

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS CANVA PADA PENDIDIKAN DAN PELATIHAN (DIKLAT) BALAI BESAR GURU PENGGERAK JAWA BARAT

Sutomo¹, Nurdin Ibrahim², Rudi Hartono³

¹Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

sutomoppgejas@gmail.com

Abstrak: Peningkatan kompetensi Pendidik dan Tenaga Kependidikan salah satunya dilakukan dengan cara melakukan kegiatan Pendidikan dan Pelatihan (Diklat), Diklat ini dilakukan dengan tiga moda, yaitu tatap muka, jarak jauh, atau gabungan antara keduanya. Apapun modanya keberadaan bahan ajar sangat diperlukan untuk memperlancar tujuan dari diklat tersebut. Pengembangan modul untuk diklat jarak jauh sangat diperlukan untuk mendukung tercapainya diklat. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui prosedur pengembangan e-modul berbasis canva pada diklat Balai Besar Guru Penggerak (BBGP) Jawa Barat, mengetahui kelayakan pengembangan e-modul berbasis canva pada diklat BBGP Jawa Barat. Metode penelitian yang digunakan adalah research and development (R & D) dengan mengacu pada model ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh validitas ahli materi yaitu Seorang Pengembang Teknologi Pembelajaran ahli Madya BBGP Jawa Barat sebesar 78,4 % dengan katagori layak, validitas ahli media seorang PTP ahli muda di BBGP Jawa Barat sebesar 78,4 % dengan katagori layak, dan Validitas ahli desain Instruksional seorang dosen Media dari Universitas Muhammadiyah jakarta sebesar 82,4 % dengan katagori sangat layak, sehingga rata rata validitas sebesar 79, 73 dengan katagori layak.

Kata kunci : E-modul, validitas, layak

I. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kunci kemajuan suatu bangsa. Tidak ada bangsa yang maju, yang tidak didukung pendidikan yang kuat. Untuk mendukung pendidikan yang kuat maka perlu dilakukan peningkatan kompetensi Pendidik dan tenaga Kependidikan. Peningkata kompetensi Pendidik dan Tenaga kependidikan tersebut biasa disebut pendidikan dan pelatihan (Diklat). Moda pelaksanaan diklat ada yang tatap muka, ada yang daring, ada yang gabungan antara keduanya. Salah satu Perangkat diklat adalah modul. Jika moda diklat tatap muka maka modul yang dipakai adalah modul cetak, jika moda diklat daring maka modul yang di pakai berbentuk e-modul. E-Modul yang ada umumnya mempunyai format pdf, yang hanya bisa diakses oleh PC atau laptop, sementara oleh HP hanya Tertentu saja. Peneliti ingin mengembangkan e-modul yang lebih menarik, yang bisa diakses baik oleh PC, laptop maupun HP. Atas dasar itulah peneliti mengambil judul pengembangan e-modul pada pendidikan dan pelatihan (diklat) Balai Besar Guru Penggerak Jawa Barat. Penelitian tentang e-modul telah dilakukan oleh lutfil Hirzam (1), melakukan penelitian bertujuan untuk pengembangan e-modul mata pelajaran instalasi listrik pada pembelajaran daring.

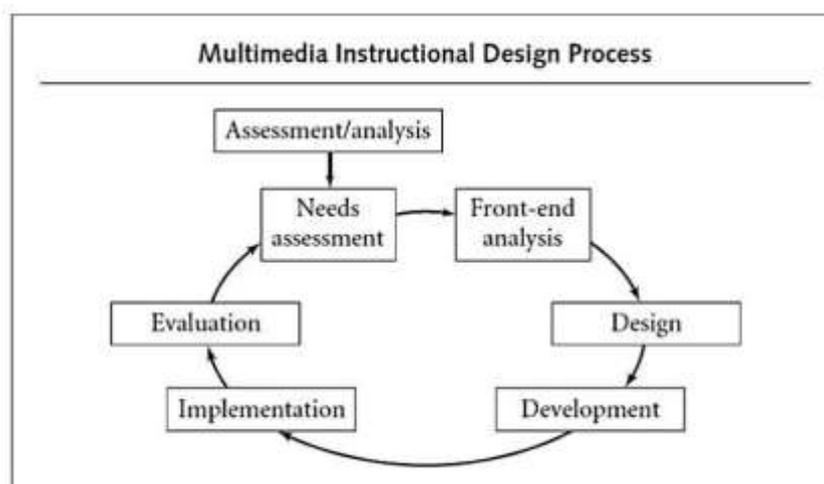
Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yang memenuhi validasi oleh ahli materi mencapai 93 %, dengan katagori sangat valid, ahli desain pembelajaran mencapai 91 % dengan katagori valid, ahli media mencapai 93% denan katagori valid, dan 90% persentasi

untuk efektifitas penggunaan media. Implikasi dari hasil penelitian ini adalah dapat memicu, memperkuat minat siswa untuk belajar secara mandiri dan proses pembelajaran lebih efektif. Sidiq (2) melakukan penelitian bertujuan untuk mengembangkan e-modul interaktif berbasis android pada mata kuliah strategi belajar mengajar, penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yang memenuhi validasi oleh ahli materi mencapai 93 %, dengan katagori sangat valid, ahli desain pembelajaran mencapai 82 % dengan katagori valid, ahli media mencapai 86 % denan katagori valid, dan 86% persentasi untuk efektifitas penggunaan media. Implikasi dari hasil penelitian ini adalah dapat membangun, memicu, memperkuat minat mahasiswa untuk belajar secara mandiri dan proses pembelajaran lebih efektif Pada kedua penelitian diatas menggunakan mahasiswa dan siswa sebagai sampelnya, peneliti ingin pengembanganya dan peserta pelatihan sebagai sampelnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui prosedur pengembangan e-modul pada diklat BBGP jawa barat, untuk mengetahui kelayakan pengembangan e-modul pada diklat BBGP Jawa Barat,

II. Metode

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Research and development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut.

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji kevalidan produk tersebut agar dapat berfungsi diperlukan penelitian untuk menguji kevalidan produk tersebut Pada penelitian ini dikembangkan bahan ajar yang bersifat multi bahan yaitu e-modul. Subyek dalam penelitian ini adalah e-modul diklat multi media. Penelitian ini mengacu pada model ADDIE. Lihat gambar berikut



Gambar 1. Multimedia Instructional Design Process

Sebelum melakukan pembuatan media pembelajaran dilakukan kegiatan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan ini dilakukan guna melihat gambaran dilapangan yang berkaitan dengan proses pembelajaran pada diklat multi media di BBGP Jawa Barat. Proses yang dilakukan peneliti adalah menganalisis literatur yang terkait dengan pengembangan

bahan ajar khususnya tentang e-modul dan menggali informasi dengan fasilitator untuk mengetahui masalah atau hambatan yang dihadapi dilapangan sehubungan dengan pembelajaran pada diklat multi media. Setelah produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain instruksional, maka dapat diketahui kelemahan dan kekurangan dari e-modul yang diproduksi tadi.

Kekurangan tersebut kemudian diperbaiki untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi. Apabila perubahan perubahan yang dihasilkan produk baru tersebut sangat besar dan mendasar evaluasi formatif yang kedua perlu dilakukan, tetapi apabila perubahan itu tidak terlalu besar dan tidak mendasar, produk baru tersebut sudah dikatakan valid.

Desain E-modul meliputi halaman sampul, materi, tautan-tautan, dan evaluasi. Langkah berikutnya adalah development, yaitu memasukan hal hal yang sudah di desain ke dalam aplikasi canva. Implementasi merupakan langkah berikutnya e-modul diuji cobakan kepada peserta terbatas, masukan masukan kepada peserta kegiatan diperlukan untuk penyempurnaan e-modul tersebut. Yang terakhir adalah evaluasi, penggunaan e-modul di evaluasi, jika perlu perbaikan akan dilakukan perbaikan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah menghasilkan media pembelajaran berupa pengembangan E-modul, dengan menggunakan model ADDIE

Analisis telah dilakukan tentang perlunya modul yang menyenangkan untuk digunakan peserta diklat. Desain e -modul pembelajaran di awali dengan desain sampul depan, kata pengantar, daftar isi, materi,tautan tautan, dan evaluasi. Ketika mendesain konsultasi dengan ahli materi, ahli media dan ahli desain instruksional Tabel persentase kelayakan menurut Sugiono adalah sebagai berikut :

Tabel 1 Persentase Penilaian Kelayakan

| Persentase | Katagori |
|-------------|--------------------|
| 81 % - 100% | Sangat Layak |
| 61 % - 80 % | Layak |
| 41 % - 60 % | Cukup layak |
| 21 % - 40 % | Tidak layak |
| 0% - 20 % | Sangat Tidak layak |

Validitas ahli materi terdiri dari 25 butir, yang terbagi menjadi 3 aspek, jelasnya lihat tabel berikut : Tabel 2 Rincian Aspek Penilaian dan Banyak Butir Pertanyaan Pada Modul Pembelajaran Oleh Ahli Materi.

Tabel 2 Rincian Aspek Penilaian

| Aspek | Banyak Butir |
|---------------------|--------------|
| Dampak Pembelajaran | 6 |
| Isi Materi | 11 |
| Implementasi | 8 |
| Jumlah | 25 |

Validitas oleh ahli materi didapatkan validitas 78,4 hasil ini menurut sugiyono dikatakan layak, dengan revisi masukan penugasan di akhir materi. Validitas ahli media ada 25 butir, yang terbagi menjadi 4 aspek, jelasnya lihat tabel berikut :

Tabel 3 Rincian Aspek Penilaian dan Banyak Butir Pertanyaan Pada Modul Pembelajaran Oleh Ahli Media

| Aspek | Banyak Butir |
|--------------------------------|--------------|
| Kelayakan tampilan | 6 |
| Kelayakan kemudahan penggunaan | 8 |
| Kelayakan konsistensi | 3 |
| Kelayakan kemanfaatan | 4 |
| Kelayakan kegrafikan | 4 |
| Jumlah | 25 |

Validitas oleh ahli media didapatkan validitas 78,4 dengan katagori layak dengan revisi penulisan judul disesuaikan dengan konten. Validitas ahli desain instruksional ada 25 butir, yang terbagi menjadi 3 aspek, jelasnya lihat tabel berikut :

Tabel 4 Rincian Aspek Penilaian dan Banyak Butir Pertanyaan Pada Modul Pembelajaran Oleh Ahli Materi

| Aspek | Banyak Butir |
|---------------------|--------------|
| Dampak pembelajaran | 6 |
| Isi materi | 11 |
| Implementasi | 8 |
| Jumlah | 25 |

Validitas oleh ahli desain instruksional didapat validitas 82,4 dengan katagori sangat layak, revisinya adalah petunjuk penggunaan modul belum ada, link youtube sebaiknya dibuat sendiri. Untuk jelasnya lihat tabel berikut :

Tabel 5. Rata-rata validitas ahli

| No | Responden | Validitas |
|----|-------------------------------------|-----------|
| 1 | Validitas ahli materi | 78,4 |
| 2 | Validitas ahli media | 78,4 |
| 3 | Validitas ahli desain instruksional | 82,4 |
| | | 79,73 |

IV. KESIMPULAN

Penelitian pengembangan E-modul berbasis canva pada pendidikan dan pelatihan (diklat) Balai besar Guru Penggerak Jawa barat dikembangkan dengan model ADDIE. Penelitian ini meliputi tahapan Analisis, Desain, Development, Implementasi dan Evaluasi. Hasil 3 validator, yaitu validator ahli materi sebesar 78,4 % katagori layak, validator ahli media sebesar 78,4 % katagori layak, vaidator ahli desain instruksional sebesar 82,4 % , sehingga rata rata adalah 79,73 katagori layak.

Implikasi dari penelitian ini adalaah dapat memicu dan memperkuat minat peserta diklat untuk belajar secara mandiri dalam proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, I. (2010). Pengembangan bahan ajar. Bahan Kuliah Online. Direktori UPI. Bandung.
- 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), 11–16.
- Nugraha, A. (2015). Penggunaan e-module pembelajaran pada konsep sifat koligatif larutan untuk mengembangkan kemampuan literasi kimia siswa: penelitian kelas terhadap siswa kelas XI F 2 SMK Farmasi As-shifa Ciparay. UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Rivai, A., & Sudjana, N. (2007). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Sujud. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soenarto. (2013). Konsep dasar metode penelitian dan pengembangan (research and development). Dalam *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Dikmenjur (2008), *Kurikulum SMK Jakarta*, Dikmenjur
- Purwanto dkk. 2007. *Pengembangan Modul*. Jakarta: Pendidikan PUSTEKKOM Depdiknas UU No.14 tahun 2005, tentang Undang Undang Tentang Guru dan Dosen
- Pribadi, BA. 2014. *Model Desain Sistem Pembelajaran: Langkah Penting Merancang Kegiatan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas*. Jakarta: Dian Rakyat



- Putra, Nusa. 2011. Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar, Jakarta: Penerbit Raja Grafindo Persada
- Riyanto, Yatim. 2010. Metodologi penelitian pendidikan. Surabaya: Penerbit SIC
- Rusman dkk. 2011. Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Jakarta. Penerbit: Rajawali Pres.
- Sadiman, Arief. 2009. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta. Penerbit: Raja Grafindo Persada.
- Sukardi, 2012. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Penerbit PT. Bumi Aksara.
- Surya, Darma. 2012. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada pelajaran. Tesis