

PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS HYPERLINK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI INFORMAL BAHASA INGGRIS DI SMP MUHAMMADIYAH CIPANAS

Fenty Erdiyanti¹, Dirgantara Wicaksono²

Universitas Muhammadiyah Jakarta^{1,2}

¹ fentyerdiyanti90@gmail.com

² dirgantara.wicaksono@umj.ac.id

Informasi artikel

Diterima :

17 Juli 2025

Direvisi :

08 September 2025

Disetujui :

09 September 2025

ABSTRACT

This research aims to develop an interactive e-module based on hyperlinks to improve informal English communication skills among seventh-grade students at SMP Muhammadiyah Cipanas. The background of this study highlights the limitations of conventional English learning methods that rely heavily on textbooks and lack interactive digital support, particularly in informal communication contexts. Using the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate), this study employed a research and development approach with both qualitative and quantitative methods. Data were collected through expert validation, student questionnaires, and pre-test and post-test assessments. The e-module was designed using a hyperlink-based structure that includes multimedia elements such as videos, audio, and animated content to support self-paced learning. The results of the study indicate that the e-module is valid and feasible based on expert judgment and is effective in improving students' vocabulary and speaking abilities in informal settings. Furthermore, student responses showed positive engagement and motivation while using the e-module. This research concludes that hyperlink-based interactive e-modules are a viable innovation to support student-centered and context-based English learning in junior high schools.

Keywords : communication skills, e-module, hyperlink, informal English, interactive media.

PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam pendidikan telah menjadi keniscayaan di era globalisasi yang menuntut adanya inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya mengubah cara guru menyampaikan materi, tetapi juga membentuk ulang bagaimana peserta didik mengakses, memproses, dan menerapkan informasi dalam kehidupan nyata. Integrasi teknologi dalam

proses belajar mengajar telah membawa paradigma baru yang memungkinkan pembelajaran menjadi lebih dinamis, fleksibel, dan personal. Menurut Yunus (2021), integrasi teknologi dalam pendidikan menciptakan ruang belajar yang lebih mandiri dan inovatif bagi siswa.

Di Indonesia, arah perubahan ini dipercepat oleh kebijakan Merdeka Belajar dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). Program ini menekankan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan kontekstual terhadap lingkungan belajar. Pendekatan ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran, dengan dukungan berbagai sumber belajar digital yang memungkinkan pembelajaran berlangsung di luar ruang kelas konvensional. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti e-modul menjadi penting. Media ini berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, keterlibatan siswa, serta penguasaan keterampilan abad 21.

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah pertama, khususnya di SMP Muhammadiyah Cipanas, adalah keterbatasan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi konteks komunikasi informal. Pengajaran Bahasa Inggris di sekolah tersebut masih terfokus pada aspek komunikasi formal dan penggunaan buku paket sebagai media utama. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam berbicara secara spontan dan alami dalam Bahasa Inggris. Siswa cenderung kesulitan dalam mengembangkan kosakata dan pelafalan dalam konteks informal yang sebenarnya lebih relevan dengan kebutuhan komunikasi mereka sehari-hari (Bennett et al., 2011).

Lebih lanjut, guru sebagai pelaksana utama dalam proses pembelajaran masih menghadapi kendala dalam menerapkan pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Minimnya pelatihan berbasis teknologi serta keterbatasan akses terhadap media digital interaktif menjadi faktor yang menghambat proses pembelajaran berbasis teknologi. Siswa pun belum memiliki akses yang fleksibel terhadap materi pelajaran karena keterbatasan media yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Padahal menurut Gunadi (2018), media pembelajaran yang efektif harus mampu dilihat, didengar, dibaca, dan dimanipulasi dengan mudah oleh siswa untuk mendukung proses komunikasi pendidikan secara optimal.

Berangkat dari permasalahan tersebut, penelitian ini dikembangkan untuk merancang sebuah e-modul interaktif berbasis hyperlink yang menyajikan materi komunikasi informal dalam Bahasa Inggris secara menarik dan mudah diakses. E-modul ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan penguasaan kosakata siswa melalui pembelajaran mandiri yang kontekstual dan fleksibel. Dengan fitur hyperlink, e-modul memberikan kemudahan navigasi, serta integrasi multimedia seperti video, audio, teks, dan gambar yang mendukung pembelajaran menyeluruh. Pendekatan ini sejalan dengan model Flipped Classroom yang mendorong siswa untuk mempelajari materi terlebih dahulu secara mandiri sebelum berdiskusi lebih dalam di kelas (Lage, Platt, & Treglia, 2000).

Pentingnya penguasaan komunikasi informal Bahasa Inggris dalam dunia pendidikan tidak dapat diabaikan. Di era global, kemampuan berkomunikasi secara efektif, termasuk dalam konteks sosial dan informal, menjadi salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa. Dalam praktiknya, komunikasi informal yang santai dan kontekstual justru lebih sering digunakan dalam interaksi keseharian siswa. Maka dari itu, pembelajaran Bahasa Inggris yang hanya berfokus pada komunikasi formal belum cukup menjawab kebutuhan siswa dalam praktik nyata. Menurut Krashen (1982), bahasa yang diperoleh secara alami melalui komunikasi bermakna dalam situasi bebas tekanan akan lebih mudah digunakan dalam percakapan spontan.

Pengembangan e-modul ini mengadopsi model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) dari Thiagarajan, Semmel & Semmel (1974), yang secara sistematis memfasilitasi proses desain instruksional berbasis kebutuhan belajar siswa. Dalam tahap Define, dilakukan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa. Tahap Design menyusun struktur

e-modul dan skenario pembelajaran. Tahap Develop memproduksi e-modul dengan validasi dari ahli materi dan media. Terakhir, tahap Disseminate mencakup implementasi dan penyebaran produk ke lingkungan belajar.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk: (1). Mengembangkan e-modul interaktif berbasis hyperlink yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi informal siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah Cipanas, khususnya dalam aspek berbicara dan kosakata; (2). Mendeskripsikan kelayakan e-modul berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan tanggapan siswa; (3). Mengukur efektivitas e-modul dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam konteks komunikasi informal Bahasa Inggris.

Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional dalam menunjang tujuan pembelajaran. E-modul interaktif berbasis hyperlink diharapkan menjadi alternatif pembelajaran yang efektif, mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara, dan memperluas pengalaman belajar mereka di luar batas ruang kelas. Selain itu, media ini mendukung pelaksanaan kurikulum merdeka belajar yang menekankan diferensiasi dan personalisasi pembelajaran.

Upaya pengembangan ini juga sejalan dengan pandangan Wicaksono & Suradika (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang dirancang secara sistematis. Maka, kehadiran e-modul dengan hyperlink tidak hanya memperkuat sumber belajar, tetapi juga membentuk lingkungan pembelajaran yang aktif, adaptif, dan berbasis teknologi.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran digital yang relevan secara pedagogis dan praktis dalam dunia pendidikan. Diharapkan hasil pengembangan ini dapat diterapkan secara luas di sekolah-sekolah lain yang menghadapi tantangan serupa dalam pengajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam meningkatkan keterampilan komunikasi informal siswa.

KAJIAN LITERATUR

A. Konsep Pengembangan Model

Pengembangan model dalam konteks teknologi pendidikan adalah sebuah pendekatan sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui perencanaan, implementasi, dan evaluasi yang terstruktur. Seels dan Richey (1994) menyatakan bahwa teknologi pembelajaran mencakup lima kawasan penting: desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian. Dalam penelitian ini, pengembangan e-modul interaktif berbasis hyperlink bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran yang aktif, mandiri, dan menyenangkan, dengan menekankan pada peningkatan kemampuan komunikasi informal siswa dalam bahasa Inggris.

Pengembangan e-modul merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media digital. Menurut Schendel dan Hofer (1979), pengembangan adalah proses sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan kapasitas peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran jangka panjang. E-modul yang dikembangkan dalam penelitian ini berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang memungkinkan siswa mengakses materi secara fleksibel, interaktif, dan kontekstual. Melalui pemanfaatan fitur hyperlink, siswa dapat dengan mudah menjelajahi berbagai informasi pendukung yang relevan, seperti video pembelajaran, contoh dialog, glosarium, dan latihan kuis, yang semuanya dirancang untuk menunjang keterampilan berbicara dalam konteks informal.

Dari perspektif Drucker (1999), pengembangan harus difokuskan pada peningkatan kompetensi dan kinerja individu. Dalam hal ini, e-modul tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai alat untuk membentuk kemandirian belajar siswa serta meningkatkan kemampuan mereka dalam berinteraksi secara global. Hersey dan Blanchard (1982) menambahkan bahwa pengembangan memerlukan penguasaan keterampilan

interpersonal, yang dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris informal, sangat penting bagi siswa.

Dengan pendekatan seperti ini, pengembangan e-modul interaktif tidak hanya dilihat sebagai inovasi dalam desain pembelajaran, tetapi juga sebagai instrumen untuk mengatasi tantangan nyata di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SMP Muhammadiyah Cipanas, ditemukan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh penjelasan guru, media yang konvensional, dan minimnya latihan berbicara. Hal ini menyebabkan siswa kurang percaya diri dan belum terbiasa berbicara dalam bahasa Inggris secara aktif.

B. Acuan Teoretik

Pengembangan e-modul dalam penelitian ini didasarkan pada model 4D yang terdiri dari empat tahapan: Define, Design, Develop, dan Disseminate. Model ini dirancang oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) dan dinilai sangat sesuai untuk kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Setiap tahapan dalam model 4D dijalankan dengan memperhatikan aspek pedagogis dan teknis agar e-modul yang dihasilkan benar-benar mampu menjawab kebutuhan pembelajaran di lapangan.

1. Tahap Define (Pendefinisian) melibatkan identifikasi masalah, analisis kebutuhan siswa, dan penetapan tujuan pembelajaran. Observasi di kelas menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata dan pengucapan, serta kurangnya media digital yang mendukung pembelajaran aktif.
2. Tahap Design (Perancangan) meliputi pemilihan materi, media, dan strategi pembelajaran. E-modul dirancang agar interaktif, menyenangkan, dan kontekstual, dilengkapi dengan hyperlink untuk menghubungkan ke materi tambahan seperti video pembelajaran dan dialog percakapan.
3. Tahap Develop (Pengembangan) berfokus pada pembuatan e-modul berdasarkan rancangan yang telah disusun, dilanjutkan dengan validasi oleh ahli dan uji coba terbatas pada kelompok kecil siswa.
4. Tahap Disseminate (Penyebaran) dilakukan dengan mengimplementasikan e-modul secara lebih luas serta mendistribusikannya ke berbagai pihak yang berkepentingan di bidang pendidikan.

Selain model 4D, dua model lainnya yang sering digunakan dalam pengembangan pembelajaran juga dikaji, yaitu model ASSURE dan ADDIE. Model ASSURE menekankan analisis peserta didik dan partisipasi aktif dalam pembelajaran menggunakan media dan teknologi. Model ADDIE, yang terdiri dari tahapan Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate, menawarkan pendekatan sistematis yang memungkinkan perbaikan terus-menerus dalam proses pengembangan.

E-modul juga dirancang berdasarkan pendekatan konstruktivisme kontemporer, di mana siswa dipandang sebagai subjek aktif yang membentuk pengetahuannya melalui pengalaman dan interaksi. Spector (2022) menyatakan bahwa proses belajar yang bermakna melibatkan pembentukan representasi internal melalui pengalaman yang dimediasi oleh bahasa. Dalam konteks ini, e-modul yang dikembangkan menghadirkan aktivitas eksploratif seperti role play, latihan pengucapan, diskusi kelompok, serta tugas kolaboratif berbasis video.

Landasan linguistik juga menjadi pilar penting dalam pengembangan e-modul ini. Teori-teori berikut mendasari penyusunan materi:

1. Stephen Krashen (1982) melalui *Natural Approach* menekankan pentingnya suasana bebas kecemasan dalam pemerolehan bahasa. Bahasa yang diperoleh secara tidak sadar dalam konteks santai akan lebih mudah digunakan secara spontan dalam komunikasi.
2. Dell Hymes (1972) melalui konsep *Communicative Competence* menekankan pentingnya penggunaan bahasa yang sesuai dengan konteks sosial.

3. Swain (1985) dengan *Output Hypothesis* menyatakan bahwa produksi bahasa (output) diperlukan agar siswa benar-benar dapat memproses bahasa secara aktif.
4. Morley (1991) dan Celce-Murcia et al. (1996) menjelaskan bahwa pelafalan yang baik meningkatkan pemahaman dan kepercayaan diri siswa dalam berbicara.

E-modul berbasis hyperlink ini dirancang untuk tidak hanya menyampaikan materi secara pasif, tetapi juga memfasilitasi pengalaman belajar yang aktif, reflektif, dan kontekstual.

C. Penelitian yang Relevan

Dalam rangka memperkuat dasar pengembangan e-modul ini, penulis mengkaji beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Salah satunya adalah penelitian oleh Lika Jafnihirida (2023) yang mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan model 4D. Hasil penelitian menunjukkan efektivitas penggunaan e-modul dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai efektivitas mencapai 82,24%.

Penelitian lain oleh Hidayati (2020) mengkaji penggunaan e-modul berbasis *Flipped Classroom* untuk melatih keterampilan berpikir kritis. Meskipun model yang digunakan berbeda, hasilnya menunjukkan bahwa e-modul yang dirancang secara interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara signifikan.

Sementara itu, penelitian oleh Dina Rahmadiani dkk. (2022) mengembangkan media pembelajaran berbasis web untuk Bahasa Inggris Paket C dengan model ADDIE. Media tersebut dinilai sangat layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian-penelitian tersebut mendukung argumen bahwa media pembelajaran digital yang dirancang secara interaktif dan kontekstual memiliki dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa, terutama dalam penguasaan keterampilan komunikasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Model ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital berupa e-modul interaktif berbasis hyperlink yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi informal siswa dalam Bahasa Inggris. Tahapan *define* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Inggris. Pada tahap *design*, peneliti menyusun struktur e-modul, materi ajar, alur navigasi hyperlink, dan instrumen evaluasi. Tahap *develop* mencakup proses pembuatan e-modul, validasi oleh ahli materi dan media, serta revisi berdasarkan masukan yang diperoleh. Tahap akhir yaitu *disseminate*, berupa uji coba terbatas dan penyebaran produk ke kelas target.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah Cipanas, dengan subjek siswa kelas VII pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Pemilihan lokasi didasarkan pada temuan awal yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah tersebut masih menggunakan metode konvensional dan media pembelajaran yang terbatas. Sampel penelitian terdiri dari 10 siswa untuk uji coba terbatas dan 30 siswa untuk uji coba utama, yang dipilih secara purposive.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, validasi ahli, angket siswa, serta pretest dan posttest. Observasi dan wawancara digunakan untuk menggali permasalahan di lapangan dan mendalami kebutuhan siswa. Validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, untuk memastikan kesesuaian isi dan kelayakan tampilan e-modul. Angket digunakan untuk menilai respons siswa terhadap penggunaan e-modul dalam proses pembelajaran. Untuk mengukur efektivitas e-modul, digunakan instrumen pretest dan posttest yang dianalisis menggunakan rumus N-Gain. Perhitungan N-Gain bertujuan untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan siswa setelah menggunakan e-modul, dengan interpretasi hasil dalam kategori tinggi, sedang, atau rendah.

Hasil penelitian dinyatakan berhasil jika e-modul memperoleh penilaian “layak” atau “sangat layak” dari ahli, mendapatkan respons positif dari siswa, serta menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan berdasarkan skor N-Gain. Dengan pendekatan yang menyeluruh ini, diharapkan e-modul interaktif berbasis hyperlink dapat menjadi solusi pembelajaran inovatif yang sesuai dengan konteks Merdeka Belajar dan mampu menjawab kebutuhan keterampilan komunikasi Bahasa Inggris siswa secara lebih praktis dan menyenangkan.

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran digital berupa e-modul interaktif berbasis hyperlink yang ditujukan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi informal dalam Bahasa Inggris siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah Cipanas. Pengembangan media dilakukan melalui tahapan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), yang masing-masing tahap dirancang untuk menjawab tantangan pembelajaran konvensional yang masih dominan di sekolah tersebut.

Kebutuhan Pembelajaran dan Analisis Awal

Tahap *Define* dimulai dengan analisis kebutuhan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru Bahasa Inggris, serta pelaksanaan Forum Group Discussion (FGD) dengan kepala sekolah dan pengajar. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris di kelas masih bersifat konvensional, didominasi oleh penjelasan guru, dan belum memanfaatkan media digital. Media yang digunakan masih terbatas pada buku cetak, sehingga kurang mendukung gaya belajar siswa modern yang membutuhkan visualisasi dan interaktivitas. Dalam aspek speaking, siswa menunjukkan kurangnya kepercayaan diri dan kesulitan dalam pelafalan serta penggunaan kosakata dalam konteks informal.

FGD memperkuat temuan tersebut dan menyepakati perlunya media pembelajaran inovatif yang mendukung keterlibatan aktif siswa. Guru memandang bahwa e-modul interaktif berbasis hyperlink berpotensi menjawab tantangan tersebut karena mampu menyajikan materi berbasis audio-visual, menyediakan ruang belajar mandiri, dan menyesuaikan dengan karakteristik siswa abad ke-21.

Perancangan dan Implementasi E-Modul

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, e-modul dirancang dengan mempertimbangkan struktur materi, navigasi antar topik melalui hyperlink, serta integrasi video pembelajaran dan latihan interaktif. Materi disusun berdasarkan tema “*My School Activities*” yang diambil dari buku English for Nusantara dan dikembangkan ke dalam kegiatan pembelajaran kontekstual sesuai dengan capaian kurikulum Merdeka. Capaian pembelajaran difokuskan pada peningkatan pelafalan (pronunciation), penguasaan kosakata tematik, dan penggunaan Bahasa Inggris dalam komunikasi informal sehari-hari.

E-modul terdiri atas beberapa bagian: *Introduction*, tiga unit utama, *Glosarium*, dan halaman tugas interaktif. Setiap unit berisi latihan dialog, video pengucapan, kuis berbasis hyperlink, dan aktivitas berbicara yang dapat diakses secara mandiri oleh siswa. Visual dan warna pada tampilan modul juga dirancang agar sesuai dengan karakteristik usia remaja, dengan menampilkan ikon yang mudah dipahami dan navigasi intuitif.

Kelayakan Produk Berdasarkan Validasi Ahli

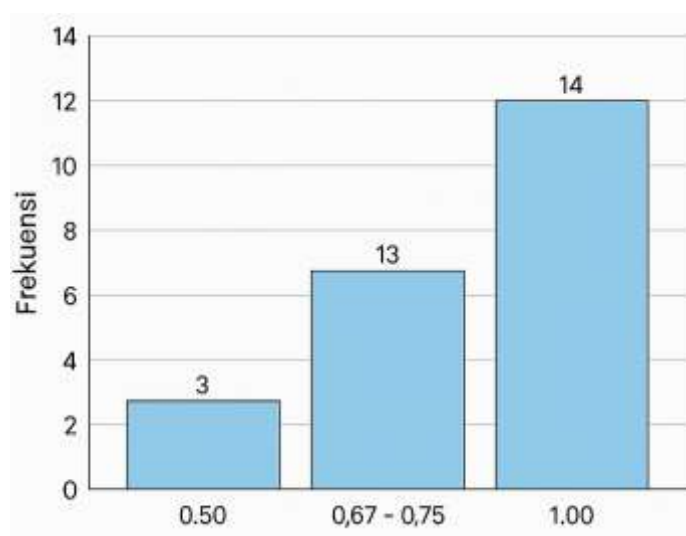
Uji kelayakan dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa e-modul berada pada kategori “Sangat Layak”, dengan skor rata-rata dari ahli media sebesar 4,43 dan dari ahli materi sebesar 4,46. Aspek yang mendapatkan skor tertinggi meliputi kesesuaian materi dengan kurikulum, kualitas visual, kemudahan navigasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Para ahli juga menekankan bahwa integrasi fitur video dan latihan mandiri berbasis hyperlink mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Efektivitas E-Modul Berdasarkan Uji Pretest dan Posttest

Pengujian efektivitas e-modul dilakukan terhadap 30 siswa dengan menggunakan tes pretest dan posttest. Rata-rata skor pretest adalah 63, dan meningkat menjadi 83 pada posttest. Peningkatan ini dihitung menggunakan rumus N-Gain, yang menghasilkan skor rata-rata 0,78 (78%), dikategorikan sebagai tinggi berdasarkan klasifikasi Hake (1999).

Distribusi skor menunjukkan bahwa 14 siswa (46,7%) mencapai N-Gain sebesar 1,00, 13 siswa (43,3%) berada dalam rentang 0,67–0,75, dan 3 siswa (10%) memiliki skor 0,50. Tidak terdapat siswa dengan peningkatan di bawah 0,3. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan e-modul tidak hanya efektif secara agregat, tetapi juga konsisten meningkatkan kemampuan mayoritas siswa.

Gambar 1. Grafik di bawah ini memperlihatkan distribusi skor N-Gain dari 30 siswa yang mengikuti uji coba e-modul interaktif. Terlihat bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan komunikasi informal Bahasa Inggris setelah menggunakan e-modul.



Gambar 1. Distribusi Skor N-Gain

Sumber : Diolah penulis

Respon Siswa terhadap E-Modul

Hasil angket menunjukkan bahwa siswa merespons positif terhadap penggunaan e-modul. Mereka merasa lebih termotivasi saat pembelajaran disertai media visual dan audio. Skor tertinggi diberikan pada indikator “menyukai media pembelajaran berbasis gambar, suara, dan video” (4,3), diikuti dengan “pembelajaran langsung dipraktikkan” (4,2), serta “kemudahan akses melalui perangkat digital” (4,0). Respon ini mencerminkan bahwa format e-modul yang interaktif sesuai dengan preferensi belajar siswa dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna.

Implikasi Temuan terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris

Peningkatan signifikan pada kemampuan komunikasi informal siswa menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis e-modul interaktif tidak hanya efektif dalam konteks kognitif, tetapi juga dalam aspek afektif dan psikomotorik. Integrasi video pengucapan dan kuis interaktif membantu siswa membangun kepercayaan diri serta meningkatkan penguasaan kosakata dan pelafalan dalam konteks nyata.

Secara lebih luas, temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang dirancang kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat menjadi alat strategis dalam mendukung program Merdeka Belajar. Guru dapat memanfaatkan e-modul serupa untuk menciptakan pengalaman belajar yang mandiri, fleksibel, dan menyenangkan.

Keterbatasan dan Saran Pengembangan

Meski hasilnya positif, penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Modul belum dilengkapi fitur pelacakan kemajuan belajar secara otomatis, dan akses melalui perangkat seluler belum diuji secara menyeluruh. Selain itu, implementasi hanya dilakukan di satu sekolah dengan jumlah responden terbatas. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk mengembangkan versi mobile responsive atau aplikasi Android, serta menerapkan modul di sekolah dengan latar belakang berbeda guna memperluas generalisasi hasil.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan serta efektivitas e-modul interaktif berbasis hyperlink dalam meningkatkan keterampilan komunikasi informal Bahasa Inggris siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah Cipanas. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan media, e-modul dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Validasi menunjukkan bahwa modul ini sesuai dengan kebutuhan siswa, mendukung pembelajaran mandiri, dan relevan dengan konteks pembelajaran Bahasa Inggris secara komunikatif.

Uji efektivitas melalui pretest dan posttest menghasilkan rata-rata skor N-Gain sebesar 0,78 atau 78%, yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa e-modul interaktif berbasis hyperlink efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata, pelafalan, serta kemampuan siswa dalam melakukan komunikasi informal dalam Bahasa Inggris. Respon siswa terhadap penggunaan e-modul juga sangat positif, mencerminkan tingginya minat dan motivasi belajar dengan pendekatan media digital interaktif.

E-modul ini telah berhasil menjawab tantangan pembelajaran Bahasa Inggris konvensional yang kurang mendukung keterlibatan aktif siswa, serta menghadirkan solusi inovatif berbasis teknologi yang kontekstual dan menyenangkan.

Saran

1. Untuk Guru dan Sekolah, E-modul ini dapat dijadikan alternatif atau pelengkap dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam aspek komunikasi informal. Guru disarankan untuk mengadaptasi atau mengembangkan e-modul serupa sesuai dengan tema pembelajaran dan karakteristik siswa.
2. Untuk Pengembang Media, Pengembangan selanjutnya dapat mengintegrasikan fitur evaluasi otomatis, pelacakan progres belajar, serta kompatibilitas untuk perangkat seluler guna meningkatkan aksesibilitas dan pengalaman belajar siswa.
3. Untuk Peneliti Selanjutnya, Disarankan untuk melakukan replikasi penelitian ini di sekolah dengan latar belakang yang berbeda dan dengan jumlah responden yang lebih besar agar temuan lebih generalisabel. Selain itu, pendekatan campuran antara kuantitatif dan kualitatif lebih mendalam dapat mengeksplorasi aspek afektif dan strategi belajar siswa secara lebih komprehensif.

REFERENSI

- Bennett, R. E., Jenkins, F., & Persky, H. (2011). *Assessing speaking proficiency in informal contexts*. *Language Assessment Quarterly*, 8(1), 30–49.
- Celce-Murcia, M., Brinton, D. M., & Goodwin, J. M. (1996). *Teaching pronunciation: A reference for teachers of English to speakers of other languages*. Cambridge University Press.
- Daud, A. (2022). The Development of Interactive E-Module Using Flipbookmaker for English Structure Learning at an Indonesian University. *Journal of Language Teaching and Learning*, 9(2), 45–60.
- Drucker, P. (1999). *Management challenges for the 21st century*. HarperBusiness.

- Gunadi, I. (2018). *Desain Media Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: Media Eduka.
- Hafsah, A. (2024). Desain E-Modul Interaktif Berbasis Discovery Learning pada Materi Fluida Statis. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains*.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *Indiana University*.
- Hidayati, R. (2020). Efektivitas Penggunaan E-Modul Berbasis Flipped Classroom untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(1), 67–75.
- Hymes, D. (1972). On communicative competence. In J. B. Pride & J. Holmes (Eds.), *Sociolinguistics*. Penguin.
- Jafnihirida, L. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 12–20.
- Kemendikbudristek. (2022). *Pedoman Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Oxford: Pergamon.
- Kurniawan, D., & Kuswandi, D. (2021). Pengembangan E-Modul Interaktif dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Edutech*, 5(1), 1–9.
- Lage, M. J., Platt, G. J., & Treglia, M. (2000). *Inverting the classroom: A gateway to creating an inclusive learning environment*. The Journal of Economic Education, 31(1), 30–43.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Morley, J. (1991). The pronunciation component in teaching English to speakers of other languages. *TESOL Quarterly*, 25(3), 481–520.
- Powell, T. (2002). *Web Design: The Complete Reference*. McGraw-Hill.
- Rahmadiani, D., et al. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Bahasa Inggris Kelas XI Paket C. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 14(2), 90–105.
- Schein, E. H. (1992). *Organizational culture and leadership* (2nd ed.). Jossey-Bass.
- Schendel, D. E., & Hofer, C. W. (1979). *Strategic management: A new view of business policy and planning*. Little, Brown.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field*. Association for Educational Communications and Technology.
- Smith, R. (2020). *Educational Transformation in the Digital Era*. Journal of Learning Technologies, 12(2), 45–59.
- Swain, M. (1985). Communicative competence: Some roles of comprehensible input and comprehensible output in its development. In S. Gass & C. Madden (Eds.), *Input in second language acquisition*. Newbury House.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana University.
- Wicaksono, D., & Suradika, D. (2022). *Desain Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Yunus, M. (2021). *Digital Learning Integration in Secondary Schools*. International Journal of Education, 9(2), 50–65.