan dengan budaya lokal daerah setempat. Dalam hal ini, upaya mengembangkan modul elektronik dalam pembelajaran perlu dilakukan. Modul elektronik dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video melalui piranti elektronik berupa komputer. Selain itu, modul elektronik ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang efisien dan efektif, serta interaktif. Keberadaan modul elektronik diharapkan dapat menjadi salah satu sumber belajar baru bagi mahasiswa yang selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar dalam MBKM (Imansari & Sunaryantiningsih, 2017:12).

Selain mengembangkan modul secara elektronik, dosen juga harus dapat merancang dan menentukan sendiri modul pembelajaran yang sesuai dengan model kultur tempat ia mengajar. Keleluasaan ini tentu harus dilihat dari sisi pengembangan modul yang bertumpu pada tujuan yang telah

digariskan. Dengan demikian, pengembangan modul pembelajaran diberikan kepada dosen secara penuh dengan mengedepankan prinsip-prinsip tujuan yang harus dicapai. Alasan keleluasaan yang diberikan itulah dosen harus kreatif merancang modul yang mengangkat budaya lokal yang ada di lingkungan di mana mahasiswa berada (Ferdiyanto & Setiani, 2018:38).

Merujuk pada paparan sebelumnya, setiap matakuliah program MBKM hendaknya dapat mengembangkan kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan melalui kenyataan dan dinamika lapangan. Selain itu, matakuliah yang dikembangkan juga harus memiliki keunikan dan ciri khas tersendiri sesuai dengan karakteristik perguruan tinggi setempat. Hal ini penting agar matakuliah yang menjadi pilihan dan prioritas dalam MBKM dapat menyuguhkan pengetahuan baru dan memberikan pengalaman berbeda terutama bagi mahasiswa yang berasal dari luar perguruan tinggi.

Refleksi awal penulis semester genap tahun ajaran 2020/2021 terkait dengan kesiapan modul pembelajaran matakuliah Keterampilan Berbahasa dan Apresiasi Sastra Indonesia Sekolah Dasar belum mampu mengakomodir kebutuhan pembelajaran MBKM seperti yang dikemukakan sebelumnya. Refleksi awal dilakukan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan (PGSD FIP UNIMED) dan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Sosial Humaniora Universitas Haji Sumatera Utara (PGSD Fakultas SOSHUMDIK UNHAJ Sumatera Utara). Modul pembelajaran saat ini masih

berbasis cetak dan belum interaktif. Hal ini berdampak pada sulitnya mahasiswa yang berasal dari luar Sumatera Utara untuk mengakses modul ini karena terkendala jarak dan kurang memfasilitasi mahasiswa belajar secara mandiri. Selain itu, mahasiswa tidak dapat menemukan contoh-contoh relevan dari modul secara digital karena belum dilengkapi dengan gambar, animasi, dan video yang disediakan secara elektronik. Sementara, pola pembelajaran daring saat ini sangat membutuhkan contoh-contoh relevan dalam bentuk gambar, animasi, dan video yang dapat diakses secara digital.

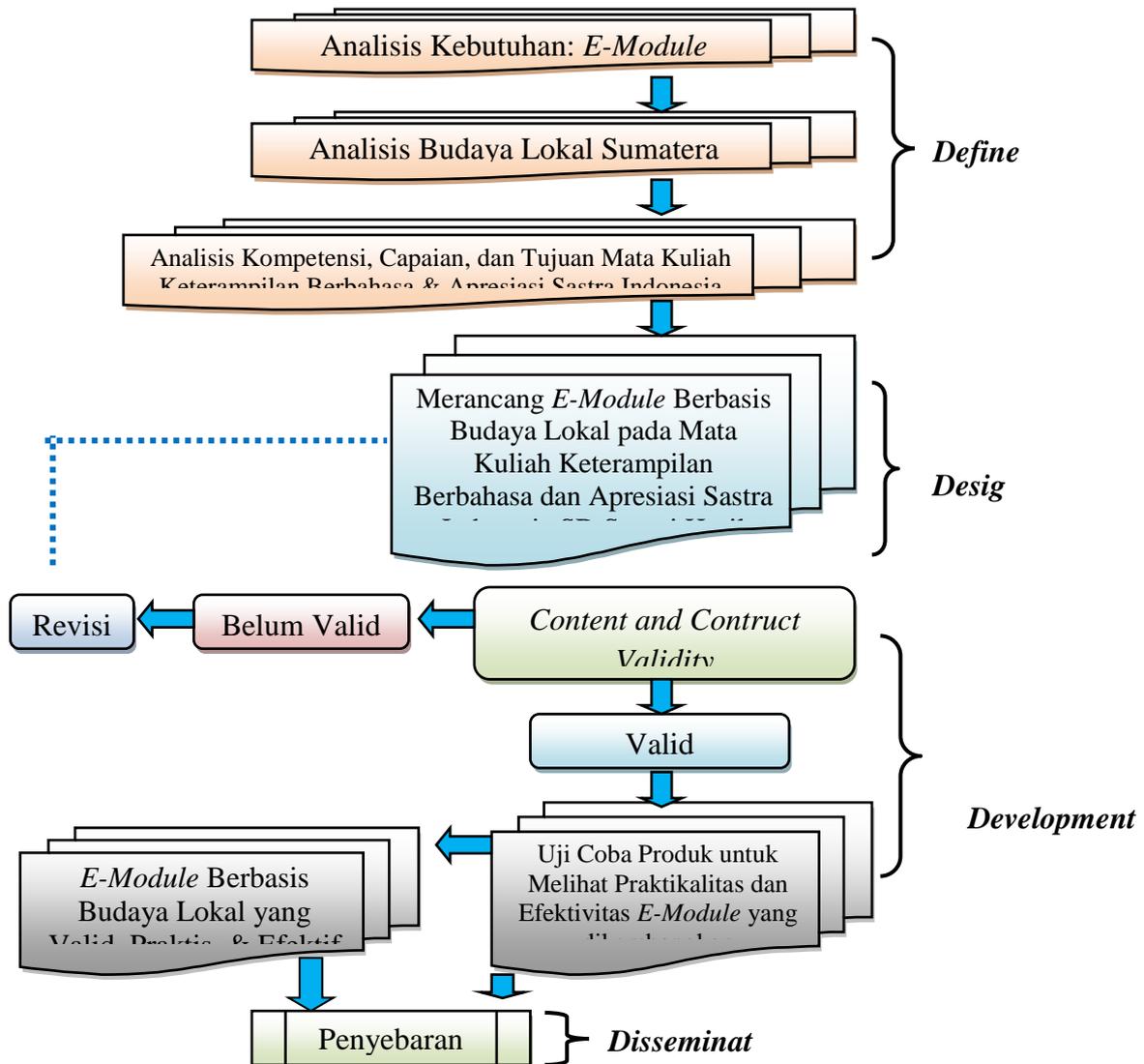
Selain permasalahan yang dikemukakan di atas, permasalahan pokok lainnya dalam modul matakuliah ini adalah belum mempunyai ciri khas dan karakteristik tersendiri yang layak dikenalkan sebagai matakuliah MBKM bagi mahasiswa dari luar Sumatera Utara. Sajian materi yang ada pada modul matakuliah ini masih bersifat general yang hampir memiliki kajian yang sama dengan perguruan tinggi lain di Indonesia. Idealnya, mata kuliah MKBM hendaknya dapat menyuguhkan sesuatu yang berbeda sehingga memberikan pengetahuan baru dan pengalaman berbeda bagi mahasiswa terutama yang berasal dari luar Sumatera Utara. Singkatnya, matakuliah ini belum memiliki nilai jual sebagai matakuliah pilihan MBKM bagi mahasiswa dari luar Sumatera Utara yang menyuguhkan materi sesuai dengan budaya lokal yang ada di Sumatera Utara.

Mengentaskan permasalahan di atas, perlu dilakukan inovasi berupa pengembangan modul pembelajaran matakuliah Keterampilan Berbahasa dan Apresiasi Sastra Indonesia Sekolah Dasar berbasis digital, bersifat interaktif, dan terintegrasi dengan budaya lokal yang ada di Sumatera Utara. Dengan pengembangan yang dilakukan, mahasiswa diharapkan dapat

belajar kapanpun dan dari manapun sesuai karakteristik pembelajaran MBKM. Selain itu, mahasiswa diharapkan dapat belajar secara mandiri karena modul yang dikembangkan bersifat interaktif dengan cara penyajiannya seolah-olah dosen berinteraksi langsung dengan mahasiswa. Hal ini tentu sangat mendukung untuk pembelajaran jarak jauh/pembelajaran daring saat ini. Hal yang tidak kalah pentingnya adalah matakuliah ini mempunyai nilai jual dan daya tarik tersendiri karena menyuguhkan materi yang terintegrasi langsung dengan budaya lokal yang ada di Sumatera Utara.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4-D (*four D models*). Tahap-tahap model pengembangan 4-D antara lain: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) (Sugiyono, 2009:404). Prosedur penelitian pengembangan yang dilakukan memuat tahap-tahap yang harus dilakukan seperti pada Gambar 1 berikut



### Gambar 1. Prosedur Penelitian

Tahap-tahap pengembangan pada Gambar 1 dapat dirinci sebagai berikut:

1. Tahap pendefinisian (*define*) bertujuan untuk mendefinisikan dan menganalisis hal-hal berikut: (1) analisis kebutuhan, yaitu *e-module* seperti apa yang dibutuhkan saat ini pada program MBKM, (2) analisis tugas, yaitu menentukan tugas-tugas sikap, pengetahuan, dan keterampilan mahasiswa, (3) analisis budaya lokal Sumatera Utara yang diintegrasikan pada *e-module*, dan (4) analisis kompetensi (Capaian Pembelajaran Langsung Program Studi dan Capaian Pembelajaran Matakuliah).
2. Tahap perancangan (*design*) adalah merancang *e-module* sesuai dengan pendefinisian: analisis kebutuhan, analisis tugas, analisis budaya lokal, dan analisis kompetensi.

3. Tahap pengembangan (*develop*) meliputi: uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas.
4. Tahap penyebaran (*disseminate*) dilakukan penyebaran (*disseminate*) dalam skala yang lebih luas, baik di kelas lain di Program Studi PGSD FIP UNIMED maupun pada Program Studi PGSD SOSHUMDIK UNHAJ Sumatera Utara.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan hasil penelitian berkaitan dengan efektivitas *e-module* yang dikembangkan dilihat berdasarkan 2 aspek yang dianalisis, yaitu: (1) aktivitas mahasiswa dan (2) keberhasilan belajar mahasiswa.

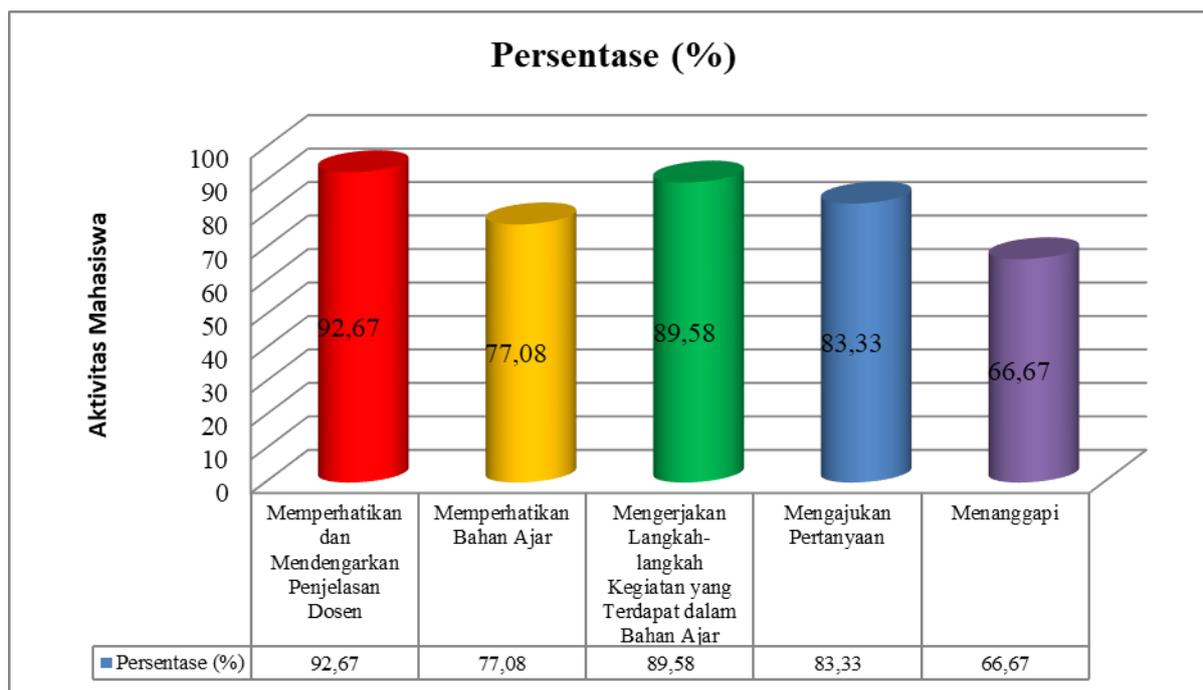
*Pertama*, gambaran tingkat aktivitas mahasiswa dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Hasil Pengamatan Aktivitas Mahasiswa**

No	Aspek yang Diamati	Persentase (%)	Kategori
1.	Memperhatikan dan mendengar penjelasan dosen	91,67	Sangat Baik
2.	Memperhatikan bahan ajar	77,08	Baik
3.	Mengerjakan langkah-langkah kegiatan yang terdapat dalam bahan ajar	89,58	Sangat Baik
4.	Mengajukan pertanyaan	83,33	Sangat Baik
5.	Menanggapi	66,67	Baik
<b>Rata-rata</b>		<b>81,57</b>	<b>Sangat Baik</b>

Tabel 1 di atas menggambarkan bahwa aktivitas mahasiswa ketika proses pembelajaran berlangsung diperoleh rata-rata 81,57% dengan kategori sangat baik. Hal ini dapat dikatakan bahwa mahasiswa antusias

ketika mengikuti proses pembelajaran melalui *e-module* yang dikembangkan. Secara sederhana, gambaran efektivitas *e-module* jika dilihat dari aktivitas mahasiswa dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



**Gambar 2. Efektivitas *E-Module* dari Aspek Aktivitas Mahasiswa**

Berdasarkan Gambar 2 dapat dijelaskan bahwa mahasiswa memperhatikan dan mendengarkan dengan baik ketika dosen menjelaskan materi perkuliahan pada *e-module*. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh melalui lembar observasi yaitu 91,67% dengan kategori sangat baik. Kemudian, ketika mengerjakan tugas-tugas perkuliahan, mahasiswa memperhatikan *e-module* dengan baik. Rata-rata yang diperoleh berdasarkan observasi pada aspek ini adalah 77,08% dengan kategori baik. Langkah-langkah yang ada pada *e-module* juga dikerjakan dengan baik. Hal ini dapat dilihat pada rata-rata yang diperoleh dari hasil observasi, yaitu 89,58% dengan kategori sangat baik.

Selanjutnya, mahasiswa dapat mengajukan pertanyaan dengan baik apabila ada materi yang kurang dipahami pada *e-module*. Nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil observasi adalah

83,33% dengan kategori sangat baik. Akan tetapi, pada aspek menanggapi sedikit menurun jika dibandingkan dengan aspek sebelumnya. Walaupun demikian, rata-rata yang diperoleh berdasarkan observasi pada aspek menanggapi adalah 66,67% dengan kategori baik. Artinya, mahasiswa dapat memberikan tanggapan dengan baik walaupun lebih sedikit dibandingkan dengan aspek yang lain.

*Kedua*, tingkat efektivitas keberhasilan belajar menggunakan *e-module* dapat dijelaskan bahwa rata-rata nilai ketuntasan klasikal mencapai 90,27%. Artinya, ada 90,27% mahasiswa yang mendapat nilai minimal B menggunakan *e-module* yang dikembangkan. Berdasarkan data ini, dapat disimpulkan bahwa *e-module* yang dikembangkan sangat efektif digunakan sebagai sumber belajar mahasiswa MBKM pada Program Studi PGSD FIP UNIMED dan PGSD SOSHUMDIK UNHAJ Sumatera Utara.

Tingkat efektivitas perangkat pembelajaran minimal berada pada kategori baik dan minimal  $\geq 75\%$  ketuntasan secara klasikal (Farihah, dkk., 2017; Faisal, dkk., 2018; Faisal, dkk., 2019). Jika dilihat dari aktivitas mahasiswa mengikuti perkuliahan berada pada kategori sangat baik. Sementara, ketuntasan klasikal dari keberhasilan belajar diperoleh rata-rata 90,27%. Artinya, *e-module* yang dikembangkan dinyatakan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran matakuliah Keterampilan Berbahasa dan Apresiasi Sastra Indonesia SD dan layak dipertimbangkan sebagai salah satu sumber belajar efektif dalam menunjang MBKM pada Program Studi PGSD, khususnya di Sumatera Utara .

#### SIMPULAN

Berdasarkan temuan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa tingkat efektivitas *e-module* yang dikembangkan berada pada kategori sangat efektif. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas mahasiswa dengan rata-rata 81,57% kategori Sangat Baik. Selanjutnya, tingkat ketuntasan belajar mahasiswa minimal dengan nilai B diperoleh persentase ketuntasan mencapai 90,27%. Artinya, *e-module* yang dikembangkan sangat efektif digunakan dalam meningkatkan aktivitas dan mencapai keberhasilan mahasiswa dalam belajar pada matakuliah Keterampilan Berbahasa dan Apresiasi Sastra Indonesia SD, baik di PGSD FIP UNIMED maupun di PGSD SOSHUMDIK UNHAJ Sumatera Utara.

#### DAFTAR PUSTAKA

Faisal, F., & Lova, S. M. (2018). The Development of Reading Learning Material Based on DRTA Strategy as an Effort to Build a Literate

Generation in Fifth Grade (5th) of Primary School. *School Education Journal PGSD FIP Unimed*, 8(2), 145-158.

Faisal, E. S., & Lova, S. M. (2019). The Development Of E-Learning Instruments-Based For Bahasa Indonesia's Subject In Elementary School Education Undergraduate Program Of Universitas Negeri Medan. *IC2RSE2019*, 2, 430.

Farihah, F., & Faisal, M. (2017, September). Learning Media Development Based on "Meme" as Efforts to Prevent Miscellaneaee Drug Abuse in Class VI of Elementary School. In *International Conference on Technology and Vocational Teachers (ICTVT 2017)*. Atlantis Press.

Ferdianto, F., & Setiyani, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mahasiswa Pendidikan Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(1), 37-47.

Hartono, W., & Noto, M. S. (2017). Pengembangan modul berbasis penemuan terbimbing untuk meningkatkan kemampuan matematis pada perkuliahan kalkulus integral. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 1(2), 320-333.

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.

*Peraturan Menteri Pendidikan dan  
Kebudayaan Republik Indonesia*

*Nomor 5 Tahun 2020 tentang  
Akreditasi Program Studi dan  
Perguruan Tinggi.*