

## **Pengembangan E-Modul Basic Grammar in Use berorientasi Model Drill and Practice menggunakan Quizizz**

**Heriyanti Tahang<sup>1</sup>, Yuliana<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sorong, Kota Sorong

<sup>2</sup> Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sorong, Kota Sorong

e-mail: [heriyanti7@gmail.com](mailto:heriyanti7@gmail.com), [yulianarsyad23@gmail.com](mailto:yulianarsyad23@gmail.com)

### **Abstrak**

Bahan ajar sebagai salah satu media utama dalam melakukan proses belajar mengajar dituntut mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat. Sehingga bahan ajar E-modul menjadi perlu untuk dikembangkan guna meningkatkan pemahaman peserta didik sesuai dengan zamannya. Pengembangan bahan ajar berupa E-modul dengan model *Drill and practice* menggunakan Quizizz, memungkinkan pengalaman belajar peserta didik lebih menarik. Pengalaman tersebut memungkinkan siswa memahami materi lebih baik. Berdasar pada hal tersebut, penelitian R & D dengan Model 4D (*Define, Design, Develop dan Disseminate*) dilakukan dengan tujuan mengembangkan Bahan Ajar E-Modul ini dengan model *Drill and Practice* untuk mata kuliah *Basic Grammar in Use* pada program studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP UM Sorong dan mengetahui kelayakannya, penelitian ini menunjukkan bahwa Pengembangan Bahan Ajar berhasil dilakukan dengan memperoleh kelayakan pada kategori sangat baik dengan rata-rata 3.8 oleh ahli mater, 3.7 oleh ahli media dan 3.2 atas respon siswa. Jadi E-modul yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran *Basic Grammar in Use*.

**Kata kunci:** Bahan Ajar, E-Modul, *Grammar, Drill and Practice, Quizizz*.

### **Abstract**

*Teaching material, one of the leading media in carrying out the teaching and learning process, is required to keep up with increasingly rapid technological developments. So, E-module teaching materials need to be developed to improve students' understanding according to their era. The development of teaching materials in the form of E-modules with the Drill and practice model through Quizizz allows students' learning experience to be more interesting. This experience allows students to understand learning basic grammar better. Based on this, R & D research with a 4-D Model (Define, Design, Develop & Disseminate) was carried out to develop this E-Module Teaching Material with the Drill and Practice model for the Basic Grammar in Use course in the Language Education study program. English FKIP UM Sorong and find out what happened. This research shows that the Development of Teaching Materials was successfully carried out by obtaining eligibility in the very good category with an average of 3.8 by material experts, 3.7 by media experts, and 3.2 on student responses. So the developed E-module is suitable for learning Basic Grammar in Use.*

**Keywords :** *Teaching Material, E-Modul, Drill and Practice, Quizizz.*

## **1. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi di zaman sekarang ini semakin berkembang dan semakin dibutuhkan oleh manusia, khususnya dalam pembelajaran di dunia Pendidikan. Perkembangan teknologi tersebut tentunya jika dimanfaatkan dengan baik akan memberikan hasil yang baik pula. Pembelajaran sebagai proses interaksi antara pendidik, peserta didik dan sumber belajarnya dalam suatu lingkungan belajar telah dimaktubkan dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS dalam pasal 1 ayat 20. Dalam hal ini, interaksi antara guru, murid dan materi pembelajaran dalam suatu lingkungan belajar akan semakin fleksibel dengan bantuan teknologi. Teknologi dapat menghilangkan jarak antara guru dan murid dalam melakukan proses pembelajaran. Contohnya; Multimedia, *e-learning, e-book*, dll. Melalui *e-learning* seorang guru dan murid tidak harus bertemu di tempat yang sama untuk melaksanakan proses pembelajaran. Dan masih banyak lagi contoh teknologi yang sekarang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran tidak akan terlaksana dengan baik jika tidak menggunakan bahan ajar dalam proses interaksinya. Karena interaksi guru dan murid bertujuan untuk mentransfer ilmu yang telah disusun dalam sebuah bahan ajar. Bahan ajar juga mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa (Mustakim, dkk, 2017 dan Indra, 2017). Pesatnya perkembangan teknologi tentunya juga berpengaruh terhadap perubahan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Mulai dari bahan ajar *paper based* hingga menjadi berbasis elektronik, multimedia atau web.

Penggunaan bahan ajar berbasis teknologi tentunya akan memberikan pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran. Salah satu teknologi yang dapat dikembangkan oleh guru adalah mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia berupa e-modul. E-modul akan menimbulkan kesan tersendiri dalam proses pembelajarannya. Bahkan bahan ajar seperti ini juga mampu memberikan kemudahan dalam memahami materi ajar yang disajikan (Tahang dan Yuliana, 2019).

Beberapa penelitian dengan variabel yang sama telah dilakukan beberapa peneliti sebelumnya. Berikut adalah beberapa penelitian yang telah dirangkum oleh peneliti guna mendukung penelitian ini: Pengembangan modul praktikum berbasis multimedia interaktif pada praktikum elektronika dasar I materi dioda II untuk mahasiswa Pendidikan Fisika UIN Walisongo tahun 2015 (Mustaqim,dkk, 2017). Penelitian ini merupakan penelitian R & D (Research and Development) dengan prosedur pengembangan yaitu (1) Analisis kebutuhan, (2) Perancangan, (3) Pembuatan, (4) Pengujian, (5) Pengoperasian dan Pemeliharaan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa modul praktikum berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan melalui Adobe Flash Cs 6 dan Proteus 8 sangat baik digunakan mahasiswa sebagai panduan dalam melaksanakan praktikum. Selanjutnya, Delfino (2019) Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Diagnosis Kendaraan Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Fkip Unsri. R & D juga menjadi desain penelitian ini dengan menggunakan 3 tahapan yaitu; Perencanaan, Produksi dan Evaluasi. Bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti dikategorikan sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran. Adapun software yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lectora Inspire, Camtasia, Snagit, Microsoft Word, dan Paint. Kemudian, Purwati dan rekannya (2016) Juga telah dilakukan pengembangan bahan ajar mata kuliah pengembangan media pembelajaran menggunakan macromedia flash professional 8. Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini valid. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini, mengacu pada pengembangan 4D Thiagarajan yaitu; pendefinisian (define), perancangan desain), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate). Namu dalam penelitian ini dibatasi hingga tahap pengembangan (develop). Selanjutnya, pengembangan modul ajar berbasis multimedia pada mata kuliah statistika pendidikan. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan dua tahap yakni tahap analisis awal-akhir dan tahap analisis formatif (Setyawan, dkk, 2019). Tahap pertama penelitian ini disebut Tahap Analisis Awal Akhir (front-end analysis) yang ditujukan untuk menentukan tujuan pembelajaran matematika yang harus dimiliki mahasiswa. Bahan ajar berbasis multimedia computer media pembelajaran yang dikembangkan ini sangat mudah digunakan oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran. Pengembangan modul dalam penelitian ini menggunakan *Macromedia Flash*. Penelitian terbaru menggunakan Quizizz juga telah dilakukan oleh Yusuf (2020) dan Panggabean bersama Harahap (2020) yang menggunakan Quizizz sebagai latihan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami materi Akidah Akhlak dan mata kuliah Geometri Transformasi dengan hasil penelitian yang sama, yaitu penggunaan Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar terkait materi yang diajarkan.

Berdasarkan rangkain penelitian terdahulu yang telah dipaparkan tersebut, terlihat bahwa penelitian Pengembangan bahan ajar khususnya berupa bahan ajar berbasis elektronik pada mata kuliah tertentu, seperti *Basic Grammar in Use* dengan model *drill* dan *practice* di kalangan Perguruan Tinggi belum pernah dilakukan. Dalam kurun waktu 2015 hingga 2019 hanya terdapat 4 penelitian yang ditemukan dengan penggunaan *software* Pengembangan yang berbeda dan dua penelitian di tahun 2020 yang menggunakan Quizizz sebagai bagian dari bahan ajar. Sedang melalui penelitian kali ini akan dikembangkan sebuah bahan ajar berbasis elektronik pada mata kuliah *Basic Grammar in Use* dengan model *drill* dan *practice* berbasis Quizizz menggunakan Software yang mudah digunakan bagi pengembang yang memiliki kemampuan teknologi di tahap menengah ke bawah. Yaitu menggunakan *Microsoft Word*, *Canva*, *PDF* dan *Quizizz* dalam bentuk penyematan *link* dalam pengembangan E-Modul dan latihan untuk soal latihan pada mata kuliah *Basic Grammar in Use*.

## **Bahan Ajar**

Bahan ajar merupakan segala sesuatu dalam bentuk apapun yang digunakan oleh instruktur atau guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Sedang Andi Prastowo (2012) menambahkan bahwa bahan ajar adalah segala sesuatu baik itu berupa text atau non text yang disusun secara sistematis dan digunakan untuk mencapai tujuan kompetensi yang akan dicapai siswa dengan tujuan perencanaan dan implementasi dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan definisi tersebut telah jelas menunjukkan bahwa segala sesuatu yang digunakan dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran baik itu berupa audio atau visual bahkan gabungan keduanya disebut sebagai bahan ajar. Dalam penelitian ini, adapun bahan ajar yang dimaksud oleh peneliti adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dalam modul elektronik dengan latihan dengan model *drill and practice* menggunakan Quizizz dengan mengacu pada materi yang disesuaikan dengan RPS yang telah disusun berdasar pada kurikulum yang berlaku di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sorong.

### **Bahan Ajar Berbasis Multimedia via Quizizz**

Bahan ajar sebagai seperangkat informasi yang disajikan untuk mencapai tujuan pembelajaran, tentunya harus senantiasa disajikan dengan cara yang menarik. Penggunaan Multimedia interaktif tentu menjadi salah satu solusinya. Multimedia sebagai gabungan beberapa jenis media minimal berupa audio dan visual tentunya akan menyajikan materi atau latihan pembelajaran dengan cara yang jauh lebih menarik dibanding dengan menggunakan buku berbasis kertas. Berdasar pada definisi multimedia sebagai sebuah perangkat yang mampu memberikan informasi dengan menggabungkan teks, gambar, audio, video hingga animasi (Roblyer dan Doering, 2010). Tentunya multimedia ini akan mampu mengakomodasi perbedaan karakteristik belajar siswa, mulai dari perbedaan gaya belajar hingga perbedaan kemampuan dalam kecepatan menyerap informasi yang diberikan. Melalui multimedia peserta mampu mempelajari sebuah konsep sesering yang peserta didik inginkan. Bahkan hingga mereka memahami konsep atau informasi yang diberikan melalui multimedia. Multimedia yang digunakan kali ini adalah Quizizz yang merupakan aplikasi berbasis game interaktif yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun dan dengan format soal yang bervariasi. Bahkan Quizizz juga bisa dikerjakan secara live dan peserta didik juga bisa meningkatkan jiwa kompetitifnya dalam mengerjakan latihan tersebut karena akan ada papan peringkat yang ditunjukkan sesaat setelah mengerjakan gamenya (Purba, 2019).

### **Model Drill and Practice**

Menguasai tata Bahasa khususnya tata Bahasa Inggris tentu bukan hal sederhana. Oleh karena itu peserta didik yang mempelajari konsep seperti ini membutuhkan latihan dan praktek yang berkesinambungan yang dapat memberikan pemahaman terhadap konsep yang sedang dipelajari. Melalui model *drill and practice* dengan mengerjakan soal latihan yang disediakan dalam e-modul, dan *Quizizz* yang linknya telah disediakan dalam e-modul. Selain itu, latihan terus-menerus di dalam kelas juga dilakukan sehingga peserta didik memperoleh pemahaman mengenai suatu konsep yang dipelajari, karena model *drill* adalah model pengulangan kegiatan yang sama hingga mencapai tujuan yang diinginkan (Sudjana, 2011). Dalam pengaplikasian model ini tentunya sebelum melakukan *drill and practice*, peserta didik terlebih dahulu diberi materi mengenai konsep yang akan di praktekkan dalam latihan model *drill and practice* yang telah disediakan.

Berdasar pada observasi awal pada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Muhammadiyah Sorong pada mata kuliah *Basic Grammar in Use*, telah ditemukan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis multimedia masih belum digunakan khususnya dalam memberikan *drill* dan *Practice*; melalui kurikulum KKNi terbaru Prodi, Dosen sangat dianjurkan menggunakan bahan ajar demi menunjang tercapainya capaian pembelajaran sesuai kurikulum yang berlaku; latihan soal pada mata kuliah ini masih menggunakan *paper-based* guna melatih kemampuan *Grammar* dasar peserta didik; Mata kuliah ini masih diajarkan secara konvensional demi mengakomodir perbedaan kemampuan dasar *Grammar* peserta didik dalam proses pembelajaran dan mata kuliah ini juga tergolong salah satu mata kuliah yang dianggap sulit oleh mahasiswa. Oleh sebab itu, mahasiswa membutuhkan latihan yang lebih maksimal untuk memperkuat pemahaman *Grammar*. Melalui bantuan teknologi multimedia melalui Pengembangan bahan ajar e-modul dengan model *drill* dan *practice*, semua kesenjangan yang disebutkan sebelumnya dapat teratasi dengan mudah.

### **Rumusan Masalah**

Berdasar pada penjelasan dalam uraian latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Perlunya Pengembangan Bahan Ajar berbasis multimedia berupa e-modul yang mampu mengakomodir perbedaan kemampuan dasar grammar peserta didik.
- b. Perlunya Pengembangan Bahan Ajar berbasis multimedia berupa e-modul yang mampu menggantikan latihan soal *paper-based* yang selama ini digunakan.
- c. Perlunya Bahan Ajar berbasis Multimedia berupa e-modul yang layak digunakan dalam pembelajaran *Basic Grammar in Use*.

### **Tujuan Penelitian**

Berdasar pada rumusan masalah tersebut, penelitian dilakukan dengan tujuan:

- a. Mengembangkan bahan ajar berupa E-modul pada mata kuliah *Basic Grammar in Use* dengan model *drill* dan *practice* untuk peserta didik program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Muhammadiyah Sorong.
- b. Mengetahui kelayakan bahan ajar berupa E-modul pada mata kuliah *Basic Grammar in Use* dengan model *drill* dan *practice* yang dikembangkan.

### **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

- a. Untuk mempermudah dosen dan peserta didik dalam melakukan praktik dan latihan pada mata kuliah *Basic Grammar in Use*.
- b. Untuk mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dalam mata kuliah *Basic Grammar in Use*.

## **2. Metode**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini merupakan proses penelitian yang bertujuan mengembangkan atau menyempurnakan suatu produk dengan mengikuti langkah-langkah pengembangan tertentu. Adapun model pengembangan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah model 4D oleh Thiagarajan yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) and *Dissemination* (Diseminasi) (Sugiyono, 2017).

### **Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Kampus Universitas Muhammadiyah Sorong di Kota Sorong.

### **Responden Penelitian**

Responden penelitian ini adalah mahasiswa semester ganjil Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sorong. Responden akan menjadi kelompok uji coba hasil pengembangan e-modul *Basic Grammar in Use*.

### **Jenis dan Sumber Data**

Jenis data kualitatif dan kuantitatif akan digunakan dalam penelitian ini. Data kuantitatif berupa skor hasil tanggapan hasil pengisian angket oleh pakar dan mahasiswa. Sedang data kualitatif diperoleh dari hasil angket berupa saran dan kritik oleh pakar, dan mahasiswa. Angket menjadi sumber data dalam penelitian ini. Adapun angket yang akan digunakan adalah angket untuk mengetahui penilaian ahli media dan ahli materi mengenai produk yang dikembangkan. Terakhir adalah angket mengenai respon mahasiswa terhadap produk yang dikembangkan. Angket ahli materi terdiri dari tiga poin utama, yaitu: Aspek Isi, Kebahasaan dan Penyajian. Sedang ahli media mengisi angket yang berisi aspek Tampilan Desain, Kemudahan Penggunaan, Konsistensi, Kemanfaatan dan Kegrifikaan. Adapun angket yang berisi respon siswa berisi empat aspek berikut: Penyajian Materi, Kebahasaan, Kemanfaatan, dan Kegrifikaan. Angket tersebut diadaptasi dari angket yang telah digunakan oleh Erinawati (2016) yang merupakan gabungan antara teori yang dikembangkan oleh Sungkono dan Depdiknas.

### **Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian ini adalah:

- a. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahapan ini, peneliti mengumpulkan berbagai informasi yang berhubungan dengan kebutuhan mahasiswa dan dosen dalam pembelajaran mata kuliah *Basic Grammar in Use*. Khususnya yang berhubungan dengan latihan soal dalam memahami konsep *Grammar* yang diajarkan dalam mata kuliah *Basic Grammar in Use*. Pada tahapan ini juga ditentukan kebutuhan jenis soal yang akan dimasukkan dalam multimedia yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang berlaku.

b. *Design* (Perancangan)

Setelah kebutuhan didefinisikan, selanjutnya akan dilakukan perancangan Bahan Ajar berbasis multimedia berupa e-modul dengan model *Drill and Practice*. Aplikasi utama yang digunakan dalam pengembangan ini adalah *Microsoft Word, Adobe Acrobat PDF, Canva dan Quizizz*.

c. *Develop* (Pengembangan)

Tahapan ini berisi kegiatan yang mengembangkan rancangan menjadi sebuah Produk Multimedia berupa e-modul. Pada tahap ini juga akan dilakukan uji kelayakan produk hingga menghasilkan produk sesuai yang diinginkan.

d. *Disseminate* (Pendesiminasian)

Setelah Produk multimedia berupa e-modul dinyatakan layak, maka produk tersebut akan dibagikan kepada peserta didik dan dosen untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam mata kuliah *Basic Grammar in Use*.

**Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif menggunakan skala likert (1-4) data kualitatif. Data kuantitatif yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari angket kelayakan produk oleh Ahli media dan materi, dan respon siswa dengan perhitungan rata-rata yang akan dikonversi ke dalam kategori empat skala yang disusun oleh Mardapi (2008:123) yang ditunjukkan dalam Tabel 1. berikut. Adapun data kualitatif diperoleh melalui saran dan komentar tambahan para tenaga ahli dan peserta didik pada pernyataan terbuka dalam angket. Selanjutnya analisis rata-rata digunakan untuk menentukan kategori hasil angket yang telah dikumpulkan.

Tabel 1. Konversi Skor dalam Kategori

No	Interval	Kategori
1	$X \geq (\bar{X} + 1.SBi)$	$X \geq 3$ Sangat Baik
2	$(\bar{X} + 1.SBi) > X \geq \bar{X}$	$3 > X \geq 2,5$ Baik
3	$\bar{X} > X \geq (\bar{X} - 1.SBi)$	$2,5 > X \geq 2$ Kurang Baik
4	$X < (\bar{X} - 1.SBi)$	$X < 2$ Tidak Baik

Keterangan Tabel:

$\bar{X}$  = rata-rata jumlah skor yang diperoleh dari penelitian

$\bar{X}$  = rata-rata jumlah skor ideal menggunakan rumus:

$$\bar{X} = (1/2) \cdot (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

SBi = simpangan baku skor ideal, dengan koefisien 1 (satu) menggunakan rumus:

$$SBi = (1/2) \cdot (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

### 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini telah menggunakan penelitian pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel dengan model *Four-D (4D)*. Tahapan model pengembangan ini adalah *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) and *Dissemination* (Diseminasi) (Sugiyono, 2017).

Berikut adalah hasil penelitian yang telah dilakukan melalui tahapan model *Four-D (4D)* tersebut:

#### 1. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahapan pertama sebelum mendesain e-modul ini, peneliti mengumpulkan berbagai informasi yang berhubungan dengan kebutuhan mahasiswa dan dosen dalam pembelajaran mata kuliah *Basic Grammar in Use*. Khususnya yang berhubungan dengan latihan soal dalam memahami konsep *Grammar* yang diajarkan dalam mata kuliah *Basic Grammar in Use*. Pada tahapan ini juga ditentukan kebutuhan jenis soal yang akan dimasukkan dalam multimedia yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang berlaku.

Langkah pertama yang dilakukan untuk memahami kebutuhan dosen dan mahasiswa dalam pengembangan e-modul ini adalah melakukan kegiatan *Focus Group Discussion (FGD)* bersama dosen pengampu mata kuliah *Basic Grammar in Use* dan dosen pengajar *Pre Intermediate Grammar* yang merupakan lanjutan dari *Basic Grammar in Use*. Selain itu, 3 mahasiswa sebagai perwakilan tiap angkatan (2018, 2019, 2020) yang telah belajar *Basic Grammar in Use* sebelumnya juga berpartisipasi dalam kegiatan ini. Adapun yang menjadi fokus dalam FGD ini adalah; mengetahui (a). Kekurangan yang selama ini dirasakan oleh pengajar atau mahasiswa selama proses belajar mengajar *Basic Grammar in Use*; (b). Saran pengembangan dari dosen dan mahasiswa terkait proses belajar mengajar *Basic Grammar in Use*. Adapun hasil FGD tersebut adalah:

- a. Bahan ajar berupa power point sebaiknya diganti dengan kumpulan semua materi dengan penjelasannya dalam sebuah buku atau modul dan jika memungkinkan menggunakan e-book atau e-modul;
- b. Penyederhanaan paparan materi agar lebih mudah difahami sehingga memudahkan mahasiswa untuk belajar mandiri;
- c. Penggunaan contoh yang lebih banyak dengan penanda tertentu pada perubahan yang terjadi dalam materi yang dipaparkan;
- d. Perbanyak latihan agar materi dapat diterapkan langsung dan tidak menitikberatkan pada hafalan rumus atau kosa kata.
- e. Latihan tidak hanya digunakan melalui buku tapi juga bisa menggunakan media yang lain, seperti; aplikasi pembelajaran atau game online.

Berdasar pada hasil FGD tersebut, tim peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan e-modul perlu dilakukan dengan strategi *drill* dan *practice* pada mata kuliah *Basic Grammar in Use*. Pada dasarnya, produk yang dikembangkan ini merupakan produk materi pembelajaran yang sebelumnya berupa presentasi power point yang kemudian dijadikan e-modul yang memperhatikan berbagai aspek yang dibutuhkan oleh siswa dan pengajar. Modul ini akan berbeda dari Modul lainnya, karena selain berfokus pada paparan sederhana dengan contoh yang lebih banyak, modul ini juga menggunakan strategi *drill* dan *practice* yang tidak hanya disediakan di tiap akhir materi tetapi juga disediakan link; Quizizz untuk latihan secara mandiri *via online*.

Selanjutnya, tim melakukan telaah pustaka untuk mencari materi dan contoh soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan dalam mata kuliah *Basic Grammar in Use*, yaitu materi *Parts of Speech* berupa pengenalan kelas kata dalam Bahasa Inggris yang menjadi dasar utama sebelum mempelajari materi *grammar* lanjutan lainnya dalam Kurikulum KKNI Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sorong. Pada tahapan ini juga, Tim menggunakan tujuan pembelajaran dalam mengembangkan soal latihan dalam e-modul dan link Quizizz sebagai dasar penyusunan soal. Jadi, soal disusun sedemikian rupa agar bisa dikerjakan secara mandiri oleh mahasiswa dan disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa.

#### 2. *Design* (Perancangan)

Pada tahapan ini, tim melakukan perancangan e-modul menggunakan software yang sederhana yaitu *Microsoft Word*, *Quizizz* dan *canva*. *Microsoft Word* digunakan untuk menulis draft materi, paparan, contoh beserta soal sebelum selanjutnya dijadikan *Portable Document Format* (PDF). Sedangkan *Quizizz* menjadi *platform* mengerjakan latihan secara langsung selain yang disediakan dalam e-modul.

Hal pertama yang dilakukan pada perancangan ini, yaitu pemilihan format yang tepat untuk seluruh paparan materi dalam e-modul yang direncanakan sebelumnya. Berdasar pada hasil analisis pada tahap *Define (Pendefinisian)* sebelumnya bahwa diperlukan materi yang disusun secara sederhana memenuhi kebutuhan mata kuliah Basic Grammar in Use dan kemampuan siswa dalam mempelajarinya. Oleh karena itu, susunan format berikut digunakan:

- 1) Bagian Pembuka
  - a) Halaman sampul
  - b) Kata pengantar
  - c) Daftar isi
- 2) Bagian Utama Modul
  - a) Tujuan Pembelajaran
  - b) Uraian materi beserta contoh
  - c) Rangkuman
  - d) Beberapa Latihan
  - e) Link Quizizz
- 3) Bagian Akhir Modul
  - a) Daftar Pustaka
  - b) Data Diri Penulis

Adapun susunan materi dalam tiap BAB disusun seperti berikut:

- a) BAB 1 : *Word Classes* dalam Bahasa Inggris
- b) BAB 2 : Sentence; Indonesian VS English
- c) BAB 3 : Memahami Kata Benda (Noun) dalam Bahasa Inggris
- d) BAB 4 : Memahami Kata Ganti (Pronoun) dalam Bahasa Inggris
- e) BAB 5 : Memahami Kata Kerja (Verb) dalam Bahasa Inggris
- f) BAB 6 : Memahami Kata Sifat (Adjective) dalam Bahasa Inggris
- g) BAB 7 : Memahami Kata Keterangan (Adverb) dalam Bahasa Inggris
- h) BAB 8 : Memahami Kata Depan (Preposition) dalam Bahasa Inggris
- i) BAB 9 : Memahami Kata Sambung (Conjunction) dalam Bahasa Inggris
- j) BAB 10 : Memahami Kata Seru (Interjection) dalam Bahasa Inggris

Sedang soal latihan disusun dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran di masing-masing BAB yang telah disusun, sehingga jenis soal latihan akan berbeda sesuai kebutuhan materi yang harus dicapai oleh mahasiswa setelah memperoleh pembelajaran. Selain itu, latihan juga dilakukan dalam bentuk pengerjaan secara online menggunakan aplikasi Quizizz. Selain latihan dan praktik yang disediakan dalam e-modul dan quizizz, latihan juga diberikan ketika pelaksanaan proses belajar mengajar kemudian dilakukan diskusi bersama baik secara online (via padlet) dan offline di dalam kelas terkait hasil pengerjaan soal yang telah dilakukan guna memberikan pemahaman mendalam terkait materi yang diajarkan dengan sebelumnya mahasiswa diminta membaca materi yang akan diajarkan sebelum pembelajaran dengan materi yang dimaksud didiskusikan dalam kelas.

### 3. *Develop* (Pengembangan)

Tahapan ini berisi kegiatan pengembangan rancangan menjadi sebuah Produk Multimedia berupa e-modul. Pada tahap ini, telah dilakukan uji kelayakan produk hingga menghasilkan produk sesuai yang diinginkan dengan minimal kriteria "Baik". Berikut adalah detail tahapan yang telah dilakukan dalam proses pengembangan e-modul ini:

a. Validasi Ahli

Pada tahapan ini, validasi ahli dilakukan guna menerima masukan dalam pengembangan e-modul sebelum diuji cobakan dalam pembelajaran Basic Grammar in Use. Selain menerima masukan, validasi ini juga akan menentukan kelayakan penggunaan e-modul ini. Adapun ahli yang akan menjadi validator dalam tahapan ini adalah ahli materi, Rohmatul Fitriyah Dewi, S.Hum., M. Pd. seorang dosen Pendidikan Bahasa Inggris di Institute Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan Pekalongan dan dua dosen pengajar Grammar Dasar dan Lanjutan yaitu Basic Grammar In Use dan Pre Intermediate Grammar, serta dua Validator media, Muh. Fadli Hasa, M.Kom dan Muh. Rizki Setyawan, M.Kom, dosen Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Sorong. Angket digunakan sebagai alat mengumpulkan saran dan penilaian validator terhadap e-modul yang dikembangkan.

1) Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi

Terdapat tiga aspek yang menjadi fokus pada angket uji kelayakan ahli materi, yaitu: aspek Isi, Kebahasaan, dan Penyajian. Berikut adalah hasil angket penilaian ahli materi yang disajikan pada table 1. berikut:

Tabel 1. Uji Kelayakan Ahli Materi

No.	Aspek	Rata-rata	Kategori
1.	Isi	3.8	Sangat Baik
2.	Kebahasaan	3.5	Sangat Baik
3.	Penyajian	3.8	Sangat Baik
Rata-rata Keseluruhan		3.7	Sangat Baik

Berdasar pada hasil penilaian angket tersebut, skor rata-rata yang diperoleh adalah 3.7 dengan kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan dengan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan. Berikut adalah saran ahli media terhadap produk e-modul yang dikembangkan.

- a) Ejaan masih perlu menjadi fokus untuk diperbaiki;
- b) Jenis tulisan sebaiknya konsisten dengan hanya memilih satu jenis huruf yang lebih tegas.
- c) Tampilan lembaran e-modul sebaiknya diberi warna sesuai dengan umur peserta didik.

2) Hasil Uji Kelayakan Ahli Media

Penilaian kelayakan oleh ahli media dilakukan melalui pengisian angket yang berisi 5 aspek, yaitu tampilan desain, kemudahan penggunaan, konsistensi, kebermanfaatan, dan kegrafikaan. Hasil rekapitulasi penilaian uji kelayakan ditunjukkan dalam Tabel 2. berikut:

Tabel 2. Uji Kelayakan Ahli Media

No.	Aspek	Rata-rata	Kategori
1.	Tampilan Desain	3.9	Sangat Baik
2.	Kemudahan Penggunaan	3.5	Sangat Baik
3.	Konsistensi	4	Sangat Baik
4.	Kemanfaatan	4	Sangat Baik
5.	Kegrafikaan	3.9	Sangat Baik
Rata-rata Keseluruhan		3.8	Sangat Baik

Kalkulasi tersebut menunjukkan bahwa kelayakan pengembangan e-modul ini berada pada kategori sangat baik dengan nilai rata-rata 3.8. Hasil ini menunjukkan bahwa, ahli media menilai bahwa e-modul ini layak diuji cobakan dengan melakukan perbaikan pada bagian berikut:

- a) Tampilan tiap lembaran e-modul dibuat lebih menarik
- b) Tulisan dipilih yang lebih tegas dan menarik

b. Revisi Produk

Sebelum melakukan tahapan pengembangan berikutnya, revisi produk dilakukan sesuai dengan saran pengembangan yang diberikan oleh validator ahli materi, tenaga pengajar, dan ahli media. Hasil perbaikan dapat dilihat pada lampiran laporan kemajuan ini.

c. Uji Coba Pengembangan

Uji coba pengembangan dilakukan pada kelompok mahasiswa yang akan menggunakan buku ini. Pada tahap ini peserta dimintai responnya terhadap produk yang dikembangkan setelah diuji cobakan hingga 2 kali proses belajar mengajar menggunakan e-modul *Basic Grammar in Use* yang dikembangkan. Respon mahasiswa terhadap penggunaan modul *Basic English Grammar in Use* bertujuan untuk memperoleh informasi dan masukan pada aspek penyajian materi, aspek kebahasaan, aspek kemanfaatan, dan aspek kegrafikaan pada rancangan akhir e-modul pembelajaran. Data pada Table 3. adalah hasil rekapitulasi angket respon peserta didik terhadap e-modul ini;

Tabel 4. Hasil Penilaian Respon Siswa terhadap E-Modul

No.	Aspek	Rata-rata	Kategori
1.	Penyajian Materi	3.31	Sangat Baik
2.	Kebahasaan	3.19	Sangat Baik
3.	Kemanfaatan	3.33	Sangat Baik
4.	Kegrafikaan	3.21	Sangat Baik
Rata-rata Keseluruhan		3.2	Sangat Baik

Pada tahapan ini siswa diajar menggunakan e-model dengan mengajarkan materi Bab 1 dan Bab 2. Setelah itu siswa diminta memberikan tanggapan terhadap e-modul yang digunakan melalui angket yang diberikan.

Berdasar pada Tabel 4. di atas, hasil kalkualasi respon siswa menunjukkan pengembangan e-modul ini berada pada kategori sangat baik dengan nila rerata 3.2. Berdasar pada hasil penilaian tersebut e-modul ini layak dibuatkan dalam proses belajar mengajar *Basic Grammar in Use*.

4. *Disseminate* (Pendesiminasian)

Setelah pengembangan dinyatakan layak melalui tahap *Define*, *Design* dan *Develop*, Pada tahap ini tim melakukan desiminasi (*Disseminate*) sederhana dengan membagikan e-modul kepada Dosen daan peserta didik untuk digunakan dalam pembelajaran *Basic Grammar in Use* yaitu mahasiswa-mahasiswi semester 1, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sorong.

#### 4. Simpulan dan Saran

Berdasar pada proses penelitian pengembangan yang dilakukan dengan menggunakan model 4-D; (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate), berdasar pada data kualitatif dan kuantitatif yang telah dikumpulkan telah ditemukan bahwa pengembangan E-modul yang dilakukan telah memenuhi batas minum kelayakan yaitu kategori Baik, yaitu dengan hasil rata-rata yang berbeda: 3.8 untuk hasil angket ahli materi, 3,7 oleh ahli media dan 3.2 terhadap hasil respon angket siswa. Hasil pengembangan e-modul ini juga telah diberikan kepada peserta didik dan dosen untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam mata kuliah *Basic Grammar in Use* pada semester 1, program studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sorong.

Hasil penelitian ini bukanlah final dari pengembangan yang telah dilakukan karena penelitian ini tentunya masih memerlukan pegembangan lebih lanjut. Oleh karena itu, diharapkan penelitian selanjutnya bisa dilakukan guna mengembangkan bahan ajar tersebut menjadi modul yang lebih interaktif atau mengembangkannya menjadi buku ajar yang bisa menjadi referensi bagi penulis lainnya.

### **Ucapan Terimakasih**

Terima kasih diucapkan kepada seluruh stakeholder yang terlibat dalam penyelesaian penelitian ini terkhusus kepada Universitas Muhammadiyah Sorong melalui Lembaga Penelitian Publikasi dan Pengabdian pada Masyarakat yang telah mendukung penelitian ini secara moril dan material berupa dana penelitian sebagai bagian dari Hibah Penelitian Internal UM Sorong yang tertuang dalam kontrak Nomor: 146/II.3.AU/L/2021

### **Daftar Pustaka**

- Delfino. A. P., "Student Engagement and Academic Performance of Students of Partido State University," pp. 1–16, 2019.
- Erinawati, B. (2016). Pengembangan e-modul penggabungan dan pemberian efek citra bitmap belas XI multimedia SMK negeri 1 klaten. *IOSR Journal of Economics and Finance*.
- Indra Wijaya. H. P. F., "Pengembangan Modul Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) (Studi Kasus SMA Negeri 12 Padang)," *J. Pendidikan dan Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 104–114, 2017.
- Mardapi, Djemari. (2008). Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes. Yogyakarta : Mitra Cendekia Press.
- Mustaqim. N. M., Yuniarti. D. W., and Sudarmanto. A., "Pengembangan Modul Praktikum Berbasis Multimedia Interaktif Pada Praktikum Elektronika Dasar I Materi Dioda Ii Mahasiswa Pendidikan Fisika Uin Walisongo Tahun 2015," *Phenom. J. Pendidik. MIPA*, vol. 7, no. 1, p. 68, 2017.
- Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 78-83.
- Prastowo. A. "Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, p. 106, 2012.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39.
- Purwati. H., Nugroho. A. A., Ariyanto. L., and Tsalatsa. N. A., "Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash Professional 8," *J. Deriv. J. Mat. dan Pendidik. Mat.*, vol. 3, no. 1, pp. 15–24, 2016.
- Roblyer, M & Doering, A.H. "Integrating Educational Technology Into Teaching". Boston: Pearson. 2010.
- Setyawan. A. A., and Wahyuni. P., "Pengembangan Modul Ajar Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Statistika Pendidikan," *J. Penelit. dan Pembelajaran Mat.*, vol. 12, no. 1, pp. 94–102, 2019.
- Sudjana, Nana. "Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar". Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2011.
- Sugiyono. "Metode Penelitian & Pengembangan *Research and Development*". Bandung: Alfabeta. 2017
- Tahang Heriyanti., and Yuliana. "Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan," *Pedagog. J. Ilmu Pendidik.*, vol. 17, no. 03, pp. 190–204, 2019.
- Yusuf, S. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Online Menggunakan Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN Kota Magelang.