

PENGEMBANGAN MODUL INTERAKTIF MATERI APRESIASI PUI SI DAN PROSA UNTUK SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Oleh

Adi Winata, Budi Koestoro, Nurlaksana Eko Rusminto

FKIP Unila, Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No 1 Bandarlampung

e-mail: Winata_adi13@yahoo.com

Hp. 085669904267

Abstract: The Development of Interactive Module on Poem and Prose Appreciation Material at SMK Wiratama Kotagajah. The objective of this research are, 1) to produce products have form module interactive on prose and poem of indonesia language lesson, 2) to know the effective module interactive on poem and prose appreciation learning process, 3) to know the efficiency module interactive on prose and poem appreciation material. Kind of this research is research and development, product validated by the expert of instructional design, the expert of material and the expert of multimedia. The product has try out of students through two step. They are, experiment of small group and experiment of big group. The subject in this research are students of twelfth class of SMK Wiratama Kotagajah. The data collected by evaluation sheet from the expert of instruction desigh, the expert of material, the expert of multimedia, sheet for exercise and angket. To analyze data the researcher uses descriptive analyze and t-test. The result of this research are: 1) the development interactive module on prose and poem material through requirement analysis step, instructional design, design and developing media, try out, revision and final product. 2) increasing of student's learning achievement mith average 2,83 using modul interactive, 3) basic competence learning of appreciation poem and prose using module interactive has efficiency like saving time is more than learning prossess using book or module printing, 4) module interactive has good interesting and evident to increase student's motivation to constant of student's assignment.

Key Word: module interactive, poem and prose appreciation

Abstrak: Pengembangan Modul Interaktif Materi Apresiasi

Puisi dan Prosa untuk Sekolah Menengah Kejuruan Wiratama Kotagajah. Penelitian ini bertujuan 1) dihasilkannya produk produk berbentuk modul interaktif materi apresiasi prosa dan puisi mata pelajaran bahasa Indonesia, 2) diketahuinya efektivitas modul interaktif pada pembelajaran materi apresiasi prosa dan puisi, 3) diketahuinya efisiensi modul interaktif pada pembelajaran materi apresiasi prosa dan puisi, 4) diketahuinya daya tarik modul interaktif pada pembelajaran materi apresiasi prosa dan puisi. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (research and development) produk divalidasi oleh ahli desain pembelajaran, ahli materi dan ahli multimedia. Produk diujicobakan kepada siswa melalui dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Subjek uji coba produk adalah siswa kelas XII SMK Wiratama Kotagajah. Data dikumpulkan melalui lembar evaluasi untuk ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli multimedia, lembar untuk kerja dan angket. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan t-test. Hasil penelitian ini adalah 1) Pengembangan modul interaktif materi apresiasi prosa dan puisi melalui tahap analisis kebutuhan, desain pembelajaran, desain dan pengembangan media, uji coba dan revisi serta produk final; 2) Modulinteraktif meningkatkan prestasi belajar siswa rata-rata 2,83; 3) Pembelajaran kompetensi dasar mengapresiasi prosa dan puisi menggunakan modul interaktif memiliki efisiensi berupa penghematan waktu lebih besar dibandingkan dengan pembelajaran yang

menggunakan media buku atau modul cetak; dan 4) Modul interaktif memiliki daya tarik yang baik dan terbukti meningkatkan motivasi siswa untuk tetap pada tugas belajarnya.

Kata Kunci: apresiasi prosa dan puisi, modul interaktif

1. PENDAHULUAN

Lahirnya Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional di tengah kehidupan kita berbangsa dan bernegara didasari bahwa sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan.

Salah satu cita-cita nasional bangsa Indonesia yang terdapat di pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea keempat adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam hal ini pemerintah bertanggung jawab terhadap pelaksanaan pendidikan di Indonesia. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Mata pelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran adaktif dalam setiap jenjang pendidikan, Bahasa Indonesia juga sebagai mata pelajaran yang ada di ujian nasional termasuk untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), jadi siswa diharapkan mampu menguasai setiap kompetensi dasar yang terdapat dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Semua tujuan pembelajaran bahasa Indonesia akan tercapai jika pembelajaran berlangsung secara efektif dan siswa mengalami pembelajaran yang bermakna serta ditunjang dengan sumber daya yang memadai. Keefektifan pembelajaran digambarkan oleh prestasi belajar yang dicapai siswa. Dengan kata lain, semakin efektif pembelajaran yang dilaksanakan, maka akan semakin meningkat prestasi belajar siswa. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum dapat mencapai

prestasi yang memuaskan. Hal tersebut tergambar pada hasil penelitian pendahuluan yang penulis lakukan untuk mengetahui kemampuan mengapresiasi prosa dan puisi pada siswa kelas XII Managemen Bisnis SMK Wiratama Kotagajah sebagai berikut.

Tabel 1.1 Kemampuan Siswa materi apresiasi prosa dan puisi

Nilai	Jumlah	Prosentase (%)
> 70	12	30,7
< 71	27	69,2
Jumlah	39	100

Table di atas menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengapresiasi prosa dan puisi presentasi masih rendah, karena baru 30,7% siswa yang berhasil melampaui kriteria ketuntasan minimal (KKM) Kompetensi Dasar yang ditetapkan pada mata diklat ini, yaitu 7,1. Padahal kompetensi ini sangat dibutuhkan siswa khususnya siswa-siswi di SMK Wiratama karena kompetensi ini merupakan kompetensi yang paling banyak muncul pada soal-soal yang diujikan pada Ujian Sekolah dan Ujian Nasional.

Rendahnya prestasi belajar siswa tersebut, bisa jadi disebabkan oleh

faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri, seperti rendahnya motivasi belajar, cara belajar yang kurang efektif, minimnya frekuensi dan jumlah waktu belajar, tingkat disiplin diri yang rendah maupun faktor-faktor yang berada di luar diri siswa seperti, kurang tepatnya strategi pembelajaran yang dipilih oleh guru dalam memotivasi siswa dalam belajar, memfasilitasi proses belajar, melayani perbedaan individu, menciptakan pembelajaran yang bermakna, mendorong terjadinya interaksi, serta kurangnya pemanfaatan media-media yang dapat memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan dalam pembelajaran serta meningkatkan gairah belajar para siswa untuk menguasai materi pelajaran secara utuh.

Mulyasa (2006:164) menyatakan bahwa, pembelajaran dapat berhasil jika guru memiliki beberapa kesiapan di antaranya menyiapkan proses pembelajaran, memahami dan menguasai standar kompetensi, memahami peserta didik, menggunakan metode yang bervariasi, mampu mengeliminasi bahan-bahan yang kurang penting, mengikuti perkembangan pengetahuannya mutakhir, dapat memotivasi peserta

didik, menghubungkan pengalaman yang lalu dengan kompetensi yang akan dikembangkan. Pendapat ini selaras dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang mensyaratkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakasa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Mengacu pada uraian tersebut di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengembangkan modul interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi apresiasi prosa dan puisi untuk sekolah menengah kejuruan.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang penulis lakukan didapatkan temuan bahwa guru masih mengalami kesulitan khususnya dalam menetapkan strategi dan metode yang tepat dalam pembelajaran, memberikan perhatian pada siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar, memberikan respon terhadap pertanyaan siswa, dan

menggunakan media yang tepat untuk meningkatkan perhatian siswa.

Hasil observasi ini juga menunjukkan masih rendahnya aktivitas siswa dalam pembelajaran khususnya dalam bertanya, mengerjakan tugas yang diberikan guru dan ketepatan mengumpulkan tugas, siswa menyatakan masih mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, guru belum mampu membagi perhatian dan memberikan respon yang merata pada siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran, kurangnya buku penunjang dalam pelajaran bahasa Indonesia, belum tersedianya modul cetak yang dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri, serta guru lebih banyak hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, dan belum memanfaatkan media pembelajaran secara variatif yang dapat mendorong motivasi siswa untuk belajar, serta waktu tatap muka yang singkat. Pelajaran bahasa Indonesia di SMK Wiratama Kotagajah hanya memiliki 3 jam tatap muka dalam penyampaian materi di masing-masing kelas jadi dalam 1 minggu hanya 1 kali tatap muka untuk pelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang mengacu pada temuan-temuan di

atas, diperlukan suatu inovasi dalam bentuk pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif sehingga dapat meningkatkan kualitas kinerja dan kualitas hasil pembelajaran mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi. Peningkatan kualitas kinerja guru dan peserta didik dalam pembelajaran dikemukakan Januszewski dan Molenda (2008: 35) ditandai dengan dapat memberikan pengalaman belajar yang baru dan lebih lebih berharga pada peserta didik, memberikan level pemahaman yang lebih dalam, dapat membantu peserta didik menguasai tingkat keterampilan yang lebih tinggi, dapat mengurangi waktu belajar, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Senada dengan pendapat ini, Reigeluth (2009: 77) mengemukakan 3 (tiga) kriteria untuk mengevaluasi seberapa baik suatu metode bekerja dalam mencapai hasil pembelajaran, yaitu: efektivitas, efisiensi, dan daya tarik.

Selain itu, modul yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini diharapkan dapat berfungsi sebagai pelengkap (komplemen) yang mampu melengkapi atau menunjang materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas agar dapat lebih memantapkan tingkat penguasaan siswa

terhadap materi pembelajaran yang disajikan guru di dalam kelas. Selain itu, modul ini juga diharapkan dapat berfungsi sebagai pengganti (substitusi) yang dapat menggantikan sebagian besar peran guru. Ini dapat menjadi alternatif sebagai sebuah model pembelajaran agar siswa dapat belajar secara mandiri dan secara luwes mengelola kegiatan pembelajarannya sesuai dengan waktu, gaya belajar, dan kecepatan belajar masing-masing.

Pemilihan modul interaktif sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas kinerja dan kualitas hasil pembelajaran bahasa Indonesia ini juga mengacu pada ketersediaan sarana dan prasana yang memungkinkan pemanfaatan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran di SMK Wiratama Kotagajah, dan hasil penelitian Mayer dan McCarthy (1995), dan Walton (1993) dalam Sidhu (2010: 24) bahwa pemanfaatan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar 56% lebih besar, konsistensi dalam belajar 50-60% lebih baik dan ketahanan dalam memori 25-50% lebih tinggi, sedangkan Riyana (2007: 6) menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat 1) memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, 2) mengatasi

keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik siswa maupun guru, 3) dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti meningkatkan motivasi dan gairah belajar para siswa untuk menguasai materi pelajaran secara utuh, mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya terutama bahan ajar yang berbasis ICT, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai kemampuan dan minatnya, dan memungkinkan para siswa untuk dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

Pengembangan modul interaktif ini menggunakan aplikasi Macromedia Flash 8 dan modle, karena aplikasi ini banyak digunakan untuk membuat aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk dan tutorial interaktif, animasi dan gambar konsisten dan fleksibel, kualitas gambarnya terjaga, waktu *loading*-nya yang cepat dan fitur-fitur lainnya yang dapat membantu pembuatan multimedia lebih cepat dan tepat (Chandra, 2004:1)

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) media pembelajaran

berupa multimedia interaktif mata diklat bahasa Indonesia materi apresiasi prosa dan puisi . Penelitian dan pengembangan ini mencakup proses pengembangan dan validasi produk sebagaimana dikemukakan Richey & Klein (2007 : 1) bahwa penelitian pengembangan adalah "*the systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional products and tools and new or enhanced models that govern their development*".

Borg dan Gall (1983: 775) mengajukan serangkaian tahap yang harus ditempuh dalam pendekatan ini, yaitu "*research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, and dissemination and implementation*".

Masing-masing dari tahapan tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

1. Melakukan penelitian pendahuluan (prasurvei) untuk mengumpulkan informasi (kajian pustaka dan pengamatan kelas), identifikasi permasalahan yang dijumpai dalam

- pembelajaran, dan merangkum permasalahan
2. Melakukan perencanaan. Aspek yang penting dalam perencanaan adalah pernyataan tujuan yang harus dicapai pada produk yang akan dikembangkan.
 3. Mengembangkan produk awal
 4. Melakukan uji coba tahap awal, yaitu evaluasi pakar bidang desain pembelajaran, teknologi informasi, dan multimedia.
 5. Melakukan revisi terhadap produk utama, berdasarkan masukan dan saran-saran dari hasil uji lapangan awal
 6. Melakukan uji coba lapangan, digunakan untuk mendapatkan evaluasi atas produk. Angket dibuat untuk mendapatkan umpan balik dari siswa yang menjadi sampel penelitian.
 7. Melakukan revisi terhadap produk operasional, berdasarkan masukan dan saran-saran hasil uji lapangan dan praktisi pendidikan.

Tahap ke-8 Uji Coba Operasional, Tahap ke-9 Perbaikan Produk Akhir, dan Tahap ke-10 Deseminasi tidak dilakukan. Dalam penelitian ini hanya dibatasi pada tahap ke-1 sampai tahap ke-7, sesuai dengan kebutuhan

penelitian karena keterbatasan waktu dan biaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Modul Interaktif

Pada tahap ini, penulis melakukan kajian terhadap produk-produk modul interaktif serupa yang sudah pernah dikembangkan sebelumnya. Tujuannya adalah untuk menguji dan membandingkan efektivitas fitur-fitur yang ada pada produk-produk tersebut agar dapat diterapkan pada media yang akan dikembangkan. Pada penelitian ini, penulis melakukan kajian terhadap 2 (dua) produk modul, yaitu modul yang berbentuk buku dan buku ajar (buku paket), dalam melakukan kajian, penulis merujuk pada kriteria yang dikemukakan (Lee & Owen, 2008:367), yaitu a) kriteria pembelajaran (*instructional criteria*), b) kriteria materi (*material review*), dan c) kriteria penampilan (*presentation criteria*).

Pada kriteria pembelajaran, baik produk modul berbentuk buku maupun buku ajar (buku paket) tidak dirancang sebagai media pada pembelajaran kompetensi dasar mengapresiasi prosa dan puisi mata pelajaran bahasa Indonesia, sehingga tidak sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mata

pelajaran ini. Kedua produk ini juga tidak memberikan informasi tentang kompetensi yang harus dikuasai pengguna setelah pembelajaran, serta tidak menyediakan evaluasi untuk mengukur penguasaan siswa setelah pembelajaran

Pada kriteria materi (*material review*) kedua produk sudah memenuhi kriteria pada aspek kebenaran materi secara konsep, ketepatan urutan penyajian materi, penggunaan bahasa yang baik dan benar, ketepatan penggunaan kata, istilah, dan kalimat, konsistensi penggunaan kata, istilah dan kalimat, dan kemudahan pengoperasian media yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri. Namun pada aspek kejelasan tujuan pembelajaran dan Kejelasan umpan balik (*feedback*) tidak terpenuhi.

Pada kriteria penampilan (*presentation criteria*), kedua produk sudah belum memenuhi kriteria kemudahan dalam proses pembelajaran, pemahaman teks dan narasi, kemenarikan tampilan gambar, sajian animasi, komposisi warna dan tata letak (*layout*) serta kemudahan pemahaman materi dan contoh, untuk belajar secara mandiri dan penumbuhan motivasi.

Berdasarkan hasil *review*, kedua produk tersebut telah memenuhi sebagian besar kriteria materi (*material review*), dan kriteria penampilan (*presentation criteria*) sehingga dapat diterapkan pada media yang akan dikembangkan, namun kriteria pembelajaran (*instructional criteria*) tidak dapat dipenuhi, karena kedua produk ini tidak dirancang sebagai media pembelajaran khusus untuk pembelajaran bahasa Indonesia materi mengapresiasi prosa dan puisi.

Berdasarkan hasil analisis pembelajaran yang dilakukan pada penelitian tahap kedua yang dituangkan dalam bentuk Garis Besar Pengembangan Program, dan bentuk penyampaian pesan pada modul interaktif dengan program modl, maka bahan-bahan yang dikumpulkan dipilah-pilah berdasarkan kebutuhan pengembangan, yaitu sebagai berikut.

1. Untuk substansi materi penulis mengacu pada dua hal sebagai berikut.
 - a. MODUL bahasa Indonesia unggul 3 2005 *Apresiasi Prosa dan Puisi* Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional

- b. Buku paket bahasa Indonesia 3 Diterbitkan oleh Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2008

2. Untuk melengkapi sajian modul interaktif, penulis menambahkan video pembacaan puisi dari WS. Rendra, video iklan oreo, dan video pementasan drama singkat.

2. Efektivitas Produk

Berdasarkan hasil *posttest* pada kelas kontrol diketahui bahwa rerata skornya adalah 70,17. Sedangkan rata-rata skor *posttest* pada kelas eksperimen adalah 73 lebih tinggi dari rerata skor *posttest* pada kelas kontrol. Dengan dukungan data yang berdistribusi normal dan homogen dan *test* yang menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{table} ($2,345 > 1,99$), terlihat adanya perbedaan yang signifikan dari pembelajaran yang menggunakan produk modul interaktif dan pembelajaran yang menggunakan media presentasi.

Peneliti melihat hal ini dengan mengacu pada pendapat Januszewski & Molenda (2008:5&55) bahwa *“to improve performance most often entails a claim of effectiveness: that the*

processes lead predictably to quality products, and that the products lead predictably to effective learning” dan *“technology can improve the performance not only of learners but also of those who design and deliver instruction. It can reduce learning time and increase learning effectiveness”*.

Berdasarkan pendapat di atas, efektivitas pembelajaran ditandai dengan bukan saja meningkatnya kualitas kinerja siswa, tapi juga kualitas kinerja guru dalam pembelajaran. Sebagaimana telah diuraikan sebelumnya, efektivitas pembelajaran sangat ditentukan oleh kinerja guru, karena guru memiliki pengaruh yang kuat dan tahan lama pada siswa mereka. Mereka secara langsung mempengaruhi bagaimana siswa belajar, apa yang mereka pelajari, seberapa banyak mereka belajar, dan cara mereka berinteraksi satu sama lain dan dunia di sekitar mereka.

Hasil evaluasi oleh ahli desain pembelajaran, secara umum desain pembelajaran dalam multimedia interaktif baik, dan layak diuji cobakan lebih lanjut setelah dilakukan revisi pada bagian yang diperlukan yaitu pemberian tombol kontrol suara pada

halaman pembuka dan revisi pada cover kemasan CD multimedia interaktif

3. Efisiensi Waktu Produk

Hasil uji efisiensi yang menunjukkan bahwa nilai rasio perbandingan waktu yang diperlukan pada pembelajaran dengan modul interaktif lebih besar dari pada pembelajaran menggunakan media presentasi membuktikan bahwa modul terbukti efisien digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia materi mengapresiasi prosa dan puisi

POKOK BAHASAN	WAKTU TATAP MUKA	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mengenai Prosa dan puisi	1 jam (45 menit)	2 jam (90 menit)
Mempelajari bentuk-bentuk prosa dan puisi	1 jam (45 menit)	2 jam (90 menit)
Mempelajari unsur-unsur intrinsik	2 jam (90 menit)	4 jam (180 menit)

dalam prosa dan puisi		
Memerankan tokoh dalam video	2 jam (90 menit)	4 jam (180 menit)
Mendeklamasikan sebuah puisi	2 jam (90 menit)	4 jam (180 menit)

4. Daya Tarik Produk

Dari hasil angket pada uji coba kelompok besar diperoleh data bahwa pada aspek kemenarikan modul interaktif 82,86% responden menyatakan baik sekali dan 17,14% menyatakan baik. Pada segi Kesesuaian penggunaan warna tulisan dengan warna latarnya 74,29 % responden menyatakan baik sekali dan 25,21% menyatakan baik. Pada segi tingkat keterbacaan teks pada program tutorial 82,86 responden menyatakan baik sekali dan 17,14% menyatakan baik. Pada segi keselarasan penggunaan musik pengiring, 65,71% responden memberikan penilaian baik sekali, dan 34,29% menyatakan baik. Sedangkan pada segi penggunaan video yang disajikan memperjelas isi pesan 62,86

memberikan penilaian baik sekali dan 37,14% menyatakan baik.

Pada aspek interaktivitas, 97,14% responden menyatakan bahwa fasilitas dalam tutorial interaktif dalam membantu pengguna berinteraksi misalnya menjawab pertanyaan dan mendapat respon dari tutorial interaktif baik sekali, sementara 2,86% menyatakan baik. Sedangkan pada aspek kemudahan penggunaan, 76,43% responden memberikan penilaian baik sekali pada segi kemudahan mengoperasikan tutorial interaktif, 23,81% responden memberikan penilaian baik. Pada segi kemudahan navigasi/berpindah dari satu menu sub menu ke lainnya dalam tutorial interaktif serta fasilitas tutorial interaktif dalam memudahkan pengguna mempelajari *software* presentasi 88,57% responden memberikan penilaian baik sekaligus 11,43% memberikan penilaian baik, sedangkan pada segi petunjuk yang terdapat dalam tutorial interaktif 77,14% responden memberikan penilaian baik sekali dan 22,46% menyatakan baik.

Hasil rekapitulasi prosentase kemenarikan diperoleh kesimpulan bahwa 73,71% responden memberikan

penilaian sangat baik pada aspek kemenarikan tutorial interaktif dan 23,29% memberikan penilaian baik. Pada aspek interaktivitas 97,14% responden memberikan penilaian sangat baik dan 2,86% memberikan penilaian baik. Pada aspek kemudahan penggunaan 78,57% responden memberikan penilaian sangat baik dan 21,43% memberikan penilaian baik. Pada aspek peran tutorial interaktif dalam proses pembelajaran 85% responden memberikan penilaian sangat baik dan 15% memberikan penilaian baik. Sedangkan pada aspek petunjuk yang terdapat dalam program modul dan fasilitas modul interaktif dalam memudahkan pengguna mempelajari materi apresiasi prosa dan puisi 100% responden memberikan penilaian baik sekali.

Secara keseluruhan, hasil rekapitulasi angket pada penilaian daya tarik modul interaktif menunjukkan bahwa 80% responden menyatakan bahwa daya

tarik modul interaktif hasil penelitian dan pengembangan ini sangat baik.

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa:

- 1) Program modul interaktif pada kompetensi dasar mengapresiasi prosa dan puisi di kelas XII SMK Wiratama kotagajah berbentuk aplikasi *modl* merupakan modul interaktif pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia yang dikemas dalam keping CD dengan judul program "Multimedia interaktif *modul interaktif materi apresiasi prosa dan puisi*."
- 2) Pembelajaran menggunakan modul interaktif mampu meningkatkan kemampuan belajar siswa pada materi apresiasi prosa dan puisi dibanding dengan pembelajaran yang menggunakan media presentasi atau dengan modul cetak.
- 3) Pembelajaran dengan modul interaktif kompetensi dasar mengapresiasi prosa dan puisi di kelas XII SMK Wiratama kotagajah memiliki efisiensi berupa

penghematan waktu lebih besar dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media presentasi dan modul cetak

- 4) Program modul interaktif pada kompetensi mengapresiasi prosa dan puisi di kelas XII SMK Wiratama kotagajah ini memiliki daya tarik yang baik.

5.2 Implikasi

- 1) Produk pembelajaran yang baik harus memenuhi kriteria efektifitas, efisiensi dan daya tarik. Efektifitas berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran, efisiensi berkaitan dengan penggunaan waktu, tenaga, dan biaya untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, dan daya tarik berkaitan dengan bagaimana memotivasi siswa untuk tetap pada tugas belajarnya. Di samping itu pengembangan suatu produk pembelajaran harus didasarkan pada hasil analisis kebutuhan sehingga produk yang akan dikembangkan benar-benar relevan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan dan relevan dengan karakteristik peserta didik yang menjadi sasaran kegiatan pembelajaran.
- 2) Selain terbatasnya ketersediaan media dan alokasi waktu untuk pembelajaran mata pelajaran ,

permasalahan lain yang umumnya terjadi pada pembelajaran komputer adalah tingkat kecepatan belajar siswa yang berbeda sering menyebabkan guru yang mengampu mata diklat ini harus menjelaskan hal yang sama berulang-ulang, karena pada saat sebagian siswa terbentur pada suatu masalah, siswa lainnya belum sampai pada permasalahan tersebut. Program ini dibuat dalam rangka mengatasi kesulitan tersebut, di mana pada saat siswa terbentur pada suatu permasalahan, siswa tersebut dapat mencari sendiri solusinya pada program multimedia interaktif ini. Dengan demikian tidak lagi harus menjelaskan hal yang sama berulang kali sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien.

- 3) Merujuk pada definisi teknologi pendidikan sebagai studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber daya teknologi yang sesuai dan definisi model penelitian dan pengembangan, sebagai suatu penelitian sistematis pada proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan

membangun sebuah dasar empiris untuk penciptaan produk-produk pembelajaran, seharusnya menjadi prioritas utama para peneliti di bidang teknologi pendidikan untuk dapat memfasilitasi belajar, meningkatkan kinerja dan memecahkan masalah-masalah belajar. Namun banyak kalangan yang memandang penelitian dan pengembangan sebagai suatu penelitian yang rumit karena selain memerlukan waktu yang lama juga tenaga dan biaya yang tidak sedikit. Pada kenyataannya penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik dan target dapat tercapai. Hal ini dapat menjadi pijakan empirik bagi peneliti lain untuk melakukan hal yang sama dengan obyek yang berbeda.

5.3 Saran

Berdasarkan simpulan, saran dari peneliti adalah sebagai berikut.

- 1) Bagi sekolah, modul interaktif dapat dijadikan dan dipergunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas, efisiensi pembelajaran dan mampu memotivasi siswa untuk tetap terlibat dan pada tugas belajar baik pada mata pelajaran bahasa Indonesia maupun mata pelajaran

lain

- 2) Bagi guru-guru mata pelajaran bahasa Indonesia, Produk modul interaktif hasil penelitian pengembangan ini dapat dimanfaatkan seoptimal mungkin memfasilitasi belajar, meningkatkan kinerja dan memecahkan masalah-masalah belajar pada pembelajaran bahasa Indonesia, sebagai pelengkap (*complement*), yaitu untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas dan sebagai *reinforcement* (pengayaan) yang bersifat *enrichment* atau remedial bagi siswa, juga pengganti (*substitute*), karena produk tutorial interaktif ini dapat digunakan untuk belajar secara mandiri.
- 3) Bagi siswa, modul interaktif dapat digunakan untuk belajar secara mandiri, sehingga memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip untuk memecahkan masalah, dan membangkitkan keingintahuan, dan memotivasi siswa untuk bereksplorasi dan melakukan penemuan diri secara terstruktur.

DAFTAR PUSTAKA

Borg, Walter R. & Gall, Meredith D. 1983. *Educational research. an introduction* (4th ed.). New York: Longman Inc.

Januszewski & Molenda. 2008. *Educational Technologi A definition with Commentary*. USA: Taylor & Francis Group, LLC

Lee. W.W. & Owens. D L. *Multimedia-Based Instructional Design*, (2nd Ed.) San Francisco: Pfeiffer

Mulyasa, E. 2006. *Implementasi Kurikulum 2004: Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: Rosdakarya

Reigeluth, C.M & Chellman, A.C. 2009. *Instructional-Design Theories and Models Volume III, Building a Common Knowledge Base*. New York: Taylor & Francis

Richey, R.C & Klein J.D. 2007. *Design and Development Research Methods, Strategies, and. Issues*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

Riyana, Cipi. 2007. *Pedoman Pengembangan Multimedia Interaktif*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia

Sidhu, Manjit Singh. 2010. *Technology-Assisted Problem Solving for Engineering Education: Interactive Multimedia Applications*. New York: IGI Global

