



Pengembangan Modul *Online* Dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris

Ike Arriany¹, Devi Septiandini², Suyuti, Naailaah Anggya Putri, Artha Leena Citra

Universitas Negeri Jakarta

Abstract

Received: 05 September 2025

Revised: 17 September 2025

Accepted: 28 September 2025

Penelitian ini bertujuan mengembangkan *e-module* pembelajaran Bahasa Inggris berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* untuk mata kuliah Bahasa Inggris pada Program Studi Pendidikan Sosiologi, Universitas Negeri Jakarta. Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan mahasiswa terhadap media pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan relevan dengan bidang sosiologi. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model Lee & Owens yang meliputi lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas ahli media, ahli materi, dan 15 mahasiswa sebagai pengguna *e-module*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-module* yang dikembangkan memenuhi kategori "Sangat Baik" dengan nilai rata-rata dari ahli media sebesar 3,4, ahli materi 3,7, dan respon mahasiswa 3,6. *E-module* ini dinilai layak dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan mahasiswa, serta kemampuan menghubungkan konsep bahasa dengan fenomena sosial melalui pendekatan CTL. Berdasarkan temuan tersebut, *e-module* ini direkomendasikan untuk diimplementasikan secara lebih luas dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis konteks keilmuan di perguruan tinggi.

Keywords: *e-module, Contextual Teaching and Learning, English for Specific Purposes, Pendidikan Sosiologi*

(*) Corresponding Author: ikearriany@unj.ac.id

How to Cite: Arriany, I., Septiandini, D., Suyuti, S., Putri, N., & Citra, A. (2025). Pengembangan Modul *Online* Dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(10.D), 327-340. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13143>.

PENDAHULUAN

Pembelajaran digital berkembang seiring dengan terwujudnya sistem pendidikan yang terintegrasi untuk membangun konektivitas antar komponen pendidikan. Hal ini menyebabkan pendidikan menjadi lebih dinamis dan fleksibel dalam berkomunikasi dan memanfaatkan peluang untuk berkembangnya pendidikan, khususnya di Indonesia. Mahasiswa sudah terbiasa memanfaatkan pembelajaran luar jaringan seperti bahan ajar *online*, modul *online* dan media berbasis luar jaringan (Kemendikbud, 2020) Pembelajaran berbasis media digital digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran baik dari segi pengetahuan dan keterampilan siswa. (Lin, Chen, & Liu, 2017). Pembelajaran di Revolusi Industri 4.0 banyak mengalami perubahan, pembelajaran harus memperhatikan hal-hal berikut, seperti: (1) menggunakan perangkat yang dapat mendukung pembelajaran, pengajaran, dan pelatihan; (2) menggunakan *Massive*

Open Online Courses (MOOCs); dan (3) pengembangan keterampilan siswa (Muawiyah, Yamtinah, & Indriyanti, 2020).

Pembelajaran digital berkaitan dengan media yang disajikan dalam bentuk digital untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik. Salah satu media pembelajaran mandiri adalah Modul *Online*. Modul *Online* adalah sebuah media digital yang tampilan dan sistematika penulisannya sengaja dibuat seperti modul yang berisikan serangkaian kegiatan pembelajaran yang saling terhubung oleh tautan dan dapat dilengkapi oleh multimedia serta dijalankan dengan menggunakan komputer berbasis web (Ibrahim, 2010)

Pembelajaran Bahasa Inggris melalui pendidikan formal dilaksanakan mulai dari tingkat dasar hingga Perguruan Tinggi. Pembelajaran Bahasa Inggris di Perguruan Tinggi untuk Program studi non-bahasa Inggris atau disebut dengan *English for Specific Purposes* (ESP). ESP dirancang untuk memberikan kompetensi berbahasa Inggris yang relevan dengan bidang studi ataupun profesi yang akan ditekuni oleh mahasiswa. ESP membantu mahasiswa mempelajari bahasa Inggris dalam konteks akademik sesuai dengan kebutuhan spesifik bidang studi. Mata kuliah Bahasa Inggris biasanya dijadikan sebagai Mata Kuliah Umum (MKU) yang wajib diambil oleh Mahasiswa (Sastrajumena, 2021). Mata kuliah Bahasa Inggris di prodi Pendidikan Sosiologi merupakan mata kuliah program studi yang memiliki bobot 2 SKS dan hanya dilaksanakan di semester 2. Namun demikian, perguruan tinggi mengharapkan adanya peningkatan kemampuan bahasa Inggris yang signifikan dari mahasiswa. Hasil penelitian menyebutkan adanya hambatan pembelajaran bahasa Inggris yang disebabkan oleh kemampuan bahasa Inggris yang berbeda-beda dari setiap mahasiswa (Diana, 2018). Berdasarkan pengamatan dan hasil belajar mata kuliah bahasa Inggris di prodi Sosiologi tahun akademik 2023/2024 ditemukan hal serupa seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Diana (2018). Oleh karena itu diperlukan sebuah strategi dan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi beragam kemampuan dan kecepatan mahasiswa dalam menyerap materi.

Salah satu strategi pembelajaran bahasa asing yang dapat diterapkan di perguruan tinggi, khususnya di prodi Pendidikan Sosiologi adalah *Contextual Teaching and Learning* (CTL) atau pembelajaran berdasarkan pendekatan kontekstual, yakni pembelajaran yang merujuk pada keseluruhan situasi, latar belakang, atau lingkungan yang berhubungan dengan diri pembelajar (Pranowo, 2014:217). CTL selaras dengan karakteristik pembelajaran ESP yang dirancang untuk memberikan kompetensi berbahasa Inggris yang relevan dengan bidang studi ataupun profesi yang akan ditekuni oleh mahasiswa. ESP membantu mahasiswa mempelajari bahasa Inggris dalam konteks akademik sesuai dengan kebutuhan spesifik bidang studi.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan modul *online* dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris?
2. Bagaimana kelayakan modul *online* untuk digunakan dalam pembelajaran pada mata kuliah Bahasa Inggris di Program Studi Pendidikan Sosiologi?

Pendekatan Pemecahan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkan sebuah strategi dan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi beragam kemampuan dan kecepatan mahasiswa dalam menyerap materi. Modul *online* dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan kompetensi bahasa Inggris mahasiswa di prodi Pendidikan Sosiologi. Model Pengembangan yang akan digunakan pada penelitian ini adalah Lee and Owens (*Multimedia Instructional Design Process*) yang terdiri dari 5 langkah yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. (Lee & Owen, 2004)

State of the Art

Pada *state of art* ini diambil dari penelitian terdahulu sebagai panduan penulis untuk penelitian yang akan dilakukan, yang kemudian akan menjadi acuan dan perbandingan dalam melakukan penelitian ini.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Hemilia, Wedi dan Praherdiono (2022) menghasilkan produk berupa media pengembangan modul digital menggunakan pendekatan *collaborative learning* pada Mata Kuliah Pengembangan Bahan Belajar. Dengan penerapan media modul digital sebagai tambahan dalam pembelajaran mata kuliah pengembangan bahan belajar dapat memberikan rasa motivasi, ketertarikan dan kemudahan dalam belajar. Hasil dari uji kelayakan produk yang telah diujikan kepada ahli media, ahli materi dan mahasiswa mendapat respon positif dan layak.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Ummah, Suarsini dan Lestari (2020) mengembangkan e-modul berbasis penelitian uji antimikroba pada matakuliah mikrobiologi. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek uji coba adalah mahasiswa S1 Universitas Negeri Malang yang telah menempuh matakuliah Mikrobiologi. Instrumen yang digunakan adalah angket validasi ahli materi dan media serta angket keterbacaan untuk mahasiswa. Persentase hasil dari validasi ahli materi adalah 95%, validasi ahli media adalah 98% dan uji keterbacaan adalah 88%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa e-modul berbasis penelitian uji antimikroba valid dan layak digunakan sebagai bahan ajar pada matakuliah mikrobiologi.

Penelitian selanjutnya adalah Pengembangan Modul Berbasis *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Pada Materi Permintaan Dan Penawaran yang oleh Laras (2024). Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan modul didasarkan pada hasil observasi yang menunjukkan adanya kesulitan pemahaman materi permintaan dan penawaran khususnya mentransfer analisis kasus ke dalam bentuk kurva keseimbangan pasar dan sebaliknya. Hasil penilaian kelayakan modul berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada materi permintaan dan penawaran memperoleh presentase 80% dari validasi oleh ahli materi dan 91% dari validasi oleh ahli kegrafikan. Presentase tersebut menunjukkan bahwa pengembangan modul yang disusun “layak” untuk dipakai dan dimanfaatkan dalam aktivitas belajar-mengajar.

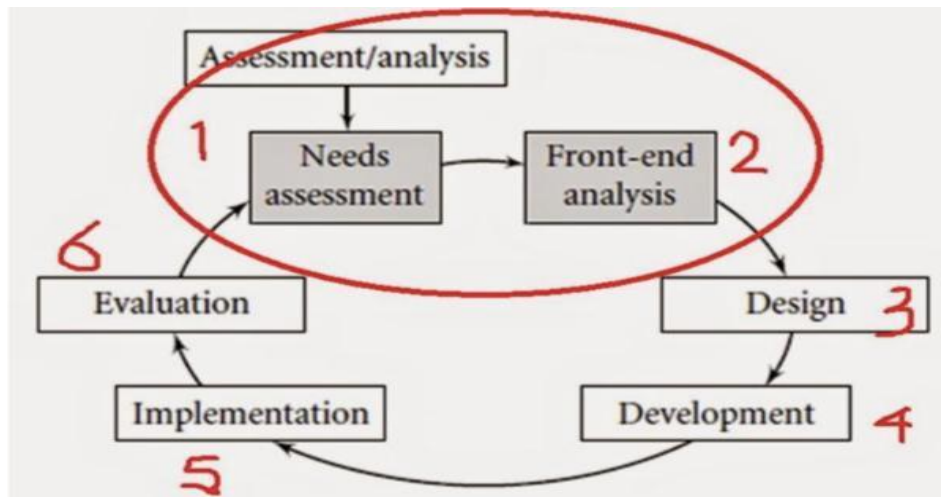
Pembaharuan yang terdapat pada penelitian pengembangan ini meliputi muatan mata pelajaran yang dipilih dalam modul *online* serta pendekatan yang dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap pengembangan

ilmu pengetahuan khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris pada prodi pendidikan sosiologi.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model Lee and Owens yang terdiri dari 5 langkah yaitu Gambar 1 *Multimedia Instructional Design Process*

a) Analisis



Tahap pertama adalah tahap penilaian dan analisis (*assessment/analysis*) yang dibagi menjadi dua bagian yaitu penilaian kebutuhan (*need assessment*) dan analisis awal akhir (*front-end analysis*). Penilaian kebutuhan dilakukan dengan metode wawancara langsung dan observasi. Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara awal kepada dosen dan mahasiswa dengan tujuan untuk mengetahui kesenjangan antara kondisi nyata dan kondisi yang diinginkan. Pada tahap analisis yang dilakukan adalah analisis awal akhir. Analisis awal akhir meliputi analisis peserta didik, analisis teknologi, analisis situasi, analisis kejadian penting, analisis tujuan, analisis masalah, analisis media, analisis data yang sudah ada, analisis biaya. Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan pembelajaran bahasa Inggris di semester genap 2023/2024 ditemukan adanya hambatan pembelajaran bahasa Inggris yang disebabkan oleh kemampuan bahasa Inggris yang berbeda-beda dari setiap mahasiswa. Media yang digunakan berupa media ppt (*power point*) dan video youtube dengan menggunakan metode ceramah dimana hanya menjelaskan secara verbal. Namun tidak semua materi disampaikan dengan ceramah, ada beberapa materi yang dilakukan model project based, dimana mahasiswa melakukan wawancara dan menuliskan hasil report dari wawancara tersebut dengan topik yang disepakati oleh tim. Pada tahap analisis ini tim dosen yang akan bertanggung jawab

b) Desain

Tahap desain mencakup serangkaian kegiatan seperti membuat jadwal dalam pengembangan multimedia, membuat tim proyek, merancang spesifikasi media yang akan dikembangkan, merancang struktur materi yang akan dikembangkan dalam multimedia dan mengontrol proses kerja pengembangan dari berbagai permasalahan yang diprediksi maupun yang tidak diprediksi. Pada tahap

ini peneliti akan menentukan jenis media dan unsur didalam modul digital yang akan dikembangkan. Dalam modul digital yang dikembangkan terdapat unsur diantara teks, gambar, audio, dan video. Analisis data yang sudah ada berupa menetapkan bahan yang sudah tersedia dan bahan yang perlu dikembangkan termasuk platform yang akan digunakan. *Google Classroom* akan dimanfaatkan sebagai platform untuk mengembangkan modul *online* ini. bahan belajar yang disajikan dalam modul digital memanfaatkan beberapa dari referensi di internet untuk mengembangkannya. Pada tahap ini tim dosen mulai melibatkan mahasiswa yg terlibat dalam penelitian ini untuk membuat jadwal pengembangan multimedia, mengidentifikasi media yang akan dikembangkan.

c) Pengembangan

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan produk yaitu menerjemahkan spesifikasi produk ke dalam wujud fisik, yaitu software multimedia interaktif. Tahap pengembangan ini meliputi pembuatan storyboard yang berfungsi sebagai pedoman bagi pengembang dalam meng- input materi, mengembangkan desain interface yang akan digunakan dalam produk multimedia interaktif, mengembangkan penyajian konten yang disajikan dalam multimedia interaktif, melakukan review atau perbaikan yang diperlukan sehingga produk dinilai layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran dan yang terakhir pengemasan produk. Tim dosen bersama -sama dengan mahasiswa mulai mengembangkan storyboard untuk pengembangan produk

d) Penerapan/Implementasi

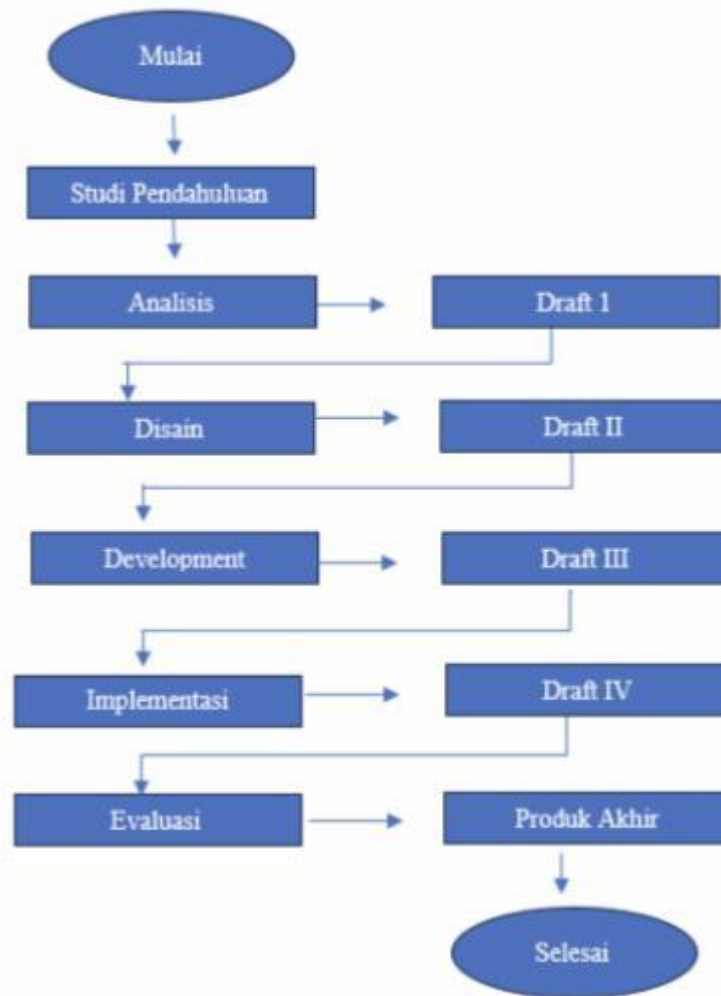
Pada tahap ini, dilakukan validasi ahli media dan validasi ahli materi. Setelah produk dinyatakan layak oleh ahli, selanjutnya diuji cobakan kepada siswa. Tahap implementasi ini mencakup serangkaian kegiatan uji coba audiens yang terdiri dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Mahasiswa sudah familiar dengan *google classroom* karena sering digunakan sebagai media dalam penyampaian Mata Kuliah. Tim dosen beserta dengan mahasiswa mulai menyebarkan angket evaluasi hasil uji coba prototipe.

e) Evaluasi

Setelah melakukan tahap implementasi, pengembang melakukan evaluasi terhadap produk multimedia interaktif. Evaluasi yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini adalah evaluasi yang berorientasi pada kelayakan multimedia yang dikembangkan melalui validasi ahli media, ahli materi serta hasil uji coba produk. Hasil evaluasi akan dikompilasikan oleh tim dosen untuk selanjutnya dibuatkan laporan kemajuan dan hasil akhir penelitian, serta luaran dari penelitian yaitu berupa publikasi di jurnal bereputasi nasional.

Data penelitian yang dikumpulkan dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk mengetahui rancang bangun model *online* pada mata kuliah bahasa inggris di prodi Pendidikan Sosiologi. Tehnik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menjelaskan dan menganalisis data-data yang dinyatakan dengan kalimat dan kata-kata. Sementara itu, metode analisis deskriptif kuantitatif dalam e-module ini terdiri dari uji validitas ahli (ahli media, ahli materi dan ahli bahasa) dan evaluasi formatif dari mahasiswa.

Berikut alur penelitian pengembangan:



Gambar 2 Alur Penelitian dan Pengembangan

HASIL & PEMBAHASAN

Prosedur pengembangan E-Module pembelajaran berbasis proyek dilaksanakan sebagai berikut :

1. Tahap Analisis Kebutuhan - Draft 1

a. Analisis Kinerja

Mahasiswa semester 1 Pendidikan Sosiologi memiliki kebutuhan untuk menguasai Bahasa Inggris sebagai alat komunikasi dalam konteks akademik dan profesional, khususnya yang relevan dengan disiplin ilmu mereka. Tantangan utama yang dihadapi adalah tingkat penguasaan bahasa yang masih dasar, kurangnya kepercayaan diri dalam berbicara, dan kecenderungan untuk belajar secara pasif. Namun, sebagai generasi Z, mereka memiliki preferensi media yang kuat terhadap konten visual, interaktif, dan kolaboratif, yang dapat dioptimalkan untuk mendukung pembelajaran. Model pembelajaran yang paling sesuai untuk mata kuliah ini adalah Hybrid Model yang menggabungkan *Problem-Based Learning* (PBL), *Case-Based Learning* (CBL), dan *Project-Based Learning* (PjBL). Model

ini efektif karena pendekatan tersebut berpusat pada mahasiswa dan relevan dengan konteks sosiologi.

b. Analisis Siswa

Berdasarkan hasil studi literatur dan pengamatan di lapangan ditemukan bahwa mayoritas siswa sangat aktif, bersemangat, responsif dan memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar Bahasa Inggris. Adapun sebagian lainnya masih ada yang kurang responsif dan aktif dalam kegiatan didalam kelas hal ini tentu saja membuat pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan tidak maksimal. Motivasi, kemauan dan respon siswa dalam pembelajaran tentunya akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

c. Analisis Materi

Pembelajaran Bahasa Inggris pada program studi Pendidikan Sosiologi bertujuan untuk memberikan penjelasan yang rinci, praktis dan relevan mengenai kebutuhan dan permasalahan sosial yang ada di masyarakat saat ini.

Tabel 1 Analisis Materi Mata Kuliah Bahasa Inggris dengan Pendekatan CTL

CPMK	Sub CPMK
<p>CPMK 1 – Building Language Foundation for Sociology Education Mahasiswa mampu menganalisa dan mengevaluasi makna dari kosakata serta grammar dasar untuk mendeskripsi fenomena sosial pendidikan</p>	<p>1.1 Mengidentifikasi kosakata kunci dari teks, video, dan artikel terkait Pendidikan Sosiologi. 1.2 Menganalisis frasa akademik dalam diskusi tentang fenomena sosial sederhana. 1.3 Mengevaluasi kosa kata dalam tenses tenses dasar (simple present, past, future), passive active- voice, dan conditional dalam konteks sosial.</p>
<p>CPMK 2 – Developing Reading & Communication Skills Mahasiswa mampu menganalisis, dan mengkomunikasikan ide dari teks akademik/berita serta berargumen secara lisan dan tulisan.</p>	<p>2.1 Menggunakan teknik making inference dalam memahami teks akademik/berita sosial. 2.2 Menganalisis ide utama, detail pendukung, dan perspektif penulis. 2.3 Menyusun ringkasan artikel sosial/pendidikan. 2.4 Menyajikan argumen dalam diskusi</p>
<p>CPMK 3 – Designing and Communicating a Solution Project Mahasiswa mampu merancang konten video, menulis narasi dan membuat video yang memberikan solusi inovatif untuk isu sosial-pendidikan dengan bahasa Inggris akademik.</p>	<p>3.1 Mengidentifikasi masalah sosial/pendidikan nyata melalui studi kasus. 3.2 Mengembangkan ide/ solusi alternatif dengan brainstorming. 3.3 Merancang Konten 3.4 Menulis narasi video yang berisi solusi inovatif untuk isu sosial pendidikan proyek</p>

	3.5 Membuat video proyek
--	--------------------------

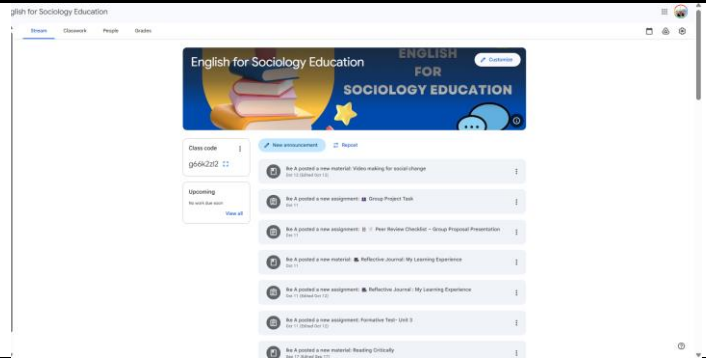
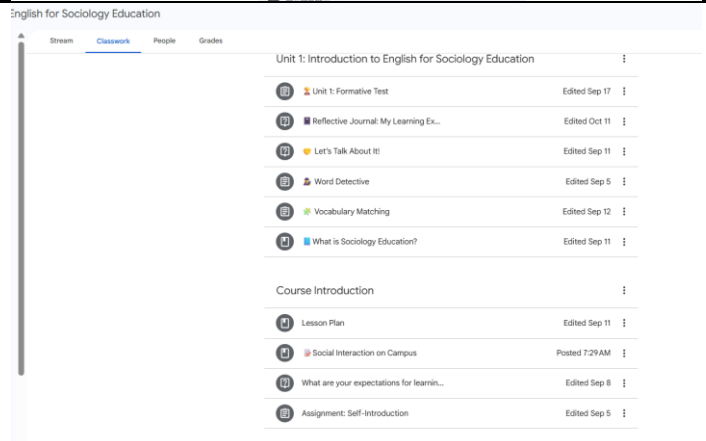
2. Tahap Desain – Draft 2

Tahap kedua adalah tahap desain. Tahap desain mencakup serangkaian kegiatan seperti membuat jadwal dalam pengembangan multimedia, membuat tim proyek, merancang spesifikasi media yang akan dikembangkan, merancang struktur materi yang akan dikembangkan dalam multimedia dan mengontrol proses kerja pengembangan dari berbagai permasalahan yang diprediksi maupun yang tidak diprediksi. Di samping itu, pengembang juga menyiapkan perangkat yang diperlukan dalam proses validasi ahli materi, bahasa, desain pembelajaran dan uji coba audiens.

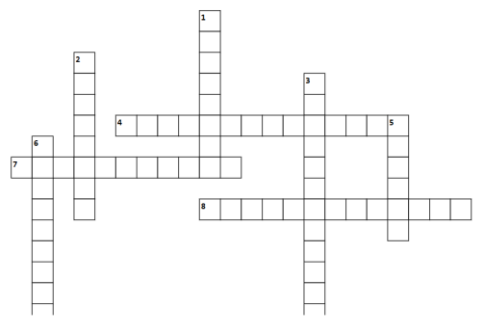
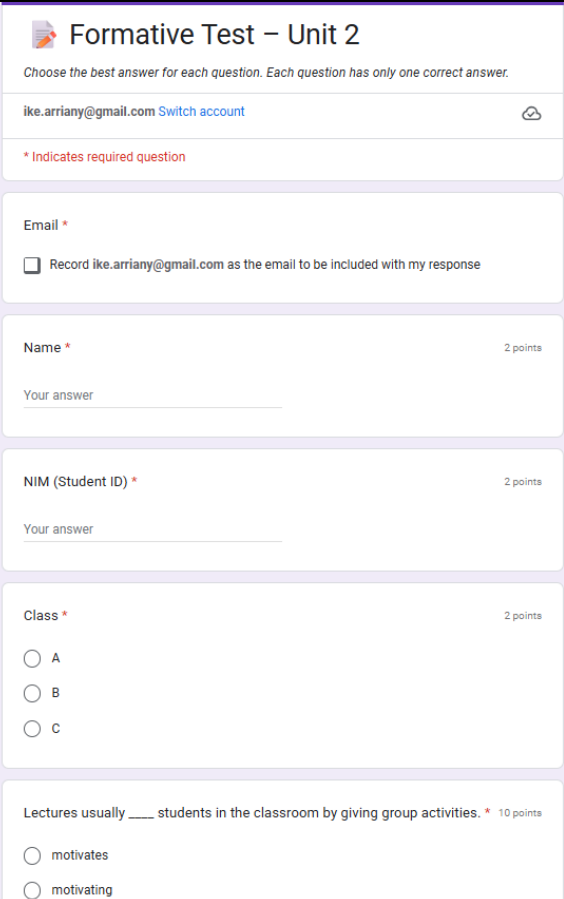
3. Tahap Pengembangan – Draft 3

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan produk yaitu menerjemahkan spesifikasi produk ke dalam wujud fisik. Tahap pengembangan ini meliputi pembuatan *storyboard* yang berfungsi sebagai pedoman bagi pengembang dalam memasukkan materi, mengembangkan desain interface yang akan digunakan dalam produk multimedia interaktif, mengembangkan penyajian konten yang disajikan dalam multimedia interaktif, melakukan review atau perbaikan yang diperlukan sehingga produk dinilai layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran

Tabel 2. Story Board E-Module

No	Kegiatan	Screenshot (Storyboard Website)
1	Halaman LMS	
2	Dashboard	

<p>3</p>	<p>Tampilan Materi</p>	 <p>Ike A posted a new material: Reading Critically</p> <p>Posted Sep 17 (Edited Sep 17)</p> <p>Hello SolMates</p> <p>Today, we'll focus on one of the most important study skills: reading critically. The article "Reading Critically" will help you learn how to read with purpose—not just skimming through a text, but really understanding the arguments, seeing where they come from, and questioning them. As you read, you'll also learn how to take useful notes that capture main ideas, supporting details, and your own thoughts.</p> <p>Let's sharpen our reading habits so that every article you read helps you grow as a thinker and a writer.</p> <p>Just a moment... https://students.unimelb.edu.au/</p> <p>The Art Of Reading Critic... Google Docs</p> <p>Education and Structural... https://www.kompas.id/artikel/ei</p> <p>Sociology in Schools Fost... PDF</p> <p>Add comment</p>
		 <p>Ike Arriany posted a new material: 📖 How to Skim and Scan Texts Effectively?</p> <p>Posted Sep 5 (Edited Sep 17)</p> <p>Hey Solmates! 🤗</p> <p>Welcome to today's activity! I'm thrilled to have you here, ready to enhance your reading skills in English with a focus on sociological texts. Today, you'll be watching the tutorial video "How to Skim and Scan Texts Effectively" (check the YouTube Edu link), so be sure to take notes as you watch. These strategies will be valuable in helping you read efficiently, especially when tackling dense sociological articles.</p> <p>After the video, drop a comment sharing which technique you find more helpful: skimming or scanning. Give a brief explanation in two sentences. Remember, mastering these skills takes time, but with consistent practice, you'll become more confident in reading and understanding complex material. Stay curious and keep pushing forward! You've got this! 🙌📖</p> <p>ACTIVITY 📌</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Watch the tutorial video "How to Skim and Scan Texts Effectively" (YouTube Edu link). Don't forget to take a note. 2. Write in the comment section: Which strategy do you find more useful for reading sociology articles: skimming or scanning? Explain in 2 sentences. <p>Reading Strategy: Skimmi... YouTube video • 6 minutes</p> <p>Reading Strategy: Scanni... YouTube video • 6 minutes</p>
		 <p>Ike Arriany posted a new material: 🧩 Crossword Challenge</p> <p>Posted Sep 5 (Edited Sep 5)</p> <p>Hi Hi Hello! Right now we're going to play and learn with a Crossword Puzzle. Your job is simple: read the clues, find the right words, and fill them into the correct boxes. Let's see how many answers you can get!</p> <p>Remember, it's not just about finishing fast—it's about learning, practicing, and having fun together.</p> <p>💡 "Don't be afraid of mistakes, because every try makes you smarter!"</p> <p>Educational Inequality in I... https://crosswordlabs.com/emb</p>

		<p style="text-align: center;">Educational Inequality in Indonesia</p>  <p style="text-align: center;">Across</p> <p>4. Basic structures like schools and roads 7. Not given enough resources or help 8. The act of taking part or joining in</p> <p style="text-align: center;">Down</p> <p>1. The act of distributing resources 2. Things that make it difficult to do something 3. Relating to social and economic status 5. Fairness or justice in treatment 6. Unequal treatment or access in education</p>
4	Tampilan Tes	 <p>https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfrGHE2ucU0i8dgYv0IQ5miC1QHtmJHIDVhVIWh2PEE-Ugnvw/viewform</p>

Tabel 3. Kualifikasi Skala Penilaian Angket Validasi

Skala Penilaian			
4	3	2	1
Sesuai	Cukup Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai

Menarik	Cukup Menarik	Kurang Menarik	Tidak Menarik
Mudah	Cukup Mudah	Kurang Mudah	Tidak Mudah
Tepat	Cukup Tepat	Kurang Tepat	Tidak Tepat

Hasil penilaian dari setiap hari diambil rata-rata dan diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria berikut:

3,26 – 4,00 = Sangat Baik

2,51 – 3,25 = Baik

1,76 – 2,25 = Cukup Baik

1 - 1,75 = Kurang Baik (Djaali & Muljono, Pudji, 2008)

4. Implementasi

a. Hasil Validasi Ahli

Dari hasil validasi, modul *online* berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) mendapatkan tanggapan yang sangat positif dari kedua ahli, baik ahli media maupun ahli materi. Ringkasan hasil penilaiannya dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Review Ahli Media dan Ahli Materi

Subjek	Mean	Median	Modus	Presentase	Kategori
Ahli Media	3,4	4	4	100%	Sangat Baik
Ahli Materi	3,7	4	4	100%	Sangat baik

Berdasarkan Tabel 2, hasil validasi dari ahli media menunjukkan nilai rata-rata 3,4 dengan median dan modus 4. Penilaian ini termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Respon positif mencapai 100%, terdiri atas 32% menyatakan sangat setuju dan 68% setuju terhadap seluruh indikator penilaian. Temuan ini menunjukkan bahwa tampilan visual, kemudahan navigasi, serta aspek interaktif modul sudah sesuai dengan standar kualitas media pembelajaran digital, meskipun masih diperlukan penyempurnaan pada desain visual dan integasi multimedia.

Validasi dari ahli materi menunjukkan nilai rata-rata 3,7 dengan median dan modus 4. Tingkat persetujuan juga mencapai 100% (58% sangat setuju dan 42% setuju). Hasil ini menegaskan bahwa isi materi, kejelasan bahasa, dan keterkaitan dengan capaian pembelajaran mata kuliah telah memenuhi kriteria layak digunakan dengan minor revisi”.

Hasil validasi dari ahli menunjukkan hasil yang sangat positif dengan tingkat persetujuan mencapai 100%. Dari total penilaian, sekitar 32%–58% menyatakan sangat setuju, sementara 68%–42% menyatakan setuju terhadap seluruh indikator yang dinilai. Hasil ini menunjukkan bahwa e-module memenuhi standar kelayakan baik dari aspek media maupun materi. Beberapa catatan kecil berupa saran penyempurnaan tampilan dan penambahan variasi konten untuk meningkatkan kualitas keseluruhan modul.

b. Respon Mahasiswa Terhadap Produk

Uji coba terbatas melibatkan 15 mahasiswa yang menggunakan e-module melalui Google Classroom. Hasil angket respon mahasiswa disajikan pada Tabel 3.

Tabel 5 Respon Mahasiswa

Subjek	Mean	Median	Modus	Presentase	Kategori
Mahasiswa	3,6	4	4	100%	Sangat Baik

Hasil uji coba yang melibatkan 15 mahasiswa menunjukkan nilai rata-rata (mean) 3,6 dengan median dan modus sebesar 4, serta tingkat respon positif mencapai 100%. Rincian tanggapan menunjukkan bahwa 6,6% mahasiswa menyatakan sangat setuju, 46,7% setuju, dan 46,7% cukup setuju terhadap seluruh indikator penilaian. Temuan ini mengindikasikan bahwa e-module dinilai sangat baik dalam membantu mahasiswa memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, serta memfasilitasi kegiatan pembelajaran kolaboratif berbasis proye. Fitur interaktif didalam modul *online* seperti kuis, lembar kerja, dan video pembelajaran dinilai mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa selama proses belajar daring. Secara kualitatif, komentar mahasiswa memperlihatkan bahwa penggunaan e-module membuat mereka lebih aktif berdiskusi, berpikir kritis, dan mampu menghubungkan topik sosial dengan kemampuan bahasa Inggris akademik.

5. Evaluasi

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa modul *online* berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) memenuhi kategori “Sangat Baik” pada aspek media, materi, dan respon pengguna. Nilai rata-rata penilaian dari ahli media (3,4), ahli materi (3,7), dan mahasiswa (3,6) memperkuat bahwa modul *online* telah layak digunakan. Secara kualitatif, modul ini terbukti meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran.

Modul *online* juga berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih kontekstual, interaktif, dan bermakna melalui diskusi reflektif dan analisis fenomena sosial dalam bahasa Inggris. Mahasiswa menunjukkan respon positif sebesar 100%, yang menegaskan efektivitas modul dalam mendukung pembelajaran aktif. Perbaikan yang disarankan meliputi peningkatan tampilan visual, pengembangan fitur interaktif, serta penambahan interactive glossary agar pengalaman belajar semakin adaptif.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengembangan modul *online* dinilai layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa modul *online* telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek tampilan media, isi materi, dan keterpaduan pendekatan pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata 3,4, oleh ahli materi 3,7, dan oleh mahasiswa 3,6. Seluruh hasil tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Baik” sesuai dengan kriteria Djaali & Muljono (2008).

Pendekatan CTL memungkinkan mahasiswa untuk mengaitkan konsep bahasa Inggris dengan fenomena sosial yang mereka hadapi, sehingga proses belajar menjadi lebih relevan dan bermakna. Selain meningkatkan pemahaman konsep, modul *online* ini juga menumbuhkan motivasi belajar dan keterlibatan mahasiswa melalui aktivitas berbasis proyek.

Penelitian ini merekomendasikan saran penyempurnaan tampilan dan penambahan variasi konten serta penambahan interaktif glossary untuk meningkatkan kualitas keseluruhan.

Ucapan Terimakasih

Kami mengucapkan terimakasih kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta atas dana hibah penelitian fakultas tahun 2025.

REFERENCES

Sumber Jurnal

Diana, L. (2018). Hambatan Pembelajaran Bahasa Inggris Mahasiswa Fakultas Pertanian Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur. *Agridevina: Berkala Ilmiah Agribisnis*, 7(1), 93-101. <http://doi.org/10.33005/adv.v7i1.1133>

Djaali & Muljono, Pudji. (2008). *Pengukuran dalam bidang pendidikan*. Jakarta: Grasindo.

Hemilia, F., Wedi, A., & Praherdhiono, H. (2022). Pengembangan Modul Digital Menggunakan Pendekatan Collaborative Learning Pada Mata Kuliah Pengembangan Bahan Belajar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(3), 223-231. doi:<http://dx.doi.org/10.17977/um038v5i32022p223>

Ibrahim, N. (2010). *Perspektif Pendidikan Terbuka Jarak Jauh*. Jakarta: Bumi Aksara.

Indriyanti, N.Y., Yamtinah, S., & Muawiyah, D. (2020). An Inquiry into Students' Metacognition and Learning Achievement in a Blended Learning Design. *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, 15, 77-88.

Kemendikbud. (2020). *Surat Edaran Sekretaris Jendral Kemendikbud Nomor 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona*. Jakarta: Kemendikbud.

Laras, S. A. S. . (2024). Pengembangan Modul Berbasis Contextual Teaching And Learning (Ctl) Pada Materi Permintaan Dan Penawaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 439-448. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i1.24421>

Lee, W. L., & Owen, D. L. (2004). *Multimedia Based Instructional Design*. San Fransisco: Pfeiffer.

Lin, M., Chen, H., & Liu, K. (2017). A Study of the effect or digital learning on learning motivation and learning outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*.

Oksa, S., & Soenarto, S. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Proyek untuk Memotivasi Belajar Siswa Sekolah Kejuruan. *Jurnal Kependidikan*, 99-111

Sastradjumena, A. (2021). Bahasa Inggris sebagai MKDU Perguruan Tinggi: Penting, tapi Tidak Mendesak? <https://id.linkedin.com/pulse/bahasa-inggris-sebagai-mkdu-perguruan-tinggi-penting-sastradjumena>

Ummah, R., Suarsini, E., & Lestari, S. (2020). Pengembangan E-modul Berbasis Penelitian Uji Antimikroba pada Matakuliah Mikrobiologi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(5), 572—579. doi:<http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v5i5.13432>