

Pengembangan Modul Digital Bahasa Jepang Berbasis Asesmen Kompetensi Minimum Menggunakan *Google Slide*

¹Ika Maulida Kusuma Dewi, ²Nurul Murtadho, ³Rizman Usman

¹Keguruan Bahasa-Universitas Negeri Malang

²Pendidikan Bahasa Arab-Universitas Negeri Malang

³Pendidikan Bahasa Jerman-Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 11-05-2023

Disetujui: 15-08-2023

Kata kunci:

modul digital bahasa jepang;
asesmen kompetensi minimum;
google slide

ABSTRAK

Abstract: Aims of this study is for developing MCA-based digital Japanese language modules using Google Slide. Four-D development model i.e define, design, develop, and disseminate was applied. Developed products submitted to media experts and material experts for validation testing. Then, product results after post-validation revision were tested on small group trials. This digital module developed on Mainichi Seikatsu theme that suits for 11 grades students. The result of product validity from media experts is 86.67% and got result 86.92% from material experts. The feasibility of the product was measured by being tested on a small group and has result with score 86.09%.

Abstrak: Penelitian ini berfokus pada pengembangan modul digital berbasis AKM menggunakan *Google Slide*. Sebuah penelitian pengembangan yang dirancang menggunakan model *fourD* dengan empat tahapan penelitian. Dimulai dari fase *define*, kemudian dilanjutkan dengan melakukan tahapan *design*, penyelesaian produk pada tahap *develop*, dan diakhiri pada tahap *disseminate*. Produk yang sudah dikembangkan kemudian diuji validitasnya oleh pakar media dan materi. Hasil produk setelah dilakukan revisi pasca validasi kemudian diuji cobakan kepada peserta didik pada kelompok kecil. Hasilnya telah dikembangkan modul digital berbasis AKM menggunakan *Google Slide* pada tema *Mainichi Seikatsu* (Kehidupan Sehari-Hari) untuk peserta didik kelas sebelas. Tingkat kevalidan produk pada kategori sangat baik sebesar 86,67% untuk penilaian dari ahli media dan 86,92% untuk penilaian dari ahli materi. Kelayakan produk diukur dengan cara diujicobakan pada kelompok kecil dan menghasilkan tingkat kelayakan dengan skor sebesar 86,09%.

Alamat Korespondensi:

Ika Maulida Kusuma Dewi
Keguruan Bahasa
Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang
E-mail: ikadewi1712@gmail.com

Modul digital dapat menjadi alternatif dalam merancang pembelajaran yang menarik karena didalamnya selain memuat teks dan gambar fisik, juga menyertakan animasi dan video pembelajaran (Hutahaean dkk, 2019); Laili dkk, 2019). Selain itu, modul digital dapat dirancang lebih menarik dan menggugah minat belajar peserta didik melalui tampilan penuh warna yang berbeda dengan modul cetak biasa dimana umumnya tampilannya tidak berwarna dan gambar kurang jelas (Muhimatunnafigah, 2018). Modul pembelajaran hendaknya dikembangkan berdasarkan pada kemampuan yang dibutuhkan peserta didik utamanya berkaitan dengan keterampilan dan kecakapan hidup abad 21 yang nantinya dapat digunakan untuk adaptasi dengan berbagai kondisi kehidupan, baik pribadi, sosial maupun profesional. Terdapat setidaknya 16 keterampilan yang diharuskan untuk dimiliki peserta didik pada abad ini yang kemudian dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu literasi dasar, karakter, dan kompetensi umum. (World Economy Forum, 2015). Dari enam keterampilan literasi pada kelompok literasi dasar, literasi atau keaksaraan manusia yang paling awal dikenal adalah literasi menulis dan membaca, disebabkan literasi ini merupakan jenis literasi fungsional yang selalu digunakan dan berguna dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang akan bisa menjalani hidup dengan kualitas yang jauh lebih baik dengan bekal penguasaan keterampilan literasi membaca dan menulis yang nantinya dapat berguna dalam persaingan global (Hapsari dkk., 2017; Mulat, 2017; Sudjatmiko, 2019).

Demi meningkatkan kemampuan literasi pelajar Indonesia, pemerintah telah mengupayakan banyak cara, salah satunya dengan mendorong pembudayaan membaca melalui program gerakan nasional gemar membaca. Kemendikbud kemudian mengatur teknis pelaksanaan program gerakan nasional gemar membaca ini dengan menerbitkan juknis Gerakan Literasi Nasional (GLN) pada tahun 2017 (Mahbudin, 2020). Selain itu, demi menyiapkan pelajar Indonesia agar memiliki kecakapan abad 21,

tahun 2021, pemerintah juga telah melaksanakan asesmen untuk keterampilan membaca dan berhitung (Literasi Numerasi) yang disebut dengan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) (Novita dkk, 2021).

Asesmen Kompetensi Minimum menjadi sarana evaluasi serta penilaian yang tepat guna melihat sejauh mana peningkatan kemampuan literasi peserta didik. Pusat Asesmen dan Pembelajaran Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan (2020) menjelaskan bahwa AKM merupakan sarana penilaian keterampilan dasar bagi semua peserta didik dan menjadi acuan sejauh mana mereka telah mengembangkan keterampilan sehingga dapat digunakan secara aktif dalam masyarakat. Lebih lanjut, hasil AKM juga ditujukan untuk memberikan informasi mengenai sejauh mana tingkat kemahiran peserta didik yang nantinya akan menjadi informasi acuan bagi guru mata pelajaran untuk membuat dan menerapkan ide-ide pembelajaran berkualitas yang disesuaikan pada tingkat keterampilan peserta didiknya.

Berdasarkan hasil *Indonesia National Assessment Program* di tahun 2016 menunjukkan bahwa tingkat literasi membaca pelajar Indonesia masih berada pada kategori kurang yaitu sebanyak 47,11%. Sedangkan sisanya sebanyak 46,83% pelajar Indonesia memiliki tingkat literasi membaca pada kategori cukup, dan hanya 6,06% saja yang berada pada kategori baik (Tahmidaten & Krismanto, 2020). Data dari *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* di tahun 2019 melalui survei PISA (*Program for International Student Assessment*), dari 70 negara peserta Indonesia menjadi salah satu negara dengan tingkat literasi pelajar terendah, atau menempati urutan peringkat ke-62. (Novrizaldi, 2021). Tingkat pemahaman bacaan (alibaca) pelajar Indonesia juga menunjukkan angka 37,32 yang merupakan skor rata-rata Nasional Alibaca dengan indeks kategori membaca rendah, yaitu berada di angka 37,32 (Solihin dkk., 2019). Itulah sebabnya saat ini pengembangan bahan serta media ajar yang dapat menunjang peningkatan kemampuan literasi peserta didik sangatlah diperlukan.

Pembuatan modul ditujukan agar dapat memfasilitasi dan menunjang pembelajaran. Pada penelitiannya Budiono dkk (2021) menyatakan bahwa pembuatan modul IPA terpadu berbasis literatur bertujuan untuk memudahkan pembelajaran peserta didik secara mandiri. Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan modul IPA terpadu berbasis literatur tersebut yakni model ADDIE dimana tahapan penelitiannya dimulai pada fase analisis, kemudian dilanjutkan dengan membuat desain, melakukan pengembangan, melaksanakan implementasi hasil produk, dan diakhiri dengan evaluasi. Nurjannati & Rahmad (2017) mengemukakan bahwa penelitiannya bertujuan membuat e-modul berbasis literasi sains yang aplikatif. Tahap pengembangan modul elektronik berbasis literasi sains ini mencakup fase perancangan, pendefinisian, diseminasi dan pengembangan. Disampaikan pula bahwa penyebaran materi ajar yang terbatas dan dukungan yang tidak proporsional untuk keseluruhan aspek pada literasi sains telah menyulitkan setiap peserta didik untuk memahami pembelajaran fisika secara individual. Di sisi lain, Misminarti (2016) menyampaikan bahwa tujuan dari penelitiannya adalah untuk mengembangkan produk bahan ajar digital bahasa Indonesia berbasis cerita Islami bagi peserta didik MIN Beji Pasuruan kelas IV untuk kemudian diambil perbandingan hasil antara kelas yang diberikan bahan ajar menggunakan cerita Islami dengan yang tidak menggunakan cerita Islami pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Penelitian-penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam tujuannya yakni untuk mengembangkan bahan ajar berbasis literasi yang berfokus pada penganalisisan dan pengembangan modul agar literasi peserta didik meningkat. Selain itu, bahan ajar atau modul yang dikembangkan kebanyakan berupa modul untuk mata pelajaran IPA dan bahasa Indonesia. Sementara itu, pengembangan modul berbasis literasi pada mata pelajaran bahasa Jepang masih sangat jarang. Beberapa penelitian di atas juga belum menggunakan alat evaluasi pembelajaran literasi berupa soal-soal berbasis AKM serta belum mendukung pembiasaan peserta didik dalam mengerjakan soal-soal berbasis AKM.

Berdasarkan pengalaman penulis sebagai guru di SMAN 7 Malang, sejak dilaksanakannya belajar secara *online*, pembelajaran menjadi tidak terlalu menarik bagi peserta didik dan mereka mengalami kurang motivasi untuk mengikuti pembelajaran yang disebabkan oleh budaya belajar mandiri yang belum terbentuk dan juga banyaknya kendala teknis seperti kendala jaringan, perangkat pendukung, dan juga kondisi lingkungan belajar yang tidak kondusif. Data yang diberikan oleh Tim Pengembang Sekolah (TPS) SMAN 7 Malang menunjukkan bahwa 47,70% peserta didik menyatakan kurang fokus saat menerima pelajaran. 50,70% peserta didik menyatakan mereka termasuk orang yang fokus dalam menerima pelajaran, dan sisanya 1,60% menyatakan tidak fokus saat menerima pelajaran.

Pada hasil observasi lapangan ditemukan bahwa peserta didik memiliki kebutuhan terhadap materi atau modul belajar yang mudah diakses, mudah digunakan, dan dengan biaya akses yang minimal. Dari banyaknya *platform* pembelajaran yang digunakan oleh guru-guru di SMAN 7 Malang, *platform* pembelajaran berbasis *Google* menjadi pilihan utama peserta didik karena mudah diakses, serta tampilannya yang *user friendly* sehingga pengoperasiannya juga menjadi mudah, dan dapat diakses menggunakan kuota belajar dari Kemendikbud.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti kemudian mengembangkan modul digital Bahasa Jepang dengan menggunakan *Google Slide* agar dapat menghasilkan modul yang dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan peserta didik dan memudahkan mereka saat belajar. Oleh sebab itu didapatkan tujuan penelitian ini yakni (1) mengembangkan modul digital Bahasa Jepang berbasis AKM menggunakan *Google Slide*; (2) mendeskripsikan hasil uji validitas dan uji kelayakan modul digital Bahasa Jepang berbasis AKM menggunakan *Google Slide*.

METODE

Penelitian ini dirancang mengacu pada model pengembangan *fourD* yang terdiri dari empat tahap penelitian. Tahap pertama yaitu membuat desain atau rancangan awal, yang kemudian dilanjutkan dengan tahap pendefinisian, dilanjutkan dengan melakukan tahap pengembangan, dan diakhiri dengan melakukan penyebarluasan (Thiagarajan dkk, 1974). Model penelitian ini dipilih karena tahapannya yang sederhana dan sistematis, sehingga tidak memakan waktu yang panjang dan lama dalam pelaksanaannya (Solikin & Amalia, 2019). Tahapan pengembangan pada model ini juga sesuai untuk digunakan dalam mengembangkan bahan ajar berupa modul (Fattah dkk, 2020). Selain itu, model penelitian pengembangan ini juga banyak digunakan, dan telah menghasilkan banyak produk pengembangan berupa bahan ajar yang teruji layak, efektif, praktis, dan efisien (Laharwati, 2017). Penelitian ini terbatas sampai pada tahap pengembangan dengan melakukan pengujian produk pada kelompok kecil.

Sasaran uji coba produk terdiri dari dua kelompok yakni kelompok para ahli yang diminta untuk melakukan uji validitas produk, dan kelompok peserta didik sebagai subyek uji lapangan untuk menguji kelayakan produk. Ahli materi yang terlibat merupakan dosen dari Departemen Pendidikan Bahasa, Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya, sedangkan ahli media merupakan dosen dari Departemen Pendidikan Bahasa, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya yang memiliki kepakaran di bidang pengembangan media pembelajaran. Uji coba juga melibatkan sepuluh orang peserta didik, terdiri dari peserta didik yang telah memahami materi *mainichi seikatsu* (kelas XII) dan peserta didik kelas XI yang telah lulus Tes Keahlian Bahasa Jepang (*Japanese Language Proficiency Test*) level N5 sebagai subyek pada uji kelompok kecil.

Data yang disajikan yakni saran atau masukan dari para ahli dan juga peserta didik terkait kualitas dan kelayakan produk yang dikembangkan (data kualitatif), dan juga data hasil validasi oleh para pakar serta data hasil uji kelayakan produk oleh peserta didik pada kelompok kecil (data kuantitatif). Hasil perhitungan data kuantitatif ini kemudian diubah menjadi data kualitatif dengan menggunakan metode deskripsi kualitatif yang didasarkan pada tabel pedoman kriteria validitas dan kelayakan produk yang diadaptasi dan dimodifikasi dari Akbar (2013).

Pengumpulan data dilakukan dengan mewawancarai narasumber, menyebarkan angket, dan melakukan observasi. Adapun kebutuhan instrumen untuk pengumpulan data tersebut adalah (1) Garis besar permasalahan, yang digunakan sebagai acuan saat melakukan wawancara; (2) Lembar angket, berupa lembar verifikasi kelayakan isi/materi dan media, serta lembar penilaian media oleh peserta didik yang diadaptasi dari instrumen evaluasi media milik Sungkono (2012) dengan mengacu pada spesifikasi produk yang dikembangkan oleh penulis; (3) Lembar untuk observasi dan pengamatan aktivitas peserta didik selama pembelajaran di kelas.

Analisis Validitas Produk

Analisis validitas produk dilakukan untuk melihat kesesuaian produk yang dikembangkan dengan kriteria minimal yang disyaratkan. Data didasarkan pada hasil angket pakar materi dan pakar media yang kemudian dilakukan perhitungan dan analisis menggunakan rumus persentase rata-rata berikut:

$$\bar{x} \% = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$\bar{x} \%$ = Persentase rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor jawaban penilaian

n = Jumlah responden

100% = Konstanta

Perhitungan yang didapat kemudian diinterpretasikan secara deskriptif. Untuk menentukan interpretasi hasil yang telah didapat, terlebih dahulu ditetapkan pedoman kriteria interpretasi kevalidan produk. Adapun jenjang klasifikasi dari validitas kriteria produk diuraikan pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Validitas Produk

Kategori	Hasil Uji		Tindak Lanjut
	Persentase	Kualifikasi	
4	85,01% – 100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
3	70,01% – 85,00%	Cukup Valid	Revisi Sebagian
2	50% – 70%	Kurang Valid	Revisi dan Kaji Isi
1	<50%	Tidak Valid	Revisi Total

(Diadaptasi dari Akbar, 2013)

Keterangan:

- Apabila produk yang diuji kelayakan tersebut mencapai tingkat persentase 85,01%-100% maka produk tersebut tergolong sangat valid dan dapat digunakan tanpa perlu direvisi.

- Apabila produk yang diuji kelayakan tersebut mencapai tingkat persentase 70,01%-85%, maka produk tersebut tergolong valid tetapi masih perlu direvisi di beberapa bagian.
- Apabila produk yang diuji kelayakan tersebut mencapai tingkat persentase 50%-70%, maka produk tersebut tergolong kurang valid dan perlu direvisi serta perlu dikaji ulang mengenai isi produk.
- Apabila produk yang diuji kelayakan tersebut mencapai tingkat persentase <50%, maka produk tersebut dinyatakan tidak layak sehingga wajib dilakukan revisi total atau diubah.

Jika berdasarkan hasil penilaian disimpulkan bahwa produk memerlukan revisi, maka penyusun harus melakukan revisi terlebih dahulu sebelum digunakan. Selain dari hasil penilaian, komentar dan saran validator, revisi bahan ajar juga didasarkan pada hasil uji kelayakan produk berupa hasil angket serta saran dan kritik dari peserta didik. Setelah revisi dilakukan artinya produk bahan ajar telah selesai dikembangkan dan siap disebarluaskan.

Analisis Uji Kelayakan Produk

Pengujian kelayakan dilakukan melalui pengujian kelompok kecil. Data merupakan hasil analisis angket yang dibagikan kepada peserta didik yang sudah mempelajari dan menggunakan modul digital yang sudah divalidasi oleh para ahli. Data dari angket peserta didik kemudian dihitung menggunakan rumus berikut.

$$Ktb = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Ktb = Keterbacaan/Kelayakan

Tse = Total skor empiris (berdasarkan skor peserta didik)

Tsh = Total skor yang diharapkan

Perhitungan yang didapat kemudian diinterpretasikan berdasarkan pedoman kriteria dan tingkat kelayakan produk yang sudah ditetapkan sebelumnya. Jenjang klasifikasi kriteria pada kelayakan produk yang dijadikan acuan interpretasi pada penelitian ini tersaji pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria dan Tingkat Kelayakan Produk

No.	Kriteria Kelayakan (%)	Tingkat Kelayakan
1.	85,01 – 100,00	Sangat baik
2.	70,01 – 85,00	Baik
3.	50,01 – 70,00	Kurang baik
4.	01,00 – 50,00	Tidak baik

(dimodifikasi dari Akbar, 2013)

HASIL

Tahap Define

Pada tahap ini, data diambil melalui wawancara dan observasi dan dilaksanakan dalam lima rangkaian. Rangkaian pertama adalah pelaksanaan analisis ujung depan yang memiliki tujuan agar dapat mengetahui permasalahan utama yang dialami oleh peserta didik ketika mengikuti kegiatan belajar di masa pandemi dan masa transisi serta menguraikan apa saja yang dibutuhkan dan diperlukan guna menanggulangi hal tersebut. Data diperoleh melalui wawancara langsung di lapangan kepada Tim Pengembang Sekolah (TPS) dan juga peserta didik.

Hasil wawancara mengenai pembelajaran selama masa pandemi kepada guru pengajar menunjukkan masih kurangnya minat peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam aktivitas pembelajaran. Tingkat kedisiplinan peserta didik untuk melaksanakan, menyelesaikan serta mengumpulkan tugas-tugas juga masih rendah. Peserta didik cenderung hanya berusaha menggugurkan kewajiban untuk mengumpulkan tugas dengan cara mencari dan menyalin jawaban dari internet tanpa dibaca dan dipahami terlebih dahulu, menyalin hasil pekerjaan teman, bahkan ada yang mengumpulkan hasil pekerjaan peserta didik lain dengan cara mengganti namanya saja.

Dari hasil yang didapat dari wawancara tersebut dapat diketahui bahwa meskipun hampir seluruh peserta didik memiliki dan mampu mengoperasikan perangkat elektronik dengan baik, Akan tetapi, peserta didik belum memanfaatkan perangkat elektroniknya secara maksimal untuk aktivitas pembelajaran. Di sisi lain, keterbatasan ekonomi, dapat memengaruhi penggunaan sumber atau bahan belajar digital yang masih terbatas pada pemberian *softfile* dari sumber belajar fisik yang penggunaannya harus diunduh terlebih dahulu, serta pemenuhan tugas-tugas yang masih harus dikerjakan secara manual. Peserta didik masih belum siap menghadapi kebiasaan belajar baru di masa pandemi dan masa transisi yang menyebabkan kegiatan pembelajaran terhambat sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal.

Rangkaian kedua yaitu pelaksanaan analisis peserta didik. Data yang didapat dari wawancara bersama guru Bimbingan Konseling (BK) dan wawancara kepada beberapa peserta didik. Informasi yang ditemukan dari hasil wawancara dengan guru BK bahwa secara umum peserta didik di SMA Negeri 7 Malang memiliki gaya belajar analitik yaitu sebesar 40,8% dan yang memiliki gaya belajar visual yakni sebanyak 37,7%. Di posisi terakhir diketahui bahwa pemilik gaya belajar auditori sebanyak 35,9%.

Sejalan dengan hasil wawancara peneliti kepada sejumlah peserta didik yang menyatakan jika mereka kurang berminat pada kegiatan pembelajaran model ceramah dan lebih menyukai aktivitas pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan. Peserta didik juga menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran bahasa Jepang sejatinya sudah cukup variatif dan cukup menarik. Buku yang disediakan pihak sekolah di perpustakaan kurang bervariasi dan kurang sesuai dengan silabus pada kurikulum yang berlaku dapat menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan saat mencari sumber belajar, khususnya pada kondisi darurat seperti saat adanya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) atau Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) akibat penyebaran virus Covid-19.

Rangkaian ketiga yakni melakukan analisis konsep. Hasilnya kemudian diuraikan dan disesuaikan dengan uraian kompetensi dasar (KD) terkait tema *mainichi seikatsu* yang disusun dan disesuaikan dengan kurikulum 2013. Kompetensi dasar akan diuraikan dan dijabarkan ke dalam IPK atau indikator pencapaian kompetensi yang menjadi syarat minimal kompetensi atau keterampilan yang seharusnya dikuasai peserta didik. Analisis konsep dikembangkan sejalan dengan KD 3.3 dan 4.3 terdiri dari 7 butir IPK pada KD 3.3 dan 8 butir IPK pada KD 4.3.

Rangkaian keempat, melakukan analisis tugas. Hasil analisis tugas menunjukkan keterampilan utama yang diperlukan peserta didik adalah keterampilan berbahasa Jepang (mendengar, membaca, berbicara, dan menulis) terkait aktivitas sehari-hari. Sedangkan keterampilan tambahan yang diperlukan peserta didik adalah keterampilan literasi membaca dan literasi numerasi, diantaranya membaca dan menulis wacana singkat, serta melakukan wawancara dan penelitian sederhana.

Rangkaian terakhir adalah analisis tujuan pembelajaran. Perumusan tujuan pembelajaran ini mengacu pada temuan yang didapatkan pada analisis konsep serta temuan pada analisis tugas. Adapun hasil perumusan tujuan pembelajaran secara detail diuraikan menjadi 16 butir tujuan pembelajaran yang dilaksanakan dalam 12 kali tatap muka.

Tahap Design

Tahap ini digunakan untuk membuat rancangan produk dalam hal ini berupa modul bahasa Jepang. Terdapat empat rangkaian yang harus dilakukan pada tahap ini. Rangkaian pertama yakni membuat tes acuan patokan. Kegiatan awal ini dilakukan dengan menyusun instrumen tes Asesmen Kompetensi Minimal (AKM). Instrumen tes tersebut disusun berdasarkan kompetensi dasar, indikator kegiatan pembelajaran dan indikator soal Literasi – Numerasi AKM yang kemudian diuraikan menjadi indikator soal. Jenis soal yang ditampilkan antara lain berupa soal pilihan ganda, soal pilihan ganda kompleks, soal menjodohkan, soal isian singkat dan soal uraian yang digunakan pada saat sebelum dan sesudah pembelajaran (*pretest - posttest*).

Selanjutnya rangkaian kedua adalah pemilihan media. Media dipilih melalui pertimbangan hasil analisis ujung depan dan hasil analisis peserta didik. Hasilnya ditemukan kondisi jika peserta didik SMA Negeri 7 Malang memerlukan sebuah media pembelajaran yang mampu diakses secara mudah di mana saja kapan saja dengan tidak perlu mengunduh terlebih dahulu media tersebut dan menghabiskan kapasitas memori perangkat digital peserta didik. Diharapkan tugas-tugasnya pun juga dapat dikerjakan dan dikumpulkan secara langsung tanpa perlu menulis dan memfoto hasil pekerjaannya terlebih dahulu saat akan dikumpulkan. Media pembelajaran ini juga harus *user friendly* dan mudah digunakan serta ringan dan mudah diakses menggunakan *Wifi* sekolah ataupun paket data internet. Itulah sebabnya peneliti memutuskan untuk membuat produk pengembangan berupa modul digital berbasis Asesmen Kompetensi Minimal (AKM) menggunakan *Google Slide*.

Rangkaian ketiga adalah pemilihan format. Format yang dipilih untuk mengembangkan modul ini adalah dengan menggunakan pendekatan berbasis teks (*Genre Based Approach*) dengan model pembelajaran *Teaching Learning Cycle*. Terdapat empat sintak kegiatan pembelajaran yang diawali dengan aktivitas *Bulding Knowledge of the Field (BKOF)*, *Modelling of the Text (MOT)*, *Join Construction of the Text (JOT)*, dan diakhiri dengan aktifitas *Independen Construction of the Text (ICOT)*. Perangkat tes atau evaluasi yang digunakan merujuk pada soal model Asesmen Kompetensi Minimal (AKM) yakni berupa tes formatif yang diletakkan di setiap akhir unit belajar dan tes sumatif sebagai evaluasi akhir pada modul.

Rangkaian terakhir yaitu perancangan awal. Modul dirancang secara digital dengan menggunakan aplikasi *google slide* yang disusun dan didesain menggunakan format tampilan ukuran A4 sehingga selain dapat diakses secara *online* peserta didik juga memiliki opsi untuk dapat mengunduh atau mencetak modul secara mandiri jika diperlukan. Jenis Huruf yang digunakan adalah UD Digi Kyoukasho NP-R dan UD Digi Kyoukasho NP-B dengan ukuran yang disesuaikan sehingga dapat dibaca dengan mudah. Modul dibuat berwarna (*full colour*) dilengkapi video, audio, dan tautan permainan edukasi di beberapa bagian untuk menarik minat belajar peserta didik. Desain awal pengembangan modul digital bahasa Jepang berbasis AKM yang dikembangkan menggunakan *Google Slide* dengan model pembelajaran *Teaching Learning Cycle – Genre Based Approach* ditampilkan seperti berikut.



Gambar 1. Desain Sampul Modul Bahasa Jepang

Bagian dalam modul didesain *full colour* dengan dominan warna merah muda, ungu, dan biru. Desain awal bagian dalam modul ditunjukkan melalui gambar 2 dan gambar 3.



Gambar 2. Tampilan Desain Awal Bagian Tiap Unit

Kegiatan Belajar 4 30 menit

やってみましょう

Sudah paham bukan seperti apa kata kerja bentuk sopan itu dan bagaimana perubahannya? Sekarang, mari kita berlatih!

Ayo bermain! Scan *barcode* disamping untuk mulai bermain.

1. Pasangkan gambar dengan kosakata yang sesuai!
Tarik kosakata dan letakkan dibawah gambar yang tepat.

2. Isi kolom dengan kata kerja sesuai gambar!

3. Susun kosakata berikut menjadi kalimat yang padu.
Tarik kosakata dan letakkan pada kolom yang tepat.

Masih semangat? kita lanjut bermain lagi ya. Scan dulu dong!

Info Check
Untuk menghubungkan kalimat satu dengan yang lain kita bisa menggunakan kata hubung seperti *それから*, *あとで* atau *そして*. Kata hubung *それから* dan *あとで* umumnya digunakan untuk menunjukkan urutan kegiatan yang dilakukan. Sedangkan kata hubung *そして* digunakan untuk menunjukkan adanya hubungan sebab akibat.

Contoh:
あさ おきます。それから / あとで たべます。 Bangun pagi. Lalu (dilanjutkan) makan.
しごとは やすみです。そして あひません。 (Korona) Kerjanya libur. Lalu tidak mandi.

Modul Bahasa Jepang *Mainichi Seikatsu* - Ika Dewi

Gambar 3. Tampilan Desain Lembar Aktivitas Peserta Didik

Tahap Develop

Modul yang telah dirancang akan divalidasi dan direvisi pada tahap ini. Terdapat tiga rangkaian kegiatan yang harus dilakukan. Pertama, pengecekan validitas yang dapat diketahui dari skor hasil penilaian yang diberikan oleh pakar materi dan media. Perolehan hasil perhitungan skor dari pakar materi terhadap hasil produk pengembangan modul ini masuk pada kategori baik dengan perolehan persentase skor total sebesar 86,92%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa modul ini sangat layak untuk dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran tetapi dengan tambahan catatan berupa perbaikan di beberapa bagian sesuai saran dari pakar materi, yakni: (1) terdapat bagian-bagian materi yang kurang sesuai dan harus diperbaiki lagi, (2) penulisan kosakata yang salah dan atau kurang sesuai, dan (3) petunjuk soal yang perlu diperjelas kembali.

Hasil perhitungan skor dari pakar media terhadap modul yang dikembangkan termasuk pada kategori sangat baik dengan perolehan persentase skor total sebesar 97,03%. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa modul ini valid dan bisa digunakan dalam pembelajaran di kelas dengan beberapa perbaikan berdasarkan saran dari validator media. Ahli media menyarankan lima perbaikan, yakni (1) judul pada cover luar kurang menonjol, (2) perubahan letak dan posisi gambar pada petunjuk penggunaan modul, (3) bagian keterangan tambahan atau kosakata baru diberi latar warna, (4) keterangan penunjuk jenis soal AKM perlu dipertebal penulisannya, dan (5) komposisi warna pada bagian-bagian yang penting harus kontras.

Kedua, Setelah produk pengembangan berupa modul digital telah melewati tahap pengujian oleh para pakar dan kemudian direvisi sesuai masukan yang diterima dari para validator, maka tahapan berikutnya adalah pelaksanaan uji coba oleh peserta didik pada kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil melibatkan 10 peserta didik yang telah mempelajari materi kehidupan sehari-hari dan berasal dari 9 orang peserta didik kelas XII pada program MIPA, IPS dan Bahasa yang mengambil program Peminatan dan Lintas Minat Bahasa Jepang, serta satu orang peserta didik kelas XI yang telah lulus JLPT (*Japanese Language Proficiency Test*) Level N5. Pada pengujian ini setelah peserta didik melihat dan menggunakan modul digital yang sudah dikembangkan mereka kemudian akan diminta untuk mengisi angket penilaian. Aspek-aspek yang dinilai mengenai tampilan modul, isi, serta kelengkapan modul.

Perolehan hasil persentase skor hasil pengujian oleh peserta didik pada kelompok kecil yaitu sebesar 86,09%. Hasil tersebut secara tidak langsung menyatakan bahwa modul digital yang dikembangkan ini sudah sangat baik dan sangat layak jika digunakan sebagai modul ajar dalam kegiatan pembelajaran. Dari penilaian oleh 10 responden terdapat beberapa komentar yang positif terkait modul digital ini di antara modul sudah bagus dengan tampilan modul yang cerah penuh warna dan banyak gambar didalamnya sehingga sangat menarik untuk dilihat dan dibaca. Aktivitas dalam modul juga sudah bagus karena didalamnya terdapat permainan-permainan dan juga aktivitas keterampilan yang sesuai dengan kondisi sehari-hari peserta didik. Adapun saran yang diberikan berupa penambahan tautan lepas pada video *Youtube* supaya lebih memudahkan peserta didik yang menggunakan *Smartphone* untuk mengakses video.

Ketiga, Setelah melalui uji validitas produk kemudian direvisi kembali dengan mempertimbangkan semua masukan yang sudah diterima. Uraian hasil revisi produk sebelum dan sesudah disempurnakan ditampilkan pada tabel 3.

Tabel 3. Uraian Hasil Revisi Produk

Jenis Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Terdapat uraian materi yang kurang sesuai	Penjelasan pada penggunaan kata hubung terbalik	Penjelasan penggunaan kata hubung dibalik sesuai masukan ahli materi
Penggunaan kosakata yang kurang sesuai	Penggunaan kata hubung pada bacaan di soal tes formatif kurang tepat	Diganti dengan kata penghubung yang tepat
Kesalahan dalam penulisan	Kesalahan pengetikan kata	Perbaiki kata pada bagian-bagian yang terdapat kesalahan pengetikan
Petunjuk pengerjaan soal kurang jelas	Petunjuk pengerjaan soal tidak ada dan atau susah dipahami	Menambahkan petunjuk pengerjaan pada soal dan memperjelas uraian instruksi
Judul cover kurang menonjol	Ukuran <i>font</i> seragam dan terlalu kecil	Ukuran <i>font</i> diperbesar
Petunjuk penggunaan modul artistik tetapi sulit ditangkap informasinya	Penjelasan dan gambar disusun secara <i>zigzag</i> dengan jarak spasi yang kurang pas	Susunan gambar dan penjelasan diseragamkan
Menonjolkan bagian soal AKM	Keterangan jenis soal AKM tidak ditebalkan	Keterangan jenis soal AKM ditebalkan
Komposisi warna	Ada beberapa bagian yang komposisi warnanya mirip	Mengubah komposisi warna menjadi lebih kontras
informasi tambahan	Informasi tambahan tidak terlihat	Informasi tambahan diberi latar warna
Opsi untuk mengakses video <i>Youtube</i>	Kesulitan menekan tombol <i>play</i> pada video <i>Youtube</i>	Ditambahkan tautan di samping video

PEMBAHASAN

Produk Hasil Pengembangan

Produk yang dikembangkan ini ditujukan untuk pembelajar bahasa Jepang level dasar dalam hal ini yaitu peserta didik kelas XI jenjang SMA/MA. Jika disesuaikan dengan *JF Standard* yaitu standar yang didasarkan pada konsep CEFR atau konsep standarisasi pendidikan bahasa di Eropa, maka level dasar yang dimaksud masuk pada level A1 dan A2 (The Japan Foundation, 2017). Produk yang dihasilkan berupa modul digital bahasa Jepang berbasis AKM menggunakan *Google Slide* pada kompetensi kasar 3.3 dan 4.3 terkait tema Kehidupan Sehari-Hari (*Mainichi Seikatsu*).

Modul disusun dan dikembangkan menggunakan *Genre Based Approach* dengan model pembelajaran *Teacher Learning Cycle*. Modul ini juga dilengkapi dengan penilaian atau evaluasi berbasis AKM. AKM sendiri merupakan penilaian kompetensi minimal yang perlu dimiliki oleh seseorang agar mampu menjalani hidup yang produktif di lingkungan sosialnya dengan acuan penilaian pada kemampuan literasi, khususnya literasi membaca dan literasi numerasi (Novita dkk., 2021a; Pusat Asesmen dan Pembelajaran Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, 2020).

Produk ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengajak peserta didik belajar sembari bermain dimana didalamnya disajikan beragam aktivitas yang bersifat edukatif dan interaktif. Sifat edukatif terlihat dari berbagai aktivitas belajar yang diberikan. Aktivitas-aktivitas ini disajikan dengan tujuan untuk mengasah dan meningkatkan kemampuan serta keterampilan berbahasa peserta didik sehingga mereka mampu menyelesaikan permasalahan yang disajikan utamanya terkait tema Kehidupan Sehari-Hari (*Mainichi Seikatsu*). Sifat interaktif media ini ditunjukkan melalui respons atau komunikasi dua arah yang timbul antara peserta didik dengan modul melalui petunjuk kerja di tiap-tiap bagian modul.

Modul ini memiliki beberapa bagian, dimulai dari bagian halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan modul, pendahuluan, bagian isi yang memuat tiga sub unit, yaitu (1) *benkyou-shimashitaka*; (2) *seito mo yasumimasuka*; (3) *issho ni tabemashou*, daftar kosakata dan yang terakhir adalah bagian daftar pustaka. Pada setiap sub unit terdapat lima jenis kegiatan belajar yang diakhiri dengan kegiatan tes formatif.

Validitas Modul Digital Bahasa Jepang Berbasis AKM Menggunakan *Google Slide*

Validitas Modul Digital Bahasa Jepang Berbasis AKM Menggunakan *Google Slide* dapat diketahui melalui hasil analisis penilaian oleh validator pakar materi dan media. Hasil yang diperoleh dari validator ahli, modul digital Bahasa Jepang Berbasis AKM yang dikembangkan memperoleh nilai dari pakar materi sebesar 95,92% dan dari pakar media sebesar 97,03% dengan rerata hasil diperoleh persentase sebesar 96,47%. Hasil tersebut menunjukkan jika modul digital yang telah dikembangkan ini masuk dalam kriteria valid dan dapat diuji cobakan dalam proses pembelajaran di kelas kepada peserta didik (Nieveen, 1999; Riduwan, 2009).

Pada aspek kelayakan bagian pendahuluan diperoleh rerata nilai dari ahli materi dan juga ahli media sebesar 98%, sedangkan aspek pembelajaran memperoleh nilai sebesar 97,14%. Hal ini mengindikasikan jika modul digital telah disusun sejalan dengan kriteria dan sintak strategi belajar yang dipilih yakni menggunakan pendekatan berbasis teks atau *Genre Based Approach* yang memiliki empat tahapan pembelajaran terdiri dari (1) *Building Knowledge of the Field*; (2) *Modelling of the Text*; (3) *Joint Construction of the Text*; (4) *Independent Construction of the Text* (Hammond, 1992).

Aspek kelayakan isi atau uraian materi memperoleh nilai sebesar 80% yang menandakan jika isi serta paparan uraian materi pada modul digital cukup jelas, dengan cakupan materi sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi yakni terkait materi Kehidupan Sehari-Hari atau *mainichi seikatsu*. Sedangkan aspek kelayakan tugas/evaluasi/penilaian didapati rerata penilaian dari pakar materi dan media sebesar 90% yang menandakan jika evaluasi/penilaian yang disajikan pada modul digital telah sangat sesuai dengan standar penilaian literasi baca dan numerasi yaitu dengan menyajikan soal-soal bertipe AKM sebanyak lima jenis soal dari pilihan ganda hingga uraian (Novita dkk, 2021; Pusat Asesmen dan Pembelajaran Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, 2020).

Pada aspek kelayakan fisik/tampilan diperoleh nilai sebesar 90%, sedangkan pada aspek pemanfaatan nilai yang diperoleh adalah 100%. Dengan demikian modul digital ini telah memenuhi kriteria dari segi fisik dimana modul dapat dibaca dan digunakan dengan baik tanpa mengganggu visualisasi pengguna baik pada saat diakses melalui telepon pintar, perangkat komputer ataupun pada saat digunakan secara manual dalam bentuk cetak. Modul digital ini juga telah memenuhi kriteria dari segi tampilan yang interaktif dan dapat menarik minat belajar dan membuat peserta didik mau belajar dengan lebih baik. Hasil tersebut sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Rita & Situmorang (2014) bahwa tampilan dari modul digital yang interaktif dapat membuat peserta didik bebas untuk menentukan, menguraikan, dan mengelaborasi pengetahuan yang ingin dikuasainya.

Kelayakan Modul Digital Bahasa Jepang Berbasis AKM Menggunakan Google Slide

Kelayakan bahan ajar dapat diketahui melalui hasil analisis angket pada uji coba kelompok kecil oleh responden yang berjumlah 10 orang. Hasil dari uji coba kelompok kecil menunjukkan skor sebesar 86,09 % yang modul digital Bahasa Jepang berbasis AKM menggunakan *Google Slide* ini memiliki tingkat kelayakan pada kategori baik dan layak untuk digunakan sebagai bahan belajar di kelas. Seluruh siswa memberikan respon yang positif dan menyatakan bahwa modul digital ini sangat membantu peserta didik dalam mempelajari Bahasa Jepang dan dapat meningkatkan semangat serta minat belajar mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian pengembangan terdahulu yang juga menyatakan jika pengembangan modul digital mampu meningkatkan minat belajar peserta didik (Nurjannati & Rahmad, 2017; Zulfahrin, 2019).

Perolehan persentase yang cukup tinggi dari validator ahli serta responden menandakan bahwa media ini juga memiliki peran untuk mengubah dunia pendidikan dari buku teks menjadi pembelajaran digital dengan penggunaan perangkat *mobile*., Senada dengan pernyataan tersebut, penggunaan perangkat *mobile* memiliki potensi baru untuk mengubah wajah dunia pembelajaran dari penggunaan buku secara konvensional menuju ke arah digital (Crompton dkk, 2016; Leschke & Friesen, 2014).

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk modul digital Bahasa Jepang berbasis AKM menggunakan *Google Slide* dengan spesifikasi (1) dikembangkan pada Kompetensi Dasar 3.3 dan 4.3 terkait tema *Mainichi Seikatsu*; (2) ditujukan untuk pembelajar bahasa Jepang kelas XI jenjang SMA dan MA; (3) menggunakan *Genre Based Approach* dengan model pembelajaran *Teacher Learning Cycle*; (4) dilengkapi dengan evaluasi berbasis AKM; (5) terdiri dari tiga sub unit belajar yang pada tiap sub unitnya terdapat lima jenis kegiatan belajar yang diakhiri dengan kegiatan tes formatif.

Berdasarkan analisis data dan pembahasan terkait penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa modul digital Bahasa Jepang berbasis AKM menggunakan *Google Slide* memiliki tingkat kevalidan pada kategori sangat valid dengan rerata skor dari ahli materi dan ahli media sebesar 96,47%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa jika modul digital yang telah dikembangkan ini dapat diujicobakan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil didapatkan nilai kelayakan modul berada pada skor 86,09%. Ini berarti secara umum modul digital Bahasa Jepang berbasis AKM menggunakan *Google Slide* ini memiliki tingkat kelayakan pada kategori baik dan layak untuk digunakan sebagai bahan belajar di kelas.

Dari simpulan di atas, modul digital ini hanya dikembangkan menggunakan pendekatan *Genre Based Approach* dengan model pembelajaran *Teaching Learning Cycle*. Untuk itu perlu dikembangkan model-model pembelajaran lainnya menggunakan modul ini seperti pembelajaran menggunakan pendekatan STEM, atau PjBL agar diperoleh peningkatan keterampilan abad 21 yang maksimal bagi peserta didik khususnya pada keterampilan literasi membaca dan literasi menulis. Di sisi lain, diharapkan dapat menjadi inspirasi untuk mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam mempelajari bahasa Jepang dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Budiono, A., Wiryokusumo, I., & Karyono, H. (2021). Pengembangan Modul IPA Berbasis Literasi dan Integratif dalam Memfasilitasi Belajar Mandiri Siswa. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 8(1), 58–67. <https://doi.org/10.17977/um031v8i12021p058>.
- Crompton, H., Burke, D., Gregory, K. H., & Gräbe, C. (2016). The Use of Mobile Learning in Science: A Systematic Review. *Journal of Science Education and Technology*, 25(2), 149–160. <https://doi.org/10.1007/s10956-015-9597-x>
- Fattah, A. A., Wibawa, A. P., Akbar, M. I., & Herdianto, R. (2020). Pengembangan Modul Sosioteknologi Informatika Berbasis CDIO. *Belantika Pendidikan*, 3(2), 75–82. <https://doi.org/10.47213/bp.v3i2.89>
- Hammond, J. (1992). *English for Social Purposes: A Handbook for Teachers of Adult Literacy*. National Centre for English Language Teaching and Research Macquarie University.
- Hapsari, W., Ruhaena, L., & Pratisti, W. D. (2017). Peningkatan Kemampuan Literasi Awal Anak Prasekolah melalui Program Stimulasi. *Jurnal Psikologi*, 44(3), 177. <https://doi.org/10.22146/jpsi.16929>
- Hutahaean, L. A., Siswandari, & Harini. (2019). Pemanfaatan E-Module Interaktif sebagai Media Pembelajaran di Era Digita. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Peran Teknologi Pendidikan Dalam Mengembangkan dan Meningkatkan Keprofesionalan Pendidik di Era Revolusi Industri 4.0*, 298–305.
- Lahar Wati, A. (2017). *Pengembangan Pembelajaran Ekosistem Berbasis Inkuiri Terbimbing dengan Sumber Belajar Pantai Elaar untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Sikap Ilmiah dan Penguasaan Konsep Siswa SMP Negeri 2 Kei Kecil* [Tidak diterbitkan]. Universitas Negeri Malang.
- Laili, I., Ganefri, & Usmeldi. (2019). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3). <https://doi.org/10.23887/jipp.v3i3.21840>
- Leschke, R., & Friesen, N. (2014). Education, Media and the End of the Book: Some Remarks from Media Theory. *MedienPädagogik: Zeitschrift Für Theorie Und Praxis Der Medienbildung*, 24, 183–196. <https://doi.org/10.21240/mpaed/24/2014.10.03.X>
- Misminarti, E. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar bahasa Indonesia Melalui Cerita Islami di MIN Beji Pasuruan*, Tesis tidak diterbitkan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Muhimatunnafingah, S. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Mandiri Menggunakan Modul Digital dan Modul Cetak Terhadap Hasil Belajar Sejarah Ditinjau dari Minat Baca Peserta didik. *Jurnal Candi*, 8(12), 29–43.
- Mulat, E. S. (2017). *Proses stimulasi kemampuan literasi awal anak prasekolah oleh guru PAUD di sekolah*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Nieveen, R. 1999. Prototyping to Reach Product Quality, in: Design Approaches and Tools in Education and Training. Springer.
- Novita, N., Mellyzar, M., & Herizal, H. (2021). Asesmen Nasional (AN): Pengetahuan dan Persepsi Calon Guru. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5(1). <https://doi.org/10.58258/jisip.v5i1.1568>
- Nurjannati, N., & Rahmad, M. (2017). Development of E-Module Based on Science Literacy in Electromagnetic Radiation Lesson. *Journal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan*, 4(2).
- Rita, & Situmorang, J. (2014). Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Internet Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v1i2.1880>
- Solihin, L., Utama, B., Pratiwi, I., & Novirina. (2019). *Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34 Provinsi* (L. Solihin, Ed.). Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Solikin, I., & Amalia, R. (2019). Materi Digital Berbasis Web Mobile Menggunakan Model 4D. *Sistemasi*, 8(3), 321. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v8i3.461>
- Sungkono. (2012). Pengembangan Instrumen Evaluasi Media Modul Pembelajaran. *Jurnal Majalah Imiah Pembelajaran*, 8(2).
- Tahmidaten, L., & Krismanto, W. (2020). Permasalahan Budaya Membaca di Indonesia (Studi Pustaka Tentang Problematika & Solusinya). *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 22–33. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p22-33>
- Thiagarajan, S., & and others. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. . National Center for Improvement of Educational Systems (DHEW/OE). Indiana University Bloomington. <https://eric.ed.gov/?id=ED090725>
- Zulfahrin. (2019). *Pengembangan E-Modul Kimia Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa*. Tesis tidak diterbitkan. Universitas Negeri Semarang.