

**PENGEMBANGAN E-MODUL PUBLIC SPEAKING BERBASIS NILAI-NILAI  
KARAKTER SEBAGAI SUMBER BELAJAR MAHASISWA PADA UNIVERSITAS  
HANG TUAH PEKANBARU**

**Rudi Rahman<sup>1\*</sup>, Abdullah Mitrin<sup>2,3</sup>, Putri Azizah<sup>3</sup>**

Afiliasi: Universitas Hang Tuah Pekanbaru

E-mail korespondensi: rudirahman@htp.ac.id

---

**ABSTRACT**

*This research is motivated by an analysis of students' needs for the presence of learning resources that are easily accessible anywhere and anytime. This is also supported by the absence of online learning resources in the public speaking course of the Hang Tuah Pekanbaru Communication Science Study Program. Apart from that, to fortify students through instilling character values, the e-module needs to be integrated with character values that are often found in students' daily lives. Based on this, the researchers provided a solution by developing a public-speaking e-module based on character values as a valid learning resource for students. This research is an R&D Research and Development study using the 4D model, namely Define, Design, Develop and Disseminate. The data collection techniques used were interview guidelines and validity and practicality questionnaires. The validity test is taken based on the assessment of validators consisting of 2 practitioner lecturers or experts in the field of technology and specifically in public speaking courses. Practicality tests are given to students in semester 3 of the communication science study program. The validation data obtained from validator 1 was 95% with the Very Valid category. As for the results of validator 2, the overall results were 95% in the Very Valid category. Meanwhile, the practicality test results obtained a value of 84.25%, which is classified as very practical. Thus it can be concluded that the Public Speaking E-Module Based on Character Values is said to be very valid and very practical to be used as a student learning resource in the public speaking course at Hang Tuah University Pekanbaru.*

*Keywords: e-module, character values, learning resource, public speaking*

---

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh analisis kebutuhan mahasiswa terhadap hadirnya sumber belajar yang bersifat mudah diakses dimanapun dan kapanpun, hal ini didukung juga dengan belum terdapatnya sumber belajar yang bersifat online pada mata kuliah public speaking Program Studi Ilmu Komunikasi Hang Tuah Pekanbaru. Selain itu untuk membentengi diri mahasiswa melalui penanaman nilai-nilai karakter maka perlu emodul tersebut untuk diintegrasikan dengan nilai-nilai karakter yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari mahasiswa. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti memberikan solusi berupa pengembangan e-modul public speaking berbasis nilai-nilai karakter sebagai sumber belajar yang valid bagi mahasiswa. Penelitian ini merupakan penelitian R&D Research and Developmen dengan menggunakan model 4D yaitu Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). Adapaun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman wawancara dan angket validitas dan praktikalitas. Adapun uji validitas diambil berdasarkan penilaian validator yang terdiri dari 2 orang dosen praktisi atau ahli pada bidang teknologi dan khusus pada mata kuliah public speaking. Dan uji praktikalitas diberikan kepada mahasiswa pada semester 3 Program studi ilmu komunikasi. Adapun perolehan data hasil validasi dari validator 1 adalah 95% dengan kategori Sangat Valid. Adapaun hasil validator 2 secara keseluruhan diperoleh hasil 95% dengan kategori Sangat Valid. Sedangkan hasil uji praktikalitas diperoleh nilai 84,25% tergolong sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa E-Modul Public Speaking Berbasis Nilai-Nilai Karakter dikatakan sangat valid dan sangat praktir untuk digunakan sebagai sumber belajar mahasiswa pada mata kuliah public speaking Universitas Hang Tuah Pekanbaru

**Kata Kunci:** e-modul, nilai-nilai karakter, sumber belajar, Public Speaking

**LATAR BELAKANG**

Saat ini manusia hidup pada masa abad 21 dimana hampir semua ranah kehidupan telah dibantu oleh teknologi. Hadirnya teknologi ini memberi banyak dampak positif bagi aktivitas manusia dan juga memberi dampak negatif tentunya, namun dampak teknologi tersebut tergantung kepada individu yang menggunakannya. Teknologi merupakan suatu sistem yang dirancang oleh manusia yang bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia agar Lebih efisien dan efektif. Sebelumnya, pengertian teknologi ini hanya terbatas pada berbagai benda yang memiliki bentuk, seperti diantaranya pada peralatan dan mesin. Namun saat ini, teknologi merupakan sesuatu yang mempunyai wujud serta tak berwujud, seperti diantaranya, software komputer, dan masih banyak lagi (Siddiq et al., 2020). Sementara itu, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Jadi, dapat dikatakan bahwa dengan adanya teknologi, maka suatu aktivitas akan lebih mudah untuk diselesaikan. Ini merupakan Salah satu dampak positif dari teknologi dalam kehidupan manusia. Dan dampak positif lainnya yang bisa dirasakan oleh manusia adalah dalam dunia pendidikan (Nurillahwaty, 2021).

Teknologi merupakan suatu tindakan perekaan terhadap berbagai sumber daya yang ada untuk memudahkan kehidupan manusia. Perekaan sumber daya ini akhirnya melahirkan berbagai sarana atau alat-alat sesuai kebutuhan manusia, terutama teknologi terbaru seperti perangkat mesin, telepon dan internet (Kidi, 2018). Munculnya upaya perekaan sumber daya ini yang terus mengalami perubahan dari masa kemasa, semakin mempermudah kehidupan manusia dalam membangun interaksi social, terutama dalam bidang komunikasi. Jarak yang jauh tidak lagi menjadi hambatan dalam membangun interaksi secara komunikatif, bahkan dengan perkembangan teknologi terbaru saat ini (IT), interaksi jarak jauh tidak hanya dibangun dengan suara, namun juga dengan menampilkan wujud fisik lewat sarana video call (VC) (Bahtiar, 2018).

,Teknologi menjadi sebuah alat pendukung yang digunakan dalam pendidikan untuk mempermudah guru dalam mengajar peserta didik dengan hasil yang ingin dicapai. teknologi sangat membantu mahasiswa dalam belajar dan memperoleh pengetahuannya secara mandiri (Fauzani, 2017). Jika dilihat dari dampak positif tersebut antara teknologi dan pendidikan adalah dua hal yang saling ketergantungan, karena teknologi dapat berkembang oleh adanya pendidikan dan kelancaran sistem pendidikan dipengaruhi juga oleh teknologi. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa teknologi sangat bermanfaat untuk kelancaran sistem pendidikan itu sendiri. Peran teknologi pada pembelajaran adalah memfasilitasi terbentuknya hubungan secara kolaboratif dan membangun makna dalam konteks yang lebih mudah dipahami. Secara detail, teknologi dapat diarahkan untuk (Agustian & Salsabila, 2021), Membangun jaringan komunikasi kolaboratif antara guru, dosen, siswa dan sumber belajar, Menyediakan berbagai lingkungan

penyelesaian masalah yang rumit, realistik, dan aman. Membangun dan membentuk makna secara aktif melalui internet untuk mencari riset mutakhir, foto, video.

Pemanfaatan Teknologi tersebut semestinya dilaksanakan oleh dosen atau pendidik lainnya agar aktif dalam merancang dan Menyusun materi ajar seperti membuat e-modul yang bisa di akses oleh mahasiswa. Namun pada kenyataannya pada program studi Ilmu Komunikasi Universitas Hang Tuah Pekanbaru sumber belajar mahasiswa yang berbasis teknologi masih terbatas. Selain itu, permasalahan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Hang Tuah Pekanbaru dijelaskan bahwa Mayoritas dari mahasiswa tersebut mengambil materi perkuliahan dari blog yang tidak jelas sumber referensinya dan tidak valid. Selain itu modul yang tersedia belum berbasis penanaman nilai-nilai karakter Oleh karena itu peneliti menganggap masalah ini penting dan perlu dicarikan solusinya dengan Cara mengembangkan e-modul public speaking berbasis nilai-nilai karakter untuk mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Hang Tuah pekanbaru.

---

#### **METODE**

Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model 4D, yang terdiri dari:

- **Define:** Menganalisis kebutuhan mahasiswa terhadap e-modul berbasis karakter.
- **Design:** Merancang e-modul yang sesuai dengan kebutuhan akademik dan teknologi.
- **Develop:** Mengembangkan e-modul dan melakukan uji validitas serta praktikalitas.
- **Disseminate:** Menyebarluaskan hasil penelitian.

Uji validitas dilakukan oleh dua validator ahli, sementara uji praktikalitas melibatkan mahasiswa semester 3 yang mengambil mata kuliah Public Speaking. Data dikumpulkan melalui angket, kemudian dianalisis secara deskriptif.

---

# PROSIDING SEMINAR NASIONAL

## Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

### HASIL

#### Validitas E-Modul

Adapun Hasil Rekapitulasi ke 2 validator terhadap e-modul public speaking berbasis nilai-nilai karakter dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi E-Modul Public Speaking Berbasis Nilai-Nilai Karakter**

<b>Aspek Rekayasa Media</b>	<b>Skor Validator 1</b>	<b>Skor Validator 2</b>
Aspek Komponen Isi	92,85	96,42
Aspek Komponen Konstruk	100	91,6
Aspek Komponen Kebahasaan	90	95
Aspek Komponen Kegrafisan	100	95
<b>Jumlah rerata skor</b>	<b>95</b>	<b>95</b>
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Valid</b>	<b>Sangat Valid</b>

Sumber: Data primer yang diolah

#### Praktikalitas E-Modul

Dalam uji praktikalitas pada E-Modul Public Speaking Berbasis Nilai-Nilai Karakter dilakukan kepada mahasiswa semester 3, dengan pertimbangan bahwa mata kuliah public speaking dilaksanakan pada semester tersebut. Berikut hasil praktikalitas mahasiswa disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 2. Hasil Praktikalitas E-Modul Public Speaking Berbasis Nilai-Nilai Karakter Berdasarkan Respon Mahasiswa**

<b>Pernyataan</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Skor Max</b>	<b>%</b>	<b>Kategori</b>
Kemudahan Penggunaan	336	400	84	Sangat Praktis
Daya Tarik	268	320	83.75	Sangat Praktis
Manfaat	544	640	85	Sangat Praktis
<b>Rata- rata</b>	<b>382.7</b>	<b>453.3</b>	<b>84.25</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Berdasarkan tabel 2. bahwa E-Modul Public Speaking Berbasis Nilai-Nilai Karakter memperoleh hasil yaitu, pada aspek kemudahan materi diperoleh persentase nilai 84% dengan kategori sangat valid, aspek daya tarik di peroleh nilai 83.75% dengan kategori sangat praktis dan pada aspek manfaat mendapatkan nilai 85% dengan kategori sangat prakti, dilihat dari hasil keseluruhan mendapatkan rata-rata nilai **84,25** sudah tergolong sangat praktis berdasarkan penilaian yang

# PROSIDING SEMINAR NASIONAL

## Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

---

diberikan mahasiswa semester 3 pada mata kuliah Public Speaking dengan kategori **Sangat Praktis**.

---

### PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan memiliki validitas dan praktikalitas tinggi. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa e-modul berbasis teknologi dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mahasiswa. Penanaman nilai-nilai karakter dalam pembelajaran Public Speaking juga memberikan manfaat tambahan dalam membangun kompetensi komunikasi yang lebih beretika dan profesional.

Kendala utama dalam implementasi e-modul adalah keterbatasan akses internet bagi beberapa mahasiswa. Solusi yang diusulkan adalah pengembangan platform offline yang memungkinkan mahasiswa mengakses materi tanpa koneksi internet.

---

### SIMPULAN

E-Modul Public Speaking berbasis nilai-nilai karakter telah terbukti valid dengan persentase 95% dan praktis dengan persentase 84,25% sebagai sumber belajar mahasiswa. Modul ini tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara di depan umum tetapi juga menanamkan karakter positif dalam komunikasi. Pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan memperluas cakupan e-modul menjadi platform pembelajaran berbasis website.

---

### KONFLIK KEPENTINGAN

Kendalan yang dialami dalam penelitian ini hanya berkaitan dengan koneksi jaringan internet, karena akses E-Modul menggunakan jaringan internet tersebut.

---

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Hang Tuah Pekanbaru dan seluruh pihak yang telah mendukung penelitian ini.

---

### DAFTAR PUSTAKA

1. Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133.
  2. Bahtiar. (2018). Teknologi Komunikasi dan Informasi. *Al-Hikmah Media Dakwah, Komunikasi, Sosial Dan Kebudayaan*, 9(1), 1–11.
  3. Fauzani, N. (2017). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Seminar Nasional: Jambore Konseling* 3, 00(00), XX–XX.
  4. Kidi. (2018). Teknologi Dan Aktivitas Dalam Kehidupan Manusia. *BPSDM Provinsi Nusa Tenggara Barat*, 1–28.
  5. Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133.
-