

PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SLOW LEARNER KELAS V DI SLB SPECIAL SCHOOL SALSABILA

Putri Eka Prastika^{1*}, Ina Agustin²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: putri.ekaprastika100601@gmail.com

ABSTRAK

E-Modul interaktif merupakan salah satu media yang memanfaatkan dari kemajuan teknologi dibidang pendidikan, adanya e-modul interaktif diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini mengangkat permasalahan masih rendahnya siswa untuk meningkatkan minat untuk belajar dengan sistem pembelajaran secara langsung tanpa menggunakan bahan ajar maupun media pembelajaran dalam penyampaian pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk pengembangan E-modul interaktif. Berdasarkan validasi 3 ahli didapatkan hasil skor 90% berdasarkan penilaian ahli media, skor 77,5% berdasarkan penilaian ahli materi, dan skor 95% berdasarkan penilaian ahli bahasa. Berdasarkan penilaian skor yang diperoleh dari ketiga validator merupakan kategori valid digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran. Skor pada uji coba pretest dan posttest adalah 0,5.

Kata Kunci: E-Modul Interaktif, Pembelajaran IPAS

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara dikemukakan dalam Konferensi Taman Siswa pertama tahun 1930 sebagai berikut: Pendidikan umumnya daya upaya untuk memajukan pertumbuhannya budi pekerti, pikiran, dan tubuh anak. Bagian-bagian ini tidak dapat dipisahkan agar kita dapat selaras dengan dunia dan meningkatkan kesempurnaan dalam hidup, kehidupan dan kehidupan anak yang kita besarkan (Audie, 2019)

Manusia diciptakan oleh Sang Maha Pencipta dengan keunikan masing-masing. Orang tua tidak mampu menolak takdir Sang Maha Pencipta dengan kelahiran anak berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus (ABK) adalah anak yang memiliki karakteristik khusus yang berbeda dengan anak pada umumnya tanpa selalu menunjukan pada ketidak mampuan baik mental, emosi ataupun fisik (Sakiinatullaila *et al.*, 2020).

Siswa dengan ketunaan *slow learner* teridentifikasi memiliki kecerdasan dibawah rata-rata karena, kecerdasan merupakan salah satu komponen hasil belajar maka anak lamban belajar mempunyai kecerdasan yang lebih rendah dibandingkan rata-rata anak dengan usia yang sama (Sukma, 2021).

Siswa dengan ketunaan *slow learner* butuh pelayanan khusus terutama dalam hal Pendidikan karena, dengan pelayanan yang tepat membuat anak menjadi termotivasi untuk semangat belajar yang membuat mereka dapat meningkatkan hasil belajar. Seiring perkembangan jaman di era sekarang bisa menjadi sarana untuk sebagai guru menjadi lebih efektif, kreatif, dan inovatif (Amelia, 2016). Untuk memotivasi siswa menjadi lebih semangat dan senang dalam kegiatan belajar mengajar dibutuhkan media yang interaktif, menarik dan bersifat edukasi.

Hal ini selaras hasil observasi dan wawancara di SLB Special School Salsabila Kecamatan Tuban, Kabupaten Tuban yang menunjukkan bahwa rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran karena di SLB *Special School Salsabila* guru hanya menggunakan media berupa papan tulis. Oleh karena itu siswa kurang termotivasi untuk menerima pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar mereka masih di bawah KKM.

Media sudah menjadi sarana penting memegang peranan penting dalam pembelajaran. Sangat dibutuhkan oleh guru untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran yang perlu

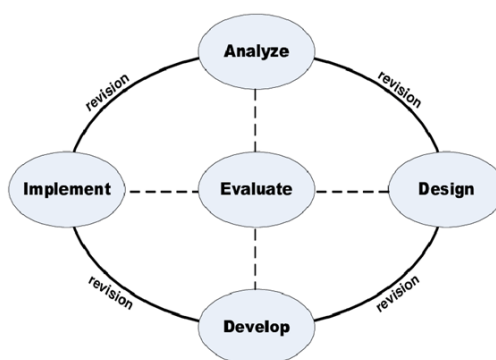
diajarkan (Fadilah *et al.*, 2023). Kehadiran media pembelajaran akan membantu guru membuat pembelajaran lebih mudah bagi peserta didik. Media pelajaran dirancang dengan mempertimbangkan kurikulum dan kebutuhan siswa (Cikarge & Utami, 2018). Dari sinilah pendidik mengerti bahwa media pembelajaran sangat penting untuk proses kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan media e-modul interaktif untuk mata pelajaran IPAS kelas V di SLB *Speciall School Salsabila* yang menyenangkan, menarik dan bersifat edukasi bagi siswa, yaitu e-modul interaktif. E-modul interaktif adalah salah satu media yang memanfaatkan dari kemajuan teknologi dibidang Pendidikan, dengan adanya e-modul interaktif diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Wulandari *et al.*, 2020). Dilihat dari desain pembelajaran media e-modull memperoleh standar baik.

Oleh karena itu, media yang inovatif dan kreatif diperlukan untuk menarik perhatian, pikiran, minat, dan perasaan siswa selama kegiatan pembelajaran. Kurikulum 2013 memiliki mata pelajaran IPA dan IPS terpisah tetapi kurikulum merdeka menggabungkan IPA dan IPS menjadi IPAS (Wijayanti & Ekantini, 2023). E-modul juga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan membuat pembelajaran lebih menarik (Putra & Wulandari, 2022). Dengan begitu siswa dan guru bisa mengakses dimanapun dan kapan pun bisa melalui hanphone, laptop maupun apapun hanya mengandalkan jaringan saja. Selain menjadi media yang menarik karena sesuai dengan kebutuhan siswa yang masih suka bermain. Hal ini selaras dengan kemampuan anak *slow leaner* (Imansari & Sunaryantiningsih, 2017). E-modul interaktif terbukti efektif dalam media pembelajaran pernyataan tersebut didukung dengan adanya penelitian terdahulu yang dilaksanakan Putra dkk. (2022) .

METODE PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Menurut Rustandi (2021) model ADDIE merupakan sebuah model yang dirancang untuk menyediakan proses pembelajaran secara terstruktur yang dapat digunakan baik pada pembelajaran tradisional maupun pada pembelajaran online seperti *e-learning*



Gambar 1 ADDIE

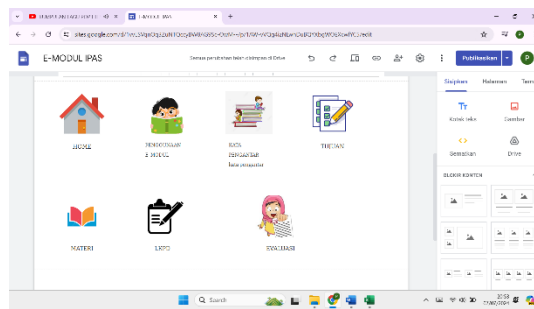
Tahapan prosedur dilaksanakan berdasarkan bagan pengembangan. Model ADDIE menurut Kirna dkk. (2013) terdiri dari lima langkah yang saling terkait. Penelitian ini dilaksanakan di SLB *Special School Salsabila* kota Tuban Jl. AKBP Suroko No 46 Kec Tuban Kabupaten Tuban. Penelitian ini diadakan pada semester depan tahun ajaran 2023/2024 pada bulan maret 2024.

Uji coba lapangan dilakukan dengan kelas V yang berjumlah 2 siswa. Dengan mata pelajaran IPAS kelas V tentang kebudayaan daerahku. Jenis data pada penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif berisi tanggapan atau saran dari ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa.

Analisis data kevalidan merupakan data yang diperoleh dari beberapa ahli dikumpulkan kemudian dianalisis. Penilaian harus dalam kategori valid. Jika belum valid maka produk tersebut harus dilakukan revisi hingga mencapai tingkat valid. Penilaian harus dalam kategori praktis. Jika belum praktis maka produk tersebut harus dilakukan revisi hingga mencapai tingkat praktis. Analisis data keefektifan, data keefektifan diambil dari hasil tes siswa, ada dua jenis tes yang ditawarkan meliputi pre-test dan post test kemudian dihitung rumus N-Gain (K *et al.*, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan 5 tahapan dikembangkan menggunakan model penelitian ADDIE yang telah dikembangkan kirna, dengan lima tahapan yaitu, *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).



Gambar 1 Tampilan E-modul

1. Analisis

Setelah melakukan analisis pembelajaran diketahui bahwa metode penyampaian pembelajaran adalah ceramah sehingga belum adanya media pendukung dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS.

2. Desain

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah e-modul interaktif yang berbasis google sites. E-modul interaktif ini difokuskan untuk anak dengan ketunaan *slow learner*.

3. Pengembangan

Perancangan pengembangan e-modul interaktif . Terdapat 11 butir penilaian dengan menggunakan skor 1-5. Penilaian yang didapat dari validasi ahli media adalah 49. Data hasil validasi ahli media, diperoleh jumlah skor validitasi yaitu 90%.

Tabel 1 Validasi Media

No	Pertanyaan	Skor
1	E-modul interaktif yang dikembangkan mudah digunakan oleh guru	5
2	E-modul interaktif mudah diaplikasikan oleh siswa	4
3	E-modul interaktif mudah digunakan guru dalam mengajar	4
4	Desain tampilan e-modul interaktif membuat siswa tertarik	4
5	E-modul interaktif media belajar yang menarik	5
6	Desain E-modul interaktif dapat meningkatkan antusias peserta didik	4
7	Kesesuaian background media e-modul interaktif	5

8	Media e-modul interaktif yang digunakan memudahkan siswa dalam memahami materi	5
9	Media yang digunakan memungkinkan membuat penyaji materi menjadi lebih beragam	5
10	Kepraktisan penggunaan e-modul interaktif	4
11	Keefektifan penggunaan e-modul interaktif	4

Berdasarkan kriteria kualifikasi penelitian produk maka skor 90% termasuk pada tingkat kriteria valid.

Validasi ahli materi diperoleh hasil terdapat 8 butir penilaian dengan menggunakan skor 1-5. Penilaian yang didapat dari validasi ahli materi adalah 36 atau 77,5%.

Tabel 2 Validasi Materi

No	Pertanyaan	Skor
1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP) dan alur tujuan pembelajaran (ATP)	4
2	Sesuaian materi dengan TP	5
3	Sesuaian media dengan materi	5
4	Kelengkapan materi sesuai dengan perkembangan siswa	4
5	Kegunaan media e-modul interaktif	4
6	Cara penggunaan media mudah	4
7	Metode pembelajaran yang dipilih sudah sesuai	5
8	Materi dapat disampaikan secara menarik	5

Berdasarkan kriteria kualifikasi penelitian produk maka skor 77,5% termasuk pada tingkat kriteria valid.

Terdapat 8 butir penilaian. Penilaian yang didapat dari validasi ahli Bahasa adalah 38.

Tabel 3 Validasi Bahasa

No	Pertanyaan	Skor
1	Media e-modul interaktif mengaplikasikan ketepatan tata bahasa yang baik	5
2	E-modul interaktif menggunakan ejaan yang tepat	4
3	E-modul interaktif memiliki kalimat yang baku	4
4	Media e-modul interaktif memudahkan pesan yang disampaikan	5
5	Bahasa yang dipakai e-modul interaktif, jelas dan mudah dimengerti	5
6	Sesuai dengan perkembangan intelektual siswa	5
7	Sesuaian dengan perkembangan emosi siswa	5
8	Bahasa yang digunakan pada e-modul interaktif mudah dipahami oleh siswa	5

Data hasil validasi ahli Bahasa skor validitasnya adalah 95% termasuk pada tingkat kriteria valid.

4. Implementasi

Angket respon dilakukan oleh seorang guru yang menjadi walikelas kelas V, yaitu Handhita Adi Kusuma, S.Pd. Beliau merupakan guru kelas V. Hasil angket respon terdapat 13 butir penilaian dengan menggunakan skor 1-5. Hasil yang diperoleh dari angket respon guru yaitu 97% termasuk kriteria kualifikasi sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa e-modul interaktif menurut ahli praktisi sangat praktis digunakan.

Tabel 3 Kualifikasi Praktis

Nama	Hasi Nilai		NA	N-Gain
	Pre-Test	Post-Test		
Rizky Febriansyah	80	90	85	0,5
Sulistia Anggraeni	80	90	85	0,5
Rata-rata nilai akhir				85
Rata-rata N-Gain				0,5
Kriteria Skor				Sedang

Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan Putra (2022) yang menggunakan N-Gain. Hasil validasi sangat menentukan kelayakan penggunaan media dilapangan. Mencoba beberapa validasi yang menghasilkan media e-modul interaktif sangat layak digunakan ditinjau berdasarkan penilaian dari butir-butir angket dengan kriteria ketuntasan yang ditentukan, lalu hasil validasi selanjutnya dianalisis oleh peneliti untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan kemudian digunakan sebagai uji coba produk. Dari hasil yang telah diperoleh dilihat dari kriteria keefektifan produk yang didapatkan.

Berdasarkan data uji yang telah disajikan diperoleh hasil uji coba pre-test dan post test didapatkan nilai rata-rata 85. Dari hasil setelah diperoleh dilihat dari kriteria keefektifan produk didapatkan hasil uji coba masuk kedalam kategori sedang. Pada saat uji coba dilaksanakan, subjek menunjukkan bahwa mereka tertarik pada penggunaan e-modul interaktif pada pelajaran IPAS bahwa penggunaan media e-modul interaktif hal ini dapat merangsang siswa untuk lebih semangat dalam belajar dan berkonsentrasi pada materi.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah durasi video sebaiknya lebih diperlambat lagi, agar siswa mudah menangkap materi yang disampaikan guru. Sedangkan setelah dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa diperoleh nilai 90%, 77%, dan 98%.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, W. (2016). Karakteristik dan Jenis Kesulitan Belajar Anak Slow Learner. *Jurnal Aisyah : Jurnal Ilmu Kesehatan*, 1(2), 53–58. <https://doi.org/10.30604/jika.v1i2.21>
- Cikarge, G. P., & Utami, P. (2018). Analisis Dan Desain Media Pembelajaran Praktik Teknik Digital Sesuai Rps. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 3(1), 92–105. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v3i1.20509>
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- 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>
- K, H., Amin, B., Syakur, A., & Suardi, S. (2018). Peningkatan Hasilbelajar Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1(1), 25–33.
<https://doi.org/10.26618/jrpd.v1i1.1236>
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Rustandi, A. & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60.
<https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Sakiinatullaila, N., K, F. D., Priyanto, M., Fajar, W., & Ibrahim, I. (2020). Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Anak Berkebutuhan Khusus Tipe Slow Learner. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 3(2), 171. <https://doi.org/10.21043/jmtk.v3i2.7471>
- Sukma, H. H. (2021). *Pembelajaran Slow Learner di Sekolah Dasar*.
- Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100–2112.
- Wulandari, D. D., Adnyana, P. B., & Santiasa, I. M. P. A. (2020). Penerapan E-Modul Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Biologi Kelas X. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 7(2), 66–80.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPB/index>