



E-Modul Interaktif Perbankan Syariah Sebagai Bahan Ajar Alternatif dalam Menunjang Perkuliahan Daring Mahasiswa

Dyah Silvian Retnosari^{1*}, Luqman Hakim²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:
Received 10 Mei 2021
Revised 13 Mei 2021
Accepted 28 Juni 2021
Available online 25 Juli 2021

Kata Kunci:
E-Modul Interaktif, Perkuliahan Daring

Keywords:
Interactive E-module, Online Lectures

ABSTRAK

Adanya pandemi Covid-19 merubah sistem perkuliahan secara tatap muka menjadi daring. Sebagian besar mahasiswa tidak memiliki buku ataupun e-modul yang menunjang perkuliahan daring. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan e-modul interaktif perbankan syariah sebagai bahan ajar alternative dalam menunjang perkuliahan daring. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang diawali dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dengan tujuan untuk mengembangkan, menganalisis kelayakan dan tanggapan mahasiswa terhadap e-modul interaktif Perbankan Syariah. Hasil penilaian validasi ahli, materi, grafis, dan bahasa didapatkan persentase rerata sebesar 85,5% dengan interpretasi sangat layak untuk digunakan. Rincian aspek yaitu uji ahli materi mencapai hasil 83,96 % berada pada kategori sangat layak. Uji ahli grafis mendapatkan hasil 81,11 % dalam kategori sangat layak. Uji ahli bahasa memperoleh hasil 91,43 dalam kategori sangat layak. uji coba secara terbatas kepada 20 mahasiswa mendapatkan 96,84% menunjukkan interpretasi sangat layak untuk digunakan. Hasil ini menunjukkan bahwa produk e-modul interaktif yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan. Hasil Hasil uji coba terbatas menghasilkan tanggapan yang sangat baik dan menunjukkan bahwa e-modul interaktif yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dalam proses perkuliahan daring Perbankan Syariah.

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has changed the face-to-face lecture system to online. Most students do not have books or e-modules that support online lectures. The purpose of this research is to develop an interactive e-module of Islamic banking as an alternative teaching material to support online lectures. This research is a development research using the ADDIE model which starts from the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages with the aim of developing, analyzing the feasibility and student responses to the interactive e-module of Islamic Banking. The results of the expert validation assessment, material, graphics, and language obtained an average percentage of 85.5% with a very feasible interpretation for use. The details of the aspects, namely the material expert test, reached 83.96% results in the very feasible category. The graphic expert test got 81.11% results in the very feasible category. The linguist test obtained 91.43 results in the very feasible category. limited trial to 20 students got 96.84% showed the interpretation was very feasible to use. These results indicate that the interactive e-module product developed is very feasible to use. Results The results of the limited trial resulted in a very good response and showed that the interactive e-module developed was in accordance with the needs of students in the online Islamic banking lecture process.

1. Pendahuluan

Kondisi Pandemi COVID-19 (*Corona Virus Diseases-19*) membawa banyak perubahan dalam bidang pendidikan di Indonesia. Penerapan *physical distancing* dan *Work From Home* (WHF) membuat Kementerian Pendidikan di Indonesia merubah proses pembelajaran yang awalnya dilakukan secara langsung di kelas beralih menggunakan sistem dalam jaringan (daring) untuk menghindari adanya kerumunan yang melibatkan banyak orang (Firman & Rahman, 2020; Ota et al., 2021). Perubahan sistem

pembelajaran ini dilatarbelakangi dengan diterbitkannya Surat Edaran Nomor: 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pembelajaran Daring dan Aturan *Work From Home* (WHF) dalam Mencegah Penyebaran COVID-19 serta Surat Edaran Nomor 4 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa COVID-19 (Hatmo, 2021; Kemendikbud, 2020). Surat edaran tersebut mengharuskan proses pembelajaran dilaksanakan secara daring dengan menggunakan perangkat digital yang dapat mendukung proses pembelajaran *virtual* (Indiani, 2020). Pembelajaran daring diterapkan di berbagai jenjang pendidikan, baik pada jenjang sekolah maupun perkuliahan. Perkuliahan daring merupakan suatu proses perkuliahan yang memanfaatkan teknologi digital untuk berinteraksi selama proses pembelajaran dengan bantuan internet (Anugrahana, 2020; Harapani, 2020; Yulianingsih et al., 2020). Sistem daring tersebut memudahkan interaksi antara mahasiswa dan dosen selama proses perkuliahan jarak jauh selama pandemi COVID-19 (Kuntarto, 2017; Sadikin & Hamidah, 2020).

Dalam penerapannya, pelaksanaan sistem daring memiliki beberapa hambatan dari pihak mahasiswa, seperti kendala mengakses informasi karena kuota internet, sinyal yang tidak stabil, bahan materi pembelajaran yang belum disampaikan secara keseluruhan, dan minimnya sarana yang mendukung proses perkuliahan daring (Asmuni, 2020; S. N. Dewi, 2020; Novika Auliyana et al., 2018). Selain hal tersebut, perkuliahan daring juga membuat mahasiswa kurang dapat memahami materi dikarenakan bahan kajian yang disampaikan oleh dosen terbatas selama proses perkuliahan daring berlangsung (Widiyono, 2020). Mahasiswa harus lebih mandiri dalam mencari dan memahami materi dikarenakan perkuliahan daring memiliki keterbatasan ruang dan waktu dalam proses pembelajarannya (Muhammad, 2020; Pakpahan & Fitriani, 2020). Perkuliahan daring memberikan tantangan bagi para mahasiswa untuk lebih mandiri dalam belajar (Yuliati & Saputra, 2020). Mahasiswa dituntut untuk mandiri dalam menyiapkan pembelajaran, mulai dari mencari dan mengumpulkan materi, mengevaluasi, serta mempertahankan motivasi belajar selama menjalani proses pembelajaran daring (Ichsan et al., 2020; Sobri et al., 2020). Permasalahan yang sama juga terjadi pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi 2018 di Universitas Negeri Surabaya, menunjukkan fakta bahwa 75% mahasiswa pada program studi tersebut tidak memiliki buku yang menunjang perkuliahan daring pada mata kuliah Perbankan Syariah. Dalam proses pembelajaran daring, mahasiswa lebih memilih menggunakan media elektronik dalam mencari informasi terkait materi perkuliahan Perbankan Syariah dibandingkan dengan menggunakan media cetak. Sebagian besar alasan mahasiswa tidak memiliki buku Perbankan Syariah yaitu dikarenakan biaya untuk membeli buku dirasa cukup mahal dan selama pandemi mahasiswa merasa kesulitan dalam memperoleh bahan bacaan Perbankan Syariah dari perpustakaan ataupun meminjam dari teman. Oleh karena itu, diperlukan inovasi terbaru agar dapat mengatasi permasalahan tersebut.

Solusi yang dapat ditawarkan yaitu menggunakan e-modul interaktif. E-modul interaktif dapat menjadi bahan ajar alternatif yang dapat menunjang perkuliahan daring mahasiswa. E-modul interaktif merupakan salah satu bahan ajar berbasis elektronik yang dikemas sistematis dan lebih menarik dengan adanya gambar, audio, maupun video agar mudah dipahami untuk mencapai kompetensi mata kuliah yang diharapkan (Imansari & Sunaryantiningsih, 2017; Ricu Sidiq & Najuah, 2020). E-modul interaktif berisi petunjuk kegiatan pembelajaran, penjelasan materi, latihan soal, dan cara mengevaluasi agar dapat dipelajari secara mandiri (Hamdani, 2011). Penggunaan e-modul intreraktif dapat memberikan motivasi dalam belajar, mendorong keterampilan berlatih, dan memberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam pemecahan masalah dan proses evaluasi dalam pembelajaran. E-modul interaktif juga dapat menambah informasi terkait materi yang diajarkan, merangsang *critical thinking*, dan melatih kemandirian belajar (Abidin & Walida, 2017; Latifah et al., 2020). Pendapat ini sesuai dengan sifat e-modul interaktif yang *adaptive*, *self contained*, *self instructional*, dan *user friendly* untuk belajar mandiri (Udayana et al., 2017).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan hasil bahwa penggunaan e-modul dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam belajar secara mandiri selama proses perkuliahan daring (Hamid & Alberida, 2021; Seruni et al., 2019). E-modul interaktif dapat membantu proses perkuliahan lebih efektif dan efisien serta dapat memperkuat kemandirian belajar mahasiswa dengan adanya peningkatan pada kualitas pembelajaran dalam proses perkuliahan Strategi Belajar (Ricu Sidiq & Najuah, 2020). E-modul interaktif juga dapat memudahkan seorang pembelajar dalam memahami materi karena e-modul interaktif memberikan konseptual yang mudah dipahami dan dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran mandiri dengan adanya latihan dan evaluasi yang dapat dijadikan sebagai penilaian dalam mengetahui kemampuan belajar (Desira et al., 2020). Produk e-modul interaktif juga menyatakan hasil bahwa e-modul interaktif memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan pemahaman, pengetahuan, motivasi, dan kemandirian belajar (Gaikwad & Tankhiwale, 2014; Gerhardt-Szép et al., 2017; Neppala et al., 2018). E-modul interaktif diyakini dapat menjadi bahan ajar alternatif dalam menunjang perkuliahan daring untuk mahasiswa.

Mengenai hal tersebut, untuk menunjang perkuliahan daring pada mata kuliah Perbankan Syariah, maka dikembangkan e-modul interaktif agar tercapai tujuan dan kompetensi pembelajaran yang diharapkan. E-modul interaktif Perbankan Syariah yang akan dikembangkan dibuat dengan spesifikasi kelebihan yaitu dilengkapi gambar ilustrasi, video animasi rangkuman materi, tes formatif yang bersifat atraktif dimana dapat dikerjakan secara langsung pada e-modul untuk memudahkan proses evaluasi belajar dan memperdalam pemahaman mahasiswa terhadap materi yang dipelajari, serta dapat diakses secara *offline* melalui komputer ataupun laptop. E-modul yang dikembangkan juga dibuat dengan memadukan prinsip edukasi dan hiburan (*edutainment*) dengan harapan agar mahasiswa tidak hanya dapat belajar secara mandiri, tetapi juga dapat menambah motivasi dalam mempelajari materi Perbankan Syariah selama menjalani perkuliahan daring. Harapan ini sesuai dengan pandangan Hamid (2012), yang menyatakan bahwa suatu pembelajaran yang memadukan unsur pendidikan dan hiburan dapat membuat seorang pembelajar terhibur dan tidak merasa bosan ketika belajar. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menganalisis proses pengembangan e-modul interaktif, menganalisis kelayakan produk e-modul interaktif, dan menganalisis hasil tanggapan mahasiswa terhadap pengembangan e-modul interaktif yang dikembangkan. Hasil pengembangan e-modul interaktif ini diharapkan dapat dijadikan alternatif bahan ajar untuk mahasiswa dalam meningkatkan pemahaman materi, kemandirian, dan motivasi belajar dalam menjalani perkuliahan daring pada mata kuliah Perbankan Syariah.

2. Metode

Penelitian pengembangan (*Research and Development*) ini menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan yakni tahap *analysis* (tahap analisis), *design* (tahap desain), *development* (tahap pengembangan), *implementation* (tahap implementasi), dan *evaluation* (tahap evaluasi) (Sugiono, 2014). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk e-modul interaktif Perbankan Syariah yang akan dinilai kelayakan penggunaannya sebagai bahan ajar dalam perkuliahan daring untuk mahasiswa. Prosedur pengembangan model ADDIE ini dimulai dari tahap analisis (*analysis*) yang meliputi tiga analisis, yaitu (1) analisis kebutuhan, (2) analisis RPS (Rencana Pembelajaran Semester), dan (3) analisis konsep. Kemudian dilanjutkan dengan tahap desain (*design*) yang meliputi beberapa langkah yaitu (1) pembuatan *draft* awal e-modul interaktif, (2) pembuatan latihan soal dan tes formatif, (3) pembuatan video animasi rangkuman materi, (4) penyusunan garis besar isi e-modul interaktif, dan (5) perubahan format *draft* awal menjadi format e-modul. Berikutnya yaitu tahap pengembangan (*development*) dengan melakukan uji telaah dan validasi e-modul oleh para ahli serta melakukan revisi berdasarkan komentar dan masukan oleh para ahli validasi pada lembar telaah. Dilanjutkan dengan tahap keempat yakni tahap implementasi (*implementation*) dengan melakukan uji coba terbatas pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi 2018 di Universitas Negeri Surabaya untuk mendapatkan data terkait tanggapan mahasiswa terhadap produk e-modul interaktif yang dikembangkan. Terakhir yaitu tahap evaluasi (*evaluation*) yang merupakan proses perbaikan dari saran para ahli validasi terhadap kelayakan produk e-modul interaktif yang dikembangkan.

Subjek penelitian ini yaitu para ahli validasi, yang terdiri dari ahli materi yang merupakan dosen pengampu mata kuliah Perbankan Syariah, ahli bahasa yang merupakan dosen dari Jurusan Sastra Bahasa Indonesia, ahli grafis yang merupakan dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Surabaya, serta mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi 2018 Universitas Negeri Surabaya yang telah mengampu mata kuliah Perbankan Syariah. Penelitian pengembangan e-modul interaktif ini diuji cobakan secara terbatas kepada 20 mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi 2018 sebagai sampel subjek uji coba. Hal ini sesuai dengan jumlah sampel subyek uji coba suatu media pada penelitian perlu diujicobakan kepada 10-20 responden yang diwakilkan. Apabila jumlah data yang diolah melebihi 20 responden, maka data yang diperoleh dirasa kurang bermanfaat dalam uji coba terbatas pada kelompok kecil dan perolehan data dianggap kurang dapat menggambarkan populasi apabila jumlah respondennya kurang dari sepuluh orang.

Penelitian ini menggunakan data kualitatif berupa hasil telaah yang berisi komentar dan masukan dari para ahli validasi untuk menyempurnakan produk e-modul interaktif yang akan dikembangkan, dan data kuantitatif berupa hasil penilaian validasi para ahli dan hasil tanggapan pada angket respon mahasiswa. Data kuantitatif berupa hasil validasi para ahli akan dianalisis menggunakan Skala Likert dan data hasil angket respon mahasiswa dianalisis menggunakan Skala Guttman. Hasil perhitungan validasi dan tanggapan mahasiswa terhadap e-modul interaktif yang dikembangkan kemudian diinterpretasikan dalam bentuk persentase dengan kriteria interpretasi pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor

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

Sumber: (Riduwan, 2016)

Berdasar pada Tabel 1 kriteria interpretasi tersebut, dapat diketahui bahwa apabila penilaian dalam validasi ahli dan angket respon mahasiswa memperoleh nilai persentase >61%, maka e-modul interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak atau sangat layak untuk digunakan dan apabila nilai persentase yang didapat <61%, maka produk e-modul interaktif yang dikembangkan harus diperbaiki dan dilakukan revisi hingga produk dinyatakan layak untuk digunakan

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Hasil penelitian pengembangan ini yaitu berupa produk e-modul interaktif Perbankan Syariah yang dikembangkan sebagai bahan ajar alternatif dalam menunjang perkuliahan daring untuk mahasiswa. Pengembangan e-modul interaktif Perbankan Syariah dimulai dari tahap analisis (*analysis*) yang dilakukan untuk menganalisis kebutuhan belajar dan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran (Kurnia et al., 2019). Dalam penelitian pengembangan ini dilakukan tiga analisis, yaitu analisis kebutuhan, analisis RPS (Rencana Pembelajaran Semester), dan analisis konsep. Analisis kebutuhan dilakukan untuk menganalisis ketercukupan buku ajar ataupun e-modul yang dimiliki mahasiswa pada mata kuliah Perbankan Syariah selama proses perkuliahan daring. Analisis kebutuhan mahasiswa pada penelitian pengembangan e-modul interaktif ini dilakukan secara *online* dengan menyebarkan *google form* kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi 2018 di Universitas Negeri Surabaya dan didapatkan hasil bahwa sebanyak 75% mahasiswa tidak memiliki buku ataupun e-modul untuk menunjang perkuliahan daring mata Kuliah Perbankan Syariah. Selama proses perkuliahan daring mahasiswa menggunakan referensi dari *powerpoint* presentasi mahasiswa, sehingga dirasa perlu dikembangkannya e-modul interaktif pada mata kuliah Perbankan Syariah untuk mendukung perkuliahan daring mahasiswa.

Pada analisis RPS (Rencana Pembelajaran Semester), peneliti mengkaji kemampuan akhir, indikator, dan bahan kajian pada setiap pertemuan yang ada pada RPS mata kuliah Perbankan Syariah untuk menentukan isi materi, tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi pada e-modul interaktif Perbankan Syariah yang dikembangkan. Adapun dalam analisis RPS ini, peneliti mengembangkan 14 Kompetensi Dasar sesuai hasil identifikasi kemampuan akhir pada RPS mata kuliah Perbankan Syariah untuk materi e-modul interaktif yang dikembangkan. Selanjutnya, analisis konsep dilakukan untuk menentukan konsep isi e-modul interaktif yang dikembangkan. Dalam hal ini, peneliti menggunakan konsep sesuai dari unsur-unsur e-modul, yang meliputi tiga bagian inti, yaitu pendahuluan, isi, dan penutup. Bagian pendahuluan e-modul interaktif yang dikembangkan berisi sampul depan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, latar belakang, tujuan, ruang lingkup, dan cara penggunaan e-modul interaktif. Bagian isi berisi kegiatan pembelajaran, tujuan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, uraian materi, video animasi rangkuman materi, latihan, tes formatif, serta umpan balik dan tindak lanjut. Pada bagian penutup berisi daftar pustaka, glosarium untuk mempermudah memahami istilah-istilah penting yang ada pada e-modul interaktif, dan sampul belakang.

Tahap selanjutnya dalam penelitian ini yaitu tahap desain (*design*) dengan melakukan perancangan dan persiapan desain awal e-modul interaktif sesuai dengan konsep yang telah direncanakan sebelumnya. Tahap desain dilakukan dengan membuat *draft* awal e-modul interaktif mulai dari bagian pendahuluan, isi, dan penutup e-modul. Pada perancangan *draft* e-modul interaktif ini disesuaikan dengan standar BSNP tahun 2014 terkait instrumen penilaian modul dan kebutuhan peneliti. Setelah *draft* awal e-modul interaktif selesai dibuat, langkah selanjutnya yaitu mengubah format *draft* awal menjadi format e-modul dengan menggunakan aplikasi Flip PDF Corporate, sehingga hasil akhir e-modul interaktif yang dibuat akan menjadi jenis file berformat *exe* yang dapat dibuka secara *offline* melalui laptop maupun komputer. Pada tahap ini, e-modul dibuat secara interaktif dengan adanya tambahan gambar ilustrasi terkait materi yang dibahas, video animasi rangkuman materi pada setiap kegiatan pembelajaran, dan tes formatif yang bersifat atraktif dimana tes ini dapat dikerjakan langsung pada e-modul. Tes formatif dalam e-modul interaktif ini berbentuk *multiple choice* (soal pilihan ganda) yang dapat langsung diketahui nilai

dan evaluasinya setelah semua soal dikerjakan. Selain hal tersebut, e-modul interaktif yang dikembangkan juga dilengkapi dengan tombol-tombol navigasi yaitu berupa tombol *zoom in*, *full screen*, *auto flip*, *thumbnail*, *back*, *first page*, *previous page*, *next page*, *last page*, *current page number*, *search*, *open help window*, *select text*, *crop*, *sound control*, dan *forward* yang dapat membantu pengguna dalam mengoperasikan e-modul interaktif.

Tahap ketiga yang dilakukan yaitu tahap pengembangan (*development*). Pada tahap ini dilakukan telaah terhadap *draft* produk awal yang telah dibuat oleh para ahli validasi, baik ahli materi, grafis, dan bahasa untuk diberi masukan dan saran terhadap produk e-modul interaktif yang telah dibuat. Penilaian lembar validasi para ahli disusun sesuai dengan standar indikator yang ada pada Badan Standar Nasional tahun 2014 yang meliputi komponen kelayakan isi dan penyajian, kegrafikan, dan kebahasaan. Hasil telaah para ahli tersebut akan dijadikan patokan peneliti untuk melakukan revisi dalam menyempurnakan produk e-modul interaktif yang dikembangkan. E-modul interaktif yang telah direvisi kemudian menjadi *draft* produk II yang akan dinilai kelayakan atau validitasnya oleh para ahli validasi. Hasil penilaian validitas para ahli selanjutnya akan dianalisis dan diinterpretasikan sesuai dengan hasil persentase yang didapatkan. Kriteria kelayakan e-modul interaktif dikatakan layak untuk digunakan apabila memperoleh nilai $\geq 61\%$ dan produk menjadi sangat layak apabila memperoleh nilai $\geq 81\%$ (Riduwan, 2016). Hasil validasi produk e-modul interaktif Perbankan Syariah yang telah dikembangkan ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Para Ahli Media Pembelajaran

Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Keterangan
Uji Ahli Materi Mata Pelajaran	83,96	Sangat Layak
Uji Ahli Grafis Media Pembelajaran	81,11	Sangat Layak
Uji Ahli Bahasa	91,43	Sangat Layak
Rata - Rata Persentase Penilaian Kategori	85,5	Sangat Layak

Hasil penilaian validasi ahli, materi, grafis, dan bahasa didapatkan persentase rerata sebesar **85,5%** dengan interpretasi sangat layak untuk digunakan. Rincian aspek yaitu uji ahli materi mencapai hasil 83,96 % berada pada kategori sangat layak. Uji ahli grafis mendapatkan hasil 81,11 % dalam kategori sangat layak. Uji ahli bahasa memperoleh hasil 91,43 dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa produk e-modul interaktif yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan. Tahap keempat dalam penelitian pengembangan ini yaitu tahap implementasi (*implementation*) yang dilakukan dengan menguji coba e-modul untuk mengetahui sejauh mana peran, fungsi, dan manfaat produk e-modul yang telah dikembangkan (Putra et al., 2017). Pada tahap ini, produk e-modul interaktif yang telah direvisi dan dinilai validasi oleh para ahli akan dilakukan uji coba terbatas pada 20 mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi 2018 untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap produk e-modul interaktif yang dikembangkan. Proses uji coba ini dilakukan secara *online* dengan cara menyebarkan *softfile* e-modul melalui *google drive* dan menggunakan *google form* yang berisi pertanyaan terkait tanggapan mahasiswa terhadap e-modul interaktif Perbankan Syariah yang sedang dikembangkan. Hasil uji coba tersebut selanjutnya akan dianalisis dan diinterpretasikan sesuai dengan hasil persentase yang didapatkan. Hasil angket respon mahasiswa terhadap e-modul interaktif yang dikembangkan ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Mahasiswa

No.	Aspek	Presentase
1.	Kemudahan	96,84%
2.	Kemenarikan	97,89%
3.	Dampak Bagi Mahasiswa	98,95%
4.	Proses Belajar Mahasiswa	95,79%
5.	Falitas bahan ajar	94,74%
Rata - Rata Persentase Penilaian Kategori		96,84% Sangat Layak

Hasil analisis uji coba terbatas pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi 2018 memperoleh rata - rata persentase sebesar **96,84%** dengan interpretasi sangat baik karena memperoleh nilai $\geq 81\%$ dengan rincian aspek antara lain, yakni aspek kemudahan dengan persentase 96,84%, aspek kemenarikan dengan persentase 97,89%, aspek dampak bagi mahasiswa persentase sebesar 98,95%,

aspek proses belajar mahasiswa memiliki persentase 95,79%, dan aspek kualitas bahan ajar memiliki persentase sebesar 94,74%. Hasil uji coba e-modul interaktif Perbankan Syariah yang dilakukan secara terbatas menunjukkan bahwa e-modul interaktif yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kemampuan akhir yang ada pada RPS (Rencana Pembelajaran Semester) Perbankan Syariah, serta telah sesuai dengan kebutuhan mahasiswa selama menjalani perkuliahan daring. Terakhir yaitu tahap evaluasi (*evaluation*) yang dilakukan untuk mengetahui apakah produk e-modul interaktif yang dikembangkan telah sesuai dengan harapan awal atau belum. Tahap evaluasi dapat dilakukan secara formatif yaitu dilakukan setelah setiap langkah selesai dilakukan atau dapat juga dilakukan evaluasi sumatif dengan melakukan evaluasi diakhir setelah seluruh langkah selesai dilakukan. Pada penelitian pengembangan e-modul interaktif ini, tahap evaluasi dilakukan secara formatif dimana perbaikan dan evaluasi dilakukan secara langsung setelah setiap langkah dilakukan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil kelayakan ahli validasi dan uji coba produk yang telah dilakukan, produk e-modul interaktif Perbankan Syariah yang dikembangkan memperoleh interpretasi sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar alternatif dalam menunjang perkuliahan daring bagi mahasiswa. Kelayakan e-modul interaktif Perbankan Syariah diperoleh dari hasil analisis lembar validasi oleh para ahli, yaitu ahli materi, grafis, dan bahasa dengan menggunakan Skala Likert dan hasil analisis respon mahasiswa yang menggunakan skala Guttman dalam penilaiannya. Dari aspek isi, kelengkapan materi pada e-modul interaktif dinyatakan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan cakupan materi telah sesuai dengan indikator dan kemampuan akhir yang ada pada RPS (Rencana Pembelajaran Semester) mata Kuliah Perbankan Syariah. Ketersediaan video animasi rangkuman materi dalam e-modul interaktif yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan mahasiswa memahami inti materi pada setiap kegiatan pembelajaran. Tes formatif pada e-modul interaktif dibuat secara atraktif untuk memperdalam materi yang dipelajari dan memudahkan mahasiswa dalam proses evaluasi belajar secara mandiri (Adi et al., 2020; Gerhardt-Szép et al., 2017). Sedangkan pada aspek kelayakan penyajian, produk e-modul interaktif yang dikembangkan telah menyajikan ilustrasi sesuai dengan materi yang dibahas pada setiap kegiatan pembelajaran dan dilengkapi dengan tombol-tombol navigasi yang dapat memudahkan pengguna dalam mengoperasikan e-modul interaktif Perbankan Syariah.

Produk e-modul interaktif yang dikembangkan memiliki unsur warna dan tata letak yang harmonis serta memiliki tingkat kekontrasan yang baik. Bahan ajar e-modul interaktif juga memiliki unsur tata letak judul bab dan angka halaman yang tepat serta memiliki ukuran yang proporsional. Gambar ilustrasi pada e-modul interaktif memiliki tingkat keselarasan yang baik dan dapat mempersentasikan materi yang ada pada e-modul interaktif sehingga dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami materi Perbankan Syariah. E-modul dilengkapi dengan berbagai gambar, video, dan berbagai fitur menarik yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar (Rahmadhani et al., 2021; Winatha et al., 2018). Pada aspek bahasa, e-modul interaktif Perbankan Syariah yang dikembangkan telah sesuai dengan tingkat perkembangan dan emosional mahasiswa. Penyajian materi dalam emodul interaktif disajikan dengan bahasa yang menarik, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan multi tafsir. Kalimat yang digunakan dalam emodul interaktif mewakili isi pesan yang disampaikan dan mengikuti tata bahasa yang benar sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.

Mahasiswa memberikan tanggapan yang sangat baik terhadap e-modul interaktif Perbankan Syariah yang dikembangkan. E-modul interaktif yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan mahasiswa selama proses perkuliahan daring pada mata kuliah Perbankan Syariah. Menurut mahasiswa, e-modul interaktif yang dikembangkan sangat menarik karena dilengkapi dengan gambar ilustrasi, video animasi rangkuman materi, tes formatif yang bersifat atraktif, dan tombol navigasi yang memudahkan mahasiswa dalam menggunakan e-modul. Materi yang disampaikan pada e-modul mudah dipahami dan dapat membantu mahasiswa dalam belajar selama proses perkuliahan daring mata kuliah Perbankan Syariah. Adanya video animasi rangkuman materi pada e-modul memberikan motivasi belajar bagi mahasiswa dan tes formatif atraktif pada e-modul dapat memudahkan proses evaluasi belajar. E-modul interaktif juga dapat digunakan secara *offline* melalui komputer ataupun laptop sehingga dapat meringankan kuota internet mahasiswa.

Temuan penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya yang menyatakan e-modul dapat meningkatkan kemandirian dan minat belajar mahasiswa, serta dapat menjadikan proses perkuliahan lebih efektif dan efisien (Ricu Sidiq, 2020). E-modul dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pencapaian kompetensi peserta didik (Solihudin JH, 2018). Berdasar pada referensi hasil penelitian terdahulu tersebut dapat diyakini bahwa produk e-modul interaktif yang dikembangkan valid dan layak digunakan. Sumber belajar yang baik dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan (Suryani et al., 2020). Didukung dengan hasil penelitian Abidin & Walida (2017) yang

menyatakan bahwa e-modul dapat memudahkan mahasiswa dalam belajar, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu yang memungkinkan mahasiswa untuk belajar mandiri, serta melakukan evaluasi mandiri dari hasil belajarnya (Abidin & Walida, 2017; M. S. A. Dewi & Lestari, 2020; Elvarita et al., 2020). Berdasarkan pembahasan tersebut bahwa e-modul interaktif Perbankan Syariah yang dikembangkan sangat layak digunakan dan dapat dijadikan bahan ajar alternatif dalam proses perkuliahan daring pada mata kuliah Perbankan Syariah. E-modul dapat membantu siswa dalam memahami materi selama pembelajaran daring.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka e-modul interaktif Perbankan Syariah layak diterapkan pada proses pembelajaran daring bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi 2018 di Universitas Negeri Surabaya. Hasil uji coba terbatas pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi 2018 di Universitas Negeri Surabaya memperoleh tanggapan yang sangat baik dengan kriteria interpretasi sangat layak dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa selama menjalani proses perkuliahan daring Perbankan Syariah. Produk e-modul interaktif Perbankan Syariah ini diharapkan dapat menjadi bahan ajar alternatif bagi mahasiswa dalam meningkatkan pemahaman materi, kemandirian belajar, dan motivasi belajar mahasiswa dalam proses perkuliahan daring Perbankan Syariah.

Daftar Rujukan

- Abidin, Z., & Walida, S. El. (2017). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Case (Creative , Active , Systematic, Effective) Sebagai Alternatif, Media Pembelajaran Geometri Transformasi Untuk Mendukung Kemandirian Belajar Dan Kompetensi Mahasiswa. *Seminar Nasional Matematika Dan Aplikasinya*, 197–202.
- Adi, W. A., Relmasita, S. C., & Hardini, A. T. (2020). Pengembangan Media Animasi Untuk Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 81. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.24778>.
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan , Solusi dan Harapan : Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>.
- Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>.
- Desira, Khaldun, I., Maulana, I., Habibati, & Ismyani, A. (2020). The effectiveness of an interactive module in improving students ' conceptual understanding of acid-base titration The effectiveness of an interactive module in improving students ' conceptual understanding of acid-base titration. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1460/1/012092>.
- Dewi, M. S. A., & Lestari, N. A. P. (2020). E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 433–441. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28035>.
- Dewi, S. N. (2020). *Dampak Covid 19 Terhadap Pembelajaran Daring Di Perguruan Tinggi*. 2020(12), 87–93.
- Elvarita, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-Modul pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 1–7. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.11987>.
- Firman, & Rahman, S. R. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19 Firman1, Sari Rahayu Rahman1. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89.
- Gaikwad, N., & Tankhiwale, S. (2014). Interactive E-learning module in pharmacology: a pilot project at a rural medical college in India. *Perspectives on Medical Education*, 3(1), 15–30. <https://doi.org/10.1007/s40037-013-0081-0>.
- Gerhardt-Szép, S., Dreher, S., Rüttermann, S., & Weberschock, T. (2017). Konzeption und Implementierung eines neuartigen E-Learning-Moduls mit EbM-Lerninhalten im Fach Zahnerhaltungskunde. *Zeitschrift Fur Evidenz, Fortbildung Und Qualitat Im Gesundheitswesen*, 127–128, 72–78. <https://doi.org/10.1016/j.zefq.2017.09.001>.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Hamid. (2012). *Mendesain Kegiatan Belajar-Mengajar Begitu Menghibur, Metode Edutainment Menjadikan Siswa Kreatif dan Nyaman di Kelas*. Divapress.
- Hamid, A., & Alberida, H. (2021). Pentingnya Mengembangkan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 911–918.

- <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.452>.
- Harapani, A. (2020). Pengaruh Kuliah Daring Saat Pandemi Covid-19 Terhadap Kemampuan Mahasiswa.
- Hatmo, S. H. D. (2021). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Secara Daring. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(2), 115–122. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/4222>.
- Ichsan, I. Z., Rahmayanti, H., Purwanto, A., Sigit, D. V., Irwandani, I., Ali, A., Susilo, S., Kurniawan, E., & Rahman, M. (2020). COVID-19 Outbreak on Environment: Profile of Islamic University Students in HOTS-AEP-COVID-19 and PEB-COVID-19. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 5(1), 167–178. <https://doi.org/10.24042/tadris.v5i1.6283>.
- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.30870/volt.v2i1.1478>.
- Indiani, B. (2020). Jurnal Sipatokkong BPSDM Sulawesi Selatan Mengoptimalkan Proses Pembelajaran Dengan Media Daring. *Sipatokkong BPSDM Sulawesi Selatan*, 1(3), 227–232.
- Kemendikbud. (2020). *Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 35952/MPK.A/HK/2020*. 1–2.
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi. *Indonesian Language Education And Literature*, 3(1), 99–110. <https://doi.org/10.24235/leal.V3i1.1820>.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Kurnia*, 1(1), 516–525.
- Latifah, N., Ashari, A., & Kurniawan, E. S. (2020). Pengembangan e-Modul Fisika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains (JIPS)*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.37729/jips.v1i1.570>.
- Muhammad, S. (2020). Pandemi Covid-19 Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Pada Siswa Smp N 1 Banyubiru Kabupaten Semarang) Tahun 2020. *PT Remaja Rosdakarya*, 2(4), 108.
- Neppala, P., Sherer, M. V., Larson, G., Bryant, A. K., Panjwani, N., Murphy, J. D., & Gillespie, E. F. (2018). An interactive contouring module improves engagement and interest in radiation oncology among preclinical medical students: Results of a randomized trial. *Practical Radiation Oncology*, 8(4), e190–e198. <https://doi.org/10.1016/j.prro.2018.01.001>.
- Novika Auliyana, S., Akbar, S., & Yuniastuti. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(12), 1572–1582. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i12.11796>.
- Ota, M. K., Djou, A. M. G., & Numbah, F. F. (2021). Problematika Pembelajaran Daring Siswa Kelas Vii Smpn. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 74–81. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v2i1.769>.
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemafaatan Teknologi Informasi Dalam Pemebelajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 4(2), 30–36. <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/181>.
- Putra, K. W. B., Wirawan, I. M. A., & Pradnyana, G. A. (2017). Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Mata Pelajaran “ Sistem Komputer ” Untuk Siswa Kelas X Multimedia Smk Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(1), 40–49. <https://doi.org/10.23887/jptk.v14i1.9880>.
- Rahmadhani, S., Efronia, Y., & Tasrif, E. (2021). Penggunaan E-Modul Di Sekolah Menengah Kejuruan Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Vokasi Informatika*, 1(1), 5–9. <http://javit.ppj.unp.ac.id/index.php/javit/article/view/16>.
- Ricu Sidiq, & N. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/JPS.091.01>.
- Ricu Sidiq, & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jps.091.01>.
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel - Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Sadikin, & Hamidah. (2020). Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 214–224. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>.
- Seruni, R., Munawaoh, S., Kurniadewi, F., & Nurjayadi, M. (2019). Pengembangan Modul Elektronik (E-Module) Biokimia Pada Materi Metabolisme Lipid Menggunakan Flip Pdf Professional. *JTK (Jurnal Tadris Kimiya)*, 4(1), 48–56. <https://doi.org/10.15575/jtk.v4i1.4672>.
- Sobri, M., Nursaptini, N., & Novitasari, S. (2020). Mewujudkan Kemandirian Belajar Melalui Pembelajaran

- Berbasis Daring Diperguruan Tinggi Pada Era Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 4(1), 64. <https://doi.org/10.32529/glasser.v4i1.373>.
- Solihudin JH, T. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Web Untuk Meningkatkan Pencapaian Kompetensi Pengetahuan Fisika Pada Materi Listrik Statis Dan Dinamis Sma. *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 3(2), 51. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v3i2.13731>.
- Sugiono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, K., Utami, I. S., & Rahmadani, A. F. (2020). Pengembangan Modul Digital berbasis STEM menggunakan Aplikasi 3D FlipBook pada Mata Kuliah Sistem Operasi. 25(3), 358–367.
- Udayana, N. N. A., Wirawan, I. M. A., & Divayana, D. G. H. (2017). Pemrograman Berorientasi Objek Dengan Model Pembelajaran Project Based Learning Kelas Xii Rekayasa Perangkat Lunak. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 6(2), 128–139.
- Widiyono, A. (2020). Efektifitas Perkuliahan Daring (Online) pada Mahasiswa PGSD di Saat Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 169–177. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v8i2.458>.
- Winatha, K. R., Suharsono, N., & Agustin, K. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Matematika. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 4(2), 188–199. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/viewFile/14021/9438>.
- Yulianingsih, W., Suhanadji, S., Nugroho, R., & Mustakim, M. (2020). Keterlibatan Orangtua dalam Pendampingan Belajar Anak selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1138–1150. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.740>.
- Yuliati, Y., & Saputra, D. S. (2020). Membangun Kemandirian Belajar Mahasiswa Melalui Blended Learning Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(1), 142–149.