



JINOTEP Vol 6 (2) (2020): 89-96

DOI: 10.17977/um031v6i22020p089

**JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)**  
Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran

<http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/index>



## **PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *MOBILE LEARNING* MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KONSEP BUDAYA, SENI, DAN KEINDAHAN KELAS X SMKN 1 TUREN MALANG**

**Rizky Ari Pradana, Sulton, Arafah Husna**

*Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang*

### **Article History**

*Received: 21-05-2019*

*Accepted: 13-06-2019*

*Published: 30-04-2020*

### **Keywords**

*E-Modul, mobile learning, seni budaya*

### **Abstrak**

Proses pembelajaran seni budaya di SMKN 1 Turen Malang mengalami kesulitan belajar menggunakan media cetak. Penyajian materi berupa teks, serta media cetak hitam putih menjadi masalah umum yang banyak dipaparkan. Maka dibutuhkan sebuah media yang dapat menuntaskan permasalahan yaitu menyusun aplikasi modul elektronik berbasis *mobile learning*. Tujuan pengembangan untuk mendapatkan aplikasi e-modul berbasis *mobile learning* yang valid serta efektif untuk siswa belajar mandiri. Model pengembangan yang digunakan adalah model Lee & Owens (2004) karena memiliki alur lengkap mulai dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan dan implementasi, serta tahap evaluasi. Hasil tabulasi data aplikasi e-modul berbasis *mobile learning* dinyatakan valid oleh ahli media 96,25 %, ahli materi 93,13%, serta audiens siswa dengan uji perseorangan 93,13% uji kelompok 90,47%, uji lapangan 89,25 %. Hasil tabulasi data tes setelah memakai aplikasi dinyatakan efektif dengan presentase 96% karena 24 dari 25 siswa berhasil mencapai kkm mata pelajaran seni budaya.

### **Abstract**

*The art and culture learning process in Vocational High School 1 Turen Malang is facing a difficulty in learning using printed media. Content presentation in text and black and white picture has become a problem that commonly mentioned. So, there is a need of a media that can solve the problem mentioned before, that is by using mobile-learning based module application. The aim of the application development is to get a module application with mobile-learning base that is valid and effective for students to study individually. Development model used in this application ins the Lee and Owens (2004) model because it has a complete process, starting form analysis stage, design stage, development stage, implementation stage and evaluation stage. Tabulation data result of mobile-learning based module application is considered 96,25% valid by the media expert, 93,13% by the material expert and various by the audience (93,13% by individual test, 90,47% by group test, 89,25% by the field test). The data tabulation result after using the application is considered 96% effective because out of 27 students, 28 student can reach beyond the minimum score of art and culture lesson.*

Corresponding author :

Adress: Jl Kalasan no V Candi Sidoarjo,

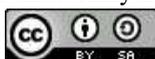
Instansi: Universitas Negeri Malang,

E-mail: rizkyari30@gmail.com,

© 2020 Universitas Negeri Malang

p-ISSN 2406-8780

e-ISSN 2654-7953



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) 89

## PENDAHULUAN

Seni adalah sesuatu penciptaan yang dibuat oleh manusia untuk mengekspresikan perasaan dan jiwa. Konsep seni sendiri memiliki makna yang luas, karena penciptaan oleh manusia dan memiliki nilai-nilai yang dapat dilihat, dirasa, maupun diterima oleh indera juga termasuk konsep dari seni. Seni hadir karena penciptaan karya dari manusia, konsep seni dan manusia adalah satu kesatuan yang tidak dapat dipisah, bahkan sudah menjadi kebutuhan manusia.

Kebutuhan dari manusia akan penciptaan seni atau berhubungan dengan seni memerlukan adanya pengetahuan awal berupa pemahaman akan seni itu sendiri dan bagaimana menciptakan seni sesuai dengan nilai-nilai keindahan agar menjadi seni yang terpuaskan dan dapat di nikmati. Pengenalan seni lewat pendidikan merupakan jalan utama dalam mencapai pengetahuan yang diinginkan, karena dari itu diperlukan pendidikan seni untuk menyampaikan pengetahuan kepada setiap individu. Konsep pengertian Pendidikan Seni sendiri dijelaskan oleh Soehardjo dalam bukunya Pendidikan Seni (2012:13) "Pendidikan Seni adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan agar menguasai kemampuan berkesenian sesuai dengan peran yang harus dimainkan".

Pada abad 20 konsep pencapaian kompetensi pendidikan seni terfokus pada konsep tujuan pendidikan yang berbeda, yaitu mendapatkan pengalaman dan pengetahuan tentang seni, (1) memperoleh pengalaman seni berupa pengalaman ekspresi dan apresiasi seni, (2) pengetahuan seni, berupa teori seni, kritik seni, dan lain-lain Rusyana (dalam Handayani, 2018). Dalam kurikulum sekolah umum, konsep pendidikan seni dibungkus dengan rapi menjadi sebuah mata pelajaran yang berlabel seni. Mata pelajaran yang bisa dikatakan wajib hadir di setiap jenjang pendidikan yaitu mata pelajaran seni budaya, yang meliputi seni rupa, seni tari, seni musik, seni drama, dan materi lainnya. Di Sekolah Menengah Kejuruan sendiri, mata pelajaran seni tetap diajarkan sebagaimana konsep pemfungsian seni yaitu dengan mengasah dan mendewasakan potensi individu peserta didik Soehardjo (2012:7).

Dalam hal ini, peneliti telah melakukan observasi ke SMKN 1 Turen, terkait

pembelajaran seni budaya. Dari hasil wawancara, guru memaparkan bahwa kurang memadainya bahan ajar yang dapat menunjang proses pembelajaran. Salah satu akibat tidak adanya buku pegangan yang dijadikan sebagai acuan pembelajaran akan memunculkan faktor kesulitan belajar pada siswa (Fauziyah, 2017). Dari hasil wawancara yang telah diperoleh dari siswa, buku pegangan untuk acuan belajar hanya berupa LKS. Pada umumnya struktur LKS hanya berisi ringkasan materi dan latihan soal dimana tidak menunjang interaktifitas dalam membiarkan penggunaannya untuk mempengaruhi konten yang disajikan karena komunikasi hanya satu arah.

Pembelajaran yang diajarkan adalah tentang seni budaya materi konsep kebudayaan, seni, dan keindahan dimana banyak materi mengenai pemahaman teori dan konsep yang harus dicapai oleh siswa, sedangkan bahan ajar cetak untuk pegangan siswa memiliki kekurangan seperti tidak memenuhi karakteristik masing-masing individu, penyajian isi materi pada media cetak penuh dengan teks menyebabkan sulitnya pemahaman serta kebosanan dalam proses belajar, ditambah bahan cetak cenderung monoton serta berwarna hitam putih, hal ini mempengaruhi minat dan semangat siswa untuk menggunakannya Herawati (2018).

Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari beberapa individu sangatlah berbeda, jika bahan ajar yang dibuat keseluruhan tidak dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam proses belajar, maka siswa akan kurang memahami lebih jelas teori dan konsep materi di bahan ajar maupun pelajaran nantinya. Siswa membutuhkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan yaitu buku panduan yang memiliki penjabaran materi lengkap, bahan ajar yang menarik untuk dibaca dan dipahami, serta bahan ajar yang mudah untuk digunakan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurhairunnisah (2018) bahwa konsep adalah gambaran dari suatu ide abstrak yang didalamnya terdapat (nama, objek, peristiwa, simbol, kaidah) yang memiliki karakteristik dan nama yang sama. Apabila Siswa tidak mampu menguasai konsep dasar, maka akan kesulitan mempelajari konsep selanjutnya. Penelitian dilakukan sebatas mengembangkan bahan ajar interaktif yang dapat memfasilitasi pemahaman materi bersifat abstrak. Materi bersifat abstrak memiliki tingkat kerumitan yang sulit dipahami

oleh siswa. Artinya penggunaan modul pembelajaran interaktif berbasis digital dapat menunjang pembelajaran mandiri disesuaikan dengan kebutuhan belajar masing-masing siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa perlunya mengembangkan bahan ajar interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep.

Peneliti lalu meringkas bahwa bahan ajar yang sesuai untuk mata pelajaran Seni Budaya materi konsep kebudayaan, seni, dan keindahan adalah bahan ajar modul berbahan elektronik atau non cetak. Elektronik modul ini menunjang pembelajaran berbasis *mobile learning*. *Mobile learning* tertuju pada para pengguna perangkat komunikasi genggam dan bergerak, seperti PDA (*Personal Digital Assistant*), telepon genggam, laptop, dan tablet PC, dalam proses pengajaran dan pembelajaran, Wood (dalam Martha, 2018). Hal tersebut akan meningkatkan perhatian pada materi pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi persuasif dan dapat mendorong motivasi pebelajar kepada pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*) (Handayani, 2014).

Elektronik modul berbasis *mobile learning* merupakan salah satu inovasi pada bahan ajar di bidang pendidikan, karena modul berbentuk elektronik dalam pembuatannya dapat menunjang prinsip multimedia interaktif, dimana modul ini berisi beberapa media untuk menunjang isi modul berupa teks, video, gambar, animasi, suara, permainan yang bisa dioperasikan di dalam *mobile* / gawai yang saat ini menjadi alat komunikasi pintar hampir menyerupai komputer. Tortorella & Graf (Surahman dan Surjono, 2017) mengutarakan bahwa pengembangan multimedia *mobile learning* yang baik dapat memenuhi prinsip *personalized learning* yakni mampu menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Dalam penggunaannya selain bagi siswa, penyajian informasi dalam bentuk elektronik juga berguna bagi guru dalam proses belajar mengajar, Darmawan (2012:42) tentang manfaat penggunaan informasi elektronik yaitu 1) memperluas "*background knowledge*" guru, 2) pembelajaran yang dinamis dan fleksibel, 3) mengatasi keterbatasan bahan ajar, 4) Kontribusi dan pengayaan bahan ajar, 5) Implementasi *SAL-CBSA*.

## Modul Elektronik

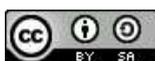
### Modul

Modul merupakan bahan ajar yang salah satu bentuk nya berupa media cetak, modul berbeda dari buku pelajaran pada umumnya. Buku pelajaran sering disebut buku teks adalah suatu penyajian dalam bentuk bahan cetakan secara logis dan sistematis tentang suatu cabang ilmu pengetahuan atau bidang dan sistematis tentang suatu cabang ilmu pengetahuan atau bidang studi tertentu, Daryanto (2013:24). Modul memang berisi cabang ilmu pengetahuan dan penyajiannya dalam bentuk cetak, tetapi karakteristik dari modul sendiri membimbing siswa pada capaian belajarnya sendiri sesuai dengan kemampuannya, berbeda dengan konsep dari buku paket atau buku pelajaran.

Asyhar (2012 : 162) juga menjelaskan tentang modul berbeda dengan buku teks (text book) karena penyusunan modul yang lebih berorientasi pada peserta didik (learner oriented) yang mengikuti. Rahmawati (2014:14) juga mengutarakan bahwa pembelajaran menggunakan modul merupakan suatu bentuk pembelajaran yang menuju kepada perhatian, bantuan, dan perlakuan khusus yang ditujukan kepada siswa yang memiliki minat dan kemampuan yang berbeda. Menurutnya modul merupakan salah satu sumber belajar guna membantu siswa secara individual untuk mencapai tujuan belajar.

### Elektronik Modul

Dalam jenisnya modul mempunyai beberapa jenis yang membedakan modul yang satu dengan modul lain karena perkembangan jaman dan inovasi yang membuat modul memiliki beberapa jenis seperti yang dikemukakan oleh Rahmawati (2014:26) bahwa modul berdasarkan bentuk fisiknya dikategorikan menjadi dua, yaitu modul yang tercetak (*printed materials*) dan modul yang tidak tercetak/digital/elektronik (*non printed materials*). Dalam banyak hal, modul yang tidak tersusun secara tercetak (*printed materials*) memiliki banyak kekurangan, diantaranya yaitu kegiatan mencetak memerlukan waktu yang lama, biaya yang lebih mahal, cenderung



monoton dan mematikan minat belajar siswa dengan sajian materi yang terbatas pada penggunaan teks dan gambar. Modul dalam bentuk digital/elektronik, biasa disebut dengan modul elektronik.

Dalam pengembangannya modul elektronik mampu digabungkan dengan beberapa macam media, karena sifatnya yang digital menjadi sebuah kelebihan daripada modul cetak. kelebihan dari sajian modul elektronik juga diuraikan oleh Abdulhak (2013:135) Modul elektronik juga mampu memberikan gambaran dan visualisasi materi-materi yang membutuhkan pemahaman visual yang lebih banyak. Dengan mempergunakan multimedia dalam proses pembelajaran, maka efisiensi dan efektivitas, serta kualitas pembelajaran dapat diperbaiki atau ditingkatkan.

Maka dapat disimpulkan bahwa modul elektronik adalah modul non cetak yang menunjang pembelajaran berbasis digital dimana dalam pengembangannya mampu menggunakan prinsip multimedia demi meningkatkan pemahaman siswa selama proses pembelajaran.

### Mobile Learning

Darmawan (2013:15) dalam bukunya Teknologi pembelajaran menjabarkan tentang *Mobile Learning* adalah salah satu alternatif bahwa layanan pembelajaran harus dilaksanakan di mana pun dan kapan pun. Clark Quinn (Quinn 2000) mendefinisikan *mobile learning* sebagai :

*“The intersection of mobile computing and e-learning: accessible resources wherever you are, strong search capabilities, rich interaction, powerful support for affective learning, and performance-based assessment. E-learning independent of location in time or space”.*

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *mobile learning* merupakan penggabungan antara dua konsep yaitu *mobile* dan *e-learning* yang dimana model pembelajaran ini menggunakan pemanfaatan teknologi dan komunikasi, yang dapat mendukung pembelajaran setiap saat serta memberikan visualisasi materi ajar yang menarik.

Menambahkan pengertian *Mobile*

*learning* yang dijabarkan oleh Traxler (2009:1) *mobile learning is certainly not merely the conjunction of ‘mobile’ and learning, it has always implicitly meant ‘mobile e-learning’...*”. bahwa menurutnya *mobile learning* bukanlah sebuah konjungsi atau penggabungan dua kata tetapi definisi dari singkatan *mobile learning* yang memiliki pengertian *electronic learning with mobile device* secara sederhana dapat disebut juga dengan pembelajaran secara elektronik yang dapat diakses dengan *smartphone* atau gawai. McQuiggan,dkk (2015:8) dalam bukunya *Mobile learning* juga menjelaskan

*“Mobile Learning implies adapting and building upon the latest advances in mobile technology, redefining the responsibilities of teachers and blurring the lines between formal and informal learning. It embodies and facilitates the understanding of what it means to be a lifelong learner and it takes to thrive in today workplace”.*

Dari penjabaran diatas diketahui bahwa *Mobile learning* mendukung penyesuaian dan pengembangan atas kemajuan terbaru dalam teknologi seluler, mendefinisikan kembali tanggung jawab guru dan mengaburkan batas antara pembelajaran formal dan informal. Ini akan mewujudkan serta memfasilitasi pemahaman tentang apa artinya menjadi pembelajar seumur hidup dan dibutuhkan untuk berkembang di tempat kerja saat ini.

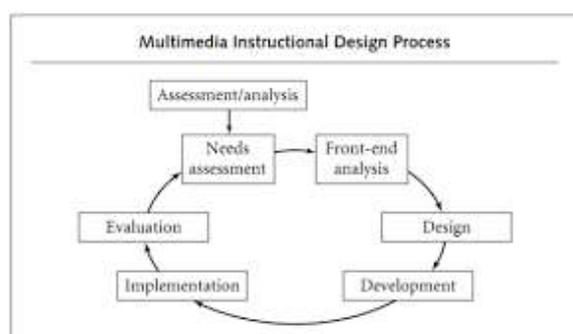
### METODE PENGEMBANGAN

Penelitian dan pengembangan e-modul berbasis *mobile learning* mempunyai tujuan untuk menyempurnakan produk yang sudah ada dimana dalam pengembangannya menggunakan tahapan-tahapan pendekatan penelitian pengembangan. Metode pengembangan sendiri bertujuan untuk mengetahui kebutuhan analisa pengembangan suatu sistem secara teratur hingga mencapai kebutuhan yang diinginkan, beberapa kegiatan analisa yang dibutuhkan mulai dari identifikasi tujuan, analisis tujuan pembelajaran, pengembangan materi, pengembangan alat evaluasi, produksi, validasi, hingga uji coba lapangan. Menurut Sukmadinata (2015:164) dalam bukunya menjelaskan Penelitian dan pengembangan adalah suatu

proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang telah dipertanggungjawabkan

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* yang dikembangkan oleh Lee & Owens (2004) karena sesuai dengan tahapan pengembangan sebuah produk media, serta memiliki prosedur pengembangan yang lengkap mulai dari 1) tahap analisis (*analysis*), 2) tahap desain (*design*), 3) tahap pengembangan (*development*), 4) tahap implementasi (*implementation*), dan 5) tahap evaluasi (*evaluation*).

Dalam model Lee & Owens (2004), terdapat beberapa tahap pengembangan yang perlu diperhatikan dan dilakukan, berikut adalah sajian bagan dibawah ini.



Gambar 1. Model Pengembangan Lee & Owens (2004)

Dari beberapa tahapan yang sudah dijabarkan, pengembangan e-modul berbasis *mobile learning* menggunakan beberapa tahap prosedur pengembangan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan dan implementasi serta tahap evaluasi.

Tahap pertama merupakan analisis, dalam tahap ini menurut Lee & Owens (2004) terdapat dua prosedur yaitu analisis kebutuhan (*need assesment*) dan analisis awal dan akhir (*front-end analysis*). Analisis kebutuhan merupakan prosedur untuk mengetahui keadaan awal yang sebenarnya dengan keadaan yang seharusnya diinginkan. Sedangkan analisis awal dan akhir merupakan analisis yang menjembatani antara keadaan yang sekarang untuk dapat mencapai keadaan yang diinginkan, beberapa analisis meliputi analisis audiens, analisis teknologi, analisis situasi, analisis tugas,

analisis isu, analisis kejadian penting, analisis tujuan, analisis media, analisis data, serta analisis biaya.

Tahap kedua merupakan desain, tahap desain adalah tahap perencanaan dari proyek yang akan dibuat. Selanjutnya dalam tahap desain peneliti menentukan jadwal pengembangan, tim proyek, spesifikasi media, struktur materi, serta kontrol konfigurasi. Setelah ditemukan beberapa kebutuhan yang diinginkan selanjutnya adalah membuat kerangka penyusunan produk atau *storyboard* produk. Dimana pada mata pelajaran seni budaya pada materi konsep budaya, seni dan keindahan, dibutuhkan modul elektronik berbasis *mobile learning*, Spesifikasinya berformat *.apk* yaitu format yang hanya bisa dioperasikan lewat *smartphone* android, didalam modul elektronik menggunakan prinsip multimedia interaktif, yaitu materi akan dipadukan dengan video, gambar, serta teks demi menunjang pembelajaran yang interaktif.

Tahap ketiga adalah pengembangan dan implementasi. Pengembangan dilakukan dengan mengikuti kerangka penyusunan atau *storyboard*. E-modul dibuat dengan menggabungkan beberapa unsur media yaitu teks, gambar, dan video selanjutnya diolah kedalam kodular yaitu *web open source* pembuat aplikasi android. Pada tahap implementasi media akan siap digunakan dan akan direvisi setelah menerima beberapa kesalahan dalam produk. Tahap ini dilakukan uji coba kepada 25 siswa kelas X SMKN 1 Turen Malang.

Tahap keempat adalah tahap evaluasi. Mengembangkan instrumen diperlukan untuk mendapatkan hasil evaluasi. Isi dari instrumen berbeda menyesuaikan sumber data validasi dan objek uji coba. Beberapa instrumen yang akan digunakan peneliti adalah instrumen ahli media, instrumen ahli materi dan instrumen audiens.

Tahap validasi dilakukan untuk mendapatkan keberhasilan sebuah proyek yang sudah dikembangkan. Pada penelitian ini media di validasi oleh dosen teknologi pendidikan yang merupakan ahli media. Materi di validasi oleh ahli materi yaitu guru pengampu seni budaya kelas X SMKN 1 Turen Malang. Data dari penelitian ini adalah data kualitatif dan



kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari saran dan masukan oleh audiens secara tertulis, dan data kuantitatif adalah data yang diambil dengan angket tertutup dan di isi oleh ahli materi, ahli media dan siswa.

Data yang diterima akan dikelola dalam presentase. Rumus presentase perolehan data menurut (Arikunto, 2010) :

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \%$$

Keterangan rumus:

P = Persentase

$\sum X$  = Jawaban responden dalam satu item

$\sum Xi$  = Jumlah skor ideal dalam satu item

100% = Konstanta

Keterangan:

1. Apabila media yang di uji cobakan tersebut mencapai tingkat persentase 80% - 100%, maka media tersebut berkualifikasi valid/layak.
2. Apabila media yang di uji cobakan tersebut mencapai tingkat persentase 60% - 79%, maka media tersebut berkualifikasi cukup valid/layak.
3. Apabila media yang di uji cobakan tersebut mencapai tingkat persentase 50% - 59%, maka media tersebut berkualifikasi kurang valid/layak.
4. Apabila media yang di uji cobakan tersebut mencapai tingkat persentase 0% - 49%, maka media tersebut berkualifikasi tidak valid/layak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil dari penelitian dan pengembangan yaitu menghasilkan produk berupa aplikasi modul elektronik berbasis *mobile learning* yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran maupun sebagai media siswa belajar mandiri yang efektif dan valid.



Gambar 2. Tampilan materi pada aplikasi e-modul

Data diperoleh dari pengumpulan hasil responden dan uji coba oleh ahli media, ahli materi serta siswa kelas X SMKN 1 Turen Malang.

Validasi media oleh ahli media merupakan tahapan mengetahui kevalidan suatu aplikasi atau media oleh ahli media melalui pemakaian media dan pengisian angket. Data diperoleh dari 19 aspek yang di validasi mendapatkan alternatif jawaban 4 poin menunjukkan presentase 100% dengan keterangan valid. Sedangkan 1 aspek yang divalidasi mendapatkan alternatif jawaban 3 poin menunjukkan presentase 75% dengan keterangan cukup valid. Maka dari hasil analisis ahli media maka dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa hasil yang diperoleh adalah 98,75 %. Berdasarkan hasil yang sudah ditetapkan menunjukkan bahwa aplikasi E-modul berbasis *mobile learning* mata pelajaran seni budaya materi konsep kebudayaan, seni dan keindahan adalah valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Validasi materi oleh ahli materi dilakukan guna mendapatkan kevalidan materi yang disajikan dengan materi yang ada pada kurikulum mata pelajaran Seni Budaya materi pokok konsep kebudayaan, seni dan keindahan kelas X pada Smkn 1 Turen Malang. Data yang diperoleh dari 17 aspek validasi mendapatkan

alternatif jawaban 4 poin menunjukkan presentase 100% dengan keterangan valid. Sedangkan 3 aspek yang divalidasi mendapatkan alternatif jawaban 3 poin menunjukkan presentase 75% dengan keterangan cukup valid. Maka dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa hasil yang diperoleh adalah 96,25 %. Berdasarkan hasil yang sudah ditetapkan menunjukkan bahwa aplikasi E-modul berbasis *mobile learning* mata pelajaran seni budaya materi konsep kebudayaan, seni dan keindahan adalah valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Validasi juga dilakukan kepada audiens melalui uji coba lapangan berjumlah 28 siswa. Dari hasil analisis uji coba lapangan maka dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa hasil yang diperoleh adalah 89,25 %. Berdasarkan hasil yang sudah ditetapkan menunjukkan bahwa aplikasi E-modul berbasis *mobile learning* mata pelajaran seni budaya materi konsep kebudayaan, seni dan keindahan adalah valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji hasil belajar bertujuan untuk menentukan keefektifan dari penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Pengujian dilakukan dengan memberikan *pre-test* dan *post test* kepada 25 siswa. Dari hasil *post-test* setelah mendapat perlakuan menunjukkan bahwa 1 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM, dan 25 siswa mendapatkan nilai di atas dari KKM. Berdasarkan kriteria keberhasilan tes belajar menunjukkan kategori A dengan perolehan prosentase 96%, maka hal ini menunjukkan bahwa sesudah penggunaan aplikasi e-modul berbasis *mobile learning* termasuk dalam kategori efektif.

### Pembahasan

Aplikasi e-modul berbasis *mobile learning* dikembangkan untuk mengatasi permasalahan pada bahan ajar seni budaya materi konsep budaya, seni dan keindahan. Modul elektronik menggunakan konsep *mobile learning* dimana konsep pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, tidak ada batasan antara ruang dan waktu, serta pembelajaran *student centered* yang berpusat

pada siswa. Hal ini setara dengan apa yang disampaikan dalam penelitian Surahman (2019) bahwa *Mobile learning* dalam praktiknya memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memilih waktu, tempat dan suasana yang tepat ketika ia mulai merasa butuh untuk belajar.

Pengoperasian e-modul menggunakan gawai berbasis *android* yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar serta sebagai media untuk siswa belajar mandiri. E-modul berbasis *mobile learning* berisi modul pembelajaran yang dipadukan dengan unsur gambar, video, serta teks yang disusun secara interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep budaya, seni, dan keindahan serta sebagai motivasi belajar siswa Kemp (dalam Sambung, 2017).

Penggunaan aplikasi e-modul tidak membutuhkan koneksi internet atau *offline*, tetapi beberapa fitur didalam e-modul menggunakan koneksi internet untuk mengakses beberapa data sehingga data penyimpanan yang di gunakan tidak terlalu besar. Prinsip Modul pembelajaran tetap ada dalam aplikasi e-modul berbasis *mobile learning*, contohnya materi, tujuan pembelajaran, rangkuman, glosarium serta evaluasi dimana proses belajar menggunakan modul memungkinkan siswa untuk meningkatkan aktifitas belajar secara optimal serta dapat membantu siswa belajar mandiri sesuai kecepatan belajar masing-masing. Hapsari (2017) dalam penelitiannya membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan e-modul sangat efektif meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa.

### SIMPULAN

Aplikasi e-modul berbasis *mobile learning* ini telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, serta audiens (siswa). Berdasarkan angket yang diperoleh dari ahli media 98,75 %, ahli materi 96,25 %, angket audiens (siswa) 89,25 % yang diperoleh maka dapat dianalisis bahwa aplikasi e-modul berbasis *mobile learning* mata pelajaran seni budaya konsep budaya, seni dan keindahan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Aplikasi



e-modul berbasis *mobile learning* juga dinyatakan efektif karena terjadi peningkatan uji tes hasil belajar yang dilakukan siswa setelah menggunakan aplikasi e-modul berbasis *mobile learning* sebesar 96 % dimana 24 dari 25 siswa berhasil mencapai KKM yang digunakan pada mata pelajaran seni budaya.

Pembaruan produk tidak lepas dari saran yang diberikan kepada pengembang, berikut beberapa ide saran untuk pengembangan produk yang nantinya dapat digunakan secara maksimal dalam pembelajaran seperti menambah pengelolaan media berupa audio dan animasi sesuai materi yang dijabarkan untuk menambah motivasi belajar siswa, serta merancang tampilan menu yang lebih mudah dioperasikan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, I., & Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Darmawan D. 2013. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Darmawan, Deni 2012. *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Daryanto. 2013. *Strategi dan Tahapan Mengajar*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Fauziyah, N. 2017. Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Pada Siswa Kelas XI Jurusan Keagamaan Di Man Tempel Sleman. *Jurnal pendidikan Agama Islam UIN Sunan Kalijaga*. 10(1), 99-108.
- Handayani, R. D. 2014. Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Mobile-Learning Pada Mata Kuliah Optik di FKIP Universitas Jember. 17(1), 81-85.
- Handayani. S. N. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Seni Tari Jawa Timur Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII di SMP Negeri 1 Karang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP)*. 1(1), 63-69.
- Hapsari. N. 2016. Pengembangan E-Modul Pengayaan Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 5(5), 23-31.
- Herawati. S. H. 2018. Pengembangan Modul Elektronik (*E-Modul*) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 5(2), 180-191.
- Lee. W.W. & Owens. D L. 2004. *Multimedia-Based Instructional Design*, (2nd Ed.). San Francisco: Pfeiffer
- McQuiggan, S., McQuiggan, J., Kosturko, L. & Sabourin, J. 2015. *Mobile Learning A Handbook fo Developers, Educators, and Learners*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc
- Nurhairunnisah. 2018. Bahan Ajar Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Kelas X. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 5(2), 192-203.
- Quinn, Clark. *Educational Technology and Society*. (Online). Tersedia. <http://www.linesize.com/2.1/feature/cqmmwiyp.html>
- Rahmawati. 2014. *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Sambung. D. Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Gamifikasi Untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X SMAN 1 Garum. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan (JINOTEP)*. 3(2), 121-129.
- Surahman. E., Surjono. H. D. 2017. Pengembangan *Adaptive Mobile Learning* Pada Mata Pelajaran Biologi SMA Sebagai Upaya Mendukung Proses *Blended Learning*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 4(1), 26-37.
- Surahman. E. 2019. Integrated Mobile Learning System (IMOLEs) Sebagai Upaya Mewujudkan Masyarakat Pebelajar Unggul Era Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan (JINOTEP)*. 5(2), 50-56.
- Sukmadinata, N. S. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Soehardjo, A.J. (2012). *Pendidikan Seni*. Malang: bayumedia Publishing
- Traxler, John. *Defining Mobile Learning*. Retrieved 11 July 2018. Interact website: [http://iadis.net/dl/final\\_uploads/200506C018.pdf](http://iadis.net/dl/final_uploads/200506C018.pdf)
- Martha, Z. D. 2018. *E-book berbasis Mobile Learning*. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP)*. 1(2), 109-112.

