

Pengembangan E-Modul Bisnis Online Berbasis Android guna Menumbuhkan Minat Berwirausaha Siswa Kelas XI BDP di SMK Negeri 10 Surabaya

Dyah Ayu Andini¹, Saino²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: dyah.18036@mhs.unesa.ac.id¹, saino@unesa.ac.id²

Abstrak

E-Modul adalah suatu kesatuan bahan pembelajaran dalam satuan Pendidikan yang dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri. melalui bahan ajar ini pembelajaran menjadi lebih efektif karena siswa dapat mempelajari materi sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga siswa akan memahami lebih mendalam saat pembelajaran dengan guru. Penelitian ini bertujuan: 1) Mengetahui proses pengembangan E-Modul berbasis android dengan pendekatan experiential learning pada mata pelajaran bisnis online; 2) Mengetahui kelayakan E-Modul berbasis android dalam menumbuhkan minat wirausaha siswa SMK kelas XI BDP di SMK Negeri 10 Surabaya; 3) Mengetahui tanggapan siswa terhadap pengembangan E-Modul Bisnis Online berbasis android. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*, dengan model pengembangan 4D dari Ibrahim yang terdiri dari *Define, Design, Develop* dan *Disseminate*. Namun penelitian ini hanya sampai pada tahap *Develop*. Hasil penelitian pengembangan E-Modul Pembelajaran pada mata pelajaran bisnis online berbasis android memperoleh respon positif dari siswa dimana dengan adanya E-modul berbasis Android siswa lebih tertarik membaca dan memahami materi yang ada dalam E-modul. Dan proses validasi oleh para ahli E-modul mendapatkan nilai dengan rata-rata sebesar 86,8% dengan kriteria "sangat baik". Hasil presentase ini diperoleh dari validasi ahli materi sebesar 93%, ahli grafik sebesar 88% dan ahli Bahasa sebesar 75%. Hasil presentase dari respond peserta didik dalam uji coba skala kecil sebesar 88%, dan uji coba lapangan dengan nilai 90%

Kata kunci: E-Modul, Bisnis online, *Android, Experiential Learning*

Abstract

E-Modul is a unified learning material in an Education unit that can be studied by students independently. Through these teaching materials learning becomes more effective because students can study the material before the learning activity takes place, so that students will understand more deeply when learning with the teacher. This research and development aims to (1) knowing the process of developing an Android based E-Module with an Experiential learning approach on online business subjects, (2) Knowing the feasibility of an Android based E-Module in fostering entrepreneurial interest in class XI BDP in Vocational Schools Negeri 10 Surabaya, (3) find out students' responses to the development of an Android based Online business E-Module. This study uses the Research and Development method, with a 4D development model from Ibrahim which consisting of Define, Design, Develop and Disseminate. But this research is only arrived at the Develop stage. The results of the research on the development of Learning E-Modules on Android-based online business subjects received positive responses from students where with the Android-based E-modules students were more interested in reading and understanding the material contained in the E-modules. And the validation process by E-module experts got an average score of 86.8% with the criteria of "very good". The results of this percentage obtained from the validation of material experts by 93%. Graphic experts by 88%, and language experts by 75%. The results of the percentage of students responses in small-scale trials are 88%, and field trials are 90%.

Keywords : *E-Module, Online business, an android, Experiential learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah suatu aspek yang krusial bagi kehidupan manusia dimana kualitas sumber daya manusia diciptakan dari institusi sebuah pendidikan yaitu sekolah. Sebagian besar sekolah di Indonesia saat ini menerapkan kurikulum 2013, atau yang biasa disebut kurikulum K13. Kurikulum K13 lebih menekankan pada pendidikan karakter dimana penilaian berbasis Pendidikan karakter, pembelajaran berbasis tematik, dan guru sebagai fasilitator. Menurut Idi Abdullah (2016:176) pengembangan kurikulum berkisar pada pengembangan aspek ilmu pengetahuan dan teknologi yang perlu diimbangi dengan perkembangan pendidikan. Setiap pergantian kurikulum di Indonesia pasti memiliki metode pembelajaran yang berbeda disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Maka dari itu perlu diimbangi dengan pengembangan kemampuan siswa agar siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik.

Proses pembelajaran di SMKN 10 Surabaya menggunakan kurikulum K13 dimana selama di sekolah siswa hanya dibekali oleh materi dan dipraktikkan hanya saat magang di dunia usaha. Guru memberikan materi selama di kelas memakai metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Siswa cenderung diberi tugas mengerjakan latihan soal secara mandiri daripada latihan kegiatan secara berkelompok, sehingga siswa lebih banyak menyerap materi daripada belajar dari pengalaman secara langsung. E-Modul yang saat ini diterapkan masih berbasis kertas sehingga hanya menyajikan tulisan dan gambar saja, hal ini dirasakan siswa belum mampu menyusun pengetahuannya secara mandiri, siswa tidak bisa memutar audio maupun video yang dapat mendukung pemahaman siswa. maka dari itu perlu adanya pengembangan E-Modul mata pelajaran bisnis online berbasis android menggunakan metode experiential learning.

Keterlibatan penuh siswa dalam proses pembelajaran dapat dicapai melalui pendekatan pembelajaran aktif, bukan pasif. Pembelajaran aktif yaitu pembelajaran dimana siswa dilibatkan secara langsung dan dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa bukan hanya menerima informasi secara lisan dan visual, namun siswa juga bisa mengalami, berpartisipasi dan melakukan. Pembelajaran aktif ini salah satunya ada dalam metode pembelajaran experiential learning (learning by doing), Untuk mendukung terciptanya pembelajaran aktif maka media pembelajaran juga harus dikembangkan. Musfiqon (2012: 162-163) menegaskan "pengembangan media pembelajaran adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media, media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam proses belajar mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa. Maka dari itu media pembelajaran juga harus berkembang sesuai dengan kebutuhan pendidikan dan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan perkembangan teknologi yaitu dengan mengkolaborasikan perangkat elektronik dengan bahan ajar salah satunya yaitu Elektronik modul (E-Modul)

Menurut koasasih (2020:20) menyatakan bahwa Modul memiliki karakteristik tersendiri dibandingkan dengan jenis bahan ajar lainnya, yakni sebagai berikut : Self instructional (belajar mandiri); Self contained (utuh); stand alone (berdiri sendiri); adaptive (mampu menyesuaikan); Berdasarkan petunjuk bantuan SMK penyusun bahan ajar kejuruan 115/D5.3/KU/2019 dijelaskan bahwa standart proses Pendidikan Menengah Kejuruan (PMK) dikembangkan mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan PMK dan Standar isi PMK. Yaitu memiliki kemampuan utuh dengan mengintegrasikan dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan berdasarkan gradasi kompetensi pada masing masing program Pendidikan. Hal ini sesuai dengan Permendiknas no 21 th 2016 tentang standar isi Pendidikan dasar dan menengah memuat tentang tingkat kompetensi dan kompetensi inti sesuai dengan jenjang dan jenis Pendidikan tertentu dimana kompetensi inti meliputi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan

Berdasarkan dikdasmen kemendikbud 2017 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Kompetensi Keahlian (C3), adalah kompetensi inti dan kompetensi dasar keahlian

spesifik yang mewadahi kompetensi keahlian, berlaku khusus untuk kompetensi keahlian yang bersangkutan. Pada kompetensi keahlian Bisnis Daring dan Pemasaran terdapat mata pelajaran bisnis online yang relevan digunakan untuk meningkatkan minat wirausaha siswa, karena siswa saat ini harus mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman teknologi, dengan memanfaatkan teknologi saat ini menjadikan bisnis berjalan dengan lebih cepat dan lancar.

Setiap pergantian standart isi pendidikan atau kurikulum di Indonesia pasti memiliki metode pembelajaran yang berbeda disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Maka dari itu perlu diimbangi dengan pengembangan kemampuan siswa agar siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Keterlibatan penuh siswa dalam proses pembelajaran dapat dicapai melalui pendekatan pembelajaran aktif, bukan pasif. Pembelajaran aktif yaitu pembelajaran dimana siswa dilibatkan secara langsung dan dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa bukan hanya menerima informasi secara lisan dan visual, namun siswa juga bisa mengalami, berpartisipasi dan melakukan. Pembelajaran aktif ini salah satunya ada dalam metode pembelajaran experiential learning (*learning by doing*).

Pada prinsipnya *experiential learning* atau pengalaman belajar berarti belajar dari pengalaman (*learning by doing*) dimana pendekatan pembelajaran menekankan pada peran siswa untuk menyusun pengetahuannya sendiri melalui proses kegiatan belajar di dunia usaha secara langsung. Proses pembelajaran experiential learning berlangsung secara alamiah dalam bentuk aktivitas siswa yang bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan Pengetahuan, keterampilan dan nilai sehingga dapat menumbuhkan minat siswa dalam berwirausaha. Dalam hal ini guru bertugas lebih banyak untuk menjadi fasilitator. Pembelajaran ini mendorong siswa untuk bisa mengeksplorasi wawasan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan sehingga akan memberikan kesan yang mendalam terhadap apa yang telah dipelajarinya.

Salah satu bahan ajar interaktif yang mendukung kegiatan belajar secara langsung adalah Elektronik Modul (E-Modul), sedangkan siswa dalam belajar secara online mayoritas menggunakan smartphone android, maka dari itu pengembangan bahan ajar ini yaitu E-Modul berbasis Android. E-Modul berbasis android merupakan metode belajar dengan memanfaatkan media elektronik berupa smartphone android yang pembuatannya berbantuan flipbook kemudian di publish ke browser sehingga dapat diakses siswa melalui smartphone androidnya. Karena saat ini sebagian besar siswa menggunakan smartphone android untuk menunjang kegiatan belajar.

Kelebihan E-Modul berbasis Android dengan pendekatan Experiential learning ini adalah siswa dapat belajar dimana saja sekaligus mendengarkan informasi atau masalah baru dari dunia usaha, pengalaman belajar ini memuat proses pembentukan pengetahuan yang diciptakan melalui perubahan bentuk pengalaman yang dihasilkan dari kombinasi antara memahami dan mentransformasi pengalaman saat ikut serta dalam kegiatan bisnis secara online. kegiatan ini membantu siswa untuk menyerap apa yang mereka dengar untuk dijadikan latihan kelompok kompleks dimana siswa menerapkan teori yang didipadkannya di sekolah untuk diterapkan pada kegiatan bisnis di kehidupan nyata dalam situasi dan masalah baru, Nilai pengalaman siswa dapat memberikan dorongan bagi perkembangan jiwa kewirausahaan siswa selama mengikuti pembelajaran di lapangan sehingga pengalaman itu dapat dijadikan sebagai pelengkap teori yang selama ini didapatkan di sekolah.

SMK Negeri 10 Surabaya merupakan salah satu sekolah yang memiliki jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran. Proses pembelajaran di SMK Negeri 10 Surabaya menggunakan kurikulum K13 dimana selama di sekolah siswa hanya dibekali oleh materi dalam buku paket dan dipraktikkan hanya saat magang di dunia usaha. Guru memberikan materi selama di kelas memakai metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Siswa cenderung diberi tugas mengerjakan latihan soal secara mandiri daripada latihan kegiatan secara berkelompok, sehingga siswa lebih banyak menyerap materi daripada belajar dari pengalaman secara langsung. Berdasarkan hasil observasi, bahan ajar yang saat ini

diterapkan di SMKN 10 Surabaya masih berbasis kertas sehingga hanya menyajikan materi dalam bentuk tulisan dan gambar saja, hal ini dirasakan siswa belum mampu menyusun pengetahuannya secara mandiri, siswa tidak bisa memutar audio maupun video yang dapat mendukung pemahaman siswa. maka dari itu perlu adanya pengembangan E-Modul mata pelajaran bisnis online berbasis android menggunakan metode experiential learning.

Berdasarkan hasil wawancara bersama salah satu guru mata pelajaran Bisnis Online mengatakan bahwa, proses pembelajaran menggunakan media kertas sudah tidak efektif diterapkan apalagi disaat pandemic covid 19 dimana pembelajaran wajib dilakukan secara daring, para guru juga tidak bisa memaksakan siswa untuk terus ikut dalam kegiatan pembelajaran online, karena tidak semua siswa memiliki smartphone dengan kapasitas ram yang memadai, siswa yang tidak mengikuti pembelajaran online akan kesulitan dalam menyerap materi, maka dari itu diperlukan bahan belajar yang dapat membantu siswa memahami materi secara mandiri.

Mengacu dalam latar belakang yang dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan (1) Bagaimana pengembangan E-Modul berbasis android dengan metode belajar experiential learning pada mata pelajaran bisnis online. (2) Bagaimana kelayakan E-Modul bisnis online berbasis android dalam menumbuhkan minat wirausaha siswa SMK kelas XI BDP di SMK Negeri 10 Surabaya, (3) Bagaimana tanggapan siswa terhadap pengembangan E-Modul Bisnis Online berbasis android.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian & Pengembangan / *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2015:407) memaparkan bahwasanya Metode R&D merupakan metode penelitian yang diaplikasikan untuk menghasilkan suatu produk, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian ini mengadopsi model pengembangan 4D Ibrahim, : "Define, Design, Develop dan Disseminate". Namun penelitian ini hanya sampai pada tahap *Develop*.

Sebelum melakukan tahap pengujian, terlebih dahulu telah dilakukan fase telaah dan validasi dari para ahli, yaitu dari ahli materi, ahli grafik dan ahli bahasa. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi materi, lembar validasi grafik, lembar validasi bahasa, dan lembar respon peserta didik. Subjek pengujian dalam penelitian ini adalah 10 peserta didik kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 10 Surabaya untuk ujicoba terbatas, dan 30 peserta didik kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran untuk ujicoba lapangan SMK Negeri 10 Surabaya.

Jenis data yang digunakan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. data kualitatif didapatkan melalui hasil tanggapan berupa narasi deskriptif atau masukan secara lisan yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media melalui lembar telaah ahli. Data kuantitatif dalam penelitian diperoleh dari hasil penilaian ahli materi dan ahli materi melalui lembar validasi. Selain itu data kuantitatif juga diperoleh dari hasil penyebaran angket respon peserta didik pasca uji coba menggunakan media pembelajaran E-Modul berbasis Android di kelas.

Data validasi dan respond peserta didik yang dikumpulkan kemudian dihitung dengan rumus:

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

Setelah mendapatkan hasil presentase diatas dapat ditentukan kelayakan media dengan menggunakan kriteria interpretasi skala validasi.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skala Validasi

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

Sumber: Diadaptasi oleh peneliti dari Riduwan (2013:39)

Sesuai pada tabel 1 Kriteria Interpretasi Skala Validasi terhadap E-Modul dari validasi materi, grafik dan bahasa dapat dikatakan layak jika telah memperoleh presentase sebesar $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan E-Modul pembelajaran melalui tahapan *define*, *design*, dan *develop* seperti berikut :

1. Pendefinisian (*Define*)

- a. Analisis awal dapat diketahui bahwa (1) media belajar buku paket sudah tidak efektif diterapkan untuk kegiatan belajar mengajar apalagi disaat pandemic covid 19 dimana pembelajaran wajib dilakukan secara daring, sedangkan para guru juga tidak bisa memaksakan siswa untuk terus ikut dalam kegiatan pembelajaran online, karena masalah ekonomi sehingga tidak semua siswa memiliki smartphone dengan kapasitas ram yang memadai, siswa yang tidak mengikuti pembelajaran online akan kesulitan dalam menyerap materi, maka dari itu diperlukan bahan belajar yang dapat membantu siswa memahami materi secara mandiri. (2) Bahan ajar yang kurang maksimal dalam menjabarkan materi pada siswa sebagai media utama dalam aktivitas pembelajaran. (3) Siswa kurang aktif saat kegiatan belajar, peran guru lebih mendominasi karena mayoritas guru memakai metode ceramah selama proses pembelajaran.
- b. Analisis Peserta Didik dapat di ketehui bahwa peserta didik tertarik dengan kemajuan teknologi dan sebagian siswa telah memiliki usaha bisnis online secara mandiri baik sebagai dropshiper maupun reseller.
- c. Tahap Analisis Tugas dapat diketahui siswa hanya ditugaskan untuk membaca dan memahami materi yang ada dalam LKS (Lembar kerja siswa) kemudian mengisi latihan soal.
- d. Tahap Analisis Konsep dapat diketahui bahwa sebelum Menyusun analisis konsep terlebih dahulu menyesuaikan dengan silabus dan RPP kurikulum 2013 revisi 2017, serta karakter peserta didik, dimana berisikan materi tentang penjabaran konsep iklan online, jenis iklan online, tahapan pembuatan iklan online, distribusi iklan onlie, website E-Commers, jenis website E-Commerce, fitur Website E-Commerce, instalasi website E-Commerce, konten E-Commerce.
- e. Spesifikasi Tujuan Pembelajaran, adapaun tujuan pembelajaran pada tahap ini yaitu di sesuaikan pada silabus mata pelajaran Bisnis Online pada KD 3.11 Merancang iklan online, yaitu sebagai berikut: (1) Menjelaskan konsep iklan online. (2) Mengidentifikasi jenis jenis iklan online. (3) Merancang pembuatan iklan online. KD 3.12 Menganalisis pendistribusian iklan online, yaitu (1) Menjelaskan cara pembayaran iklan Online (2) Menjelaskan cara pendistribusian iklan online (3) Menganalisis website penyedia iklan online. KD 3.13 Mengevaluasi Website E-Commerce, yaitu (1) Menjelaskan pengertian E-Commerce (2) Mengidentifikasi jenis-jenis aplikasi dalam eCommerce (3) Membandingkan fitur-fitur dalam aplikasi eCommrce (4) Mempersiapkan instalasi aplikasi eCommerce (5) Menginstall aplikasi eCommerce (6) Mempersiapkan konten eCommerce

2. Tahap Perancangan (design)

- a. Media pembelajaran ini dibuat melalui beberapa tahap yaitu: (a) Penyusunan Materi pada sumber belajar disesuaikan RPP dan silabus bisnis *online* di SMK Negeri Surabaya (b) penyusunan tugas siswa baik tugas mandiri maupun tugas kelompok menggunakan pendekatan Experiential learning. (c) Pemilihan media pembuatan bahan ajar didasarkan dengan hasil analisis yang telah dijelaskan pada tahap pendefinisian. Peneliti memilih media berupa aplikasi untuk membuat modul elektronik, atau lebih dikenal dengan nama aplikasi Flip PDF Professional yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang merupakan generasi milenial yang akrab dengan dunia digital. (d) Pemilihan Format, pada tahap ini peneliti menentukan desain *layout* tepi kertas, warna cover, & format kolom tugas, studi kasus, rangkuman, tes formatif, tugas proyek yang sesuai E-Modul & aplikasi Flip PDF Professional. (e) Rancangan Awal, Pada tahap ini peneliti dapat membuat desain awal untuk E-Modul yang nantinya diharapkan dapat membantu Guru dan Peserta didik dalam memahami Kompetensi Dasar Menerapkan Pembuatan iklan online untuk peserta didik kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran. Tahap-tahap tersebut terdiri atas: Cover buku, Sub cover, Kata pengantar, Daftar isi, *Glosarium*, Peta kedudukan E-Modul, Uraian materi, Latihan soal, Studi kasus, Rangkuman, refleksi diri, Tes formatif, Tugas proyek, Daftar pustaka, Profil.

3. Tahap Pengembangan

Tahap ini memperoleh masukan dan penilaian dari para ahli. Berikut ini merupakan hasil telaah dan validasi yang diberikan oleh para ahli terkait dengan E-Modul pembelajaran bisnis online berbasis Android:

Tabel 2. Hasil Telaah Materi, Grafik dan Bahasa





Ahli materi	Ahli grafik	Ahli bahasa
Menambahkan lembar tugas proyek experiential learning sebagai implementasi kegiatan siswa	Perbesar nomor halaman	Memperbaiki ejaan disesuaikan dengan KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)
Memperbaiki table refleksi diri	Memperbaiki kesalahan penempatan gambar	

Sumber: Diolah oleh peneliti (2022)

Berikut merupakan perubahan E-Modul berbasis Android untuk memberikan gambaran perbedaan sebelum dan sesudah dilakukan revisi berdasarkan hasil validasi para ahli

Sebelum revisi	Setelah revisi																																								
<p>TUGAS PROYEK (Experiential Learning)</p> <p>Kerjakan kegiatan ini secara kelompok</p> <p>Perhatikan Langkah-Langkah berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buatlah kelompok beranggotakan 2-3 anak 2. Cari UMKM di sekitar lingkungan anda yang telah melakukan bisnis pemasaran melalui media online 3. Pelajari cara owner UMKM tersebut dalam membuat iklan online 4. Buatlah sebuah strategi tambahan dalam sebuah bisnis online yang mampu menarik hati para konsumen untuk mendukung UMKM meningkatkan penjualan dan agar mampu bersaing dengan kompetitor. 	<p>TUGAS PROYEK (Experiential Learning)</p> <p>Kerjakan kegiatan ini secara kelompok</p> <p>Perhatikan Langkah-Langkah berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buatlah kelompok beranggotakan 2-3 anak 2. Cari UMKM di sekitar lingkungan anda yang telah melakukan bisnis pemasaran melalui media online 3. Pelajari cara owner UMKM tersebut dalam membuat iklan online 4. Buatlah sebuah strategi tambahan dalam sebuah bisnis online yang mampu menarik hati para konsumen untuk mendukung UMKM meningkatkan penjualan dan agar mampu bersaing dengan kompetitor. <p>LEMBAR TUGAS PROYEK (Experiential Learning)</p> <p>Kerjakan kegiatan ini secara kelompok</p> <p>Nama Toko UMKM : _____ Alamat Toko : _____ Nama Pemilik Toko : _____</p> <p>Strategi Iklan Online</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____ 6. _____ 7. _____ 8. _____ 9. _____ 10. _____ 																																								
<p>REFLEKSI DIRI</p> <p>Sudakah kita memahami materi pembelajaran dalam bab 1 ini dengan baik dapat beresap sesuai dengan nilai-nilai yang diajarkan serta dapat mengimplementasikan setiap dan menggunakan isi, makna, perilaku, sikap? (jika kita telah mampu mengasah dan melakukan hal ini akan kita lakukan refleksi terhadap pemahaman kita mengenai materi yang ada dalam buku ini dengan menerapkan soal-soal Latihan. Namun, jika kita belum mampu melakukan hal ini kita akan melakukan refleksi dengan beberapa teman atau berkolaborasi dengan guru</p> <p>a. Apa saja manfaat pada buku yang kita anggap sudah sangat penting bagi kita bagaimana prosesnya. Kita tentukan manfaatnya</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Materi</th> <th>Tidak menguasai</th> <th>Sangat menguasai</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Konsep iklan online</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Jenis-jenis iklan online</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Rancangan pembuatan iklan online</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>Membuat iklan online</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>b. Dari materi materi tersebut bagian manakah yang paling kita sukai? Mengapa?</p> <p>c. Apa manfaat yang kita dapatkan setelah mempelajari materi bab ini untuk kehidupan sehari-hari?</p>	No	Materi	Tidak menguasai	Sangat menguasai	1.	Konsep iklan online			2.	Jenis-jenis iklan online			3.	Rancangan pembuatan iklan online			4.	Membuat iklan online			<p>REFLEKSI DIRI</p> <p>Sudakah anda memahami materi pembelajaran dalam bab 1 ini dengan baik dapat beresap sesuai dengan nilai-nilai yang diajarkan serta dapat mengimplementasikan sikap dan pengetahuan ku melalui perubahan nyata? (jika anda telah mampu mengasah dan melakukan hal ini akan anda melakukan evaluasi terhadap pemahaman Anda mengenai materi yang ada dalam buku ini dengan mengerjakan soal-soal Latihan. Namun, jika Anda belum mampu melakukan hal ini Anda disarankan untuk berkolaborasi dengan beberapa teman atau berkolaborasi dengan guru</p> <p>a. Beri tanda centang pada kolom yang anda anggap Setelah mempelajari bab ini bagaimana penguasaan Anda terhadap materi</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Materi</th> <th>Tidak menguasai</th> <th>Menguasai</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Konsep iklan online</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Jenis-jenis iklan online</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Rancangan pembuatan iklan online</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>Membuat iklan online</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>b. Dari materi materi tersebut bagian manakah yang paling anda sukai? Mengapa?</p> <p>c. Apa manfaat yang anda dapatkan setelah mempelajari materi bab ini untuk kehidupan sehari-hari?</p>	No	Materi	Tidak menguasai	Menguasai	1.	Konsep iklan online			2.	Jenis-jenis iklan online			3.	Rancangan pembuatan iklan online			4.	Membuat iklan online		
No	Materi	Tidak menguasai	Sangat menguasai																																						
1.	Konsep iklan online																																								
2.	Jenis-jenis iklan online																																								
3.	Rancangan pembuatan iklan online																																								
4.	Membuat iklan online																																								
No	Materi	Tidak menguasai	Menguasai																																						
1.	Konsep iklan online																																								
2.	Jenis-jenis iklan online																																								
3.	Rancangan pembuatan iklan online																																								
4.	Membuat iklan online																																								

Gambar 1. Validasi ahli materi

Sebelum revisi	Setelah revisi
	
 <p>Gambar 3.1. tampilan awal cPanel</p> <p>2) Klik Softaculous pada bagian Software atau Services.</p> <p>3) Pilih E-Commerce = CubeCart kemudian klik Install untuk memproses instalasi atau bisa juga pada kolom pencarian ketik CubeCart.</p>	 <p>Gambar 3.1. tampilan awal cPanel</p> <p>2) Klik Softaculous pada bagian Software atau Services.</p> <p>3) Pilih E-Commerce = CubeCart kemudian klik Install untuk memproses instalasi atau bisa juga pada kolom pencarian ketik CubeCart.</p>

Gambar 2. Validasi ahli grafik

Sebelum revisi	Setelah revisi
<p>a. Kotler (2009:202) Periklanan (advertising) adalah semua bentuk terbayar atas presentasi nonpribadi dan promosi ide, barang, atau jasa oleh sponsor yang jelas. Iklan bisa jadi cara yang efektif dari segi biaya untuk mendistribusikan pesan, baik dengan tujuan membangun preferensi merek atau meredidik orang-bahkan dalam lingkungan media yang penuh tantangan saat ini. Iklan yang baik akan menghasilkan hasil yang memuaskan.</p> <p>...aya untuk mendistribusikan preferensi merk atau r ...yang penuh tantangan saat</p>	<p>a. Kotler (2009:202) Periklanan (advertising) adalah semua bentuk terbayar atas presentasi nonpribadi dan promosi ide, barang, atau jasa oleh sponsor yang jelas. Iklan bisa jadi cara yang efektif dari segi biaya untuk mendistribusikan pesan, baik dengan tujuan membangun preferensi merek atau meredidik orang-bahkan dalam lingkungan media yang penuh tantangan saat ini. Iklan yang baik akan menghasilkan hasil yang memuaskan.</p> <p>...aya untuk mendistribusikan preferensi merk atau ...yang penuh tantangan saat</p>

Gambar 3. Validasi ahli Bahasa

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Validasi

No.	Ahli	Presentase	kriteria
1.	Materi	93%	Sangat Layak
2.	Grafik	88%	Sangat Layak
3.	Bahasa	75%	Layak
Rata rata		89,6%	Sangat Layak

Sumber: Diolah oleh peneliti (2022)

Berdasar hasil validasi ahli pada tabel 3 diperoleh hasil penilaian validasi ahli materi sebesar 93% dengan kriteria sangat layak, ahli grafik sebesar 88% dengan kriteria sangat layak dan ahli bahasa sebesar 75% dengan kriteria layak. Hasil rata-rata dari keseluruhan validasi sebesar 89,6% dengan kriteria sangat layak.

Setelah validasi dari ahli media, grafik dan Bahasa dapat dirumuskan bahwa E-Modul pembelajaran Bisnis online berbasis Android sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran baik saat pembelajaran online maupun offline.

Setelah dilakukan telaah dan validasi materi, grafik dan bahasa oleh para ahli. Selanjutnya dilakukan uji coba terbatas (kelompok kecil) sejumlah 10 peserta didik kelas XI BDP Surabaya yang dipilih dengan menggunakan teknik sampling incidental, kemudian dilanjutkan dengan uji coba lapangan kelas XI BDP4 sejumlah 30 orang atau satu kelas.

Table 4 Rekapitulasi Respon Peserta Didik

No	Indikator	Uji Coba Terbatas	Uji Coba Lapangan
1.	Kelayakan isi	100%	87,5%
2.	Kelayakan penyajian	87,5%	87,5%
3.	Kelayakan bahasa	91,6%	91,6%
4.	Kelayakan kegrafikan	87,5%	87,5%
Skor Rata-Rata Keseluruhan		91,65%	88,5%

Sumber: Diolah oleh peneliti (2022)

Mengacu pada tabel 4, dapat diketahui bahwa hasil uji coba terbatas memperoleh nilai keseluruhan respon peserta didik sebesar 91,65%. selanjutnya dilakukan ujicoba lapangan untuk memperoleh kritikan dan sanggahan yang lebih banyak. Penilaian proses uji coba lapangan ini memperoleh nilai keseluruhan respon peserta didik sebesar 88,5%. Dimana hasil respon peserta didik dalam uji coba terbatas serta uji coba lapangan masuk dalam kategori sangat layak.

Dari uji coba siswa kelompok kecil dan uji coba lapangan dapat dirumuskan respon siswa dari berbagai aspek, diantaranya (1) aspek isi siswa berpendapat bahwa "Materi isinya lengkap, ada kalimat yang tidak paham artinya namun sudah dijelaskan di glosarium", (2) aspek penyajian siswa berpendapat bahwa "E-modul dapat menumbuhkan minat baca dan siswa tertarik belajar secara langsung dengan seorang wirausahawan", (3) aspek bahasa "bahasa sudah jelas dan dapat dimengerti", (4) aspek kegrafikan siswa berpendapat bahwa "E-Modul sangat menarik sampul depannya, sehingga siswa tertarik untuk membaca isi materinya"

Dari hasil penilaian respon peserta didik menunjukkan respon dari peserta didik terhadap E-Modul bisnis online berbasis Android mendapatkan kriteria sangat layak karena mencapai skor presentase lebih dari 61%, hasil respon peserta didik terhadap pengembangan E-Modul pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan di dukung dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh RicuSidiq (2020) yang berjudul Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar memperoleh respon positif dari peserta didik sebesar 86%. Kedua penelitian yang dilakukan oleh S.Nurhasah (2018) yang berjudul Penerapan Metode *Experiential Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis siswa mendapatkan respond sebesar 88,73% dari uji coba terdabatas, dalam penelitiannya menunjukkan bahwa *e-modul* efektif untuk penguatan karakter dan juga efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dengan menggunakan metode *experiential learning* pada materi fluida statis

Berdasarkan hasil respon peserta didik dan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa E-Modul pembelajaran berbasis Android dengan pendekatan experiential learning sangat layak digunakan sebagai media belajar pada proses belajar mengajar dalam mata pelajaran Bisnis Online kelas XI BDP

SIMPULAN

Kesesuaian antara hasil penelitian, rumusan masalah & analisis data ditarik kesimpulan bahwasanya media pembelajaran E-Modul bisnis online berbasis Android dengan pendekatan Experiential learning sangat layak dipakai menjadi media pembelajaran secara online maupun offline serta sebagai media belajar pegangan peserta didik dengan rincian Penilaian produk pembelajaran berupa modul oleh ahli materi menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran pada aspek materi, diantaranya kelayakan isi dan kelayakan penyajian termasuk dalam kategori "sangat baik" dengan skor rata-rata gabungan sebesar 3,73 dan perolehan persentase sebesar 93 %.

Tidak hanya materi yang ditelaah namun kegrafikan juga dinilai oleh ahli grafik dan menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran pada aspek Desain cover bahan ajar dan desain ini bahan ajar termasuk dalam kategori "sangat baik" dengan skor rata-rata gabungan sebesar 3,55 dan perolehan persentase sebesar 88%. Dan terakhir penilaian produk dinilai oleh ahli Bahasa menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran pada aspek kelayakan Bahasa dan penggunaan istilah dan symbol atau lambang termasuk dalam kategori "baik" dengan skor rata-rata gabungan 3 dan perolehan persentase sebesar 75 %.

Setelah para ahli memberikan telaah maka selanjutnya dilakukan uji coba pada siswa, Hasil penilaian media pembelajaran berupa E-modul yang dilakukan uji coba pada 10 siswa pada uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa modul termasuk kategori "sangat baik" dengan skor rata-rata keseluruhan 3.53.

Hasil penilaian media pembelajaran berupa E-Modul yang dilakukan uji coba pada 30 siswa pada uji coba lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa modul termasuk dalam kategori "sangat baik" dengan skor rata-rata keseluruhan 3,6.

DAFTAR PUSTAKA

- Fay, D. L. (1967). Pengaruh Hasil Belajar Kewirausahaan, Need for Achievement, dan Lingkungan Keluarga terhadap Efikasi Diri dan Minat Berwirausaha. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 14–55.
- Depdiknas. (2008). *Teknik Penyusunan Modul*. 1–14.

- Aminatun, T., Subali, B., Prihartina, I., Masing, F. A., Dwiyani, A., Nindiasari, T., Sidiq, A., & Luthfi, M. (2016). Pengembangan E-Module Berbasis Android Mobile Materi Ekosistem Lokal Nusa Tenggara untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Siswa SMA. *Snps 2016*, 223–230.
- Purnami, R. S., & Rohayati, R. (2016). Implementasi Metode Experiential Learning Dalam Pengembangan Softskills Mahasiswa Yang Menunjang Integrasi Teknologi, Manajemen Dan Bisnis. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.17509/jpp.v13i1.3511>
- Liesander, I., & Dharmayanti, D. (2017). Pengaruh Digital Marketing Terhadap Organizational Performance dengan Intellectual Capital dan Perceived Quality Sebagai Variabel Intervening pada *Jurnal Strategi Pemasaran*, 1–13. <https://pdfs.semanticscholar.org/33f7/54402a404996356641740db042d5626cb9d6.pdf>
- Lastri, N., Hamidah, A., & Effendi, M. H. (2019). Pengembangan e-Modul Berbasis Model Experiential Learning pada Materi Pencemaran Lingkungan untuk SMP Kelas VII T. *Edusains*, 8(2), 11–17
- Aprileny Hutahaeon, L., Siswandari, & Harini. (2019). Pemanfaatan E-Module Interaktif Sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 1(2018), 298–305. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/38744>
- Liana, Y. R., Ellianawati, & Hardyanto, W. (2019). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Menggunakan Sigil Software pada Materi Listrik Dinamis. *Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*, 926–932.
- Liana, Y. R., Ellianawati, & Hardyanto, W. (2019). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Menggunakan Sigil Software pada Materi Listrik Dinamis. *Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*, 926–932.
- Selibauti, L., & Karim, M. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Experiential Learning untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 23–34. <https://doi.org/10.22437/pena.v8i1.6560>
- Lubis, E. A., Napitupulu, E., & Nugrahadi, E. W. (2020). Pengembangan Modul Berbasis Experiential Learning Pada Matakuliah Perencanaan Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 7(2), 146. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v7i2.23242>
- OKTAFIANINGSI, W., Hilali, H. El, & Zulyanty, M. (2021). *Deskripsi Faktor Eksternal Penentuan Tingkat Keberhasilan Belajar Matematika (Studi Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama* <http://repository.uinjambi.ac.id/id/eprint/10945%0Ahttp://repository.uinjambi.ac.id/10945/1/208173171> DESKRIPSI FAKTOR EKSTERNAL PENENTUAN TINGKAT KEBERHASILAN BELAJAR MATEMATIKA%28STUDI PADA SISWA SMP NEGERI SATU ATAP 3 SUNGAI BERAS KEC.MENDAHARA ULU KAB.T
- Sholihah, F. N., & Hanifa, S. A. (2021). *Development of Experiential Learning Discovery Learning Tools through E-learning on Protist Material*. 1(2).
- Sarjana, K., Turmuzi, M., Tyaningsih, R. Y., & Lu, U. (2022). *Faktor-Faktor Penentu Keberhasilan Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika di Era New Normal*. 7, 309–316.
- Mahanani, E., & Sari, B. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Berwirausaha Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Persada Indonesia Y.a.I. *Ikraith-Humaniora*, 2(2), 31–40.
- Nirtha, E. N., Ismanto, B. I., & Sulasmono, B. S. (2021). LCL Model Experiential Learning based Training Model Development to Improve Teacher Competence in Designing Learning. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(3), 430. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i3.33832>
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2014). Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan. *Kemertrian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–162. *PE_Ferlinda_Pengembangan E-Modul Flipbook.pdf*. (n.d.).

- Suparman, A. M. (2018). Pedoman Pengembangan Bahan Ajar Interaktif. *Universitas Terbuka*, 79.
- Handayani, T., & Prayitno, B. A. (2016). Pengembangan Modul Experiential Learning Yang Diarahkan Untuk Strategi Think Talk Write Pada Materi Sistem Saraf. *Inkuiri*, 5(1), 1–8.
- Aqil, D. I., Hudaya, A., & Setiawati, N. A. (2021). Pengembangan Modul Bioteknologi Berorientasi Kewirausahaan Guna Meningkatkan Minat Enterpreuner Siswa Sma/Ma. *Edusains*, 13(1), 15–24. <https://doi.org/10.15408/es.v13i1.15198>
- Training, C. R., & Asia, N. (n.d.). Prinsip Pengembangan Masyarakat. *Networks*.
- Savitri, C., & . W. (2018). Upaya Menumbuhkan Minat Berwirausaha Pada Mahasiswa Prodi Manajemen Di Ubp Karawang. *Jurnal Manajemen & Bisnis Kreatif*, 3(1), 93–112. <https://doi.org/10.36805/manajemen.v3i1.241>
- Permendikbud. (2016). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah. *Internatinal Science*, 5, 1–238.
- Fay, D. L. (1967). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- PTN_Tia_Pengembangan E-Modul Interaktif.pdf*. (n.d.).
- Haines et al, 2019, goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, A., Haines et al, 2019, goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, A., Haines et al, 2019, & goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, A. (2019). Standar Isi Kurikulum. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Fadieny, N., & Fauzi, A. (2021). Usefulness of E-module Based on Experiential Learning in Physics Learning. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies*, 25(1), 410. <https://doi.org/10.52155/ijpsat.v25.1.2783>