



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Modul* di Smp Negeri 3 Tinombo Selatan

Farida¹, Novita Salwa Pratiwi Yamin², Idrus³, Siti Hadija Alaydrus⁴
Universitas Negeri Yogyakarta¹, Universitas Alkhairaat²³⁴

faridaarpin@gmail.com^{1*}, novithashalwa78@gmail.com²,
idrusaldjufri@gmail.com³, Sittihadija4026@gmail.com⁴

DOI: <https://doi.org/10.32528/bb.v11i2.5643>

First received: 22-05-2026

Final proof received: 01-09-2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan serta menilai validitas dan kepraktisan *e-modul* Bahasa Indonesia pada materi kalimat imperatif dan persuasif dalam gambar iklan untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Tinombo Selatan. Penelitian menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan model 4D yang meliputi *define*, *design*, *development* dan *disseminate*. Subjek penelitian ini terdiri atas satu validator media, satu validator materi, dua praktisi dan 25 peserta didik. Data dikumpulkan melalui angket validasi dan angket respon peserta didik, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rata-rata skor skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi media tahap akhir memperoleh rata-rata 5,00 dengan kategori sangat valid, validasi materi memperoleh rata-rata 4,40 dengan kategori valid, penilaian kepraktisan oleh praktisi memperoleh rata-rata 4,81 dengan kategori sangat praktis, dan respon peserta didik memperoleh rata-rata 4,408 dengan kategori sangat praktis. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *e-modul* yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada materi yang diteliti. Penelitian ini belum menguji efektivitas *e-modul* terhadap hasil belajar, sehingga penelitian lanjutan diperlukan untuk menilai dampaknya melalui desain eksperimen.

Kata kunci: *e-modul*, media pembelajaran, imperatif dan persuasif

ABSTRACT

This study aims to develop and evaluate the validity and practicality of an Indonesian language e-module on imperative and persuasive sentences in advertising images for eighth-grade students at SMP Negeri 3 Tinombo Selatan. The study employed a research and development (R&D) method using the 4D model, which includes *define*, *design*, *development*, and *disseminate*. The research subjects consisted of one media validator, one content validator, two practitioners, and 25 students. Data were collected

through validation questionnaires and student response questionnaires, then analyzed using quantitative descriptive analysis based on the mean scores of the Likert scale. The results showed that the final-stage media validation achieved an average score of 5.00, categorized as “highly valid”, the content validation achieved an average score of 4.40, categorized as “valid”; the practitioners’ assessment of practicality achieved an average score of 4.81, categorized as “highly practical”; and the student responses achieved an average score of 4.408, categorized “highly practical.” These findings indicate that the developed e-module meets the criteria for validity and practicality for use as an alternative learning medium for the subject matter under study. This study has not yet tested the effectiveness of the e-module on learning outcomes; therefore, further research is needed to assess its impact through an experimental design.

Keywords: e-module, learning medium, imperative and persuasive

1. PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat, seiring dengan. Perubahan pendidikan juga berlangsung mengikuti perkembangan mekanisme dan kebutuhan pembelajaran (Praoowo, 1988). Jamilah et al., (2021) menjelaskan bahwa teknologi informasi dapat mendukung pembelajaran apabila digunakan secara tepat dan didukung fasilitas yang memadai. Susilana et al., (2022) menegaskan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong kebutuhan terhadap strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi terkini. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan teknologi digital juga dapat memperluas variasi media yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik (Siregar, et al., 2025).

Beragamnya kebutuhan peserta didik menjadi tantangan besar bagi pendidik dalam merancang proses pembelajaran. Mappanyompa et al. (2025) menunjukkan bahwa pengembangan kompetensi pendidik diperlukan untuk menjawab kompleksitas kebutuhan pembelajaran. Dewi, (2022) menekankan pentingnya peran pendidik sebagai fasilitator dan motivator). Media pembelajaran menjadi salah satu unsur yang membantu proses penyampaian materi agar lebih menarik, dan mudah dipahami peserta didik (Jazirotunnisa & Wiyanto, 2023). Nurfadhillah et al., (2021) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar.

Media pembelajaran merupakan sarana yang membantu penyampaian informasi, konsep, dan keterampilan dalam proses pembelajaran. Hidayatullah & Ramadhanti (2026) menjelaskan bahwa media pembelajaran digunakan untuk membantu guru untuk mengajar sekaligus membantu peserta didik belajar. Putri & Wirawati (2022) menunjukkan bahwa teknologi digital dapat juga digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dan memberi variasi dalam penyampaian materi. Dengan demikian, pemilihan media perlu mempertimbangkan kemudahan penggunaan daya tarik, serta kesesuaiannya dengan kebutuhan peserta didik.

E-Modul merupakan bahan ajar elektronik yang disusun secara sistematis dan dapat diakses melalui perangkat digital. Wulandari et al., (2023) menjelaskan bahwa *e-modul* merupakan sumber belajar yang menggunakan bentuk digital atau elektronik. Agung et al., (2022) menyatakan bahwa *e-modul* dapat memuat bahan ajar yang lengkap, menarik,

dan interaktif. Hidayati Azkiya et al., (2022) menunjukkan bahwa *e-modul* dapat digunakan dalam pembelajaran daring atau luring. Hendriko et al., (2024) menegaskan bahwa *e-modul* juga dapat mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri. Oleh karena itu, kualitas desain, kemudahan akses, serta dukungan pendidik menjadi faktor penting dalam penggunaan *e-modul*.

Berdasarkan kondisi awal yang ditemukan peneliti di SMP Negeri 3 Tinombo Selatan, pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII masih dominan menggunakan buku paket dan belum memanfaatkan *e-modul* secara khusus pada materi kalimat imperatif dan persuasif dalam gambar iklan. Penggunaan buku paket tetap memberikan struktur pembelajaran, tetapi variasi media diperlukan untuk memberi kesempatan peserta didik mengakses materi secara lebih fleksibel dan mandiri. Ginoga et al., (2022) menunjukkan bahwa pengembangan media digital dapat menjadi alternatif untuk membantu guru dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menjadi dasar kebutuhan pengembangan *e-modul* yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik di sekolah tersebut.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *e-modul* telah dikembangkan pada berbagai materi dan konteks pembelajaran. Agustin et al., (2025) menunjukkan hasil uji coba menghasilkan respon positif dengan peringkat konten, bahasa, dan kemudahan penggunaan yang sangat baik. Arum Gati Ningsih et al., (2025) menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi, hal itu menunjukkan *e-modul* pembelajaran bahasa Indonesia bermuatan kearifan lokal fase D untuk siswa terbukti layak sebagai bahan ajar di Smp. Norsalam & Rani, (2024) menunjukkan bahwa *e-modul* pembelajaran *Exe Learning* sebagai *Website Responsive* digital memberikan banyak keunggulan, siswa merasa *e-modul* sangat membantu dan memahami pembelajaran teks eksplanasi. Ubaidillah et al., (2023) menunjukkan beberapa manfaat untuk siswa dan guru serta meningkatkan hasil pembelajaran siswa pada saat dilakukannya tes pada materi puisi. Putra et al. (2021) mengembangkan video animasi interaktif sebagai media pembelajaran. Sugiharti et al. (2025) juga mengembangkan aplikasi Android berbasis problem based learning pada konteks materi yang berbeda.

Penelitian-penelitian terdahulu tersebut sama-sama memanfaatkan media digital, tetapi memiliki fokus materi, karakteristik produk, dan konteks pengguna yang berbeda. Arum Gati Ningsih et al. (2025) berfokus pada *e-modul* Bahasa Indonesia bermuatan kearifan lokal. Norsalam dan Rani (2024) berfokus pada teks eksplanasi, sedangkan Ubaidillah et al. (2023) berfokus pada materi puisi. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dikaji dalam naskah ini, belum ditemukan pengembangan *e-modul* yang secara khusus membahas kalimat imperatif dan persuasif dalam gambar iklan untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Tinombo Selatan. Dengan demikian, gap penelitian terletak pada kebutuhan media digital yang spesifik untuk materi dan konteks tersebut. Kebaharuan penelitian ini terletak pada pengembangan *e-modul* yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, dapat diakses melalui perangkat digital, serta dinilai dari aspek validitas dan kepraktisan sebelum digunakan lebih luas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pembelajaran *e-modul* dengan model 4D, (2) menentukan tingkat validitas *e-modul* berdasarkan penilaian validator media dan validator materi; dan (3) menentukan tingkat

kepraktisan e-modul berdasarkan penilaian praktisi serta respons peserta didik. Rumusan masalah penelitian berfokus pada proses pengembangan, tingkat validitas dan tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan. Fayrus dan Slamet (2022) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan diarahkan pada proses menghasilkan dan menilai produk yang dikembangkan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau research and development (R&D) dengan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), yaitu define, design, develop, dan disseminate. Objek penelitian adalah e-modul Bahasa Indonesia pada materi kalimat imperatif dan persuasif dalam gambar iklan. Subjek penelitian terdiri atas satu validator media, satu validator materi, dua praktisi, serta 25 peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Tinombo Selatan yang terdiri atas 14 peserta didik kelas VIII A dan 11 peserta didik kelas VIII B. Fayrus dan Slamet (2022) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan digunakan untuk menghasilkan serta menilai produk yang dikembangkan.

Instrumen pengumpulan data berupa angket validasi media, angket validasi materi, angket penilaian kepraktisan praktisi, dan angket respons peserta didik. Instrumen validasi media digunakan untuk menilai tampilan, kesesuaian, kepraktisan, kualitas, dan kebutuhan pengguna dengan mengacu pada Asyhar (2011). Instrumen validasi materi dan penilaian praktisi disusun dengan memodifikasi indikator BSNP (2016). Angket respons peserta didik digunakan untuk memperoleh data kepraktisan produk dari pengguna setelah e-modul diuji coba.

Tabel 1: Instrumen Validasi Media.

Variabel	Instrumen	No Butir
Media Pembelajaran Berbasis E-modul menggunakan heyzine flipbook	Bersih dan Menarik	1,2,
	Sesuai dengan peserta didik	3,4,,
	Praktis	5,6,
	Berkualitas baik	7
	Sesuai dengan kebutuhan peserta didik	8

(Sumber: Asyhar 2011)

Instrumen validasi media ini dibuat untuk melihat kelayakan modul elektronik dengan berbantuan aplikasi canva dan heyzine *flipbook*.

Tabel 2: Instrumen Validasi Materi

Variabel	Instrumen	No Butir
Media Pembelajaran Berbasis E-modul menggunakan heyzine flipbook	Kesesuaian materi dengan CP dan TP	1, 2,
	Keakuratan materi	3, 4,
	Keterbaharuan materi	5, 6, 7
	Ketersesuaian dengan perkembangan peserta didik	8, 9, 10.

(Sumber: Modifikasi BNSP 2016)

Instrumen validasi materi ini dibuat untuk menentukan kesesuaian materi yang terkandung dalam modul elektronik dengan berbantuan aplikasi canva dan heyzine flipbook.

Tabel 3: Instrumen Validasi Ahli Praktisi

Variabel	Instrumen	No Butir
Media Pembelajaran Berbasis E-modul menggunakan heyzine flipbook	E-Modul jelas penyajiannya	1
	Rapi dalam susunannya dan penyajiannya	2
	Penyajian e-modul bersih	3
	E-Modul mampu menarik minat belajar peserta didik	4
	E-Modul sesuai dengan karakteristik peserta didik	5
	E-Modul sesuai dengan topik yang diajarkan	6
	E-Modul mudah digunakan	7
	E-Modul mudah diakses dimana saja dan kapan saja.	8
	E-Modul dapat digunakan secara berulang-ulang	9
	E-Modul memiliki kualitas yang baik	10
	Mudah dibawa dan disimpan	11.

(Sumber: Modifikasi BNSP 2016)

Instrumen validasi praktisi digunakan untuk mengevaluasi kepraktisan media pembelajaran berbasis modul elektronik dengan berbantuan aplikasi canva dan heyzine flipbook.

Tabel 4: Instrumen Angket Respon Peserta Didik

Indikator	No Butir
Ketertarikan peserta didik terhadap tampilan e-modul	1, 2, 3,
Kemudahan peserta didik dalam menggunakan e-modul	4, 5
Kemudahan peserta didik dalam memahami materi kalimat imperatif dan persuasif dalam gambar iklan	6, 7, 8
Kemenarikan pembelajaran menggunakan e-modul berbasis teknologi	9, 10
Kemandirian peserta didik dalam belajar dan mengerjakan latihan melalui e-modul	11, 12

(Sumber: Modifikasi dari Fitriyah: 2024:46-47).

Instrumen angket ini digunakan untuk tanggapan siswa terhadap kepraktisan media pembelajaran berbasis modul elektronik dengan berbantuan aplikasi canva dan heyzine flipbook.

Jenis data penelitian berupa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil validasi dan angket respons peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan angket skala Likert. Responden memberikan tanda centang pada pilihan jawaban dengan skor 5 untuk Sangat Setuju, 4 untuk Setuju, 3 untuk Netral, 2 untuk Tidak Setuju, dan 1 untuk Sangat Tidak Setuju. Data dari validator digunakan untuk menentukan validitas dan kepraktisan

produk, sedangkan data respons peserta didik digunakan untuk menentukan kepraktisan e-modul dari sisi pengguna.

Tabel 5: Skor Butri Pernyataan Skala Likert Angket

Kategori Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif terhadap skor angket. Skor dari validator media, validator materi, dan praktisi dihitung menggunakan nilai rata-rata, kemudian diinterpretasikan berdasarkan interval kategori pada Tabel 6. Untuk penilaian kepraktisan, interval skor yang sama digunakan dengan istilah kategori sangat praktis, praktis, cukup praktis, kurang praktis, dan sangat kurang praktis. Analisis kepraktisan mengacu pada Supiyarto (2018).

$$R = \frac{\sum = 1 V_{ij}}{nm}$$

Keterangan:

R : Rata-rata hasil penilaian ahli praktisi

V_{ij} : Skor hasil evaluasi para ahli/praktisi ke-j

kriteria n : Jumlah para ahli yang menilai

m : Banyaknya kriteria

Setelah didapatkan rata-rata dari hasil validasi media pembelajaran berbasis *e-modul* maka akan dikategorikan menurut kriteria sebagai berikut.

Tabel 6: Interval Skor dan Kategori

Interval Skor	Kategori
4,22-5,00	Sangat valid
3,41-4,21	Valid
2,61-3,40	Cukup valid
1,80-2,60	Kurang valid
0-1,79	Sangat Kurang Valid

(Sumber: Adopsi dari Fitriyah 2024:51).

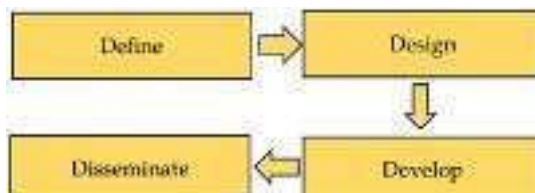
Penilaian terhadap kepraktisan dianalisis dengan menggunakan rumus dari Supiyarto (2018) sebagai berikut.

$$R = \frac{\text{Jumlah Keseluruhan Data}}{\text{Jumlah Responden}}$$

Prosedur penelitian menggunakan model pengembangan 4D dari Thiagarajan et al. (1974). Tahap define dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran,

karakteristik peserta didik, materi, dan tujuan pembelajaran. Tahap design dilakukan dengan merancang struktur dan tampilan e-modul. Tahap develop mencakup pengembangan produk, validasi ahli, revisi, dan uji coba kepada peserta didik. Tahap disseminate dilakukan secara terbatas kepada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Tinombo Selatan sebagai pengguna produk. Tahapan tersebut digunakan secara sistematis agar produk dapat dinilai sebelum digunakan secara lebih luas.

Gambar 1: Pengembangan Model 4D



3. PEMBAHASAN

a). Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap *define* diawali dengan analisis kurikulum dan kebutuhan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa SMP Negeri 3 Tinombo Selatan telah menggunakan Kurikulum Merdeka dan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII masih dominan menggunakan buku paket. Analisis tugas dilakukan untuk menyesuaikan kediatan dalam *e-modul* dengan tuntutan kurikulum, sedangkan analisis konsep difokuskan pada materi kalimat imperatif dan persuasif dalam gambar iklan. Siregar et al., (2025) menunjukkan bahwa teknologi digital dapat digunakan untuk memperluas variasi media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Temuan pada tahap *define* tersebut menjadi dasar penyusunan *e-modul* sesuai kebutuhan peserta didik.

b). Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain peneliti menghasilkan rancangan awal e-modul yang meliputi: (1) cover e-modul, (2) kata pengantar, (3) daftar isi, (4) petunjuk penggunaan, (5) profil belajar pancasila (6) capaian pembelajaran, (7) tujuan pembelajaran, (8) peta konsep, (9) uraian materi, (10) latihan soal, (11) pengayaan, (12) glosarium, (13) daftar pustaka dan, (14) biodata penulis. Struktur tersebut disusun agar peserta didik memperoleh alur belajar yang sistematis. Wulandari et all., (2023) menjelaskan bahwa e-modul merupakan sumber belajar digital yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar peserta didik.

Gambar 2: Desain E-Modul



Desain E-Modul. <https://heyzine.com/flip-book/743aa4c38c.html>

c). Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap *development* validasi media dilakukan oleh Hasrul, S.Kom., M.Kom dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Alkhairaat. Validasi dilakukan dalam dua tahap. Pada tahap pertama, validator memberikan saran berupa penggunaan gambar yang lebih jelas, perbaikan penulisan, dan penggunaan warna yang lebih terang. Produk kemudian direvisi sesuai saran tersebut dan dinilai kembali pada tahap kedua.

Tabel 7: Hasil Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian	
		Tahap1	Tahap 2
1.	Penyajian E-modul menarik minat peserta didik	3	5
2.	Gambar dalam E-modul bersih dan jelas	2	5
3.	Penyajian warna pada E-modul cerah dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik	2	5
4.	Tulisan pada E-modul jelas dan mudah dibaca oleh peserta didik	3	5
5.	E-modul mudah digunakan dan dipahami oleh peserta didik	5	5
6.	Gambar pada E-modul bersih	2	5
7.	E-modul tersusun sesuai tata letak (judul, subjudul, halaman dll) dengan benar	5	5
8.	Tata letak objek pada E-modul terperinci	5	5
Jumlah		27	40
Rata-Rata		3,37	5
Kategori		Cukup Valid	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 7, hasil validasi media tahap pertama memperoleh rata-rata 3,37 dengan kategori cukup valid, sedangkan tahap kedua memperoleh rata-rata 5.00 dengan kategori sangat valid. Peningkatan skor menunjukkan bahwa revisi berdasarkan masukan validator memperbaiki kualitas media sebelum digunakan oleh peserta didik. Ginoga et al. (2022) menunjukkan bahwa kelayakan media digital perlu dinilai melalui proses pengembangan dan pengujian. Putra et al. (2021) juga menunjukkan bahwa kualitas penyajian merupakan bagian penting dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Perolehan nilai dihitung menggunakan rumus berikut.

$$R = \frac{40}{1.8} = 5$$

Tahap kedua validasi materi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di Smp Negeri 3 Tinombo Selatan berikut disajikan hasil validasi materi.

Tabel 8: Hasil Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Hasil Validasi
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan CP	4
2	Kesesuaian materi yang disajikan TP	5
3	Kesesuaian materi dengan kurikulum merdeka	5
4	Materi pada <i>e-modul</i> mudah digunakan oleh peserta didik	5
5	Keterbaharuan materi pada <i>e-modul</i>	4
6	Materi pada <i>e-modul</i> membentuk karakter peserta didik	5

7	Materi pada <i>e-modul</i> yang diberikan sesuai dengan perkembangan peserta didik	4
8	Keruntutan materi serta tahapan pemberian materi sesuai dengan pola pikir peserta didik.	4
9	Materi <i>e-modul</i> memberikan dorongan peserta didik untuk mengetahui lebih banyak informasi.	4
10	Materi pada <i>e-modul</i> lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik.	4
Jumlah		44
Rata-Rata		4,4
Kategori		Valid

Berdasarkan Tabel 8, validasi materi memperoleh rata-rata 4,40 dengan kategori valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan indikator yang dinilai, meskipun beberapa aspek masih memperoleh skor 4 dan dapat disempurnakan. Ningsih et al., (2025) menunjukkan bahwa *e-modul* Bahasa Indonesia dapat dinilai layak berdasarkan kesesuaian isi dan kebutuhan peserta didik. Ubaidillah et al., (2023) juga menunjukkan bahwa *e-modul* dapat digunakan pada materi Bahasa Indonesia yang berbeda setelah melalui proses pengembangan dan penilaian.

$$R = \frac{44}{1.10} = 4,4$$

Penilaian kepraktisan oleh praktisi dilakukan dalam dua tahap. Penilaian pertama adalah Indra Jaya Kusuma, M.Kom dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Alkhairaat. Penilaian kedua guru Smp Negeri 3 Tinombo Selatan yang kreatif dalam perancangan media pembelajaran. Penilaian mencakup kejelasan penyajian, kerapian, daya tarik, kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, kemudahan penggunaan, portabilitas, dan kualitas *e-modul*.

Tabel 9: Hasil Validasi Kepraktisan

No	Aspek Penilaian	Hasil Validasi	
		Tahap 1	Tahap 2
1.	<i>E-Modul</i> jelas penyajiannya	5	4
2.	<i>E-Modul</i> rapi dalam penyusunannya	4	4
3.	Penyajian <i>E-Modul</i> bersih dan proporsional	4	5
4.	<i>E-Modul</i> mampu menarik minat belajar peserta didik	4	5
5.	<i>E-Modul</i> sesuai dengan karakteristik peserta didik	4	5
6.	<i>E-Modul</i> sesuai dengan topik yang diajarkan	5	5
7.	<i>E-Modul</i> mudah digunakan	5	5
8.	<i>E-Modul</i> dapat dibawa kemana-mana dengan mudah	5	5
9.	<i>E-Modul</i> dapat digunakan secara berulang-ulang	5	5
10.	<i>E-Modul</i> memiliki kualitas yang baik	5	5
11.	Mudah dibawa dan disimpan	5	5
Jumlah		51	53
Rata-Rata		4,63	4,81
Kategori		Sangat Praktis	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 9, penilaian kepraktisan tahap pertama memperoleh rata-rata 4,63 dan tahap kedua memperoleh rata-rata 4,81. Kedua hasil tersebut berada pada kategori sangat praktis. Hendriko et al., (2024) menempatkan praktikalitas sebagai salah

satu indikator penting dalam pengembangan *e-modul*. Hidayatullah dan Ramadhanti (2026) juga menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan dan kesesuaian materi merupakan komponen penting dalam kepraktisan media pembelajaran. Perolehan nilai dihitung menggunakan rumus berikut.

$$R = \frac{53}{1.11} = 4,81$$

c). Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap *disseminate* dilakukan secara terbatas kepada 25 peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Tinombo Selatan, yang terdiri atas 14 peserta didik kelas VIII A dan 11 peserta didik kelas VIII B. Peserta didik mengakses *e-modul* melalui telepon genggam, mempelajari materi, mengerjakan latihan, kemudian mengisi angket respons. Tahap ini digunakan untuk memperoleh data kepraktisan *e-modul* dari pengguna. Kegiatan tersebut tidak dimaksudkan untuk mengukur pengaruh atau efektivitas *e-modul* terhadap hasil belajar karena penelitian tidak menggunakan pretest, posttest, maupun kelompok pembandingan.

Tabel 10: Hasil Respon Peserta Didik

No	Peserta Didik	No Item										Jumlah	Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	Amanda	4	2	3	4	5	5	3	3	5	1	35	3,5
2.	Afrilia	3	2	3	3	5	5	5	4	5	2	37	3,7
3.	Syafiah Sabita	4	3	3	3	5	5	3	3	5	4	38	3,8
4.	Reza	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	48	4,8
5.	Cut Mutia	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	48	4,8
6.	Yuliani Lidia T.	4	2	3	2	5	5	5	5	5	5	41	4,1
7.	Suci Amelia Putri	4	5	4	5	4	5	2	2	5	2	38	3,8
8.	Fariza	1	2	4	2	2	4	5	4	4	5	33	3,3
9.	Nia Farhani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	48	4,8
10.	Zalwa Azzahra	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	48	4,8
11.	Alisiah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49	4,9
12.	Ahmad Jafar	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	46	4,6
13.	Moh Radit	4	5	5	5	3	5	5	5	5	2	44	4,4
14.	Tofan Miu	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	47	4,7
15.	Moh Adra	5	5	5	5	5	3	5	5	5	2	45	4,5
16.	Moh Andy Zuldin	4	5	5	4	4	2	5	5	5	5	44	4,4
17.	Al-Muzadi	5	5	3	3	3	3	5	3	5	5	40	4
18.	Moh Jumadil	5	5	4	5	4	3	5	2	5	4	42	4,2
19.	Silvana Hasan	5	5	5	2	5	3	5	5	5	5	45	4,5
20.	Rizkiya Al Qubrah	5	5	5	4	5	2	5	5	5	4	45	4,5
21.	Magfira	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
22.	Fitri Angraini	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
23.	Khusnul Khotimah	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	46	4,6
24.	Irka Nursyifa	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	47	4,7
25.	Asyfah Rahmatia	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	48	4,8
Jumlah												1.102	
Rata-Rata												4, 408	
Kategori												Sangat Praktis	

Berdasarkan Tabel 10, respons 25 peserta didik terhadap *e-modul* memperoleh rata-rata 4,408 dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *e-modul* diterima dengan baik dari aspek tampilan, kemudahan penggunaan, pemahaman materi, pembelajaran berbasis teknologi, dan kemandirian belajar. Agustin et al. (2025) juga melaporkan respons positif peserta didik terhadap penggunaan *e-modul*. Norsalam & Rani (2024) menunjukkan bahwa *e-modul* digital membantu peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Temuan penelitian ini mendukung penggunaan *e-modul* sebagai media yang praktis, tetapi belum dapat digunakan untuk menyimpulkan efektivitasnya terhadap hasil belajar.

4. SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan e-modul Bahasa Indonesia pada materi kalimat imperatif dan persuasif dalam gambar iklan melalui tahapan define, design, develop, dan disseminate. Proses pengembangan dimulai dari analisis kebutuhan dan kurikulum, perancangan struktur e-modul, validasi serta revisi produk, kemudian uji coba terbatas kepada peserta didik. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata 5.00 dengan kategori sangat valid dan materi memperoleh rata-rata 4.40 dengan kategori valid.

Dari aspek kepraktisan, penilaian praktisi memperoleh rata-rata 4.81 dengan kategori sangat praktis dan respons peserta didik memperoleh rata-rata 4,408 dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, e-modul yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada materi yang diteliti. Penelitian ini belum menguji efektivitas produk terhadap hasil belajar dan penyebarannya masih terbatas pada satu sekolah. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas dan menggunakan desain eksperimen untuk menguji efektivitas e-modul terhadap pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

5. REFERENSI

- Agung, I. D. G., Suardana, I. N., & Rapi, N. K. (2022). E-Modul IPA dengan Model STEM-PjBL Berorientasi Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 120. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1.42657>
- Agustin, I. Y., Suprihatiningrum, J., Kamaludin, A., & Pusfitasari, D. V. (2025). Socio-Scientific Issues-Based E-Module using Liveworksheets to Enhance Students' Scientific Literacy on Acid-Base Topics. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 6(3), 582–591. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v6i3.2320>
- Arum Gati Ningsih, Novi Istiqomah, & Rustam, R. (2025). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Bermuatan Kearifan Lokal pada Fase D untuk Siswa. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 11(2), 2268–2281. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i2.5828>

- Asyhar, R. (2011) Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (2016). Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran. Jakarta: BSNP.
- Dewi, F. S. (2022). The Role of Teachers in Implementing an Independent Learning System for Lower Grade Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(2), 220–227. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i2.44572>
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Fitriyah, H. (2024). Pengembangan E-Modul Interaktif Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar (Skripsi Universitas Jambi). *Repository UniiiversitasJambi*.<https://repository.unja.ac.id/62405/1/SKRIPSI%20AFIFA%20H%20ANA%20FITRIYA.pdf>
- Ginoga, M. Ch. Manoppo, Verry Ronny Palilingan, R. F. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tutorial Desain Komunikasi Visual Di Smk Negeri 3 Tondano. *Ismart Edu: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(1), 15–23. <https://doi.org/10.53682/ise.v3i1.5170>
- Hendriko, N., Syafriandi, Armianti, & Jamaan, E. Z. (2024). Praktikalitas e-modul berbasis problem based learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswaperilaku pemecahan masalah siswa smk dalam menyelesaikan masalah kombinatorika ditinjau dari kecemasan matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 13(3), 870–884.
- Hidayati Azkiya, M. Tamrin, Arlina Yuza, & Ade Sri Madona. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 409–427. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).10851](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10851)
- Hidayatullah, A. A., Ramadhanti, D., Pgri, U., & Barat, S. (2026). *Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Mengevaluasi Informasi dalam Teks Negosiasi untuk Siswa SMA*. 11(1), 24–39.
- Jamilah, J., Sukitman, T., & Fauzi, M. (2021). Opportunities and Challenges of Digital Learning Media During the Covid-19 Pandemic in Primary School. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 11(2), 191–200. <https://doi.org/10.30998/formatif.v11i2.9732>
- Jazirotnunisa, I. N., & Wiyanto. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Android* Terhadap Peningkatan Pemahaman Peserta Didik. *Unnes Physics Education Journal*, 12(2), 94–103.
- Mappanyompa, M., Rukimin, R., Saprun, S., & ... (2025). Strategic development of Islamic religious educators in enhancing the pedagogical excellence of junior high school teachers. *Jurnal Inovasi ...*, 12(2), 192–207. <https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/84284%0Ahttps://jurnal.uny.ac.i%20d/index.php/jitp/article/download/84284/23968>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Flipgrid Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa

- Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Praoowo, O. (1988). *Cakrawala Pendidikan* No.3 Tahun VII 1988. (3), 44–52. Sugiharti, A., Vahila, I., & Rahmawati, D. (2025). Pengembangan aplikasi Android berbasis Problem Based Learning berorientasi Kebudayaan Lokal Materi Baris dan Deret Aritmatika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 14 (2), 409-423.
- Putra, I. Pp. D. P., Priantini, D. A. M. M. O., & Winaya, I. M. A. (2021). Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2), 325–338.
- Putri, M. F., & Wirawati, D. (2022). Penerapan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 5 Banguntapan. *Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 285–300. <https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.102>
- Norsalam, A., & Rani, A. (2024). Penerapan E-Modul Pembelajaran Exe Learning Sebagai Website Responsive Digital dalam Membangun Pengetahuan Teks Eksplanasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4 Nopember), 5677–5688.
- Siregar, M. M., Nasution, N. M., & Harahap, S. H. (2025). Penerapan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Vii Smp Cerdas Murni. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 5(4), 540–549. <https://doi.org/10.51878/secondary.v5i4.7331>
- Susilana, R., Dewi, L., Rullyana, G., Hadiapurwa, A., & Khaerunnisa, N. (2022). Can microlearning strategy assist students' online learning? *Cakrawala Pendidikan*, 41(2), 437–451. <https://doi.org/10.21831/cp.v41i2.43387>
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Minneapolis, MN: University of Minnesota.
- Ubaidillah, A. S., Werdiningsih, D., & Busri, H. (2023). Implementasi E-Modul Berbasis Exe Learning pada Materi Puisi untuk Siswa Kelas VII MTs Sunan Kalijaga. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1–14. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11724>
- Wulandari, S. I., Pamelasari, S. D., & Hardianti, R. D. (2023). Penggunaan E-Modul Berbasis Etnosains Materi Zat dan Perubahannya dalam Usaha Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Proceeding Seminar Nasional IPA XIII*, 103–113. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snipa/article/view/2294>