

E-MODUL MEMBACA TEKS EKSPOSISI MELALUI SQ3R MENGGUNAKAN APLIKASI ANDROID UNTUK SISWA SMA

Oleh
Dwi Pulsha A., Siti Samhati, Sumarti
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
Surel: dwipulshawin1@gmail.com

ABSTRACT

The limitation of teaching materials causes students need for more interesting teaching materials because the teacher always uses textbooks. This study aims to produce interactive multimedia teaching materials in the form of electronic modules (*e-Module*), describe eligibility, and test the effectiveness of *e-Module* reading exposition text through SQ3R. The DDD-E model research methods, that is decide, design, develop, and evaluate. Data collection techniques through interviews and questionnaires in three schools. The results showed 1) successfully developed interactive multimedia teaching materials in the form of “*e-Module* reading exposition text through SQ3R using an android application”, 2) the overall feasibility of *e-Module* was declared "very feasible" by material experts, media experts, and practitioners with presentations assessments of 93, 95, and 95.75, 3) *e-Module* are quite effective in increasing the reading skills of exposition texts with N-Gain of (0.68), (0.67), and (0.67) included in the category "effective enough".

Keywords: *e-module*, exposition text, android application

ABSTRAK

Keterbatasan bahan ajar menyebabkan kebutuhan siswa terhadap bahan ajar yang lebih menarik sebab guru selalu menggunakan buku teks. Penelitian ini bertujuan menghasilkan bahan ajar multimedia interaktif berupa modul elektronik (*e-Modul*), mendeskripsikan kelayakan, dan menguji efektivitas *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui SQ3R. Metode penelitian model DDD-E, yaitu *Decide, Design, Develop, dan Evaluate*. Teknik pengumpulan data melalui wawancara dan penyebaran angket di tiga sekolah. Hasil penelitian menunjukkan 1) berhasil dikembangkan bahan ajar multimedia interaktif berupa “*e-Modul* membaca teks eksposisi melalui SQ3R menggunakan aplikasi android”, 2) kelayakan *e-Modul* secara keseluruhan dinyatakan “sangat layak” oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi dengan presentasi penilaian 93, 95, dan 95.75, 3) *e-Modul* cukup efektif meningkatkan keterampilan membaca teks eksposisi dengan *N-Gain* sebesar (0,68), (0,67), dan (0,67) termasuk dalam kategori “cukup efektif”.

Kata kunci: *e-modul*, teks eksposisi, aplikasi android

PENDAHULUAN

Modul elektronik atau dikenal dengan istilah *e-Modul* merupakan sebuah bentuk penyajian bahan ajar mandiri yang disusun dengan cara sistematis ke unit pembelajaran terkecil guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu biasa disajikan dalam format elektronik, setiap kegiatan pembelajaran yang terdapat di dalamnya dihubungkan dalam *link-link* sebagai navigasi sehingga membuat pesertanya menjadi lebih interaktif dengan program dan dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi, serta audio untuk memperkaya pengalaman dalam belajar (Gunadharma, 2011: 17—18).

Modul elektronik (*e-Modul*) merupakan komponen penting dalam pembelajaran. Bahan ajar diperlukan sebagai panduan guru ketika beraktivitas dalam proses pembelajaran dan komponen yang diajarkan kepada siswa, dengan bahan ajar guru sebagai pelaksana pendidikan akan menghasilkan materi yang jelas dan berkesinambungan dengan program pembelajaran. Aktivitas dalam penerapan komponen pembelajaran, misalnya metode, media, dan kurikulum yang sesuai dengan yang ditetapkan oleh pemerintah. Salah satu mata pelajaran yang akan dicapai dalam Kurikulum 2013 ialah bahasa Indonesia yang diatur dalam Permendikbud nomor 36 tahun 2018 mengenai Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti yakni Kompetensi Dasar pengetahuan dalam rangka menjabarkan KI.3 dan Kompetensi Dasar keterampilan dalam rangka menjabarkan KI.4.

Kegiatan literasi merupakan salah satu aktivitas yang penting dalam kehidupan. Sebagian banyak proses pendidikan ini

bergantung pada kemampuan serta kesadaran literasi. Budaya literasi tertanam baik maka akan mempengaruhi tingkat keberhasilan di kehidupan bermasyarakat. Kenyataannya, di dalam pembelajaran keterampilan membaca, siswa masih menemui sejumlah hambatan pada hal literasi. Khususnya pada salah satu teks eksposisi yang dianggap sulit untuk siswa kelas X SMA dibandingkan dengan teks lainnya yang terdapat di dalam buku siswa. Teks eksposisi merupakan salah satu teks paparan/ ragam wacana dimaksudkan berguna untuk menyampaikan, menerangkan, serta menguraikan suatu hal dapat diperluas atau pun menambah pandangan dan pengetahuan pembacanya (Keraf, 1980: 3).

Penelitian ini mengacu pada komponen dari sumber belajar berupa bahan ajar. Bahan ajar mencakup media cetak mau pun media elektronik yang tentu saja mengandung sebuah informasi/ pesan guna membantu siswa untuk mencapai tujuan belajar (Sitepu, 2014: 183). Belajar bukan hanya dengan mengandalkan buku bacaan sebagai bahan ajar, seiring dengan kemajuan teknologi maka mencari bahan ajar akan semakin bervariasi. Seperti melalui aplikasi dan web yang dapat menampilkan video, audio, atau pun audio visual mengenai informasi akan lebih mudah dan cukup jelas dipahami bagi siswa. Ini artinya, dengan berbagai keterampilan bingkai teknologi dan ilmu pengetahuan perlu dikuasai oleh Sumber Daya Manusia (SDM) yang menjadi kata kunci kesuksesan sebuah bangsa dalam persaingan global dewasa ini. Diharapkan melalui pemanfaatan gawai (*Smartphone*) sekarang ini, penyebaran informasi dapat dilakukan

di mana saja dan kapan saja sehingga wujud buku secara fisik dapat tergantikan dalam wujud *e-Module* yang dapat diakses menggunakan aplikasi android dalam gawai (*Smartphone*).

Hasil observasi berupa wawancara yang didapat dari pra-penelitian saat dilakukan di SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung. Menurut Ibu Fransiska Pratiwi P., M.Pd. selaku Guru bahasa Indonesia mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksposisi, menyatakan bahwa hasil belajar pada materi teks eksposisi kuranglah maksimal. Alasan kurang maksimalnya hasil dari belajar pada materi teks eksposisi, mencakup 1) siswa kurang memahami materi teks eksposisi, 2) pembelajaran berlangsung monoton dan kebiasaan (konvensional), siswa hanya mendengarkan guru membaca teks atau pun membacanya hanya terbatas verbalisasi melalui media cetak, 3) bahan ajar masih sedikit yakni hanya buku pegangan guru yang diberikan pemerintah itulah yang digunakan guru selama pembelajaran berlangsung di kelas.

Bahan ajar yang terbatas merupakan faktor utama yang membuat siswa akan semakin pasif dan cenderung akan cepat bosan. Salah satu usaha keras untuk mengubah paradigma ketika keterampilan membaca teks eksposisi adalah dengan inovasi bahan ajar yang telah ada dan mencari bahan ajar yang lebih menarik misalnya mengikuti perkembangan teknologi salah satunya dengan bahan ajar modul yang berupa modul elektronik (*e-modul*) menggunakan aplikasi android. Bahan ajar yang digunakan di jenjang SMA (Sekolah Menengah Atas) hanya menggunakan buku teks yang disediakan oleh sekolah. Berdasar pada informasi yang telah disampaikan guru,

kepala sekolah, serta siswa. Sejauh ini guru belumlah menggunakan bahan ajar tambahan, misalnya modul, bahan ajar lainnya, atau pun bahan ajar yang dibuat sendiri menyesuaikan materi serta kebutuhan dari siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis dari tiga guru di jenjang SMA yang belum ada menggunakan modul buatan sendiri.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh Marwanta (2018) menunjukkan bahwa aplikasi android sebagai sumber belajar ini dapat dilengkapi fitur yang inovatif seperti materi menulis deskripsi yang lebih mendalam, kontekstual, penjelasan mengenai sebuah kata yang tidak dimengerti siswa dan dapat diberikan sebuah contoh berupa audiovisual untuk semakin memperjelas pemahaman siswa. Setyawan dan Syaifudin (2017) menunjukkan bahwa karakteristik media keterampilan membaca puisi berbasis android bagi peserta didik dengan gaya belajar auditoris pada jenjang SMA. Kemudian, Susanto, dkk. (2016) menunjukkan bahwa produk berupa bahan ajar multimedia untuk teks eksposisi dan buku petunjuk penggunaan dalam pembelajaran yang memenuhi kelayakan dari aspek isi, penyajian, desain grafika, dan bahasa. Selanjutnya, Riadi (2015) menunjukkan bahwa kemampuan membaca kritis baik sebelum dan sesudah digunakannya teknik SQ3R dan mendeskripsikan perbedaan kemampuan membaca kritis antara sebelum dan sesudah digunakannya teknik SQ3R. Metode yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen.

Alasan peneliti memilih judul penelitian “*E-Modul* Membaca Teks Eksposisi melalui Pendekatan SQ3R Menggunakan Aplikasi Android untuk Siswa Kelas X SMA”, terdapat tiga

alasan mengapa peneliti memilih judul penelitian ini, yakni 1) pemilihan pelaksanaan program tes CAT (*Computer Assisted Test*) online dalam ranah pengetahuan dimasukkan dalam aplikasi android menggunakan gawai (*Smartphone*) adalah berdasarkan dari tingkat kepemilikan perangkat oleh setiap siswa. Menurut *survey* yang dilakukan pada bulan Mei tahun 2018 kepada beberapa sekolah yang dilakukan, tercatat 680 siswa dari 972 siswa, sekitar 70% setiap siswa memiliki gawai (*Smartphone*) android. Pemanfaatan gawai (*Smartphone*) berbasis android di dalam dunia pendidikan sangatlah besar, terutama untuk menggantikan peranan dari komputer ketika mengakses produk elektronik (*content-content*) pembelajaran dan pemanfaatan pelaksanaan evaluasi pembelajaran (Panyahuti, 2018).

Hasil penelitian lainnya, yang dilakukan pada mahasiswa pascasarjana melaporkan bahwa 61,8% lebih menyukai tes berbasis komputer dibandingkan dengan tes berbasis kertas (Atiqah, Maleque, Jawaid, & Iqbal, : 2014). Selanjutnya, hasil penelitian Mojarrad & Hemmati (2013), pada masa itu kemampuan komputer masih sangatlah terbatas serta membutuhkan pembiayaan yang cukup tinggi sehingga para penggunaannya masihlah sangat terbatas. Munculnya teknologi baru, seperti ujian yang menggunakan komputerisasi kini mulai dikembangkan dan diimplementasikan ke dalam program pengujian yang berskala besar, seperti sertifikasi, lisensi, penerimaan, dan tes psikologi (Kim, D. H., & Huynh, H., 2007). Perbandingan ketika pelaksanaan program tes CAT (*Computer Assisted Test*) online dalam ranah pengetahuan dimasukkan dalam aplikasi android dengan menggunakan

gawai (*Smartphone*), dengan berbasis komputer, dan dengan berbasis kertas. 2) untuk mengembangkan pada ranah keterampilan membaca siswa dalam membaca teks eksposisi dengan pendekatan SQ3R melalui video *streaming* yang berasal dari unggah (*upload*) rekaman diambil kamera atau gawai (*Smartphone*) masing-masing siswa yang kemudian dimasukkan ke dalam aplikasi android, dan 3) didukung pula dengan penelitian sebelumnya yang dirasa perlu untuk dijadikan sebagai acuan bagi peneliti ketika melakukan penelitian.

Dari penelitian sebelumnya kelebihan penelitian ini, yakni 1) mengembangkan modul elektronik (*e-Modul*) membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android yang terdapat pada gawai (*Smartphone*) masing-masing siswa sebab modul elektronik (*e-Modul*) yang baik semestinya adalah bahan ajar yang cara penggunaannya mudah untuk dioperasikan seperti aplikasi android, 2) intruksi yang disampaikan mudah untuk ditanggapi oleh siswa, 3) segi penyajian bahan ajar multimedia interaktif, bahasa yang digunakan dapat membuat siswa merasa akrab dengan modul elektronik (*e-Modul*) ini serta siswa termotivasi untuk mempelajarinya sebab ini merupakan salah satu karakteristik dari modul elektronik (*e-Modul*) ini yaitu *user friendly*, 4) menyiapkan bahan ajar yang kreatif, inovatif, dan mandiri bagi siswa, dan 5) memandu guru ketika menyusun bahan ajar multimedia interaktif yang berbentuk modul elektronik (*e-Modul*) membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R pada jenjang pendidikan menengah atas (SMA) khususnya kelas X.

Peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai

pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android terhadap keterampilan membaca teks eksposisi pada siswa kelas X, dengan judul penelitian “*E-Modul Membaca Teks Eksposisi melalui Pendekatan SQ3R Menggunakan Aplikasi Android untuk Siswa Kelas X SMA*”.

METODE PENELITIAN

Peneliti mengadaptasi tahapan model penelitian dan pengembangan dari Borg dan Gall dalam Sugiyono (2016: 298) yang dilaksanakan pada tujuh tahapan hingga dihasilkan modul yang layak guna uji di lapangan. Sejumlah tahapan hasil adaptasi dari Borg dan Gall, ialah sebagai berikut.

1. Potensi dan masalah.
2. Pengumpulan data kebutuhan bahan ajar.
3. Pengembangan bahan ajar melalui perancangan/ desain produk serta mengembangkan bentuk produk awal.
4. Uji coba produk pada teman sejawat kemudian uji coba lapangan terbatas dan revisi produk hasil uji coba, dilanjutkan dengan uji coba lapangan luas dengan kelas yang sesungguhnya (20-30 siswa).
5. Melaksanakan revisi produk hasil uji coba dilakukan dengan melibatkan validator/ ahli sehingga didapatkan produk akhir.
6. Produksi masal dilakukan setelah produk dinyatakan layak untuk disebarluaskan kepada khalayak umum.

Tahapan revisi desain dan validasi desain tidak dilaksanakan dalam penelitian ini, sebab desain yang diterapkan pada produk merupakan desain baku yang telah ditetapkan oleh *developer* produk android ini, sehingga

tidak diperlukan validator desain bagi produk ini.

Model desain pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan produk *e-Modul* Batiks, yakni model *Decide, Design, Develop, dan Evaluate* disingkat menjadi DDD-E. *Decide* merupakan tahap untuk menetapkan tujuan dan materi dalam program, *Design* merupakan tahap untuk membuat sebuah desain berupa struktur program, *Develop* merupakan tahap untuk mengembangkan atau memproduksi elemen dan tampilan dalam media, dan *Evaluate* merupakan tahap untuk mengevaluasi hasil dari seluruh tahapan pengembangan (Tegeh dkk., 2014: 16).

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket, lembar observasi, dan wawancara. Subjek yang diberi angket, lembar observasi, dan wawancara adalah guru dan siswa. Sumber data pada uji coba lapangan terbatas dan luas dilakukan di SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung, SMA Negeri 15 Bandar Lampung, dan SMA Taman Siswa Bandar Lampung. Selanjutnya, teknik analisis data dilakukan dengan cara mengabungkan data kuantitatif dan kualitatif, kemudian data kuantitatif dikonversi ke data kualitatif untuk mendapatkan deskripsi data dan simpulan.

Tabel 1. Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif

No.	Presentase	Data Kualitatif
1.	0% - 20%	Sangat Kurang Layak
2.	21% - 40%	Kurang Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	61% - 80%	Layak
5.	81% - 100%	Sangat Layak

(Riduwan & Sunarto, 2009: 23)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Beberapa hal yang dilakukan sebelum dan sesudah dalam pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berupa *Modul Elektronik Membaca Teks Eksposisi melalui Pendekatan SQ3R* atau dikenal dengan **e-Modul Batiks** yang menggunakan aplikasi android pada gawai (*Smartphone*) untuk siswa kelas X SMA berlangsung, ialah antara lain.

1. Studi pendahuluan, yang berupa potensi dan masalah serta pengumpulan data dalam pengembangan bahan ajar berupa produk *e-Modul Batiks*. Studi pendahuluan dilakukan untuk memperoleh sejumlah informasi mengenai kondisi di lapangan, kebutuhan, serta kelayakan yang dilakukannya pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berupa *e-Modul Batiks*. Hasil studi pendahuluan digunakan guna mendesain dan mengembangkan produk *e-Modul Batiks* ini. Studi pendahuluan dilakukan dengan melalui observasi dan wawancara di tiga sekolah, yakni SMA Al Azhar Bandar Lampung, SMA Negeri 15 Bandar Lampung, dan SMA Taman Siswa Bandar Lampung.
2. Pengembangan produk awal. Proses pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berupa produk modul elektronik membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R (*e-Modul Batiks*) ini menggunakan model pengembangan DDD-E mempunyai empat tahap, yakni 1) *Decide* merupakan tahap menetapkan tujuan dan materi; 2) *Design* merupakan tahap membuat sebuah desain dan struktur program; 3) *Develop* merupakan tahap

pengembangan/ produksi produk; dan 4) *Evaluate* merupakan tahap mengevaluasi seluruh tahap dari produk.

3. Kelayakan produk terdiri dari evaluasi dan revisi yang berupa uji validator materi, validator media, praktisi, guru Bahasa Indonesia, serta siswa.

Tabel 2. Hasil Uji Penggunaan Produk e-Modul Batiks pada Skala Kecil

Subjek Penelitian	Kelayakan Isi		Kelayakan Kebahasaan		Kelayakan Sajian		Kelayakan Keefektifan		Kelayakan Produk	
	Jml	Nilai	Jml	Nilai	Jml	Nilai	Jml	Nilai	Jml	Nilai
1	28	93,33	19	95	25	100	18	90	90	94,73
2	28	93,33	20	100	23	92	20	100	91	95,78
3	29	96,66	18	90	23	92	18	90	88	92,63
4	28	93,33	19	95	23	92	20	100	90	94,73
5	28	93,33	19	95	23	92	18	90	88	92,63
6	29	96,66	18	90	24	96	19	95	90	94,73
7	28	93,33	19	95	23	92	18	90	88	92,63
8	28	93,33	19	95	23	92	19	95	90	94,73
9	28	93,33	19	95	24	96	19	95	90	94,73
10	28	93,33	19	95	23	92	19	95	89	93,68
Rata-rata	28	93,99	19	94,50	23	93,60	19	94,00	89	94,10

Nilai maksimum dari angket untuk aspek/ komponen berdasar pada hasil perhitungan dalam skala kecil diperoleh data terkait dengan aspek kelayakan isi produk *e-Modul Batiks* dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 93,99, aspek kelayakan kebahasaan produk *e-Modul Batiks* dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 94,50, aspek kelayakan sajian produk *e-Modul Batiks* dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 93,60 dan aspek kelayakan

kegrafikan produk *e-Modul* Batiks dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 94,00. Hasil skor persentase secara keseluruhan apabila dilihat dari empat aspek/ komponen, yakni 1) *kelayakan isi*, 2) *kelayakan kebahasaan*, 3) *kelayakan sajian*, serta 4) *kelayakan kegrafisan* diperoleh nilai kelayakan produk sebesar 94,10.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek/ Komponen	Hasil	
		Skor Presen- tase	Karak- teristik
1.	Kelayakan Isi	90	SL
2.	Kelayakan Kebahasaan	90	SL
3.	Kelayakan Sajian	100	SL
Jumlah Total		93	SL

Hasil validasi dari ahli materi terhadap bahan ajar multimedia interaktif berupa produk *e-Modul* Batiks menunjukkan persentase 93 sehingga memenuhi kriteria “sangat layak” untuk diproduksi setelah direvisi sesuai saran yang sebelumnya sudah diberikan oleh ahli materi. Kategori aspek/ komponen kelayakan isi dinyatakan “sangat layak” dengan persentase 90.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek/ Komponen	Hasil	
		Skor Presen- tase	Karakter- istik
1.	Kelayakan Kegrafisan	95	SL
Jumlah Total		95	SL

Hasil validasi dari ahli media terhadap bahan ajar multimedia interaktif berupa produk *e-Modul* Batiks, maka diperoleh hasil aspek/ komponen menunjukkan persentase 95 sehingga memenuhi kriteria “sangat layak” untuk diproduksi setelah direvisi sesuai saran yang

sebelumnya sudah diberikan oleh ahli media.

Tabel 5. Hasil Validasi Praktisi

No.	Aspek/ Komponen	Hasil	
		Skor Presen- tase	Karak- teristik
1.	Kelayakan Isi	96	SL
2.	Kelayakan Kebahasaan	95	SL
3.	Kelayakan Sajian	92	SL
4.	Kelayakan Kegrafisan	100	SL
Jumlah Total		95,75	SL

Hasil validasi dari praktisi terhadap bahan ajar multimedia interaktif berupa produk *e-Modul* Batiks menunjukkan persentase 95,75 sehingga memenuhi kriteria “sangat layak” untuk diproduksi setelah direvisi sesuai saran yang sebelumnya sudah diberikan oleh praktisi. Kategori aspek/ komponen kelayakan isi dinyatakan “sangat layak” dengan persentase 96.

Tabel 6. Tingkat Kelayakan Produk oleh Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

No.	Aspek	Hasil					
		Guru SMA Al Azhar 3		Guru SMAN 15		Guru SMA Taman Siswa	
		Skor Presen- tase	Kr ite ria	Skor Presen- tase	Kr ite ria	Skor Presen- tase	Krit eria
1.	A	97	SL	93	SL	97	SL
2.	B	95	SL	95	SL	95	SL
3.	C	92	SL	92	SL	92	SL
4.	D	100	SL	100	SL	100	SL
Total		96	SL	95	SL	96	SL

Keterangan:

A = Aspek Kelayakan Isi

B = Aspek Kelayakan Kebahasaan

C = Aspek Sajian

D = Aspek kegrafisan

Berdasarkan uraian pada tabel tersebut, guru Bahasa Indonesia SMA di tiga sekolah di Kota Bandar Lampung menyatakan bahwa produk *e-Modul* Batiks yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

Tabel 7. Hasil Uji Penggunaan Produk *e-Modul* Batiks pada Skala Luas di SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung

Subjek Penelitian	Kelayakan Isi		Kelayakan Kebahasaan		Kelayakan Sajian		Kelayakan Ke- grafikan		Kelayakan Produk	
	Jml	Nilai	Jml	Nilai	Jml	Nilai	Jml	Nilai	Jml	Nilai
1	29	96,66	19	95	24	96	18	90	90	94,73
2	28	93,33	20	100	23	92	20	100	91	95,78
3	29	96,66	18	90	24	96	19	95	90	94,73
4	29	96,66	19	95	24	96	20	100	92	96,84
5	29	96,66	19	95	24	96	18	90	90	94,73
6	29	96,66	19	95	24	96	20	100	92	96,84
7	29	96,66	19	95	24	96	18	90	90	94,73
8	29	96,66	19	95	24	96	19	95	91	95,78
9	28	93,33	19	95	24	96	20	100	91	95,78
10	29	96,66	20	100	23	92	20	100	92	96,84
11	29	96,66	19	95	25	100	18	90	91	95,78
12	29	96,66	19	95	23	92	20	100	92	96,84
13	29	96,66	19	95	24	96	18	90	90	94,73
14	29	96,66	19	95	24	96	20	100	92	96,84
15	28	93,33	19	95	24	96	19	95	90	94,73
16	29	96,66	19	95	24	96	20	100	92	96,84
17	29	96,66	20	100	23	92	20	100	92	96,84
18	29	96,66	19	95	25	100	17	85	90	94,73
19	30	100	19	95	25	100	18	90	92	96,84
20	29	96,66	19	95	24	96	19	95	91	95,78
21	30	100	20	100	23	92	20	100	92	96,84
22	29	96,66	19	95	24	96	19	95	91	95,78

	9	66	9		5	0	9		2	84
23	28	93,33	19	95	24	96	20	100	91	95,78
24	29	96,66	19	95	24	96	19	95	91	95,78
25	29	96,66	19	95	24	96	20	100	92	96,84
26	29	96,66	19	95	23	92	20	100	91	95,78
27	29	96,66	19	95	24	96	19	95	91	95,78
28	29	96,66	20	100	23	92	19	95	91	95,78
29	28	93,33	19	95	24	96	19	95	90	94,73
Rata-rata	29	96,31	19	95,68	24	95,58	19	95,86	91	95,89

Berdasar pada hasil perhitungan tersebut, diperoleh data terkait aspek kelayakan isi produk *e-Modul* Batiks diperoleh nilai rata-rata sebesar 96,31, aspek kelayakan kebahasaan produk *e-Modul* Batiks dengan nilai rata-rata sebesar 95,68, aspek kelayakan sajian produk *e-Modul* Batiks diperoleh nilai rata-rata sebesar 95,58, dan aspek kelayakan kegrafikan produk *e-Modul* Batiks dengan nilai rata-rata 95,86. Hasil skor persentase secara keseluruhan apabila dilihat dari empat aspek/ komponen, yakni 1) *kelayakan isi*, 2) *kelayakan kebahasaan*, 3) *kelayakan sajian*, serta 4) *kelayakan kegrafisan* diperoleh nilai kelayakan produk sebesar 95,89.

Tabel 8. Hasil Uji Penggunaan Produk *e-Modul* Batiks pada Skala Luas di SMA Negeri 15 Bandar Lampung

Subjek Penelitian	Kelayakan Isi		Kelayakan Kebahasaan		Kelayakan Sajian		Kelayakan Ke- grafikan		Kelayakan Produk	
	Jml	Nilai	Jml	Nilai	Jml	Nilai	Jml	Nilai	Jml	Nilai
1	28	93,33	19	95	24	96	18	90	89	93,68
2	28	93,33	20	100	23	92	20	100	86	90,52
3	29	96,66	18	90	24	96	18	90	86	90,52
4	29	96,66	18	90	24	96	20	100	91	95,78
5	29	93,33	19	95	24	96	19	95	88	90,00

	8	33	9		4		9		6	52
6	2	93,	1	95	2	96	2	10	9	95,
	8	33	9		4		0	0	1	78
7	2	96,	1	95	2	96	1	90	8	90,
	9	66	9		4		8		6	52
8	2	93,	1	95	2	96	1	95	8	90,
	8	33	9		4		9		6	52
9	2	96,	1	95	2	92	1	95	8	90,
	9	66	9		3		9		6	52
10	2	93,	2	10	2	92	2	10	9	95,
	8	33	0	0	3		0	0	1	78
11	2	96,	1	90	2	10	1	90	8	90,
	9	66	8		5		0		6	52
12	2	93,	2	10	2	92	2	10	9	95,
	8	33	0	0	3		0	0	1	78
13	2	96,	1	95	2	92	1	90	8	93,
	9	66	9		3		8		9	68
14	2	93,	1	95	2	96	2	10	9	95,
	8	33	9		4		0	0	1	78
15	2	96,	1	95	2	92	1	95	9	95,
	9	66	9		3		9		1	78
16	2	93,	1	95	2	96	1	95	8	90,
	8	33	9		4		9		6	52
17	2	96,	2	10	2	92	1	95	9	95,
	9	66	0	0	3		9		1	78
18	2	96,	1	90	2	96	1	95	8	90,
	9	66	8		4		9		6	52
19	2	96,	1	95	2	96	1	90	8	90,
	9	66	9		4		8		6	52
20	2	93,	1	95	2	92	1	95	8	90,
	8	33	9		3		9		6	52
21	2	93,	1	95	2	92	1	95	8	92,
	8	33	9		3		9		8	63
22	2	93,	1	95	2	96	1	95	8	90,
	8	33	9		4		9		6	52
23	2	93,	1	90	2	96	1	95	8	93,
	8	33	8		4		9		9	68
Ra- ta- rata	2	94,	1	94,	2	94,	1	95,	8	92,
	8	77	9	78	4	60	9	00	8	63

Berdasar pada hasil perhitungan tersebut, diperoleh data terkait aspek kelayakan isi produk *e-Modul* Batiks diperoleh nilai rata-rata sebesar 94,77, aspek kelayakan kebahasaan produk *e-Modul* Batiks dengan nilai rata-rata sebesar 94,768, aspek kelayakan sajian produk *e-Modul* Batiks diperoleh nilai rata-rata sebesar 94,78, dan aspek kelayakan kegrafikan produk *e-Modul* Batiks dengan nilai rata-rata 94,60. Hasil skor persentase secara keseluruhan apabila dilihat dari empat aspek/ komponen, yakni 1) *kelayakan isi*, 2) *kelayakan kebahasaan*, 3) *kelayakan sajian*, serta 4) *kelayakan kegrafisan* diperoleh nilai kelayakan produk sebesar 92,63.

Tabel 9. Hasil Uji Penggunaan Produk *e-Modul* Batiks pada Skala Luas di SMA Taman Siswa Bandar Lampung

Subjek Penelitian	Kelayakan Isi		Kelayakan Kebahasaan		Kelayakan Sajian		KelayakanKegrafikan		Kelayakan Produk	
	Jml	Nilai	Jml	Nilai	Jml	Nilai	Jml	Nilai	Jml	Nilai
1	2	93,33	2	100	2	92	1	95	9	94,73
2	2	93,33	2	100	2	96	1	95	9	95,78
3	2	96,66	1	90	2	96	1	95	9	94,73
4	2	96,66	1	95	2	96	1	95	9	95,78
5	2	96,66	1	95	2	96	1	95	9	95,78
6	2	96,66	1	95	2	96	2	100	9	96,84
7	2	96,66	1	95	2	92	1	95	9	94,73
8	2	96,66	1	95	2	96	1	95	9	95,78
9	2	96,66	1	95	2	96	1	95	9	95,78
10	2	93,33	1	95	2	96	1	95	9	94,73
11	2	96,66	1	95	2	96	1	95	9	95,78
12	2	96,66	2	100	2	96	1	95	9	96,84
13	2	96,66	1	95	2	96	1	95	9	95,78
14	2	93,33	1	95	2	96	1	95	9	94,73
15	2	93,33	1	95	2	96	1	95	9	94,73
16	2	96,66	1	95	2	96	2	100	9	96,84
17	2	96,66	1	95	2	92	1	95	9	95,78
18	2	96,66	1	95	2	105	1	95	9	96,84
19	2	96,66	1	95	2	96	1	95	9	95,78
20	2	96,66	1	90	2	96	1	95	9	94,73
21	2	96,66	1	95	2	92	2	100	9	95,78
22	2	96,66	1	95	2	96	1	95	9	95,78
23	2	93,33	1	95	2	105	1	95	9	95,78
24	2	93,33	1	95	2	96	1	95	9	95,78
25	2	96,66	1	95	2	96	1	95	9	95,78
26	2	96,66	1	95	2	92	2	100	9	95,78
Ra- ta- rata	2	95,76	1	95,19	2	95,53	1	95,76	9	95,66

Berdasar pada hasil perhitungan tersebut, diperoleh data terkait aspek kelayakan isi produk *e-Modul* Batiks diperoleh nilai rata-rata sebesar 95,76, aspek kelayakan kebahasaan produk *e-Modul* Batiks dengan nilai rata-rata sebesar 95,19, aspek kelayakan sajian produk *e-Modul* Batiks diperoleh nilai rata-rata sebesar 95,53, dan aspek kelayakan kegrafikan produk *e-Modul* Batiks dengan nilai rata-rata 95,76.

Hasil skor persentase secara keseluruhan apabila dilihat dari empat aspek/ komponen, yakni 1) *kelayakan isi*, 2) *kelayakan kebahasaan*, 3) *kelayakan sajian*, serta 4) *kelayakan kegrafisan* diperoleh nilai kelayakan produk sebesar 95,66.

4. Perbandingan nilai *N-Gain* dari hasil *pretest* dan *posttest* untuk uji efektivitas yang dilakukan.

Tabel 10. Perbandingan hasil dari *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama Sekolah	Rata-rata			Kategori
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>N-Gain</i>	
1.	SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung	73,72	87,69	0,68	Cukup Efektif
2.	SMA Negeri 15 Bandar Lampung	72,43	88,09	0,67	Cukup Efektif
3.	SMA Taman Siswa Bandar Lampung	71,12	87,15	0,67	Cukup Efektif

Berdasar pada tabel 4.32 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata terjadi perubahan yang signifikan dari masing-masing sekolah, hasil *pretest* di SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung sangat berbeda dari hasil *posttest* sebesar 73,72 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 87,69 sedangkan hasil rata-rata nilai *N-Gain*nya 0,68 yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Nilai rata-rata hasil *pretest* di SMA Negeri 15 Bandar

Lampung sangat berbeda dari hasil *posttest* sebesar 72,43 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 88,09 sedangkan hasil rata-rata nilai *N-Gain*nya 0,67 yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Nilai rata-rata hasil *pretest* di SMA Taman Siswa Bandar Lampung sangat berbeda dari hasil *posttest* sebesar 71,12 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 87,15 sedangkan hasil rata-rata nilai *N-Gain*nya 0,67 yang termasuk dalam kategori cukup efektif.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Simpulan dalam penelitian ini, antara lain.

1. Tahap pengembangan produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android untuk siswa kelas X SMA diawali dengan menganalisis kebutuhan para guru dan siswa, kemudian hasil tersebut yang menjadi dasar dari pengembangan produk yang diinginkan. Setelah melewati enam tahap pengembangan, akhirnya peneliti menghasilkan *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android untuk siswa kelas X SMA.
2. Kelayakan bahan ajar multimedia interaktif berupa produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android yang dikembangkan dinyatakan “sangat layak”. Pemaparan presentase kelayakan dan keefektifan produk, ialah sebagai berikut.
 - a. Penilaian ahli materi berdasar pada keseluruhan aspek yang dinilai, produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R ini memperoleh skor akhir dengan

- presentase 93 dinyatakan “sangat layak”. Ahli materi menyatakan produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R sangat layak diuji coba dan digunakan dengan saran dan revisi.
- b. Penilaian ahli media berdasar pada keseluruhan aspek yang dinilai, produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R ini memperoleh skor akhir dengan presentase 95 dinyatakan “sangat layak”. Ahli media menyatakan produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R sangat layak diuji coba dan digunakan dengan saran dan revisi.
- c. Penilaian praktisi berdasar pada keseluruhan aspek yang dinilai, produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R ini memperoleh skor akhir dengan presentase 95,75 dinyatakan “sangat layak”. Praktisi menyatakan produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R sangat layak diuji coba dan digunakan dengan saran dan revisi.
- d. Penilaian tiga guru Bahasa Indonesia dari masing-masing sekolah menyatakan produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R “sangat layak” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran keterampilan membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R.
3. Berdasar pada perhitungan hasil dari *pretest*, *posttest*, dan *N-Gain*, *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R dinyatakan “cukup efektif” untuk meningkatkan kemampuan keterampilan membaca teks eksposisi melalui produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R. Dengan

demikian, bahan ajar multimedia interaktif berupa produk *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi teks eksposisi di kelas X SMA.

Saran

Saran dalam penelitian ini, ialah sebagai berikut.

1. Bagi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, semoga produk yang dihasilkan pada penelitian ini sekiranya mampu memiliki kelayakan yang berguna dalam penyajian materi pembelajaran sehingga para guru menjadi lebih mudah dan leluasa untuk mengembangkan keterampilan membaca yang diterapkan dalam proses pembelajaran materi teks eksposisi di kelas X SMA.
2. Bagi siswa khususnya kelas X SMA, semoga penelitian ini sebagai salah satu sarana yang berguna membantu serta memudahkan mereka ketika memahami dan mengembangkan minat serta pemahaman mengenai keterampilan membaca dalam materi teks eksposisi sehingga dapat bermanfaat pula untuk diaplikasikan ke dalam kehidupan mereka sehari-hari.
3. Semoga penelitian ini akan dapat ditindaklanjuti oleh peneliti lainnya sebagai bahan acuan atau referensi untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Atiqah, A., Maleque, M. A., Jawaid, M., Iqbal, M. (2014). *Development of Kenaf-Glass Reinforced Unsaturated Polyester Hybrid*

- Composite for Structural Applications*. Composite Part B Vol. 56 pp 68-73.
- Gunadharma, Ananda. 2011. *Pengembangan Modul Elektronik sebagai Sumber Belajar untuk Mata Kuliah Multimedia Design (Skripsi)*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Keraf. 1980. *Eksposisi dan Deskripsi*. Bandung: Nusa Indah.
- Kim, D. H., & Huynh, H. (2007). *Comparability of computer and paper-and-pencil versions of Algebra and Biology assessments*. Journal of Technology, Learning, and Assessment. 6 (4), 1-35.
- Marwanta, Andi. 2018. *Pengembangan Bahan ajar Bahasa Indonesia Berbasis Aplikasi Android pada Materi Paragraf Deskripsi untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Wedi Klaten (Skripsi)*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Mojarrad, Hamid & Hemmati, Mohsen. 2013. *Computer-Based Assessment (CBA) VS. Paper/Pencil-Based Assessment (PPBA): An Investigation Into The Performance and Attitude of Iranian Efl Learners' Reading Comprehension*. Volume 4 (4), 418-428.
- Panyahuti. 2018. *Membangun Ujian Online Berbasis Mobile (Android) & Komputer untuk SMK/SMA/ SMP*.
- Permendikbud. 2018. *Permendikbud No. 36 Tahun 2018 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/ Madrasah Aliyah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Riadi, Bambang. 2015. *Kemampuan membaca kritis dengan Menggunakan Teknik SQ3R Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (Skripsi)*. Universitas Lampung: Bandar Lampung.
- Riduwan dan Sunarto. 2009. *Pengantar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Setyawan dan Syaifudin. 2017. *Pengembangan Media Keterampilan Membaca Puisi Berbasis Android Bagi Siswa Gaya Belajar Auditoris pada Jenjang SMA (Tesis)*. Semarang: UNNES.
- Sitepu, B. P. 2014. *Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.