

**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF MATERI NEGOSIASI BISNIS
MATA PELAJARAN KOMUNIKASI BISNIS KELAS X BDP
SMK NEGERI 1 BOJONEGORO**

Tia Ayu Hidayah¹, Harti²

Prodi Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya

¹tia.17080324051@mhs.unesa.ac.id, ²harti@unesa.ac.id

Abstract

Implementing the independent learning policy during the online learning process can be supported by using learning medias to facilitate students' autonomous learning, one of them is the Interactive E-Module. The purpose of this development research are to 1) analyze the development of an interactive E-Module business negotiation material, 2) the feasibility of developing an interactive E-Module for business negotiation materials, and 3) the response of students to an interactive E-Module for business negotiation materials. This development research uses the 4D R & D model, which consists of 4 stages: defining, designing, developing, and disseminating. However, this study was conducted to develop the stage without performing the deployment phase (disseminate) because of the time, cost, and effort of researchers. Data collection techniques used review sheets and validation of material experts, media experts, and students' responses to limited trials of 10 students and field trials to all students of class X BDP SMK N 1 Bojonegoro. The percentage of validation from material experts was 83.88%, media experts 90%, and the response of students in limited trials was 94.76%, and field trials were 96.76%. Thus it can be concluded that the Interactive E-Module with the criteria is very feasible if it is applied in learning Business Negotiation Material for Class X BDP BDP SMK N 1 Bojonegoro.

Key words: Learning Media, Interactive E-Module, Business Negotiation, Business Communication

Pendahuluan

Salah satu upaya dalam meningkatkan sumber daya manusia adalah dengan adanya pendidikan. Pendidikan memiliki peranan yang sangat besar dalam mewujudkan manusia yang utuh, mandiri serta menjadi manusia yang bermanfaat bagi lingkungannya. Kini dunia pendidikan sedang menjadi sorotan terlebih keluarnya kebijakan-kebijakan baru. Salah satunya yaitu adanya kebijakan “Merdeka Belajar” yang ditetapkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) dalam pidatonya paska peringatan Hari Guru Nasional (HGN) tahun 2019 yang menyatakan bahwa akan berjuang untuk kemerdekaan belajar di Indonesia. Dalam kebijakan merdeka belajar berisi bahwa peserta didik memiliki kebebasan berekspresi selama proses pembelajaran, dalam hal ini peserta didik bisa lebih mandiri, mendapatkan banyak ilmu dan hasil belajar berubah secara pengetahuan, pemahaman, sikap/karakter, tingkah laku, dan keterampilan. Sedangkan bagi guru memiliki kebebasan dan fokus pada memaksimalkan pembelajaran guna mencapai tujuan (*goal oriented*) pendidikan nasional, akan tetapi tetap dalam rambu kaidah kurikulum. Adanya kebijakan tersebut pemerintah berharap suasana proses pembelajaran di Indonesia bisa lebih bahagia tanpa dibebani dengan pencapaian skor atau nilai tertentu. Yang mana kebijakan tersebut berlaku pada semua jenjang pendidikan, salah satunya yaitu jenjang pendidikan SMK/MAK.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mempunyai visi dan misi bahwa peserta didik ditujukan untuk berpotensi dan siap melanjutkan ke dunia usaha dan industri sesuai bidang keahliannya. Sebagai bekal untuk memasuki dunia kerja, peserta didik harus mampu menguasai teori dan keterampilan sesuai bidangnya. Dan pada masa pandemi covid-19 proses pembelajaran di Indonesia dilakukan secara daring. Yang mana dalam pembelajaran daring dilakukan melalui kelas virtual (Firman & Rahayu, 2020). Untuk itu para guru diharapkan mampu menyajikan suatu bahan yang akan disampaikan secara efisien dalam waktu yang singkat akan tetapi banyak informasi yang tersajikan (Arsyad, 2015) serta dituntut lebih

inovatif dan kreatif dalam memanfaatkan IPTEK selama proses pembelajaran. Selain itu peserta didik juga perlu menguasai perangkat belajar digital yang saat ini semakin berkembang, salah satunya yaitu dengan penggunaan elektronik modul. Elektronik modul merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk dapat digunakan siswa secara mandiri, karena didalamnya memuat sebuah petunjuk untuk belajar mandiri (Rahmi, 2018). Elektronik modul sendiri memiliki beberapa kelebihan, diantaranya dapat dihubungkan dengan internet, dan jika menggunakan aplikasi yang mendukung dapat langsung memutar video dan musik yang ada di dalam aplikasi tersebut (Zaharah & Susilowati, 2020).

Penggunaan E-modul merupakan salah satu pilihan yang saat ini mendukung dalam perkembangan proses pembelajaran untuk mengatasi masalah pada penggunaan modul cetak yang kurang interaktif (Syafutri et al., 2020), dapat mengurangi penggunaan kertas dalam proses pembelajaran (Imansari & Sunaryantiningsih, 2017) serta peserta didik dapat mempelajari materi terlebih dahulu melalui smartphone milik pribadi sehingga memiliki pengetahuan awal sebelum melakukan proses pembelajaran (Yulando et al., 2019). Dalam hal ini berarti bahwa E-Modul sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik serta kemampuan berfikir kritis (Puspitasari, 2019). Selain itu juga diharapkan dapat meminimalisir penyalahgunaan smartphone yaitu untuk mengantisipasi hal-hal kurang positif. Yang mana pada faktanya peserta didik cenderung banyak yang menghabiskan waktunya untuk chat sosial media, game online, menonton youtube dan musik (Farida Fitriani, 2020). Sehingga peserta didik dapat lebih memanfaatkan smartphone untuk belajar sebagaimana bahwa smartphone merupakan salah satu teknologi informasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang dinilai dapat membantu guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari (Munir, 2012). Hal tersebut didukung hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti bahwa seluruh peserta didik SMKN 1 Bojonegoro memiliki smartphone dan 70% memiliki laptop. Selama pandemi Covid-19, SMKN 1 Bojonegoro menerapkan pembelajaran daring dengan menggunakan smartphone milik pribadi. Selain itu, jika saat pembelajaran luring sekolah memperbolehkan peserta didik untuk menggunakan smartphone dalam proses pembelajaran dengan akses internet wifi di sekolah yang sudah mencukupi.

SMK Negeri 1 Bojonegoro merupakan sekolah negeri yang terletak di Jl. Panglima Polim Nomor 50 Sumbang Bojonegoro. Sarana dan Prasarana di SMKN 1 Bojonegoro sudah cukup memadai dan memiliki sembilan jurusan. Salah satu jurusan yang ada di SMK Negeri 1 Bojonegoro yaitu jurusan Bisnis Daring Pemasaran (BDP). Dimana salah satu mata pelajaran yang terdapat di jurusan BDP ini adalah Komunikasi Bisnis yang didapatkan di kelas X sesuai peraturan yang ditetapkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 70 Tahun 2013 mengenai Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMK/MAK. Yang mana mata pelajaran serta kompetensi dasar pada kelompok C2 dan C3 yang ditetapkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan dunia usaha dan industri. Hal ini dikarenakan bahwa sekolah menengah kejuruan membentuk peserta didik siap kerja sehingga peserta didik memiliki skill yang bagus dan mampu bersaing secara kompetitif dengan banyaknya pesaing tenaga kerja di Indonesia.

Disesuaikan berdasarkan KI KD SMK/MAK Kurikulum 2013 revisi bahwa pada KD 3.5 Menganalisis negosiasi bisnis dan 4.5 Melakukan negosiasi bisnis penting untuk jurusan BDP, karena materi negosiasi bersifat konseptual dan memiliki sub bab yang banyak tentunya membutuhkan banyak pemahaman dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu kunci keberhasilan dalam berbisnis yaitu dapat menjalin kerjasama dan mempertahankan hubungan baik dengan pihak lain. Yang mana hal tersebut dapat diwujudkan dengan

melakukan negosiasi secara baik.

Dari perolehan wawancara bersama salah satu guru pengampu mata pelajaran Komunikasi Bisnis kelas X BDP SMKN 1 Bojonegoro diperoleh hasil bahwa selama proses pembelajaran daring hanya dilakukan melalui wa grup dengan tujuan agar tidak memberatkan peserta didik, karena peserta didik selalu mengeluh dan merasa keberatan dengan kuota data yang dimilikinya. Guru mengirim materi yang dikemas dalam *power point* kemudian akan dibagikan kepada peserta didik melalui wa grup selebihnya peserta didik belajar secara mandiri. Dengan demikian tidak bisa dipastikan peserta didik akan benar-benar faham pada materi yang diberikan. *Padahal* salah satu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran yaitu terciptanya pemahaman peserta didik pada materi pembelajaran yang tercipta dari adanya partisipasi peserta didik (Prayudha, 2016).

Dari perolehan wawancara peneliti bersama peserta didik kelas X BDP SMKN 1 Bojonegoro mengatakan bahwa pada buku paket komunikasi bisnis dalam bab negosiasi bisnis terdapat bahasa yang sulit untuk dipahami, sehingga terkadang dapat menimbulkan salah mengartikan. Peserta didik merasa jenuh dan kurang bersemangat saat proses pembelajaran karena kurang adanya inovasi pada media pembelajaran yang digunakan sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menyenangkan (Ayu et al., 2017). Selain itu dalam proses pembelajaran daring tidak menutup kemungkinan membuat peserta didik menjadi malas untuk belajar serta waktu belajarpun tidak hanya dilakukan dirumah saja. Oleh karena itu maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya sekedar bahan bacaan saja akan tetapi media pembelajaran yang dilengkapi dengan adanya video pembelajaran dan dapat digunakan secara efisien waktu dan tempat.

Menanggapi permasalahan pembelajaran tersebut dapat diberikan solusi dengan adanya E-Modul interaktif yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan materi pembelajaran (Utami et al., 2020). Interaktif disini maksudnya pengguna akan mengalami interaksi dan aktif, diantaranya aktif memperhatikan tulisan yang bervariasi warna, memperhatikan gambar, suara, animasi bahkan video (Raharjo et al., 2017). Hal tersebut selaras menurut Prastowo (2015) bahwa E-Modul interaktif didalamnya terdapat penggabungan dua atau lebih teks, grafik, audio, video atau animasi yang bersifat interaktif. Fokus pengembangan ini terletak pada penyajian materi negosiasi bisnis lebih menarik dan interaktif dengan tampilan visual yang tidak monoton guna dapat membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi secara mandiri sehingga orientasi belajar tidak lagi *teacher-centered* akan tetapi lebih mengarah pada peserta didik yakni *student-centered*. Sehingga dapat memenuhi salah satu kriteria e-modul interaktif yaitu *self instruction* yang menjadikan bahan ajar tersebut mampu membelajarkan peserta didik secara mandiri (Asyhar, 2012).

E-Modul Interaktif yang akan dikembangkan ini berbasis *smartphone* sehingga dapat dibawa kemana saja dan dimana saja hal ini menunjukkan bahwa E-Modul dapat menembus ruang dan waktu (Suarsana, 2013). Keistimewaan lain dari pengembangan E-Modul Interaktif yaitu didalamnya terdapat video pembelajaran yang dapat langsung diputar secara gratis. Selain itu, dalam mengerjakan soal diakhir E-Modul tidak membutuhkan aplikasi lain serta terdapat sistem penskoran untuk soal objektif. Yang mana hal tersebut menjadi salah satu karakteristik pada modul yaitu *stand alone* (Sudjana & Rivai, 2013). Dengan begitu diharapkan dengan adanya E-Modul ini dapat membantu peserta didik dalam belajar mandiri dengan menggunakan *smartphone* milik pribadi sehingga dapat mewujudkan tujuan dari merdeka belajar.

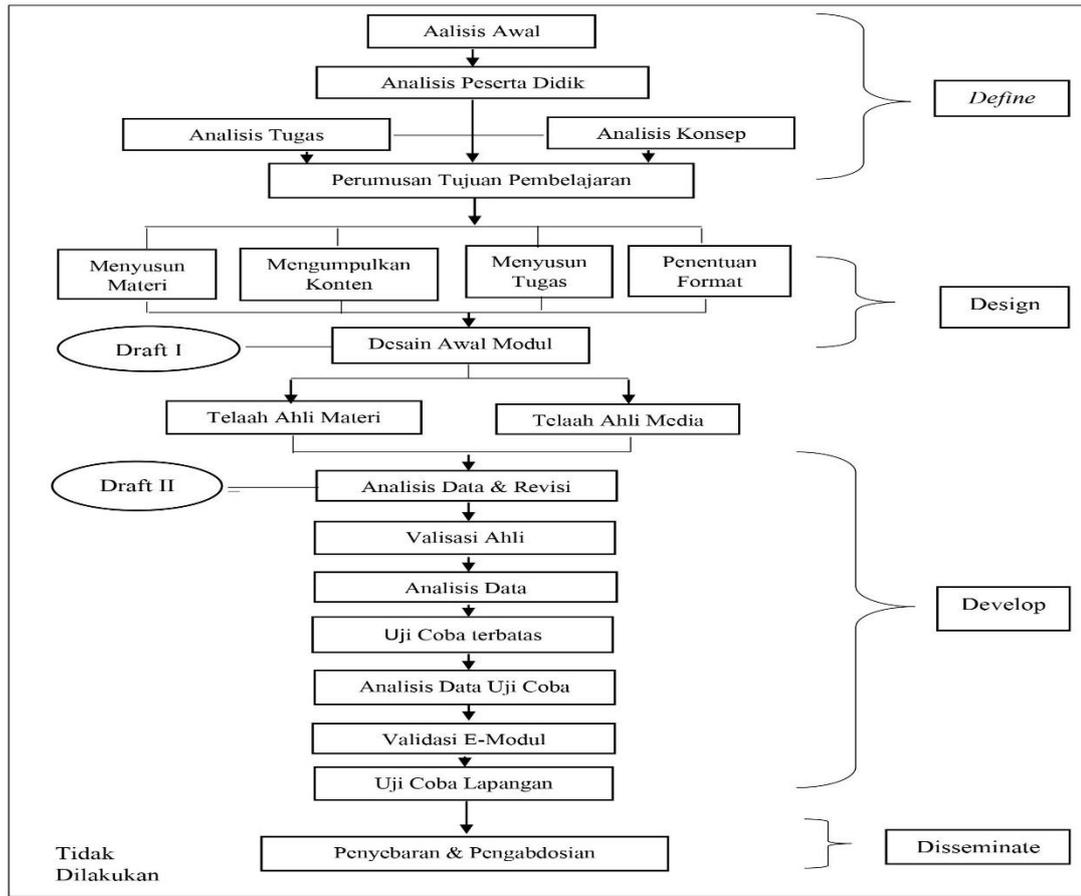
Penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Herawati (2020) dengan judul “Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA” dengan hasil validasi ahli materi, ahli media

berada dalam kategori layak serta perbedaan hasil belajar dengan $\text{sig} < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa E-Modul yang dikembangkan layak digunakan. Penelitian lain yang mendukung penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Bhabiet et al., (2018) dengan judul “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android dan Nature Of Science pada materi Ikatan Kimia dan Gaya Antar Molekul untuk Menumbuhkan Literasi Sains Siswa” yang memperoleh hasil validasi ahli dengan presentase 90%, uji praktisan guru kimia memperoleh nilai 95% dan hasil uji coba terbatas dengan presentase 85%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa E-Modul interaktif yang dikembangkan sangat layak dan valid untuk dilanjutkan ke skala besar.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Negosiasi Bisnis Mata Pelajaran Komunikais Bisnis Kelas X BDP SMK Negeri 1 Bojonegoro. Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu: 1) menganalisis pengembangan E-Modul interaktif materi negosiasi bisnis, 2) kelayakan pengembangan E-Modul interaktif materi negosiasi bisnis, dan 3) respon peserta didik terhadap E-Modul Interaktif Materi Negosiasi Bisnis Mata Pelajaran Komunikasi Bisnis Kelas X BDP SMKN 1 Bojonegoro.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development (R&d)*. Menurut Sugiyono (2019) metode penelitian dan pengembangan diartikan sebagai cara untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Model pengembangan yang digunakan yakni model 4-D milik Thiagarajan (1974) yang terdiri dari empat tahapan yaitu *define, design, develop and disseminate*. . Akan tetapi pada penelitian ini akan dilakukan sampai tahap *develop*, karena E-Modul yang dibuat dimaksudkan hanya untuk memenuhi subjek pengembangan tanpa ada maksud melakukan penyebaran karena keterbatasan waktu, biaya dan tenaga oleh peneliti.



Gambar 1. Prosedur Penelitian Model 4D Thiagarajan dkk, yang telah dimodifikasi peneliti (2021)

Pada tahap pendefinisian (*define*) dilakukan beberapa analisis, yang pertama yaitu analisis awal, pada analisis awal ini dilakukan dengan cara wawancara pada guru dan peserta didik kelas X BDP SMKN 1 Bojonegoro. Dimana sebelum adanya pengembangan E-Modul interaktif ini proses pembelajaran menggunakan power point dan buku paket. Akan tetapi kedua media tersebut dinilai kurang efektif dan efisien digunakan, karena hanya dapat digunakan untuk memahami saja sehingga belum tentu peserta didik dapat menguasai sepenuhnya pada materi yang diajarkan. Kedua analisis peserta didik untuk mengetahui karakteristik dan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Diketahui usia peserta didik sekitar 15-16 tahun, mereka lebih menyukai menggunakan smartphone milik pribadinya dalam proses pembelajaran. Pada masa pandemi covid 19 pembelajaran dilakukan secara daring sehingga membutuhkan suatu media pembelajaran yang efektif dan efisien. Ketiga melakukan analisis tugas, diketahui bahwa selama ini peserta didik mengerjakan tugas sebagai latihan dari buku paket sejumlah 20 butir soal objektif dan 10 butir soal subjektif. Selain itu ada tugas tambahan yang dibuat sendiri oleh guru pengampu. Selanjutnya yaitu analisis konsep, berdasarkan silabus mata pelajaran komunikasi bisnis bab negosiasi bisnis terletak pada KD 3.5 Menganalisis negosiasi bisnis dan 4.5 Melakukan negosiasi bisnis dengan alokasi waktu 3x5JP, yang berarti bahwa materi negosiasi bisnis akan diberikan terbagi menjadi tiga kali pertemuan dengan masing-masing pertemuan selama 5 jam pelajaran. Yang terakhir pada tahap *define* yaitu analisis tujuan pembelajaran yang dibuat dengan disesuaikan silabus dan RPP yang dibuat oleh peneliti. Tujuan pembelajaran dari materi negosiasi bisnis yaitu peserta didik diharapkan mampu: 1) menganalisis pengertian, tujuan, manfaat, jenis dan syarat dalam negosiasi bisnis; 2) mengidentifikasi taktik dan teknik negosiasi bisnis; 3) mengidentifikasi proses, strategi dan

hambatan keberhasilan dalam negosiasi bisnis; dan 4) melakukan negosiasi bisnis dengan baik. Dengan demikian peneliti memberikan solusi untuk melakukan pengembangan E-Modul interaktif materi negosiasi bisnis yang dapat digunakan peserta didik belajar secara mandiri serta dapat digunakan dimana saja dan kapan saja sehingga dapat mewujudkan tujuan merdeka belajar.

Tahap perancangan (*design*) memuat beberapa hal, yang pertama yaitu penyusunan materi dalam E-Modul disusun dengan disesuaikan silabus Komunikasi Bisnis KD 3.5 Menganalisis Negosiasi Bisnis.

Tabel 1. Kisi-Kisi Materi

Isi E-Modul	Materi
Pengetahuan	<ol style="list-style-type: none">1. Fakta: contoh kegiatan proses negosiasi dalam kehidupan sehari-hari2. Konsep: pengertian negosiasi bisnis, tujuan negosiasi bisnis, manfaat negosiasi bisnis, jenis-jenis negosiasi bisnis dan syarat negosiasi bisnis,3. Prinsip: taktik negosiasi bisnis, teknik negosiasi bisnis, strategi negosiasi bisnis dan hambatan dalam keberhasilan negosiasi bisnis4. Prosedur: alur proses dalam melakukan negosiasi bisnis
Keterampilan	<ol style="list-style-type: none">1. Melakukan tahapan proses negosiasi bisnis sesuai jenis negosiasi yang dipilih2. Menentukan strategi yang tepat yang digunakan untuk menunjang keberhasilan negosiasi yang dilakukan
Sikap	<ol style="list-style-type: none">1. Nilai kerja sama dalam bermain peran sesuai tahapan proses negosiasi bisnis2. Nilai kejujuran dalam mengerjakan soal latihan dan evaluasi akhir materi negosiasi bisnis

(Sumber: Diolah peneliti, 2021)

Dalam penyusunan materi juga dilakukan pengumpulan konten, peneliti mengumpulkan beberapa gambar dan video yang akan dimasukkan dalam E-Modul Interaktif yang disesuaikan dengan isi materi sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami dan menguasai materi yang disajikan. Peneliti juga memberikan audio yang ditujukan agar peserta didik tidak merasa jenuh saat belajar menggunakan E-Modul. Selain itu dalam E-Modul akan disajikan animasi bergerak sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik. Selanjutnya peneliti menyusun tugas dalam E-Modul Interaktif yang ditujukan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik. Peneliti menentukan terdapat 20 butir soal objektif dan 5 butir soal subjektif pada evaluasi akhir modul. Selain itu dalam setiap kegiatan pembelajaran diberikan 5 butir soal latihan essay dan diskusi kelompok untuk melatih keterampilan peserta didik. Berikutnya yaitu penentuan format, dalam proses pengembangan E-Modul ini dibuat dengan menggunakan software adobe flash dengan format apk. Dan untuk convert E-Modul pada smartphone menggunakan aplikasi builder, yang mana hasil akhir yang diharapkan E-Modul bisa digunakan melalui smartphone baik secara online maupun offline. Selanjutnya membuat rancangan desain awal E-Modul. E-Modul didesain yang terdiri dari empat bagian, yaitu: 1) bagian awal terdiri dari cover, pengembang, prakata dan daftar isi; 2) bagian pendahuluan terdiri dari petunjuk penggunaan E-Modul, kompetensi capaian, unit belajar mandiri dan peta konsep; 3) bagian isi terdiri dari uraian materi, latihan soal, rangkuman materi, evaluasi akhir modul, kunci jawaban dan penskoran; 4) bagian akhir terdiri dari daftar pustaka, glosarium dan indeks. Yang mana desain awal ini merupakan draft I.

Tahap pengembangan (*develop*), pada tahap ini draft I akan di telaah oleh dua ahli yaitu

ahli materi dan ahli media. Ahli materi akan menilai dari kualitas isi dan tujuan serta kualitas instruksional. Sedangkan ahli media akan menilai kualitas pengelolaan program, kualitas kemudahan dalam penggunaan dan kualitas kerapian dalam penyajian. Setelah di telaah, E-Modul kemudian akan di revisi oleh peneliti sehingga menghasilkan draft II. Dari draft II akan di validasi oleh dua ahli tersebut untuk mengetahui tingkat validitas E-Modul. Selanjutnya E-Modul akan di uji coba secara terbatas pada 10 peserta didik kelas X BDP SMKN 1 Bojonegoro. Dari hasil validasi ahli dan uji coba peserta didik, kemudian akan dilakukan analisis data untuk mengetahui tingkat validitas E-Modul sehingga E-Modul dikatakan layak dan dilakukan uji coba lapangan kepada seluruh peserta didik kelas X BDP SMKN 1 Bojonegoro.

Subjek penelitian ini adalah ahli materi oleh dosen Pendidikan Tata Niaga FE Unesa dan ahli media oleh dosen Teknologi Pendidikan FIP Unesa serta respon peserta didik kelas X BDP SMKN 1 Bojonegoro. Dalam penelitian ini terdapat dua data yang digunakan yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif disajikan dalam bentuk pertanyaan yang didapatkan dari hasil wawancara pada studi pendahuluan. Selain itu data kualitatif juga didapat dari komentar dan saran para ahli yang terdapat pada lembar telaah ahli materi dan ahli media. Data kuantitatif yaitu data yang disajikan dalam bentuk angka. Data kuantitatif dalam penelitian ini didapat dari hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi, ahli media dan respon dari kuisioner peserta didik yang akan diisi oleh peserta didik kelas X BDP SMKN 1 Bojonegoro pada uji coba terbatas 10 peserta didik dan uji coba lapangan 71 peserta didik kelas X BDP SMKN 1 Bojonegoro.

Tabel 2. Skala Penilaian Validasi Ahli

Kriteria	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

(Sumber: Riduwan, 2018:13)

Berdasarkan tabel 2. Menjelaskan bahwa pada lembar validasi para ahli, skor maksimal 5 untuk kriteria sangat layak dan skor minimal 1 untuk kriteria tidak layak.

Tabel 3. Skala Penilaian Kuesioner Respon Peserta Didik

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Tidak baik	2
Sangat tidak baik	1

(Sumber: Riduwan, 2018:13)

Berdasarkan tabel 3. Menjelaskan bahwa penilaian pada lembar kuisioner peserta didik, skor maksimal 5 untuk kriteria sangat baik dan skor minimal 1 untuk kriteria sangat tidak baik.

Dari hasil validasi ahli dan respon peserta didik kemudian akan dihitung dengan menggunakan rumus menurut Riduwan (2018).

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah mendapatkan hasil presentase kemudian dapat ditentukan kelayakan E-Modul dengan menggunakan skala likert berikut:

Tabel 4. Kriteria Interpretasi Skala Validasi

Presentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

(Sumber: Riduwan, 2018:15)

Berdasarkan tabel 3. E-Modul dapat dikatakan layak jika memperoleh presentasi \geq 61%.

Hasil dan Pembahasan

Dalam proses mencapai kelayakan terhadap E-Modul yang dikembangkan, terlebih dahulu peneliti memberikan lembar telaah kepada para ahli. Dari hasil lembar telaah ini digunakan peneliti sebagai acuan dalam melakukan perbaikan terhadap E-modul yang dikembangkan. Berikut hasil telaah yang diperoleh dari ahli materi dan media:

Tabel 5. Hasil Telaah Ahli Materi

No	Aspek	Hasil Telaah
1	Kualitas Isi dan Tujuan	Hasil yang diperoleh dari proses telaah ahli materi menunjukkan bahwa cakupan materi sudah mencukupi semua aspek yang dibutuhkan peserta didik dalam materi negosiasi bisnis. Akan tetapi dari dumentasi kelengkapan penyajian perlu ditambahkan rangkuman materi dan latihan soal baik soal pengetahuan atau keterampilan disetiap bab pembelajaran.
2	Kualitas Instruksional	E-modul yang dikembangkan dapat memberikan bantuan belajar mandiri pada peserta didik karena sudah dikemas dalam format apk yang mana dapat digunakan dimana saja dan kapan saja sehingga lebih efisien dan efektif.

(Sumber: Diolah peneliti, 2021)

Tabel 6. Hasil telaah Ahli Media

No	Aspek	Hasil Telaah
1	Kualitas Pengelolaan Program	Hasil yang diperoleh dari proses telaah ahli media menunjukkan bahwa dalam pengelolaan program sudah baik yang mana ukuran file sudah sesuai ekstensinya E-modul dapat digunakan di smartphone berbasis android. E-modul dapat berjalan normal, kualitas gambar dapat terbaca dengan jelas dan video pembelajaran dapat berjalan normal.

2	Kualitas Kemudahan Dalam Penggunaan	Petunjuk penggunaan dalam E-modul jelas dan mudah untuk diikuti, sehingga pengguna (guru dan peserta didik) mudah untuk mengoperasikannya. Tombol-tombol navigasi dalam E-modul berfungsi dengan baik dan dapat memudahkan pengguna (user).
3	Kerapian Dalam Penyajian	Desain dalam E-modul baik memiliki perpaduan warna yang pas dan tidak ramai, jenis dan ukuran huruf sudah sesuai dapat terbaca dengan baik. Serta tata letak gambar dan video pembelajaran juga sudah tepat.

(Sumber: Diolah peneliti, 2021)

Berdasarkan hasil telaah dari para ahli menunjukkan bahwa masih perlu adanya perbaikan terhadap E-Modul yang dikembangkan yaitu dari ahli materi memberikan saran dan masukan pada aspek kelengkapan isi agar disetiap bab pembelajaran diberikan rangkuman materi dan soal latihan baik pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan dari hasil telaah ahli media pada ketiga aspek sudah baik tidak ada revisi dan bisa dilanjutkan ke tahap berikutnya. Berdasarkan saran dan masukan dari para ahli kemudian peneliti melakukan perbaikan terhadap E-Modul yang dikembangkan.

Berikut hasil perbaikan E-Modul setelah saran dan masukan dari para ahli dimasukkan:

Tabel 7. Hasil Perbaikan E-Modul

Hasil Perbaikan	Keterangan
	Sudah diberikan rangkuman materi disetiap bab pembelajaran.
	Sudah diberikan soal latihan pengetahuan berbentuk essay sejumlah 5 butir soal disetiap bab pembelajaran.
	Sudah diberikan latihan keterampilan peserta didik di setiap bab pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran

(Sumber: Diolah peneliti, 2021)

Kelayakan E-Modul

Kelayakan E-modul diperoleh dari hasil validasi para ahli dan hasil uji coba peserta didik. Para ahli memberikan penilaian sesuai skor dalam angket yang telah disediakan oleh peneliti. Peneliti memberikan lembar validasi untuk penilaian E-modul yang dikembangkan kepada para ahli pada tanggal 5 maret 2021. Dan hasil penilaian dari validator ahli materi diterima kembali oleh peneliti pada tgl 23 maret 2021. Validator ahli materi yang memberikan penilaian terhadap pengembangan E-modul Interaktif ini adalah dosen Pendidikan Tata Niaga Fakultas Ekonomika dan Bisnis Unesa.

Tabel 8. Hasil Validasi Kelayakan Materi

Aspek Kelayakan	Presentase	Kriteria
Kualitas isi dan tujuan	83,33%	Sangat layak
Kualitas instruksional	84,44%	Sangat layak
Rata-rata kelayakan materi	83,88%	Sangat layak

(Sumber: Diolah peneliti, 2021)

Berdasarkan tabel 8. Dapat diketahui bahwa E-Modul Interaktif yang dikembangkan mendapatkan hasil validasi ahli materi dari aspek kualitas isi dan tujuan sebesar 83,33% dengan kriteria sangat layak. Hasil tersebut ditunjukkan bahwa E-Modul yang dikembangkan sudah disajikan dengan lengkap setelah dilakukannya perbaikan sebanyak dua kali sesuai saran dan masukan validator ahli materi. Yang mana pada awalnya E-modul yang dikembangkan rangkuman materi hanya diberikan di akhir modul saja serta belum adanya latihan soal untuk peserta didik disetiap bab pembelajaran. Kemudian setelah dilakukannya perbaikan terhadap E-Modul sudah ditambahkan berupa rangkuman materi disetiap bab pembelajaran serta diberikan soal latihan berupa soal pengetahuan sebanyak 5 butir soal dan diskusi kelompok sebagai latihan keterampilan peserta didik. Sedangkan dalam aspek kualitas instruksional memperoleh presentase 84,44% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut ditunjukkan isi dalam E-Modul Interaktif yang dikembangkan disajikan materi mengenai negosiasi bisnis yang dilengkapi dengan contoh gambar dan video pembelajaran sebagai penunjang peserta didik dalam memahami isi materi. Hal tersebut menjadi satu keutuhan dalam komponen bentuk pengembangan E-Modul Interaktif yaitu didalamnya terdapat penyertaan gambar, video pembelajaran dan suara (Utami et al., 2020). Sehingga dapat disimpulkan bahwa E-modul Interaktif menurut ahli materi sangat layak digunakan karena memiliki presentase rata-rata kelayakan sebesar 83,33%. Yang mana presentase tersebut termasuk dalam kategori sangat layak karena hasil presentase $\geq 61\%$.

Sedangkan hasil validasi ahli media diterima kembali oleh peneliti pada tanggal 8 maret 2021. Validator ahli media yang memberikan penilaian terhadap E-Modul yang dikembangkan yaitu dari dosen Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Unesa.

Tabel 9. Hasil Validasi Kelayakan Media

Aspek Kelayakan	Presentase	Kriteria
Kualitas pengelolaan program	88%	Sangat layak
Kemudahan dalam penggunaan	90%	Sangat layak
Kerapian dalam penyajian	93%	Sangat layak
Rata-rata kelayakan media	90,6%	Sangat layak

(Sumber: Diolah peneliti, 2021)

Berdasarkan tabel 9. Dapat diketahui bahwa E-Modul Interaktif yang dikembangkan mendapatkan hasil validasi ahli media dari aspek kualitas pengelolaan program sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Hal tersebut ditunjukkan bahwa E-modul yang dikembangkan

memiliki kualitas yang baik yaitu ukuran file tidak terlalu besar dan sesuai untuk digunakan pada smartphone berbasis android. Dari aspek kemudahan dalam penggunaan memperoleh hasil presentase 90% dengan kategori sangat layak yang ditunjukkan bahwa E-modul yang dikembangkan dinilai mudah untuk dioperasikan oleh pengguna (guru dan peserta didik) karena dikemas dalam format apk yang dapat dioperasikan melalui smartphone sehingga dapat digunakan dimana dan kapan saja. Hal tersebut sesuai dengan salah satu kriteria E-Modul Interaktif yaitu memuat tampilan informasi mengenai materi pembelajaran yang disajikan secara elektronik baik menggunakan *hard disk*, *disket*, *CD*, *memory card* atau *flash disk* yang dapat dibaca dengan menggunakan komputer, smartphone atau alat pembaca digital lainnya (Farida et al., 2020). Sedangkan dari aspek kerapian dalam penyajian memperoleh hasil presentase sebesar 93% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut disesuaikan bahwa desain dalam E-Modul sudah baik dengan menggunakan perpaduan warna yang serasi serta penggunaan jenis dan ukuran huruf yang sudah sesuai sehingga semua teks terbaca dengan jelas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa E-Modul Interaktif menurut validator ahli media sangat layak untuk digunakan dengan rata-rata 90,6%. Yang mana presentasi tersebut masuk dalam kriteria sangat layak karena diperoleh presentasi $\geq 61\%$.

Respon Peserta Didik

Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap E-Modul yang dikembangkan ini, dilakukan uji coba melalui dua tahap. Tahap pertama yaitu uji coba terbatas yang dilakukan pada hari Selasa 20 April 2021. Kuesioner diberikan kepada 10 peserta didik kelas X BDP SMKN 1 Bojonegoro yang dipilih secara random oleh guru pengampu sesuai keragaman kemampuan peserta didik. Kemudian tahap kedua dilakukan uji coba lapangan dilakukan pada hari Senin 26 April 2021. Kuesioner diberikan keseluruhan siswa kelas X BDP SMKN 1 Bojonegoro yaitu berjumlah 71 peserta didik. Semua data diperoleh dari hasil pengisian respon peserta didik secara online melalui google form yang dibuat oleh peneliti.

Tabel 10. Hasil Respon Peserta Didik

Indikator	Uji Coba Terbatas	Uji Coba Lapangan	Kriteria
Kualitas Isi	94,57%	96,13%	Sangat Layak
Kemanfaatan	94,40%	96,56%	Sangat Layak
Kegrafikan	95,33%	97,65%	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan	94,76%	96,76%	Sangat Layak

(Sumber: Diolah peneliti, 2021)

Berdasarkan tabel 10. Diketahui bahwa pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Pada indikator kualitas isi mendapat presentase 94,57% saat uji coba terbatas dan 96,13% saat uji coba lapangan. Hasil tersebut diperoleh bahwa dalam E-Modul yang dikembangkan sudah tersajikan materi yang sesuai dengan kompetensi dasar serta cakupan materi cukup luas. Pada indikator kemanfaatan memperoleh hasil 94,40% saat uji coba terbatas dan 96,56% saat uji coba lapangan. Dengan presentase tersebut ditunjukkan bahwa peserta didik dapat terbantu dalam proses belajar mandiri serta dapat memotivasi peserta didik untuk mempelajari materi negosiasi bisnis lebih lanjut dengan menggunakan E-Modul yang dikembangkan. Sedangkan pada indikator kegrafikan memperoleh hasil presentase sebesar 95,53% pada uji coba terbatas dan 97,65% pada uji coba lapangan. Hasil yang diperoleh ditunjukkan bahwa desain dalam E-Modul yang dikembangkan sudah baik dan terlihat tidak membosankan. Dan untuk perhitungan skor rata-rata pada uji coba terbatas memperoleh hasil presentase sebesar 94,76% sedangkan pada uji coba lapangan memperoleh hasil skor rata-rata 96,76%. Yang mana pada hasil kedua uji coba

tersebut masuk dalam kriteria sangat layak karena diperoleh presentase ≥ 61 . Sehingga dapat disimpulkan bahwa E-modul yang dikembangkan ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut didukung penelitian yang dilakukan oleh Winatha & Abubakar (2018) bahwa penggunaan E-Modul interaktif dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan kreatifitas, kebiasaan berfikir produktif, menciptakan kondisi aktif, efektif, inovatif dan menyenangkan sehingga E-Modul dapat menjadi bantuan belajar peserta didik.

Kesimpulan

E-Modul interaktif Negosiasi Bisnis dikembangkan dengan menggunakan metode R&D model 4D tanpa melakukan tahap penyebaran (*disseminate*) karena keterbatasan biaya, waktu dan tenaga peneliti. Kelayakan terhadap E-Modul interaktif Negosiasi Bisnis diperoleh dari hasil validasi ahli materi, ahli media dan respon peserta didik. Berdasarkan penilaian kelayakan pada lembar validasi ahli materi, ahli media serta respon peserta didik pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan, dapat ditarik kesimpulan bahwa E-Modul interaktif Negosiasi Bisnis masuk dalam kriteria sangat layak untuk digunakan.

Referensi

- Asyhar, R. (2012). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Ayu, H. D., Pratiwi, H. Y., & Sentot, K. (n.d.). Muhardjito. 2017. Pengembangan E-Scaffolding Untuk Meningkatkan Kualitas Proses Dan Hasil Belajar. *Jurnal Kependidikan*, 1(2), 334–347.
- Bhabiet, L., Accraf, R., Khery, Y., Kimia, P. P., Mataram, I., & No, J. P. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Dan Nature Of Science Pada Materi Ikatan Kimia Dan Sains Siswa. *Jurnal Kependidikan Kimia*, 6(2), 133–141. <http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/hydrogen/index>.
- Farida Fitriani. (2020). Pengembangan e-modul sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X MAN 1 Lombok Tengah. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika be*, (1), 16–25. <https://doi.org/10.36312/2-saintika.v4i1.165>.
- Farida, Pratiwi, D. D., Andriani, S., Pramesti, S. I. D., Rini, J., Wkuswanto, C., & Sutrisno, E. (2020). Development of Interactive Mathematics E-Module Using Visual Studio. *Journal of Physics: Conference Series*, 1467(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1467/1/012017>
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran online di tengah pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>.
- Herawati, N. S. (2020). Pengembangan Modul Elektronik (e-modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI IPA SMA. *At-Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 57–69. <http://dx.doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424>.
- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.30870/volt.v2i1.1478>
- Kemendikbud, (2020). *Merdeka Belajar*. Jakarta: Kemendikbud RI. <https://gtk.kemendikbud.go.id/read-news/merdeka-belajar>.
- Kemendikbud. (2018). *Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Muatan Nasional (A), Muatan Kewilayahan (B), Dasar bidang Keahlian (C1), Dasar Program*

- keahlian (C2), dan Kompetensi Keahlian (C3), Jakarta: Kemendikbud RI. psm.kemendikbud.go.id/konten/4097/kompetensi-inti-dan-kompetensi-dasar-mata-pelajaran-smk-dikdasmen-no-464dd5kr2018.
- Munir, P. D. (2012). *Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Prastowo, A. D. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Peraturan Menteri pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan. Jakarta: Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Indonesia.
- Prayudha, D. R. (2016). Pengembangan e-modul dengan model problem based learning pada materi bilangan bulat kelas vii. *Aksioma: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 7(1), 48–56. <https://doi.org/10.26877/aks.v7i1.1409>.
- Puspitasari, A. D. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak dan Modul Elektronik pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 17–25. <http://journal.uin.alaudin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika>
- Raharjo, M. W. C., Suryati, S., & Khery, Y. (2017). Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Materi Ikatan Kimia Untuk Mendorong Literasi Sains Siswa. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 5(1), 8–13. <https://doi.org/10.33394/hjkk.v5i1.102>.
- Rahmi, L. (2018). Perancangan E-Module Perakitan Dan Instalasi Personal Komputer Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMK. *Jurnal Ta'dib, Vol 21 (2), 2018, (Juli -Desember)*. 21(2), 105–111. <http://dx.doi.org/10.31958/jt.v21i2.1190>.
- Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suarsana, I. M. (2013). Pengembangan e-modul berorientasi pemecahan masalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 2(2). <http://dx.doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v2i2.2171>.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syafutri, E., Pramudya, Y., & Artikel, S. (2020). Pengembangan E-Modul Fisika Interaktif Menggunakan Pendekatan SETS (Science , Environment , Technology , Society) untuk Meningkatkan Dimensi Literasi Sains Materi dan Dimensi Proses pada Materi Dinamika Fluida. 3(1), 11–18. <https://doi.org/10.12928/irip.v3i1.1691>.
- Thiangerajan, S. dkk. (1974). *Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children*. Bloomington: Indiana University.
- Utami, N. R., Jufriadi, A., & Ayu, H. D. (2020). Interactive E-module Based on H-Guided Inquiry : Optimize the ICT Skills and Learni. 8(3), 183–195. <https://doi.org/10.20527/bipf.v8i3.8604>
- Winatha, K. R., & Abubakar, M. M. (2018). The Usage Effectivity of Project-Based Interactive E-Module in Improving Students' Achievement. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 24(2), 198–202. <https://doi.org/10.21831/jptk.v24i2.20001>
- Yulando, S., Sutopo, S., & Franklin Chi, T. (2019). Electronic Module Design and Development: An Interactive Learning. *American Journal of Educational Research*, 7(10). <https://doi.org/10.12691/education-7-10-4>
- Zaharah, Z., & Susilowati, A. (2020). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Modul Elektronik Di Era Revolusi Industri 4.0. *Biodik*, 6(2), 39–52. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.8950>