



Pengembangan E-Modul Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia pada Mahasiswa Poltekkes Kemenkes dan Unipa Surabaya

Indayani¹, Mimas Ardhianti², Eko Cahyo Prawoto³
Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan,
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia
indayani@unipasby.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.32528/bb.v10i2.3056>

First received: 30-03-2025

Final proof received: 11-08-2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan e-modul berbasis android untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia pada mahasiswa Poltekkes Kemnkes dan Unipa Surabaya. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan e-modul bahasa Indonesia berbasis android, mendeskripsikan kelayakan e-modul, dan mendeskripsikan tingkat efektivitasnya. Rendahnya minat dan motivasi mahasiswa dalam pembelajaran mata kuliah bahasa Indonesia karena ketidakmenarikan mata kuliah Bahasa Indonesia dengan kebutuhan akademik mahasiswa. Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian pengembangan research and development (R&D) model ADDIE terdapat lima tahapan dalam Model ADDIE antara lain, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui angket; 1) angket validasi modul, 2) angket validasi ahli perancangan e-modul, 3) angket proto tipe e-modul, 4) angket dosen pengampu Mata Kuliah Bahasa Indonesia di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dan Poltekkes Kemenkes Surabaya, dan 5) angket mahasiswa yang menempuh mata kuliah Bahasa Indonesia di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dan Poltekkes Kemenkes Surabaya. Selanjutnya teknik penganalisan data peneliti menggunakan teknik analisis kuantitatif dengan mengacu pada pedoman penskoran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Arimbi dapat digunakan dengan baik dan dapat membantu siswa dalam belajar bahasa Indonesia sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Indonesia, terutama dalam materi kata dan pembentukan kata, kalimat yang efektif, dan paragraf.

Kata kunci: Pengembangan e-modul, Android, Bahasa Indonesia

ABSTRACT

This study aims to describe the development of an Android-based e-module to improve Indonesian language proficiency among students of

Poltekkes Kemenkes and Unipa Surabaya. The objectives of this research and development study are to produce an Android-based Indonesian language e-module, to describe its feasibility, and to analyze its effectiveness. The low interest and motivation of students in learning the Indonesian language course are due to the perceived lack of relevance of the subject to their academic needs. This research employed a descriptive qualitative approach with the research and development (R&D) type using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through questionnaires, including: (1) module validation questionnaire, (2) e-module design expert validation questionnaire, (3) e-module prototype questionnaire, (4) lecturer questionnaire for Indonesian language courses at Universitas PGRI Adi Buana Surabaya and Poltekkes Kemenkes Surabaya, and (5) student questionnaire for those taking Indonesian language courses at Universitas PGRI Adi Buana Surabaya and Poltekkes Kemenkes Surabaya. Data analysis was conducted using quantitative techniques with reference to scoring guidelines. The results indicate that the Arimbi application can be effectively used to support students in learning Indonesian, thereby enhancing their speaking ability in Indonesian, particularly in the areas of words and word formation, effective sentences, and paragraphs.

Keywords: e-module development; Android; Indonesian language

1. PENDAHULUAN

Rendahnya minat dan motivasi mahasiswa untuk mengikuti setiap proses pembelajaran mata kuliah bahasa Indonesia didasarkan pada beberapa hal, yaitu; tidak menarik atau tidak relevan mata kuliah bahasa Indonesia dengan kebutuhan akademik mahasiswa, rendahnya pemahaman tentang pentingnya konsep dasar bahasa Indonesia dalam dunia akademik, dan terbatasnya sumber belajar yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Tantangan ini mendorong peneliti untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman mahasiswa akan pentingnya menguasai bahasa Indonesia secara akademik, serta menyediakan sumber belajar yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Pengembangan modul ini diharapkan dapat menjadi solusi yang relevan terhadap masalah rendahnya minat dan motivasi mahasiswa dalam mata kuliah bahasa Indonesia, serta meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar secara mandiri.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata kuliah wajib nasional, yang berarti mata kuliah tersebut harus diselenggarakan oleh semua program studi dari setiap perguruan tinggi di Indonesia. Namun, dalam pelaksanaannya, minat dan motivasi mahasiswa untuk mengikuti setiap proses pembelajaran mata kuliah rendah. Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan, ada tiga penyebab utama masalah tersebut, yaitu; 1) Mata kuliah bahasa Indonesia tidak menarik atau tidak relevan dengan kebutuhan akademik mahasiswa, 2) rendahnya pemahaman mahasiswa akan pentingnya memahami konsep dasar bahasa Indonesia dalam dunia akademik, 3) terbatasnya sumber belajar yang relevan dengan perkembangan teknologi yang pesat saat ini. Hal ini tentunya menjadi tantangan bagi

peneliti untuk dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar dan memahami pentingnya menguasai bahasa Indonesia secara akademik, serta menyediakan sumber belajar yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

Hal ini tentunya menjadi tantangan bagi peneliti untuk dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar dan memahami pentingnya menguasai bahasa Indonesia secara akademik, serta menyediakan sumber belajar yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini memang menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Salah satu bentuk perkembangan teknologi adalah penggunaan gadget berbasis android yang sangat tersebar luas di masyarakat dan di kalangan pelajar. Perkembangan aplikasi berbasis android semakin masif dan menyentuh semua bidang, termasuk pendidikan. Ada pengaruh teknologi informasi dan komunikasi terhadap dunia pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran.

Rosenberg (Ilham, Hakim & Hardian, 2020) telah mengidentifikasi lima pergeseran dalam proses pembelajaran seiring dengan perkembangan penggunaan teknologi. Pergeseran ini meliputi: 1) pergeseran dari pelatihan ke kinerja; 2) transisi dari kelas menjadi fleksibel, dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja; 3) transformasi dari penggunaan kertas ke penggunaan online, gadget, atau saluran digital lainnya; 4) pergeseran dari fokus pada fasilitas fisik ke fasilitas berbasis jaringan; dan 5) perubahan dari waktu siklus ke penggunaan waktu nyata. Perkembangan teknologi dalam pembelajaran tentunya dapat memberikan dampak positif bagi proses pembelajaran. Izzah, Pradoko & Syukur (2021) menyatakan bahwa teknologi mampu menyajikan informasi dan pengetahuan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, Aminatun, dkk (2016) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran membutuhkan persiapan dan perencanaan yang matang agar pengembangan dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Salah satu media pembelajaran yang relevan dalam proses pembelajaran saat ini adalah pengembangan e-modul berbasis android. E-modul merupakan media pembelajaran yang dapat diakses secara mandiri dan disusun dengan struktur yang tertib, disajikan dalam format elektronik, serta dilengkapi dengan unsur audio, navigasi, dan animasi (Ilmi et al., 2021). Sejalan dengan pendapat tersebut, e-modul Kusumayanti & Astuti (2021) dirancang menggunakan aplikasi multimedia yang memungkinkan penggabungan berbagai format file ke dalam format digital. Formatnya meliputi teks, gambar, grafik, animasi, audio, dan video.

Kegunaannya e-modul bahasa Indonesia dalam pembelajaran bahasa Indonesia dibuktikan dengan penelitian Azkiya, Tamrin, Yuza & Madona (2022); Firda dkk. (2023); Fitriani & Indriaturrahmi (2020); Kusmiarti dkk. (2023); Mayeni, Amarullah, Vrativi, Putra, Rahayu & Hidayatullah (2023); Mayeni dkk. (2023); Oktavia (2021); Pratama & Susilowibowo (2021); Setyawan (2022); Widiastutik (2021); Wijayanti, Wulandari & Wiarta (2022) bahwa e-modul yang dikembangkan sangat dibutuhkan oleh mahasiswa, dan dikembangkan untuk mendapatkan rasa kesesuaian antara kebutuhan mahasiswa

dengan relevansi perkembangan teknologi saat ini, penggunaan menu sederhana dalam aplikasi yang dikembangkan, serta desain tampilan yang menarik, yang secara efektif merangsang motivasi belajar siswa.

Dari e-modul Indonesia yang telah dipublikasikan dan digunakan oleh dosen dan mahasiswa, tidak ada e-modul berbasis android. Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang digunakan pada perangkat ponsel. Android menyediakan platform terbuka bagi pengembang untuk membuat aplikasi yang dapat digunakan di berbagai perangkat seluler (Prabowo, Wijayanto, Yudanto & Nugroho, 2020). Android biasanya digunakan di smartphone dan tablet PC. E-modul ini dirancang untuk dioperasikan melalui smartphone yang menggunakan sistem operasi Android. Sistem operasi android (Asmianto, 2022) adalah salah satu sistem operasi yang dapat ditemukan di smartphone dan tablet. Ada beberapa keunggulan Android, antara lain: platform lengkap, open-source, dan platform gratis. Lebih lanjut, Izzah, Pradoko & Syukur (2021) menyatakan bahwa sistem operasi Android merupakan penghubung antara perangkat elektronik dan pengguna smartphone, sehingga memudahkan interaksi antara keduanya dan memungkinkan pengguna untuk menggunakan berbagai aplikasi seluler. Keunggulan android ini memberikan peluang besar bagi programmer untuk terlibat dalam pengembangan dan pembuatan aplikasi android. Pengembangan e-modul berbasis android mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis (Al Rasyid & Partana, 2021).

Ada tiga pertanyaan yang terjawab dalam penelitian ini: (1) bagaimana pengembangan e-modul berbasis android untuk meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia pada mahasiswa PGRI Universitas Adi Buana Surabaya dan mahasiswa Politeknik Kesehatan Surabaya? (2) bagaimana penerapan e-modul berbasis android untuk meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia pada mahasiswa PGRI Universitas Adi Buana Surabaya dan mahasiswa Politeknik Kesehatan Surabaya?, dan (3) apa hasil analisis penerapan e-modul berbasis android untuk meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia pada mahasiswa PGRI Universitas Adi Buana Surabaya dan mahasiswa Politeknik Kesehatan Surabaya?.

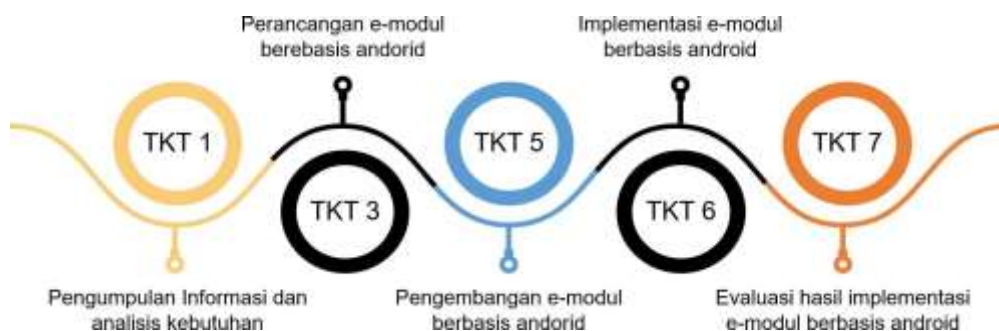
Pengembangan e-modul berbasis android pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia tentunya dapat menciptakan fasilitas pembelajaran interaktif dengan menggunakan gambar, audio, video dan elemen interaktif lainnya sehingga mahasiswa dapat belajar lebih menyenangkan dan menarik. Modul yang dikembangkan juga berisi video pembelajaran dan kuis interaktif, yang dapat menguji kemampuan siswa untuk berbicara bahasa Indonesia secara akademis. Selain itu, pengembangan e-modul tentunya memfasilitasi aksesibilitas yang lebih baik karena dapat dengan mudah diakses oleh mahasiswa di toko aplikasi atau pada halaman yang disediakan oleh peneliti.

Penelitian pengembangan e-modul berbasis android ditujukan untuk mahasiswa PGRI Universitas Adi Buana Surabaya dan mahasiswa Politeknik Kesehatan Surabaya. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan e-modul Indonesia berbasis android masih jarang dilakukan oleh para peneliti sehingga ada urgensi dalam pengembangan e-modul Indonesia berbasis android. Berdasarkan pemaparan ke depan,

peneliti mengambil topik penelitian berupa; pengembangan e-modul berbasis Andorid untuk meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia siswa. Pengembangan modul diharapkan dapat menjadi solusi yang relevan untuk masalah ini. Selain itu, pengembangan e-modul berbasis andorid diharapkan dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar mandiri.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian pengembangan penelitian dan pengembangan (R&D) model ADDIE (Pendit et al., 2022). Ada lima tahapan dalam Model ADDIE, termasuk, menganalisis desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.



Pengumpulan informasi dan analisis kebutuhan: pada tahap ini melakukan penelitian awal dengan menggali informasi setiap permasalahan yang timbul terkait minat mahasiswa dan pemahaman mahasiswa akan pentingnya belajar bahasa Indonesia di ruang akademik, serta mengumpulkan informasi tentang sumber belajar atau media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik mahasiswa PGRI Universitas Adi Buana Surabaya dan Politeknik Kementerian Kesehatan Surabaya.



Desain e-modul: pada tahap ini, peneliti merancang e-modul dengan mengacu pada materi dan karakteristik media pembelajaran berbasis visual, audio, dan audio-visual.

No	Elements	Information
1	Material	Spelling, Words and Formation of words, sentences, and paragraphs
2	Learning strategies	PBL and PJBL learning strategies
3	Teaching Materials	Learning materials and visual, audio, and audio-visual media
4	Learning Model	PBL and PJBL learning models
5	Learning Evaluation	Practice questions

Pengembangan e-modul: pada tahap ini, peneliti mengembangkan e-modul berbasis android dengan melakukan uji coba terbatas, revisi/peningkatan, hingga mendapatkan hasil yang maksimal dan mendapatkan validasi ahli.



Implementasi e-modul: pada tahap ini, prototipe e-modul Indonesia diimplementasikan pada mahasiswa PGRI Universitas Adi Buana Surabaya dan Politeknik Kementerian Kesehatan Surabaya.

Evaluasi hasil pelaksanaan e-modul: pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi terkait hasil implementasi e-modul Indonesia untuk mengetahui tingkat keberhasilan e-modul dalam upaya meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia mahasiswa PGRI Universitas Adi Buana Surabaya dan Politeknik Kementerian Kesehatan Surabaya.

Pengumpulan data dilakukan melalui pengisian kuesioner yang dilakukan dengan mengisi kuesioner dengan 5 skala likert. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari; 1) kuesioner validasi modul, 2) kuesioner validasi ahli e-modul desain, 3) e-

modul prototype kuesioner, 4) kuesioner untuk dosen Mata Kuliah Bahasa Indonesia Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dan Kementerian Kesehatan Politeknik Surabaya, dan 5) kuesioner bagi mahasiswa yang mengambil mata kuliah bahasa Indonesia di PGRI Universitas Adi Buana Surabaya dan Politeknik Kementerian Kesehatan Surabaya.

Pada tahap analisis data, peneliti menggunakan teknik analisis kuantitatif dengan rumus sebagai berikut;

$\text{Eligibility Values} = \frac{\text{Total Overall Score}}{\text{Number of items}}$

Kemudian dilakukan penilaian sesuai dengan kriteria evaluasi dengan pedoman penilaian sebagai berikut;

No.	Aspects	Score
1.	Excellent	5
2.	Good	4
3.	Enough	3
4.	Less	2
5.	Very Less	1

3. PEMBAHASAN

Pada bagian ini, akan dibahas tahapan pengembangan, implementasi, dan hasil analisis implementasi aplikasi E-Module berbasis android yang berisi materi perkuliahan bahasa Indonesia (modul, video pembelajaran: a) kata dan pembentukan kata, b) kalimat, c) paragraf. Pengembangan modul dilakukan dengan model ADDIE melalui tahapan berikut:

Pengumpulan informasi dan analisis kebutuhan:

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan informasi terkait kebutuhan siswa untuk belajar bahasa Indonesia. Pengumpulan informasi dilakukan melalui pengisian google form dan pada subjek. Hasil pengumpulan data adalah: 1) diperlukan video pembelajaran tentang materi bahasa Indonesia, terutama yang membahas kata, kalimat, dan paragraf, 2) diperlukan soal latihan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa, khususnya pada

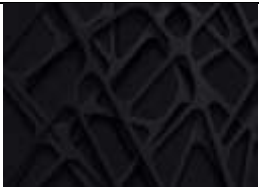
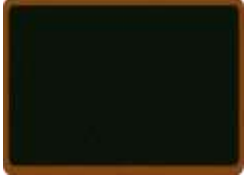
materi kata, kalimat, dan paragraf, 3) diperlukan modul yang dapat diakses dalam bentuk satu aplikasi untuk memudahkan pembelajaran. Selanjutnya, kebutuhan subjek penelitian dibahas melalui FGD oleh tim peneliti, untuk kemudian ditindaklanjuti pada tahap selanjutnya.

Tahap desain:

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan materi untuk dikembangkan menjadi e-modul berbasis android, antara lain; 1) pemilihan materi pembelajaran, 2) pemilihan materi pembelajaran yang terdapat dalam modul yang telah disusun, 3) pemilihan media pembelajaran di YouTube yang membahas materi tentang kata, kalimat efektif, dan paragraf, 4) penyusunan soal latihan bahasa Indonesia yang membahas kata, kalimat, dan paragraf, 5) desain e-modul berupa aplikasi berbasis Android, Pada tahap ini tim peneliti menentukan tema aplikasi, susunan aplikasi, dan pola penggunaan aplikasi. Semua tahapan dikonsultasikan dengan para ahli untuk mendapatkan validasi, skor rata-rata hasil validasi adalah 4,8.

Tahap pengembangan aplikasi:

Pada tahap ini, tim peneliti melakukan beberapa tahapan pengembangan, yaitu; Pertama, pembuatan desain latar belakang dan ikon pada aplikasi sebagai berikut;

	1. Background design 1 in the app		9. Button design to play learning videos
	2. Background design 2 in the app		10. Quiz question board design

	3. Background design 3 on the app		11. Design the button for the next question on the quiz
	4. Animated design to direct users to the app menu		12. Correct answer symbols on quizzes
	5. Information board animation design		13. Incorrect answer symbols on quizzes
	6. Design the button back to the main menu		14. Back button icon on quiz
	7. App menu board design		15. App icons
	8. Design a button back to the home page		

Kedua, aplikasi ini dikembangkan dengan perangkat lunak Smart App Creator (SAC). SAC dipilih karena fleksibilitas berbagai output, salah satunya berupa APK, sehingga nantinya dapat diinstal pada setiap perangkat berbasis android. Selain itu, SAP menyediakan fitur lengkap untuk pengembangan aplikasi. Pengembangan aplikasi dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu; 1) membuat halaman di setiap menu, 2) memasang ikon di setiap halaman, 3) mengaktifkan fungsi tombol di setiap halaman, 4) menghubungkan setiap tombol dengan tautan video, 5) menyelesaikan aplikasi dalam format APK, 6) melakukan uji coba terbatas. Berikut ini adalah hasil pengembangan aplikasi e-modul Indonesia.

	The display of the ARIMBI application (Application for Relaxation of Living Indonesian) or Indonesian e-module on the device
	The initial view of the Arimbi app
	Menu display on the Arimbi application
	Arimbi application learning objectives display
	The display of the module menu on the Arimbi application that can be easily accessed by students
	The display of the quiz menu on the Arimbi application
	Display when the correct answer choice is on the Arimbi application, users will get a score for each question they work on

7) Validasi ahli, pada tahap ini ahli media melakukan penilaian pada setiap halaman, dan melakukan uji coba setiap tombol aplikasi. Hasil evaluasi anggota adalah sebagai berikut:

No.	Assessed Aspects	Score
1.	The application file is not large	5
2.	The app doesn't run slow	5
3.	The app does not stop during operation	5
4.	The gadget does not stop during operation The gadget does not stop during operation	5
5.	The application can be run on an android-based operating system	5
6.	The app is easy to run	5

7.	Comes with instructions for running the application	4
8.	Equipped with a clear balk feed	5
9.	Have a clear flow of application usage	5
10.	Operation as directed	5
11.	Simple operation	5
ASPECTS OF VISUAL COMMUNICATION		
12.	Users can interact with the app	4
13.	Creative in pouring ideas	5
14.	Use of unobtrusive sound	4
15.	The sound used is right	4
16.	The sound used is interesting	4
17.	Displays used in interesting applications	5
18.	The writing is readable well	5
19.	The color is right	
20.	The animations used are interesting	5
21.	Animations are not intrusive	5
22.	Simple buttons	5
23.	Buttons work fine	5
Total Score		115

Nilai kelayakan = $\frac{115}{24} = 4,77$ Sangat Baik

24

Berdasarkan hasil perhitungan skor, hasil validasi ahli adalah 4,7 atau memiliki kriteria yang sangat baik yaitu skor maksimal 5. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan sudah siap untuk diimplementasikan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan e-modul berbasis android dapat meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia pada mahasiswa Politeknik Kementerian Kesehatan dan Unipa Surabaya dapat berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman bahasa Indonesia. Khairul, Haryati & Yusman (2018) android adalah sistem operasi untuk perangkat seluler berbasis Linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi. E-modul berbasis Android sebagai upaya meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia yang baik dan benar tentunya dapat digunakan oleh siswa di mana saja dan kapan saja. Dalam pengembangan e-module berbasis android ini, terdapat materi pembentuk kata (morfologi). Hal ini sejalan dengan pendapat Hidayatullah (2022) bahwa morfologi memiliki peran penting bagi mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Indonesia dalam memahami proses pembentukan kata.

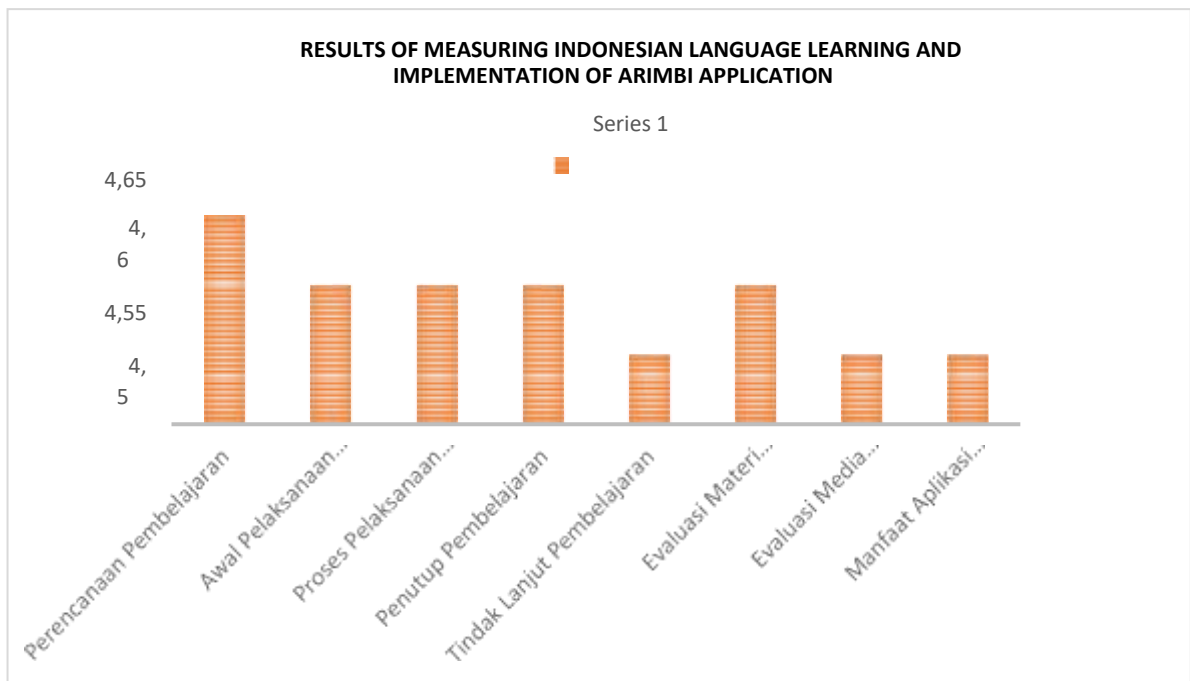
Tahap implementasi E-Module:

Pada tahap ini, e-modul/aplikasi berbasis android diunggah di google drive, penyimpanan di google drive dimaksudkan untuk memudahkan siswa dalam mengunduh aplikasi. Pelaksanaan masif tersebut akan dilakukan pada 17 November -5 Desember 2023. Dalam proses pelaksanaannya, mahasiswa diwajibkan mengunduh dan menggunakan aplikasi selama pembelajaran materi kata dan pembentukan kata, kalimat, dan paragraf. Selanjutnya, mahasiswa mengisi google form yang berisi instrumen kepuasan mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran Mata Kuliah Bahasa Indonesia dan menggunakan aplikasi. Ada 87 pertanyaan yang dijawab oleh siswa. Berdasarkan data yang diambil, terdapat 398 responden dari Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dan Politeknik Kementerian Kesehatan Surabaya.

Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, diperoleh data dari hasil pengukuran di Politeknik Kementerian Kesehatan Surabaya sebanyak 234 responden dari tiga departemen, yaitu; 1) D-3 Sanitasi Lingkungan sebanyak 39 responden, 2) S-1 Sanitasi Lingkungan sebanyak 65 responden, dan 3) D-3 Gizi sebanyak 130 responden. Selanjutnya, hasil survei di PGRI Universitas Adi Buana diperoleh oleh 164 responden dari sepuluh program studi, yaitu: 1) S-1 Biologi sebanyak 6 responden, 2) S-1 Manajemen sebanyak 60 responden, 3) S-1 Pendidikan Bahasa Inggris sebanyak 19 responden, 4) S-1 Pendidikan Luar Biasa sebanyak 1 responden, 5) S-1 PPkN sebanyak 12 responden, 6) S-1 Kebidanan sebanyak 3 responden, 7) S-1 Pendidikan Jasmani sebanyak 50 responden, 8) S-1 Statistika sebanyak 3 responden, 9) S-1 Teknik Industri sebanyak 3 responden, 10) S-1 Teknik Lingkungan sebanyak 6 responden. Secara umum, berikut adalah grafik hasil pengukuran:

No.	Aspects	Score
1.	Learning Planning	4,6
2.	The Beginning of Learning Implementation	4,5
3.	Learning Implementation Process	4,5
4.	Learning Wrapping Up	4,5
5.	Follow-up Learning	4,4
6.	Evaluation of Learning Materials	4,5
7.	Evaluation of Learning Media	4,4
8.	Benefits of Learning Apps	4,4
Average		4,4



Berdasarkan hasil pengukuran tersebut, dapat dilihat bahwa dari delapan aspek umum yang dijelaskan dalam beberapa pernyataan sebagai instrumen ukur, diketahui bahwa skor rata-rata berada di 4,4 dari skor maksimal 5. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran dan pelaksanaan modul di Politeknik Kementerian Kesehatan Surabaya dan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya masuk dalam kategori baik. Oleh karena itu, melalui penelitian yang dilakukan, tentunya aplikasi E-Module dapat diimplementasikan kepada mahasiswa yang sedang mengambil Bahasa Indonesia courses. The results of the responses of students and lecturers are also supported by previous research with positive responses (Fadilah et al., 2023; Nazara et al., 2022; Pendit, Amelia, Piloc & Sari, 2022; Putri & Muhartati, 2018; Sutopo & Setiadi, 2020; Ulimaz, 2021).

Belajar dengan e-modul berbasis android ini juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang dapat mendukung prestasi belajar bahasa Indonesia. Hal ini sejalan dengan sejumlah penelitian lain yang menyebutkan bahwa e-modul berbasis android terindikasi dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia, yaitu dengan meningkatkan keaktifan siswa (Putri et al., 2024). Hasil penelitian juga menyatakan bahwa penerapan e-modul berbasis android dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar bahasa Indonesia (Kusmiarti et al., 2023). Penelitian oleh Noprina et al.

(2022) menyebutkan bahwa pengembangan e-modul berbasis android dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sekaligus menumbuhkan kesadaran untuk menghormati perbedaan. Penelitian juga dapat meningkatkan soft skill mahasiswa, yaitu dengan bekerja sama, berpikir kritis, tanggung jawab dan berpikir kreatif dapat dikembangkan melalui e-modul berbasis android.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia melalui e-modul berbasis android secara keseluruhan merupakan bentuk media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar berdasarkan hasil analisis kebutuhan di lapangan. Purwoko & Riawan (2020) menyatakan bahwa status analisis kebutuhan e-modul menunjukkan bahwa siswa membutuhkan materi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk dipelajari, seperti modul elektronik. Hal ini sesuai dengan pernyataan Diana (2021) yang menyatakan bahwa materi pembelajaran yang diperlukan mudah didapat dan dalam format digital. Dengan demikian, siswa senang menggunakan e-modul sebagai sumber belajar karena bersifat praktis.

produk ini adalah aplikasi ini hanya bisa dipakai gadget yang berbasis android.

Pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan e-modul berbasis android sebagai bentuk media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Secara keseluruhan, modul pembelajaran merupakan alat pembelajaran yang berisi materi, metode, keterbatasan, dan evaluasi yang disusun secara sistematis dan menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Farawansah & Makmur, 2022). Belajar dengan e-modul berbasis android ini juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Hal ini sejalan dengan sejumlah penelitian lain yang menyebutkan bahwa e-modul pembelajaran bahasa Indonesia berbasis android diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa (Pratiwi & Mulyati, 2020). Hasil penelitian juga menyebutkan bahwa penerapan e-modul berbasis android dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Budihardjo & Prapanca, 2023). Penelitian Susetyo (2021) menyebutkan bahwa gadget berbasis Android harus dimaksimalkan dalam fungsinya, tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau perkuliahan.

Kelebihan produk ini adalah aplikasi Arimbi dapat digunakan dengan baik dan dapat membantu mahasiswa dalam belajar bahasa Indonesia sehingga dapat

meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berbahasa Indonesia utamanya pada materi kata dan pembentukan kata, kalimat efektif, serta paragraf. Kelemahan

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui model pengembangan ADDIE. Hasil dari pengembangan tersebut adalah aplikasi berbasis android yang dapat digunakan oleh mahasiswa Politeknik Kementerian Kesehatan Surabaya dan PGRI Universitas Adi Buana Surabaya yang mengambil mata kuliah bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil pengukuran pembelajaran dan implementasi aplikasi melalui delapan aspek dengan 398, diperoleh skor rata-rata 4,4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Arimbi dapat digunakan dengan baik dan dapat membantu siswa dalam belajar bahasa Indonesia sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Indonesia, terutama dalam materi kata dan pembentukan kata, kalimat yang efektif, dan paragraf.

5. REFERENSI

- Al Rasyid, M., & Partana, C. P. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Android pada Materi Kesetimbangan Kimia untuk Peserta Didik SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(4), 670. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i4.14737>
- Aminatun, T., Subali, B., Prihartina, I., Masing, F. A., Dwiyan, A., Nindiasari, T., Sidiq, A., & Luthfi, M. (2016). Pengembangan E-Module Berbasis Android Mobile Materi Ekosistem Lokal Nusa Tenggara untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Siswa SMA. *Snps*, 223–230.
- Asmianto, et al. (2022). Jurnal Sosial Internasional. *International Journal of Social Service and Research*, 12–19.
- Azkiya, H., Tamrin, M., Yuza, A., & Madona, A. S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 409–427.
- Budihardjo, M. F., & Prapanca, A. (2023). Pengembangan E-Modul Berplatform Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Layanan Jaringan Untuk Siswa Kelas XI. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Educatio*, 8(2), 25–34.

- Diana, P. Z. (2021). Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 10(2), 153–160.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01–17.
- Farawansah, V. Y., & Makmur, T. (2022). E-Modul Berbasis Android dalam Mendukung Aktivitas Belajar Mandiri Peserta Didik. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 11(1), 29–34.
- Firda, F., Hamdu, G., & Nugraha, A. (2023). Pengembangan e-Modul topik penjernihan air berbasis Education for Sustainable Development (ESD) di Sekolah Dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 1579–1585.
- Fitriani, F., & Indriaturrahmi, I. (2020). Implementasi E-Modul Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Web. In *Prosiding Seminar Nasional FKIP Universitas Mataram*, 168–172.
- Hidayatullah, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Morfologi Bahasa Indonesia Berbasis Android. *Diglosia: Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, Dan Kesusastraan Indonesia.*, 6(1), 238–247.
- Ilham, S., Hakim, R., & Hardian, N. (2020). The Development Of An Android-Based E-Module In The History Of Da'wah Course In State Islamic Universities. *International Journal of Educational Dynamics (IJEDs)*, 3(1), 21–29.
- Ilmi, R., Arnawa, I. M., Yerizon, & Bakar, N. N. (2021). Development of an Android-Based for Math E-Module by using Adobe Flash Professional CS6 for Grade X Students of Senior High School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1742(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1742/1/012026>
- Izzah, N. F., Pradoko, A. M. S., & Syukur, S. W. (2021). The Development of Android Application-Based E-Module Learning Media on the Makassar Flute Learning Material for Year 8 Junior High School Students. *Proceedings of the 4th International Conference on Arts and Arts Education (ICAAE 2020)*, 552(Icaae 2020), 228–233. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210602.045>

- Khairul, K., Haryati, S., & Yusman, Y. (2018). Aplikasi Kamus Bahasa Jawa Indonesia dengan Algoritma Raita Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 11(1), 1–6.
- Kusmiarti, R., Paulina, Y., Rustinar, E., Zakaria, J., Puspidalia, Y. S., & Hasbullah, A. (2023). Respon mahasiswa dan dosen terhadap modul sintaksis bahasa Indonesia berbasis STEAM. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 9(1), 176–188.
- Kusmiarti, R., Paulina, Y., Rustinar, E., Zakaria, J., Puspidalia, Y. S., & Hasbullah, A. (2023). *Respon mahasiswa dan dosen terhadap modul sintaksis bahasa Indonesia berbasis STEAM* (Vol. 9, Issue 1). KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa.
- Kusumayanti, D., & Astuti, C. C. (2021). Android Based E-Module Development on Computer Learning and Basic Networks Class X TKJ. *JICTE (Journal of Information and Computer Technology Education)*, 5(1), 24–30. <https://doi.org/10.21070/jicte.v5i1.1335>
- Mayeni, R., Amarullah, T. A. H., Vratwi, S., Putra, D. A., Rahayu, I. D., & Hidayatullah, R. R. (2023). Pengembangan E-Modul Flipbook MKU Bahasa Indonesia Berbasis Flip PDF Professional pada Materi Menulis Karya Ilmiah untuk Mahasiswa Prodi TIK STKIP Pesisir Selatan. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 89–97.
- Mayeni, R., Amarullah, T. A. H., Vratwi, S., Putra, D. A., Rahayu, I. D., & Hidayatullah, R. R. (2023). Pengembangan E-Modul Flipbook MKU Bahasa Indonesia Berbasis Flip PDF Professional pada Materi Menulis Karya Ilmiah untuk Mahasiswa Prodi TIK STKIP Pesisir Selatan. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 89–97.
- Nazara, A. W., Halang, B., & Rezeki, A. (2022). *Respon siswa terhadap modul elektronik subkonsep sistem peredaran darah manusia berbasis problem based learning* (Vol. 6, Issue 2, pp. 3804–3811). <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.2978>
- Noprina, W., Handayani, D. F., & Deswarni, D. (2022). Need Analysis of Android E-Module based on Problem Based Learning Integrated of Anti-Bullying. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 4(3), 220–232.

- Oktavia, A. S. (2021). *Pengembangan E-Modul Bahasa Indonesia Berbasis Web di SMK Negeri 2 Wajo*. Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar.
- Pendit, S. S. D., Amelia, C., Piloc, N. A., & Sari Sitepu, M. (2022). Pengembangan E-Modul Discon Berbasis Android (E-Modul Disroid) Materi Bunyi Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(3), 175–191.
- Pendit, S. S. D., Amelia, C., Piloc, N. A., & Sari Sitepu, M. (2022). Pengembangan E-Modul Discon Berbasis Android (E-Modul Disroid) Materi Bunyi Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(3), 175–191.
- Prabowo, I. A., Wijayanto, H., Yudanto, B. W., & Nugroho, S. (2020). *E-BOOK Ajar Pemrograman Mobile Berbasis Android*. In *Angewandte Chemie International Edition*. https://eprints.sinus.ac.id/762/1/Buku_Ajar-Pemrograman_Android.pdf
- Pratama Putra, A., & Susilowibowo, J. (2021). E-Modul Berbasis Android Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Program Aplikasi Accurate Accounting V5 untuk Siswa Kelas XI A. *Urnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 250–256. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Pratiwi, T. M., & Mulyati, Y. (2020). Penerapan modul berbasis android dalam pembelajaran menulis cerpen. In *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, 502–506.
- Purwoko, Riawan, Y. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan E -Modul Berbasis Etnomatematika Produk Budaya Jawa Tengah. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–8.
- Putri, A. N., & Muhartati, E. (2018). Respon mahasiswa terhadap penggunaan modul berbasis guided inquiry pada matakuliah teknik dan manajemen laboratorium biologi. *Pedagogi Hayati*, 2(1), 38–41. <https://doi.org/10.31629/ph.v2i1.270>
- Putri, E. N., Rahmawati, L. E., Sufanti, M., & Mansoor, H. S. (2024). *Teacher and Student Responses to Educational Games Based on the Fisher Yates Shuffle Algorithm in Learning Advertising Texts, Slogans and Posters* (Vol. 10, Issue 1). KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa.
- Setyawan, W. (2022). *Pengembangan E-Modul Teks Eksposisi Berbasis HOTS*

- Menggunakan Sigil bagi Peserta Didik Kelas X SMK.* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Malang).
- Susetyo, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Mata Kuliah Bahasa Indonesia Berbasis Android. *Pena Literasi*, 3(1), 1–9.
- Sutopo, & Setiadi, B. R. (2020). Metal casting engineering courses assisted by digital smart modules: An assessment of experts and users. *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*, 9(5). <https://doi.org/10.36941/ajis-2020-0085>
- Ulimaz, A. (2021). Respon mahasiswa terhadap modul praktikum berbasis inkuiri terbimbing pada pembelajaran daring mata kuliah teknologi pengolahan limbah. *Jurnal Humaniora Teknologi*, 7(1), 21–26. <https://doi.org/10.34128/jht.v7i1.98>
- Widiastutik, T. (2021). Pengembangan E-Modul Bahasa Indonesia Kelas Xii Dengan Flip Pdf Profesional Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Tengah Pandemi Covid 19. *Inovasi-Jurnal Diklat Keagamaan*, 15(1), 35–41.
- Wijayanti, N. K. A., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2022). E-Modul Literasi Berbasis Cerita Rakyat Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 75–84.