

PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BAHASA INGGRIS BAGI MAHASISWA BISNIS DI ERA PANDEMI COVID-19

Tyas Desita Wengrum, M.Hum¹, Adhi Nurhartanto, M.Pd²,

Universitas Mitra Indonesia

Jl. Z.A. Pagar Alam No.7 Gedong Meneng Bandar Lampung

tyaswengrum@umitra.ac.id¹, nurhartanto@umitra.ac.id²

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul digital bahasa Inggris bagi mahasiswa Bisnis di era pandemic covid-19 yang sesuai dengan kebutuhan. Penelitian ini menggunakan rancangan *research and development* berupa pengembangan dan validasi produk dengan subjek uji terdiri dari 2 ahli pembelajaran, 2 teman sejawat, dan 30 mahasiswa untuk validasi uji produk. Data dikumpulkan melalui kuisioner, dengan hasil penelitian menunjukkan: (1) skor rata-rata uji ahli validasi oleh ahli materi sebesar 3,72 dan skor rata-rata uji oleh ahli media sebesar 4,29 yang berkualifikasi sangat baik dan dilakukan perbaikan ringan, (2) skor rata-rata uji oleh 2 teman sejawat dosen sebesar 4,66 berkualifikasi sangat baik dan dilakukan perbaikan ringan, (3) Skor rata-rata asil validasi produk oleh 30 mahasiswa sebesar 4,41 yang berkualifikasi sangat baik. Demikian dapat disimpulkan bahwa modul digital bahasa Inggris bagi mahasiswa bisnis dapat dinyatakan layak dan mudah digunakan.

Kata kunci: modul digital, media pembelajaran, bahasa Inggris, penelitian dan pengembangan.

Abstract: This research aimed at developing an English module digital for business student during covid-19 outbreak. This study uses a *research and development* design, in the form of product development and validation with the research subjects consisting of 2 learning experts, 2 colleagues, and 30 students for product validation. The data was collected using questionnaire, with the result showed: (1) average test score by expert of content was 3,72 and average test score by expert of media was 4,29, the qualification is very good and revision was done, (2) average test score by two colleagues was 4,66, the qualification is very good and revision was done, (3) average test by 30 students was 4,41 with very good qualification. It was concluded that English module digital for business student that was developed has completed the standard of qualification and user friendly.

Keywords: digital modul, learning media, English, research and development.

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa terpenting utama dalam ilmu pengetahuan. Sebagai bahasa universal, Bahasa Inggris menjadi bahasa yang digunakan dalam dunia teknologi, pendidikan, politik, bisnis, dan lain sebagainya. Terlebih lagi di era globalisasi, tentunya sangat dibutuhkan kemampuan berbahasa asing, yaitu bahasa Inggris. Di Indonesia, bahasa Inggris menjadi mata pelajaran wajib mulai dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) hingga ke Perguruan Tinggi. Bahasa Inggris merupakan bahasa yang penting untuk dikuasai dalam berkomunikasi dan memahami literature yang ditulis dalam bahasa Inggris oleh dosen dan mahasiswa, khususnya mahasiswa yang bukan jurusan bahasa Inggris. Oleh karena itu, untuk mencapai penguasaan bahasa Inggris bagi mahasiswa yang bukan jurusan bahasa Inggris (*non English*

Department) diberikan mata kuliah bahasa Inggris untuk tujuan khusus/ *English for Spesific Purpose (ESP)* yang dirancang berdasarkan disiplin ilmu setiap program studi.

Dewasa ini, pengaruh teknologi berkembang pesat dan memberikan dampak bagi setiap aspek. Penggunaan teknologi sangat berpengaruh dan bermanfaat pada pembelajaran di kelas. Teknologi pendidikan yang digunakan dalam pembelajaran dapat memudahkan mahasiswa dalam berinteraksi dengan baik terutama dalam perkuliahan daring di era pandemi Covid 19 seperti sekarang. Efektivitas suatu pembelajaran sangat ditentukan oleh perencanaan yang dilakukan oleh tenaga pengajar. Perencanaan pembelajaran tidak hanya sekedar untuk melengkapi administrasi dan kurikulum, tetapi harus di desain sesuai sasaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Namun,

pengembangan dan penggunaan bahan ajar selama ini hanya sebatas pengadaan buku cetak berupa ringkasan dan penyajian materi berupa power point. Buku cetak kurang mampu menampilkan materi melalui simulasi sehingga membuat proses pembelajaran kurang menarik dan interaktif. Bahan ajar lain berupa audio, visual, dan multimedia yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi masih sangat terbatas. Pengembangan modul hanya sekedar mengumpulkan materi tanpa melakukan analisis kebutuhan yang sistematis. Proses pembelajaran seperti ini mengakibatkan peserta didik tidak memahami materi secara keseluruhan dan tidak dapat berinteraksi dengan baik, terutama dalam perkuliahan daring. Media dan teknologi tersebut dipandang perlu untuk diintegrasikan ke dalam mata kuliah bahasa Inggris untuk tujuan khusus/*English Specific Purpose (ESP)* di Perguruan Tinggi, sehingga mahasiswa dapat lebih memahami materi dan mengakses modul digital dengan mudah. Berdasarkan penjelasan di atas, dibutuhkan sebuah modul digital khususnya bagi mahasiswa non bahasa Inggris untuk menunjang proses pembelajaran yang efektif dan efisien baik secara tatap muka maupun daring. Oleh karena itu, dilakukan penelitian pengembangan dengan tujuan menghasilkan modul digital bagi pembelajaran *English for Specific Purpose (ESP)* bagi mahasiswa yang bukan jurusan bahasa Inggris.

Pengembangan modul digital adalah suatu proses mendesain bahan ajar mandiri yang disusun secara sistematis dalam format digital untuk mencapai tujuan tertentu. Penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang relevan dilakukan oleh Cahyani (2013) dengan judul "Pengembangan Modul Pembelajaran Elektronika Dasar Berbasis Pendidikan Karakter di SMK Piri 1 Yogyakarta". Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa berdasarkan penilaian ahli media, modul pembelajaran elektronika sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan presentasi kualitas sebesar 82.25%.

Menurut Munadi (2013:98) modul merupakan bahan belajar yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan bantuan seminimal mungkin dari orang lain. Selanjutnya, Nasution (2013:205) modul adalah suatu unit yang lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu peserta didik mencapai sejumlah tujuan yang

dirumuskan secara khusus dan jelas. Menurut Satriawati (2015), modul melalui multimedia dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, mampu menyampaikan pesan-pesan historis melalui gambar dan video, menyemangatkan belajar siswa melalui instrumentalia, mampu mengembangkan indra auditif atau pendengaran siswa sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dimengerti. Multimedia yang baik mampu menghadirkan berbagai macam peristiwa-peristiwa yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran layaknya persis dengan objek yang akan dihadirkan itu melalui berbagai manipulasi keadaan yang dapat disimulasikan. Berdasarkan semua objek yang digambarkan, agar dalam media penyampaian sesuai dengan keadaan nyata perlu adanya desain yang baik serta harus memperhatikan runtut peristiwa yang akan dihadirkan agar siswa dapat memahami secara runtut dan menimbulkan pemahaman yang baik tentang konsep yang akan dijelaskan. Menurut Wahyuni (2015:4), modul merupakan salah satu media yang mampu memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk membangun konsep sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing, dengan demikian maka penggunaan modul sesuai dengan prinsip pelaksanaan kurikulum dari perguruan tinggi.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa modul digital membuat proses pembelajaran lebih efektif, interaktif dan mudah diakses. Selain itu, dengan menggunakan modul digital diharapkan peserta didik dapat mempelajari suatu materi pelajaran secara mandiri sesuai dengan tingkat kebutuhan dan pengetahuan.

Pengajaran bahasa Inggris bagi peserta didik yang bukan berlatar belakang bahasa Inggris dikenal dengan *English for Specific Purposes (ESP)*. ESP merupakan salah satu bidang linguistik terapan yang sudah dikenal dan berkembang sejak awal tahun 1970-an. Menurut Yaumi (2012:6) Tujuan ESP adalah agar peserta didik mampu menguasai Bahasa Inggris pada bidang yang mereka pelajari. Misalnya mahasiswa bisnis, maka mereka harus memahami bahasa Inggris untuk bisnis, mahasiswa kimia, maka mereka harus memahami Bahasa Inggris untuk kimia, atau jika mereka mahasiswa teknik, mereka harus mengetahui Bahasa Inggris untuk teknik, atau jika mereka bekerja di perhotelan, maka mereka harus menguasai Bahasa Inggris perhotelan,

jika mereka mahasiswa maritim, maka mereka harus menguasai Bahasa Inggris maritim, dan sebagainya.

Menurut Nur (2018, p. 88), menjelaskan bahwa ESP dalam hal ini lebih condong kepada pembelajaran bahasa dalam konteks daripada masalah kaidah bahasa (grammar) dan struktur bahasa itu sendiri. Oleh karena itu, konteks autentik dan penggunaan bahasa dalam situasi yang khas yang dikaitkan dengan bidang-bidang tertentu dapat membangkitkan semangat pembelajaran ESP. Selanjutnya, Rusmala (2018, p. 215) menjelaskan bahwa peran mata kuliah bahasa Inggris (*General English*), terlebih lagi ESP sangatlah besar terutama ketika mahasiswa sedang belajar ataupun saat menggunakan berbagai media, alat, atau mesin yang bahasanya pengantarnya menggunakan bahasa Inggris dan yang lebih penting lagi adalah ketika nantinya mahasiswa lulus dan mulai memasuki dunia kerja. Biasanya kualifikasi industri internasional membutuhkan sumber daya manusia yang mempunyai kemampuan bahasa asing.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa pengajaran bahasa Inggris memiliki tujuan khusus dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajar sesuai dengan jurusan masing-masing. Selain itu, penggunaan media seperti modul digital sangat berpengaruh terutama dalam pembelajaran ESP.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) memperoleh informasi tentang kondisi bahan ajar, (2) mengembangkan media pembelajaran berupa modul digital yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, (3) mengetahui kelayakan modul digital yang diusulkan. Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan. Langkah-langkah utama dalam penelitian pengembangan ini, yaitu: (1) tahap analisis kebutuhan, (2) tahap pengembangan produk, dan (3) tahap validasi. Jenis instrument yang digunakan adalah kuisisioner/angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester 3 (tiga) Fakultas Bisnis Universitas Mitra Indonesia tahun akademik 2020/2021.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research & development*) dalam bidang pendidikan. Metode *Research*

and Development (R&D) merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Model prosedural adalah model bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis yang memberikan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan serta keterkaitan antar komponen. Model teoritik adalah merupakan model yang menunjukkan hubungan perubahan antar peristiwa (Sugiyono: 2017). Dalam penelitian ini, menggunakan model pengembangan prosedural, dimana peneliti menyusun langkah-langkah untuk menghasilkan produk.

Adapun tahap pengembangan dimulai dengan: (1) tahap analisis masalah dan kebutuhan, (2) pengumpulan data, (3) design produk, (4) validasi design, (5) revisi design, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produk final. Prosedur pengembangan dimulai dari tahap analisis masalah dan kebutuhan meliputi, analisis validasi design sesuai kebutuhan, mengumpulkan informasi dan menetapkan tujuan, dan membuat rencana kerja. Desain penelitian ini terdiri dari desain pembelajaran dan desain produk. Desain pembelajaran menghasilkan silabus dan RPP, sedangkan desain produk menghasilkan isi modul digital dan tampilan produk. Pada tahap design produk. Subjek uji dalam penelitian pengembangan ini adalah 2 ahli pembelajaran, 2 dosen sejawat, dan 30 mahasiswa untuk uji efektifitas penerapan produk.

Selanjutnya, tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahap pengembangan produk memperoleh produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran terutama di era pandemi Covid 19. Jenis instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang terdiri dari penilaian oleh ahli media pembelajaran, dosen dan mahasiswa. Angket berupa jawaban tertutup yang berisi komponen dengan skor 1 sampai 5 untuk setiap penilaian bagi dosen dan mahasiswa. Selanjutnya, angket untuk ahli media pembelajaran berisi deskripsi komponen media dan design. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua pendekatan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk

mendesripsikan kebutuhan modul digital pada perkuliahan daring saat ini. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur sejauh mana uji efektivitas modul digital yang dihasilkan.

Data validasi yang didapatkan dari para ahli pembelajaran (ahli materi dan media) meliputi aspek kelayakan isi, penyajian, kegrafikan dan bahasa. Data validasi teman sejawat meliputi aspek kelayakan isi, penyajian, kegrafikan dan bahasa. Penilaian aspek-aspek tersebut menggunakan skala *likert* seperti berikut:

Tabel 1. Skala Likert

Kriteria Nilai	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Sangat Buruk	1

(Sugiyono, 2016:93)

Berdasarkan hasil validasi dari 2 ahli pembelajaran (ahli materi dan media) dan 2 teman sejawat, selanjutnya skor dihitung menggunakan jumlah total hasil masing-masing kuisioner dan dibuat rata-rata masing-masing aspek untuk mengetahui kelayakan isi, penyajian, kegrafikan, dan bahasa, serta aspek ketertarikan, materi dan bahasa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan berupa modul digital bahasa Inggris bagi mahasiswa bisnis. Sebelum dilakukan pengembangan modul digital bahasa Inggris bagi mahasiswa Bisnis, terlebih dahulu dilakukan kajian awal dengan pengumpulan informasi untuk menganalisis kebutuhan di lapangan. Penelitian dan pengumpulan informasi merupakan langkah awal yang dilakukan dalam proses pengembangan modul digital yaitu dengan cara menyebarkan angket kepada mahasiswa semester 3 Fakultas Bisnis Universitas Mitra Indonesia. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa penelitian dan pengumpulan informasi dilakukan dengan cara menyebarkan kuisioner. Berdasarkan tahapan pengumpulan informasi ditemukan permasalahan pada proses pembelajaran pada masa pandemi Covid-19.

Penyampaian perkuliahan oleh dosen menggunakan sistem daring, ceramah menggunakan aplikasi zoom/google meet, dan penyampaian materi menggunakan power point mengakibatkan mahasiswa menjadi pasif dan jenuh dalam mengikuti perkuliahan, bahkan beberapa mahasiswa mengalami kendala seperti kuota, jaringan internet yang kurang memadai dan menonaktifkan video di aplikasi zoom/google meet saat perkuliahan berlangsung. Namun, pengembangan dan penggunaan bahan ajar selama ini hanya sebatas dengan pengadaan buku cetak dan power point berupa ringkasan dan penyajian materi. Bahan ajar berupa audio, visual, dan multimedia yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi masih sangat terbatas. Proses pembelajaran seperti ini mengakibatkan mahasiswa tidak memahami materi secara keseluruhan dan tidak dapat berinteraksi dengan baik terutama dalam perkuliahan daring. Media dan teknologi diperlukan untuk diintegrasikan ke dalam mata kuliah bahasa Inggris untuk tujuan khusus/*English for Specific Purpose (ESP)* sehingga mahasiswa dapat lebih memahami materi dan mengakses modul dengan mudah.

Adapun tahap pengembangan dimulai dengan tahap analisis masalah dan kebutuhan, design produk, validasi design, perbaikan design, uji coba terbatas dan tahap evaluasi. Selanjutnya, prosedur pengembangan dimulai dari tahap analisis masalah dan kebutuhan yang meliputi analisis validasi design sesuai kebutuhan, mengumpulkan informasi dan menetapkan tujuan, dan membuat rencana kerja. Langkah selanjutnya adalah membuat kerangka modul digital agar dapat dibuat secara terstruktur dan memudahkan dalam pembuatan produk/aplikasi. Penyusunan kerangka dimulai dari halaman cover, menu utama, bagian isi, daftar pustaka, rekaman materi dan glosarium. Setelah kerangka modul digital selesai disusun, bahan dan referensi yang telah terkumpul dipilih sesuai dengan materi yang dibutuhkan. Produk yang dikembangkan berupa modul digital, yaitu aplikasi yang berisi materi tentang materi mata kuliah bahasa Inggris Bisnis yang disusun secara sistematis dan menarik. Pengembangan modul digital dibuat berdasarkan kebutuhan dan kondisi saat ini sehingga dapat mendukung dan mempermudah mahasiswa dalam perkuliahan daring/online.

Pengembangan berisi beberapa tahap yaitu dilakukan validasi oleh validator ahli

materi dan ahli media menggunakan kuisioner. Validasi oleh dosen ahli materi dilakukan oleh Yudi Achmad Wahyudin, M.Pd. Validator diminta memberikan penilaian berdasarkan butir aspek kelayakan serta memberikan saran dan komentar sebagai bahan revisi. Pada validasi ahli materi, penilaian terbagi menjadi dua aspek kelayakan yaitu kelayakan isi dan penyajian. Hasil penilaian ahli dihitung rata-ratanya dan dikonversikan dengan tabel konversi kualifikasi. Tabel hasil validasi ahli materi sebagai berikut:

Tabel 1. Ringkasan Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Rata-rata	Kategori
1	Kelayakan isi	3,58	Sangat Baik
2	Kelayakan penyajian	3,87	Sangat Baik
	Keseluruhan	3,72	Sangat Baik

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, aspek kelayakan isi dan penyajian secara keseluruhan masuk ke kategori sangat baik. Validasi oleh dosen ahli media dilakukan oleh Juni Hartiwi, S.Pd., M.Pd. Pada validasi ahli media, penilaian terbagi menjadi dua aspek kelayakan, yaitu kelayakan kegrafikan dan kelayakan bahasa. Hasil penilaian ahli juga juga dihitung hasil rata-rata dan dikonversikan dengan tabel konversi kualifikasi seperti pada hasil validasi ahli materi. Tabel hasil validasi ahli media sebagai berikut:

Tabel 2. Ringkasan Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Rata-rata	Kategori
1	Kelayakan kegrafikan	4,14	Sangat Baik
2	Kelayakan bahasa	4,44	Sangat Baik
	Keseluruhan	4,29	Sangat Baik

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, aspek kelayakan kegrafikan dan bahasa secara keseluruhan masuk ke kategori sangat baik untuk digunakan. Walaupun hasil dari kedua validator termasuk ke kategori valid dan sangat layak digunakan, modul digital harus tetap melewati proses perbaikan karena masih ada beberapa kesalahan dan kekurangan di beberapa bagian. Adapun revisi dari kedua ahli pembelajaran yaitu; 1) masih ada kesalahan mekanisme penulisan tata bahasa, 2) sumber

setiap teks bacaan dan video belum dicantumkan, 3) tampilan modul digital yang masih kurang sesuai, 4) ukuran huruf sub-topik seharusnya lebih kecil dibandingkan dengan huruf topik, 5) Sebaiknya diberikan kontras warna pada tampilan menu utama.

Setelah melewati proses perbaikan, modul digital dilanjutkan ke tahap validasi oleh 2 teman sejawat yaitu, Irene Brainnita Oktarin, M.Pd dan Nandita Wana Putri, M.Hum. Validator memberikan penilaian.

berdasarkan butir aspek kelayakan serta memberikan saran dan komentar sebagai bahan perbaikan. Pada validasi teman sejawat, penilaian terbagi menjadi empat aspek kelayakan, yaitu kelayakan isi, penyajian, kegrafikan, dan bahasa. Hasil penilaian ahli dihitung hasil rata-rata dan dikonversikan dengan tabel konversi kualifikasi seperti pada hasil validasi ahli materi dan media. Berikut tabel hasil validasi teman sejawat.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Validasi Teman Sejawat

No	Aspek	Rata-rata	Kategori
1	Kelayakan isi	4,78	Sangat Baik
2	Kelayakan penyajian	4,64	Sangat Baik
3	Kelayakan kegrafikan	4,58	Sangat Baik
4	Kelayakan Bahasa	4,66	Sangat Baik
	Keseluruhan	4,66	Sangat Baik

Berdasarkan hasil validasi teman sejawat, aspek kelayakan isi, penyajian, kegrafikan dan bahasa secara keseluruhan masuk ke kategori sangat baik untuk digunakan. Oleh karena itu, modul digital layak dan valid untuk digunakan. Terdapat beberapa saran perbaikan dari kedua validator teman sejawat yaitu; 1) Terdapat beberapa kesalahan penulisan dalam modul digital, 2) Tujuan pembelajaran di setiap awal topik perlu dijelaskan supaya memudahkan mahasiswa memahami materi, 3) Perlu ditulis semua sumber baik dari isi dan video-video pembelajaran. Setelah melewati proses perbaikan modul digital dilanjutkan ke tahap uji validasi produk ke 30 mahasiswa. Uji validasi produk terhadap 30 mahasiswa dilakukan dengan memberikan kuisioner. Mahasiswa memberikan penilaian berdasarkan

aspek ketertarikan, materi, dan bahasa. Berikut tabel hasil uji validasi oleh 30 mahasiswa:

Tabel 4. Ringkasan Hasil Validasi Mahasiswa

No	Aspek	Rata-rata	Kategori
1	Ketertarikan	4,61	Sangat Baik
2	Materi	4,34	Sangat Baik
3	Bahasa	4,3	Sangat Baik
	Keseluruhan	4,41	Sangat Baik

Hasil uji validasi oleh 30 mahasiswa menunjukkan bahwa hasil rata-rata keseluruhan dari ketiga aspek yaitu aspek ketertarikan, materi dan bahasa mencapai 4,41 yang artinya modul digital layak digunakan dan meningkatkan minat mahasiswa belajar bahasa Inggris. Belawati (2003) mengatakan bahwa bahan ajar/modul berfungsi untuk memotivasi dan meningkatkan potensi yang dimiliki oleh mahasiswa. Artinya bahan ajar/modul memiliki peran penting dalam pembelajaran antara dosen dan mahasiswa. Berdasarkan hasil uji dari setiap aspek oleh ahli pembelajaran, teman sejawat dan mahasiswa serta saran dari masing-masing subjek uji, peneliti telah dilakukan revisi yang sesuai dengan kualifikasi hasil penilaian. Selanjutnya, revisi keseluruhan terhadap pengembangan modul menghasilkan modul digital yang layak dan mudah digunakan (user friendly).

PENUTUP

Terdapat beberapa kesimpulan dari hasil penelitian yaitu:

1. Setelah melalui tahap analisis kebutuhan dan design penelitian ini menghasilkan modul digital bahasa Inggris bagi mahasiswa bisnis yang terdiri dari materi, soal dan contoh soal.
2. Berdasarkan validasi dosen ahli materi modul digital bahasa Inggris dikategorikan sangat layak digunakan dengan hasil rata-rata aspek isi sebesar 3,58 dan aspek penyajian 3,87.
3. Berdasarkan validasi dosen ahli media modul digital bahasa Inggris dikategorikan sangat layak digunakan dengan hasil rata-rata aspek kegrafikan sebesar 4,14 dan aspek bahasa 4,44.
4. Berdasarkan validasi 2 teman sejawat modul digital bahasa Inggris

dikategorikan sangat layak digunakan dengan hasil rata-rata aspek isi sebesar 4,7, aspek penyajian sebesar 4,64, aspek kegrafikan sebesar 4,58 dan aspek bahasa 4,66.

5. Berdasarkan hasil uji coba produk pada 30 mahasiswa Fakultas Bisnis Universitas Mitra Indonesia dengan pengisian kuisioner, modul digital bahasa Inggris dikategorikan sangat layak digunakan dengan hasil rata-rata aspek ketertarikan sebesar 4,61 dan aspek materi 4,34, aspek bahasa sebesar 4,3.

DAFTAR PUSTAKA

- Belawati, Tian. (2003). Materi Pokok Pengembangan Bahan Ajar Edisi ke Satu. Jakarta: Universitas Terbuka hall-3.
- Cahyani, Dwi Agnes. (2013). Pengembangan Modul Pembelajaran Elektronika Dasar Berbasis Pendidikan Karakter di SMK Piri 1 Yogyakarta: Skripsi UNY.
- Munadi, Yudhi. (2013). Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru). Jakarta: Referensi.
- Nasution. (2013). Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nur, M. (2018). Penerapan ESP Di Perguruan Tinggi Umum (Non English Majors) Melalui Pendekatan Content-based Instruction-cbt. *Mabasan*, 12(1), 86- 103.
- Rusmala, M. (2018, April). Peran Mata Kuliah Bahasa Inggris dalam Pendidikan Vokasi di STKOM Saptu Computer Kalsel. Paper Presented at the Proc.Seminar Nasional Pendidikan: Peningkatan Kualitas Pendidikan Tinggi, Dasar dan Menengah.
- Satriawati, Helna (2015). Pengembangan E-Modul Interaktif sebagai Sumber Belajar Elektronika Dasar Kelas X SMK N 3 Yogyakarta. Thesis UNY.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.

Bandung: Alfabeta, CV.

Wahyuni, Sri. (2015). Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbantu Animasi Micromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa, Jurnal Gema Pendidikan, h 4.

Yaumi, M. (2012). Pengembangan Bahan Ajar ESP Berbasis TIK. Lentera Pendidikan, 15 (2), 144-160.