

E-modul korespondensi dengan aplikasi genially: Solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Turen

Vera Eka Nur Sistanti, Madziatul Churiyah*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: madziatul.churiyah.fe@um.ac.id

Paper received: 5-3-2022; revised: 19-3-2022; accepted: 24-3-2022

Abstract

Nowadays, technology that has developed rapidly and widely in the world of education causes relatively significant changes to existing examples and learning patterns. Therefore, this study aims to produce e-modules based on Genially in Correspondence subjects that have been validated by material experts and module experts to determine differences in student learning outcomes of class X OTKP SMKN 1 Turen. This type of research is Research and Development using the Borg and Gall model with nine stages that are customized to the needs of researchers. The participants were material experts, module experts, and students of class X OTKP 1 Turen who were divided into small groups and large groups. The data obtained in this study are qualitative and quantitative. The data analysis technique used descriptive percentage, normality test and independent sample t-test. The results of this study indicate that the Genially-based e-module is attractive and user friendly, which is one of the uniqueness of the product. The validation results show that the e-module is in accordance with its designation, learning objectives and can be used to assist the learning process. Ease of the operation is a success to improve student learning outcomes in Correspondence subjects. This research is only limited to one subject, so further research is expected to be more interactive and cover several subjects.

Keywords: research and development; e-module; genially; learning outcomes

Abstrak

Teknologi masa kini telah berkembang pesat dan meluas dalam dunia pendidikan menyebabkan perubahan yang relatif signifikan terhadap contoh dan pola pembelajaran yang ada. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan e-modul berbasis Genially mata pelajaran Korespondensi yang sudah di validasi oleh ahli materi dan ahli modul serta mengetahui adanya perbedaan hasil belajar siswa kelas X OTKP SMKN 1 Turen. Jenis penelitian Research and Development menggunakan model Borg and Gall dengan sembilan tahapan yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Subjek uji coba dari ahli materi, ahli modul, serta siswa kelas X OTKP 1 Turen yang terbagi dalam kelompok kecil dan kelompok besar. Perolehan data pada penelitian ini yaitu kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data menggunakan deskriptif persentase, uji normalitas dan uji independent sample t-test. Hasil penelitian ini diperoleh bahwa e-modul berbasis Genially menarik dan *user friendly* menjadi salah satu keunikan produk. Hasil validasi menunjukkan bahwa e-modul telah sesuai dengan peruntukannya, tujuan pembelajaran dan dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Kemudahan pengoperasian menjadi keberhasilan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Korespondensi. Penelitian ini hanya terbatas pada satu mata pelajaran saja sehingga diharapkan penelitian selanjutnya bisa lebih interaktif dan memuat beberapa mata pelajaran.

Kata kunci: penelitian dan pengembangan; e-modul; genially; hasil belajar

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dalam lingkup pendidikan dan pengajaran memberikan perubahan yang signifikan terhadap contoh dan pola pembelajaran yang ada (Syaidah, 2018). Teknologi dan komunikasi pendidikan memperkenalkan model dan contoh pembelajaran

paperless dan mobile learning, video conference, electronic book (materi ajar), dan sebagainya (Warsita, 2011). Model pembelajaran yang memanfaatkan penggunaan teknologi masa kini bisa membentuk proses belajar interaktif secara dapat melatih siswa dalam belajar dan menyelesaikan masalah secara pribadi. Pengembangan bahan ajar sangat berperan dalam upaya mencapai tujuan pendidikan. Adanya bahan ajar yang menarik maka bisa mendorong siswa berfikir secara mandiri dan belajar dengan maksimal serta mengoptimalkan hasil belajar sehingga terlaksana tujuan pendidikan (Azizah, 2021). Bahan ajar merupakan alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode pembelajaran, metode, dan evaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan yaitu keberhasilan proses belajar mengajar (Magdalena et al., 2020). Salah satu bahan ajar yang menarik saat ini adalah e-modul.

E-modul merupakan bahan ajar atau sarana pembelajaran digital yang bersifat *self instruction, self contained, adaptif, dan user friendly* dengan tampilan menarik sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri (Munadi, 2015). E-modul yang berbentuk digital, mudah dan baik digunakan untuk melibatkan siswa dalam aktivitas belajar. E-modul dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik sehingga mereka dapat digunakan kapan saja dan dimana saja (Hamid, 2021). E-modul menjadi salah satu bahan ajar yang dibutuhkan guru dalam melakukan aktivitas belajar mengajar berbasis teknologi yang dapat meningkatkan hasil kompetensi dan hasil belajar siswa (Syaidah et al., 2018). Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pengalaman, sikap, dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik (Sukardi & Rahmat, 2019). Pengembangan e-modul berbasis software sebelumnya pernah dilakukan oleh beberapa peneliti dimana e-modul memiliki dampak positif untuk pembelajaran di kelas serta hasil belajar siswa yang meningkat (Astalini et al., 2019; Purnamasari et al., 2020; Rohmah & Bukhori, 2020; Sumarmi et al., 2021; Viga et al., 2021; Winatha et al., 2018; Yanindah & Ratu, 2021). Berbagai format e-modul salah satunya adalah menggunakan aplikasi Genially yang mana e-modul nantinya bisa digunakan melalui komputer, laptop, tablet dan smartphone (Meester et al., 2014).

Program Sekolah Menengah Kejuruan terfokus pada pengembangan peningkatan kualitas kerja sesuai dengan bidangnya agar siap terjun didunia kerja (Arifudin, 2021). SMK lebih mengutamakan pembelajaran prakteknya di lapangan dibandingkan teori yang ada di kelas. Sejalan dengan pendapat ahli bahwa sekolah kejuruan memfokuskan edukasi dan persiapan siswa agar matang dan siap kerja (Purnomo & Munadi, 2014). Berdasarkan wawancara serta observasi yang dilakukan peneliti di SMKN 1 Turen, diketahui bahwa sekolah belum mempunyai bahan ajar digital dan masih memakai bahan ajar konvensional yang dirasa kurang efektif untuk digunakan selama proses kegiatan belajar mengajar. Sedangkan bahan belajar yang diberikan kepada peserta didik yaitu berupa buku paket dimana lebih banyak menyajikan materi serta evaluasi pada ranah kognitif. Saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran daring peserta didik tidak pernah mempelajari aspek psikomotorik, dikarenakan kurangnya pengetahuan guru terhadap media yang dapat digunakan untuk pelaksanaan kegiatan praktik. Saat materi praktikum mereka akan melaksanakan praktik membuat surat dengan referensi seadanya. Hal ini menyebabkan kemampuan siswa dalam melakukan kegiatan praktik korespondensi cukup rendah. Rendahnya tingkat kemampuan praktik ini bisa dilihat dari rata-rata nilai UTS dan praktik peserta didik yang mengalami penurunan sebesar 30% dibawah KKM yaitu 80. Dari permasalahan tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan bahan

ajar baru inovatif serta berbasis digital e-modul berbasis Genially untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Korespondensi.

Pengembangan e-modul berbasis Genially sebelumnya pernah dilakukan tetapi materi yang diberikan mengenai materi gelombang bunyi dan cahaya (Viga et al., 2021). Sedangkan e-modul yang dikembangkan pada penelitian ini menyajikan materi yang terdapat pada mata pelajaran Korespondensi, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai bahan belajar oleh siswa SMK khususnya di bidang keahlian OTKP. Penelitian lain juga mengembangkan media pembelajaran berbasis Genially namun tujuan dari pengembangan tersebut untuk meningkatkan minat belajar siswa (Khoirun & Hermiati, 2022). Sedangkan e-modul yang dikembangkan pada penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif dan psikomotorik peserta didik. Pengembangan e-modul dengan Genially dapat menghasilkan bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif (Khoirun & Hermiati, 2022). Pada e-modul berbasis Genially ini bukan hanya berisi materi tetapi video pembelajaran, soal latihan, soal praktikum serta kuis. E-modul di desain lebih menarik dan *user friendly*. Melalui Genially peserta didik diberikan fasilitas multimedia pembelajaran yang mampu membuat mereka semangat dan termotivasi mengikuti pembelajaran. Terlebih melalui banyaknya fitur dalam e-modul berbasis Genially dapat memaksimalkan pembelajaran di era digital saat ini. Dengan menggunakan aplikasi Genially pembelajaran akan menjadi menyenangkan karena menjadikan siswa lebih mandiri dalam belajar sehingga tujuan belajar akan tercapai. Selaras dengan penelitian (Wahyugi & Fatmariza, 2021) bahwa media pembelajaran yang tepat sesuai kebutuhan sekolah berguna sebagai acuan mencapai tujuan pendidikan.

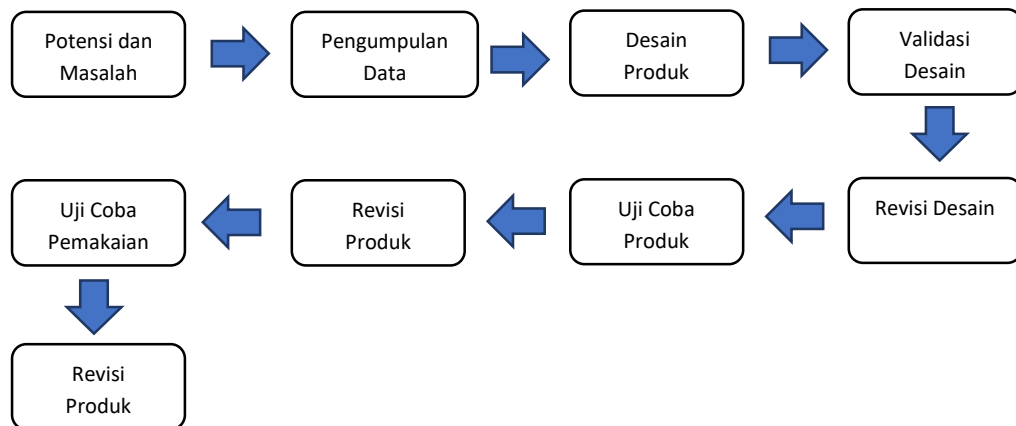
Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk E-modul berbasis Genially pada mata pelajaran Korespondensi yang teruji kelayakannya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Diharapkan E-modul berbasis Genially ini dapat membantu proses pembelajaran dan bisa menambah bahan ajar digital di SMKN 1 Turen. Selain itu, adanya pengembangan e-modul ini juga dapat dijadikan referensi bagi pendidik dalam menentukan bahan ajar berbasis internet yang mudah sesuai dengan kebutuhan lingkungan sekolah dan siswa.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research dan Development* (R&D) dengan model pengembangan *Borg dan Gall* yang telah di modifikasi peneliti menjadi sembilan langkah disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Peneliti menggunakan penelitian dan pengembangan untuk mengembangkan sebuah produk bahan ajar yaitu e-modul.

Tahapan pertama yaitu potensi dan masalah yang ada pada SMKN 1 Turen saat peneliti melakukan pengamatan bahwa sekolah masih menggunakan bahan ajar konvensional belum ada bahan ajar digital untuk siswa. Tahapan kedua pengumpulan data, peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran korespondensi untuk memecahkan masalah yang ada. Tahapan ketiga desain produk, peneliti merancang produk yaitu e-modul berbasis Genially pada mata pelajaran korespondensi yang dimulai dengan mencari materi sesuai dengan silabus kemudian merancang desain menggunakan aplikasi Genially. Tahapan keempat melakukan validasi desain kepada ahli materi dan ahli e-modul. Langkah kelima revisi desain, revisi desain dilakukan dalam rangka penyempurnaan produk yang berasal dari saran dan kritik yang telah diberikan oleh validator. Setelah mengetahui kelemahan produk peneliti memperbaiki desain untuk meminimalisir kelemahan. Tahapan keenam uji coba produk,

peneliti melakukan uji coba produk pada kelompok kecil yang berjumlah 9 orang peserta didik. Tahapan ketujuh revisi produk, setelah mengetahui kelemahan produk dari hasil tahap uji coba produk sebelumnya, kemudian peneliti melakukan perbaikan untuk meminimalisir kelemahan yang ditemukan setelah melakukan uji coba produk pada kelompok kecil. Tahapan kedelapan, uji coba pemakaian dilakukan pada siswa kelas X OTKP 2 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas X OTKP 1 sebagai kelas kontrol. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tahapan kesembilan revisi produk, jika masih ditemukan kelemahan dan kesalahan dari keseluruhan. Namun, apabila dalam uji coba kelompok besar sudah tidak ditemukan kelemahan dan kesalahan dari ahli e-modul, ahli materi, serta produk e-modul berbasis Genially dirasa dapat meningkatkan hasil belajar siswa OTKP SMKN 1 Turen.



Gambar 1. Tahapan Penelitian dan Pengembangan Penelitian Borg and Gall

Sumber: Data diolah peneliti (2021)

Subjek uji coba adalah siswa kelas X OTKP SMKN 1 Turen. Perolehan data pada penelitian ini yaitu kualitatif dan kuantitatif, dimana data kuantitatif diperoleh melalui perhitungan nilai pada lembar angket yang dibagikan kepada validator dan kelompok kecil. Data kualitatif diperoleh melalui saran dan kritik yang dituliskan oleh ahli materi, ahli modul dan siswa kelompok kecil. Data hasil validasi ahli materi, ahli modul dan uji coba kelompok kecil diolah dengan menggunakan teknik deskriptif persentase untuk membuktikan tingkat kelayakan media pembelajaran. Sedangkan data hasil belajar siswa diolah dengan uji normalitas dan uji *independent sample t-test* guna melihat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen serta kontrol. Indikator dalam penilaian kognitif adalah pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, dan penilaian. Indikator dalam penilaian psikomotorik adalah persiapan, proses, hasil, sikap dan waktu. Keterampilan yang dinilai meliputi menganalisis surat elektronik serta ketepatan membuat dan membalas surat elektronik.

3. Hasil dan Pembahasan

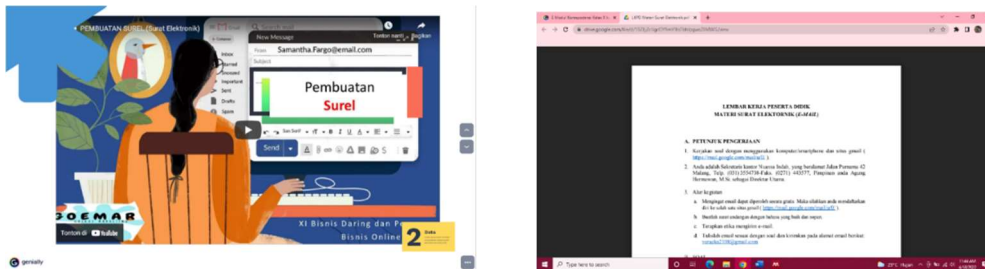
3.1. Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar elektronik modul (E-Modul) mata pelajaran Korespondensi yang memiliki peranan untuk mendukung proses belajar mengajar serta meningkatkan hasil belajar siswa. Terdapat beberapa menu e-modul yang dilengkapi dengan panduan penggunaan e-modul, video pembelajaran, latihan soal, kuis *multiple choice* dan praktikum, detail gambar sebagai berikut.



Gambar 2. Tampilan awal E-modul dan petunjuk penggunaan

Tahapan pertama yaitu pengguna membuka Google.com dan pastikan terhubung dengan alamat e-mail, kemudian mengetikkan <https://bit.ly/e-modulkorespondensix> laman yang ada di komputer, laptop, maupun ponsel pengguna, maka akan muncul tampilan awal e-modul pada website Genially. Sebelum menggunakan e-modul, pengguna disarankan membaca petunjuk penggunaan terlebih dahulu yang dimuat di halaman berikutnya. Selain materi yang dimuat dalam e-modul korespondensi terdapat video pembelajaran yang sesuai dengan KD 3.9 Mengelola surat elektronik dan 4.9 Membuat surat elektronik yang mudah di pahami dan di praktekan oleh peserta didik saat di kelas maupun di rumah.



Gambar 3. Materi Video dan soal praktek pembelajaran

Setelah produk e-modul berbasis genially selesai, kemudian dilakukan uji validasi ahli materi yaitu guru mata pelajaran korespondensi. Selanjutnya uji validasi ahli modul yaitu dosen yang ahli di bidangnya. Penilaian validator pada pengembangan e-modul yang dikembangkan diperoleh data menggunakan angket, validator juga menulis kritik dan saran untuk pengembangan akhir e-modul. Uji validasi ahli modul digunakan untuk mengukur kelayakan produk yang dikembangkan peneliti sebelum produk melewati uji coba kelompok besar. Uji validasi penelitian ini terdiri dari validasi ahli materi, modul dan kelompok kecil dengan hasil pada Tabel 1.

Tabel 1 hasil perhitungan angket penilaian dari ahli materi terhadap e-modul berbasis Genially yaitu 81,7%, ahli modul yaitu 96%. sehingga hal ini menyatakan e-modul berbasis Genially sangat valid dan diterima sebagai bahan ajar pada bidang studi Korespondensi pada KD 3.9 Menganalisis surat elektronik sampai KD 4.9 Membuat surat elektronik sesuai dengan kriteria kelayakan.

Tabel 2 hasil perhitungan angket penilaian kelompok kecil terhadap e-modul berbasis Genially yaitu 98% sehingga hal ini menyatakan e-modul berbasis Genially sangat valid dan diterima sebagai bahan ajar pada bidang studi Korespondensi.

Tabel 1. Data Validasi Ahli Materi

No	Validator	Indikator	Persentase	Kriteria
1	Ahli Materi	Kesesuaian KD	81,7%	Sangat Valid
		Keakuratan materi		
		Kelengkapan penyajian		
		Kesesuaian sajian E-modul		
		Kesesuaian bahasa		
2	Ahli E-modul	Keterbacaan dan kekomunikatifan	96%	Sangat Valid
		Tampilan desain sampul		
		Desain isi modul		
		Kelengkapan penyajian		
Rata-rata			88,8%	Sangat Valid

Sumber: Data diolah peneliti, 2022

Tabel 2. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Validator	Indikator	Persentase	Kriteria
1	Uji coba kelompok kecil	Kemudahan akses Tampilan menarik	98%	Sangat Valid

Sumber: Data diolah peneliti, 2022

E-modul korespondensi berbasis Genially yang dikembangkan dilakukan uji coba kelompok besar adalah siswa kelas XOTKP berjumlah 36 untuk kelas kontrol dan 36 siswa untuk kelas eksperimen. Dari hasil pengujian penggunaan e-modul berbasis Genially perbedaan hasil belajar pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa

Kelas	Rata-rata hasil belajar kognitif	Rata-rata hasil belajar psikomotorik
Kelas Kontrol	78.2	80.1
Kelas Eksperimen	89.1	89.1

Sumber: Data diolah peneliti, 2022

Tabel 3 hasil belajar kognitif siswa kelas kontrol yaitu 78,2 sementara itu kelas eksperimen yaitu 89,1. Pada penilaian hasil belajar psikomotorik kelas kontrol yaitu 80,1 serta kelas eksperimen yaitu 89,1.

Dari data yang diperoleh, kemudian diolah dalam SPSS menggunakan uji normalitas dan uji *independent sample t test*. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* melalui SPSS versi 25. Hasil Uji Normalitas post test terdapat dalam Tabel berikut.

Tabel 4. Uji Normalitas

Kelas	<i>Shapiro-Wilk</i> Sig.	
	Kognitif	Psikomotorik
Kelas Kontrol	0.053	0.154
Kelas Eksperimen	0.063	0.050

Sumber: Data diolah peneliti, 2022

Tabel 4 uji normalitas dari hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* membuktikan hasil belajar kelas eksperimen mengetahui nilai signifikansi masing-masing yaitu kognitif 0.063 dan psikomotorik .050 pada kelas kontrol yaitu kognitif .053 dan psikomotorik 0.154, yang mana hasil tersebut >0,05 dan dapat dikategorikan nilai berdistribusi normal. Kemudian, dilakukan Uji *Independent Sample t-Test* untuk menguji perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dengan hasil belajar kelas kontrol. Dibawah ini merupakan hasil dari uji *Independent Sample t-Test*.

Tabel 5. Uji Independent Sample t-Test

Hasil Belajar	<i>Independent Sample t-Test</i> (Sig)	
	Kognitif	Psikomotorik
Levene's Test (Sig)	0.163	0.723
t-Test ((Sig.(2-tailed))	0.000	0.000

Sumber: Data diolah peneliti, 2022

Tabel 6 uji *Independent Sample t-test* nilai *Sig. Levene's Test for Equality of Variances* secara keseluruhan diatas 0.05, dapat dikategorikan varian data kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Selanjutnya terdapat nilai sig. (2-tailed) sebesar 0.000 < 0.05.

3.2. Pembahasan

Pada penelitian ini menghasilkan produk E-modul berbasis Genially pada mata pelajaran Korespondensi. E-modul yang dikembangkan menyajikan materi yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. E-modul mencantumkan gambar yang menarik serta menghubungkan contoh video sesuai dengan materi agar peserta didik mampu belajar secara mandiri (Sukardi, 2019). E-modul ini didesain untuk diakses melalui website sehingga tidak membutuhkan kapasitas memori yang banyak, tampilan lebih interaktif merupakan salah satu bahan ajar fleksibel (Wahyugi & Fatmariza, 2021). Tampilan menu yang menarik mendorong semangat siswa dalam melakukan kegiatan belajar serta menghilangkan rasa bosan dan kesan belajar yang monoton (Siregar & Harahap, 2020). Kemudahan akses melalui *smartphone* memberikan keuntungan siswa agar dapat belajar disekolah maupun diluar sekolah (Hamid, 2021). Namun e-modul yang dikembangkan peneliti ini hanya terbatas untuk diakses secara online sehingga peserta didik yang terkendala jaringan internet mengalami hambatan ketika mengakses e-modul Genially. Akan tetapi, untuk mengatasi permasalahan tersebut peserta didik dapat mendownload materi, evaluasi, serta video pembelajaran dalam format PDF terlebih dahulu saat tersedia jaringan sehingga apabila di luar jaringan peserta didik tetap dapat mengakses e-modul. Penelitian Wijayanto (2016) menjelaskan bahwa bahan ajar yang dilengkapi evaluasi berbasis *Portable Document Format* (PDF) dinyatakan layak dan efektif digunakan untuk belajar mandiri.

E-modul berbasis Genially yang dikembangkan oleh peneliti dikatakan sangat valid dari ahli materi dan ahli media, serta layak digunakan dalam proses pembelajaran hal ini sesuai dengan perolehan persentase dari ahli materi dan ahli media. Sebuah e-modul yang dikembangkan harus melewati tahap validasi terlebih dahulu untuk memastikan e-modul layak digunakan dalam menunjang proses belajar mengajar (Sukri, 2017). Uji validasi dilakukan kepada validator ahli materi, ahli e-modul, serta uji coba kelompok kecil. Validasi materi dilakukan untuk memperoleh kevalidan materi yang terdapat dalam e-modul dengan

materi yang terdapat pada kurikulum (Pradana et al., 2020). Validasi modul dilakukan untuk memperoleh kelayakan produk saat digunakan dan uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui kemudahan siswa saat mengakses e-modul (Yanindah & Ratu, 2021). Kelayakan yang diperoleh dari e-modul korespondensi sesuai dengan penelitian terdahulu salah satunya E-modul berbasis Genially bisa menghasilkan e-modul lebih interaktif sehingga mampu menarik perhatian peserta didik atau pengguna e-modul (Viga, 2021). Hal ini dikarenakan e-modul berisikan materi, metode dan evaluasi yang runtut dan menarik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal (Solikin, 2018).

Peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan dipengaruhi oleh aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan e-modul yaitu Genially. Aplikasi Genially dapat menampilkan gambar animasi dan video yang terkait dengan materi pelajaran (Viga et al., 2021). Permainan animasi dan video pembelajaran sangat tepat digunakan untuk mengimplementasikan keterampilan peserta didik pada kompetensi tertentu. Selain itu, video pembelajaran yang disajikan memberikan gambaran proses praktik yang tepat serta dapat di putar berulang-ulang dalam memberikan contoh terkait dengan pelaksanaan praktik (Purnomo & Munadi, 2014). Peningkatan hasil belajar juga didorong oleh materi pembelajaran yang difokuskan pada pengetahuan mengenai surat menyurat serta evaluasi e-modul lebih mengutamakan penyajian soal-soal praktek membuat surat terkait dengan korespondensi (Rohmah & Bukhori, 2020). Peningkatan hasil belajar kognitif dan psikomotorik dikarenakan bahan ajar yang digunakan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik melalui kegiatan praktikum (Siregar & Harahap, 2020). Selain itu keefektifan penggunaan e-modul korespondensi didasari hasil tes belajar siswa dirasa membawa pengaruh positif dalam hal belajar. Hal itu selaras dengan penelitian Kamal (2018) yang menjelaskan bahwa bahan ajar e-modul praktis digunakan siswa maupun guru untuk pembelajaran.

4. Simpulan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di SMKN 1 Turen menghasilkan produk e-modul berbasis Genially pada mata pelajaran Korespondensi. E-modul yang dikembangkan peneliti telah melawati uji validasi oleh para ahli sehingga penelitian ini dinyatakan layak digunakan. Hasil belajar siswa kelas eksperimen dalam ranah kognitif serta psikomotorik lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang disebabkan karena bahan ajar e-modul berbasis Genially menarik, mudah dan *user friendly* bagi peserta didik. Pengembangan E-modul ini dapat menjadi rujukan bagi pendidik dalam menentukan bahan ajar digital yang mudah dan cepat. Penelitian selanjutnya diharapkan mampu mendesain e-modul berbasis Genially lebih update dengan perkembangan siswa SMK serta mampu memanfaatkan aplikasi Genially semaksimal mungkin dengan cakupan yang lebih luas tidak hanya dalam satu mata pelajaran dalam e-modul.

Ucapan Terima Kasih (Opsional)

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Universitas Negeri Malang yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk menyelesaikan penelitian pengembangan ini dan Keluarga besar SMKN 1 Turen yang telah memfasilitasi dan memberikan saya informasi terkait tempat dan objek penelitian.

Daftar Rujukan

Aisy, D. R., Farida, F., & Andriani, S. (2020). Pengembangan e-modul berbantuan sigil software dengan pendekatan saintifik pada materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV). *Edu Sains Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 8(1), 61–71. <https://doi.org/10.23971/eds.v8i1.1499>

- Aradea, R., & Harapan, E. (2019). Pengaruh penerapan teori belajar humanistik terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah kewirausahaan. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 4(1), 90. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v4i1.2479>
- Ardiansyah, R. (2016). Analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar perubahan materi genetik pada mata kuliah genetik di Universitas Negeri Malang. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Dan Saintek*, 1.
- Arifudin, O. (2021). Implementasi balanced scorecard dalam mewujudkan pendidikan tinggi world class. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 767–775.
- Astalini, Darmaji, Kurniawan, W., Anwar, K., & Kurniawan, D. A. (2019). Effectiveness of using e-module and e-assessment. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 13(9), 21–39. <https://doi.org/10.3991/ijim.v13i09.11016>
- Azizah, D. N., Rustaman, N. Y., & Rusyati, L. (2021). Enhancing students' communication skill by creating infographics using Genially in learning climate change. *Journal of Physics: Conference Series*, 1806(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1806/1/012129>
- Hamid, A. (2021). Pentingnya mengembangkan e-modul interaktif berbasis flipbook di sekolah menengah atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 911–918. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Hutapea, R. H. (2019). Instrumen evaluasi non-tes dalam penilaian hasil belajar ranah afektif dan psikomotorik. *BIA: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, 2(2), 151–165. <https://doi.org/10.34307/b.v2i2.94>
- Kamal, D., Kembang, N. W., & Yogyakarta, U. N. (2018). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran kimia kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191.
- Khoirun, N., & Hermiati, T. (2022). Upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui media genially dalam pembelajaran daring bahasa indonesia pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Journal Metamorfosa*, 10(1), 1–10.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, & Amalia, D. A. (2020). Analisis bahan ajar. *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326.
- Meester, B. De, Nies, T. De, Ghaem, H., & Vander, M. (2014). A digital-first authoring environment for enriched e-books using EPUB 3. *Information Services & Use*, 34(1), 259–268. <https://doi.org/10.3233/ISU-140748>
- Munadi, S. (2015). Implementasi transformasi teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kejuruan bidang teknik. *Seminar Internasional Optimasi Pendidikan Kejuruan Dalam Pembangunan SDM Nasional dan Konvensi Nasional Ke IV APTEKINDO*, 1–13.
- Nasution, R. H., Hapidin, H., & Fridani, L. (2020). Pengaruh blended learning terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(2), 733. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.411>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Nurmeidina, R., Lazwardi, A., & Ariyanti, I. (2020). Pengembangan modul teori peluang untuk meningkatkan hasil belajar dan disposisi matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 440–450. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2824>
- Pradana, R., Sulton, S., & Husna, A. (2020). Pengembangan E-modul berbasis mobile learning seni budaya materi konsep budaya, seni, dan keindahan untuk siswa kelas X SMKN 1 Turen Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 89–96. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p089>
- Purnamasari, N., Siswanto, S., & Malik, S. (2020). E-module as an emergency-innovated learning source during the Covid-19 outbreak. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.33292/petier.v3i1.53>
- Purnomo, E., & Munadi, S. (2014). Evaluasi hasil belajar dalam implementasi kurikulum berbasis kompetensi di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 2, 259–272.
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran korespondensi berbasis android menggunakan articulate storyline 3. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 2(2), 169–182.

- Siregar, A. D., & Harahap, L. K. (2020). Pengembangan e-modul berbasis project based learning terintegrasi media komputasi hyperchem pada materi bentuk molekul. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 10(1), 1925-1931.
- Solikin, I. (2018). Implementasi E-Modul pada program studi manajemen informatika universitas bina darma berbasis web mobile. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 2(2), 492-497. <https://doi.org/10.29207/resti.v2i2.393>
- Souza, R. T. M. P., & Kasseboehmer, A. C. (2021). The thalidomide mystery: a digital escape room using genially and whatsapp for high school students. *Journal of Chemical Education*.
- Sukardi, S., & Rahmat, M. H. (2019). Pencapaian hasil belajar teori kejuruan ditinjau dari persepsi mahasiswa pada pembelajaran online. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, 4(2), 111-116. <https://doi.org/10.21831/dinamika.v4i2.27394>
- Sukri, A., Harisanti, B. M., Wahyuni, B. S., Suharti, S., & Amirudi, A. (2017). Uji validasi bahan ajar berbasis keunggulan lokal di SDN Gili Matra, Lombok Utara Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 5(2), 92. <https://doi.org/10.25273/jems.v5i2.2074>
- Sumarmi, Bachri, S., Irawan, L. Y., & Aliman, M. (2021). E-module in blended learning: Its impact on students' disaster preparedness and innovation in developing learning media. *International Journal of Instruction*, 14(4), 187-208. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14412a>
- Syaidah, U., Suyadi, B., & Ani, H. M. (2018). Pengaruh kompetensi guru terhadap hasil belajar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, Dan Ilmu Sosial*, 12(2), 185-191. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i2.8316>
- Viga, S., Permatasari, G., & Fauzi, A. (2021). Pengembangan E-Modul interaktif materi gelombang bunyi dan cahaya berbasis VAK learning. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*, 11(2), 102-109.
- Wahyugi, R., & Fatmariza, F. (2021). Pengembangan multimedia interaktif menggunakan software macromedia flash 8 sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 785-793. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/439>
- Warsita, B. (2011). Landasan teori dan teknologi informasi dalam pengembangan teknologi pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 15(1), 84-96. <http://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/Teknodik/article/view/64>
- Wijayanto, Wibisono, A., & Menarianti, I. (2016). Pengembangan buku eekolah elektronik (bse) dilengkapi media evaluasi mandiri siswa berbasis portable document format. *Jurnal Informatika Upgris*, 2(2), 83-89. <https://doi.org/10.26877/jiu.v2i2.1110>
- Winatha, K. R., Suharsono, N., & Agustini, K. (2018). Pengembangan E-Modul interaktif berbasis proyek. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 188-199.
- Yanindah, A. T. C., & Ratu, N. (2021). Pengembangan E-modul SUGAR berbasis android. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 607-622. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.445>
- Zainul, R., Oktavia, B., & putra, ananda. (2018). Pengenalan dan pengembangan e-modul bagi guru- guru anggota mgmp kimia dan biologi Kota Padang Panjang. <https://doi.org/10.31227/osf.io/yhau2>