

**PENGEMBANGAN MODUL DAN CD PEMBELAJARAN PADA MATA
PELAJARAN TIK SMP KELAS VIII SEMESTER SATU**

TESIS



**SARI SUSANTI
2009/51752**

**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam
mendapatkan gelar Magister Pendidikan**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM PASCA SARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

ABSTRACT

Sari Susanti, 2011. Development of Interactive Modules On Subject Information and Communication Technology Class VIII SMP. Thesis Graduate Program in the State University of Padang.

This study aims to produce instructional media in the form of interactive modules that are valid, practical and effective for learning Information and Communication Technology (ICT). The research is motivated from observations and interviews with authors ICT teacher in junior high I shadow the South Coast. Learning ICT in schools can not be done one time to learn but need to be repeated by students, so that the material of learning that can be mastered by students. In addition to teaching knowledge of computers in schools, ICT learning also requires students to be proficient in using computers. In general the number of computers in schools is still limited, this has resulted in students is difficult to repeat and understand the learning undertaken.

This type of research is the development of research using the model of IDI (Instructional Development Institute). This model was developed through four phases, namely requirements analysis, pendisainan, evaluation, and revision. To see whether this interactive module is valid, practical and effective, researchers conducted a test expert, one-to-one/perorangan evaluation, small group evaluation, and field tests with a view of learning activities and student learning outcomes. The prototype was validated by two experts, experts validate the constructs and content of interactive modules. Experts composed of professors of Technology Postgraduate Education UNP and one person is a teacher of ICT practitioners SMPN I shadow the South Coast. Interactive module is tested on 27 people a class VIII student SMP I Bayang South Coast praktikalitas to know the level and effectiveness. Praktikalitas interactive data modules obtained from the questionnaire practicality of interactive modules by teachers and questionnaires practicality of interactive modules by the students. Effectiveness data obtained from observation of the activities of students and teachers for learning and student learning outcomes.

The results showed that the interactive modules on aspects of the display is very valid (86%), aspects of the material is very valid (100%), aspects of the presentation is very valid (93%) as well as aspects of language and legibility sudah highly valid (96%). Interactive module of the facet praktikalitas show that praktikalitas by teachers is very practical (86%) and praktikalitas by students in general have very practical (97%). Interactive module effectively enhance students' learning outcomes where students get very good value 88.9%, both 7.4% and 3.7% is good enough.

ABSTRAK

Sari Susanti, 2011. Pengembangan Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi SMP Kelas VIII Semester Satu Tesis. Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan modul interaktif yang valid, praktis dan efektif untuk pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan dan wawancara penulis dengan guru TIK di SMP I Bayang Pesisir Selatan. Pembelajaran TIK di sekolah tidak bisa dilakukan satu kali belajar tetapi perlu diulang oleh siswa, agar materi dari pembelajaran itu bisa dikuasai oleh siswa. Disamping mengajarkan pengetahuan komputer di sekolah, pembelajaran TIK juga menuntut siswa menjadi mahir dalam menggunakan komputer. Disekolah pada umumnya jumlah komputer masih terbatas, hal ini mengakibatkan siswa sulit untuk mengulang dan memahami pembelajaran yang dilakukan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model IDI (*Instructional Development Institute*). Model ini dikembangkan melalui empat tahapan, yaitu analisis kebutuhan, pendisainan, evaluasi, dan revisi. Peneliti melakukan uji pakar, evaluasi perorangan, evaluasi kelompok kecil, dan uji lapangan. Prototipe ini divalidasi oleh dua orang pakar. Pakar terdiri dari dosen Teknologi Pendidikan Pasca sarjana UNP dan satu orang praktisi yaitu guru TIK SMPN I Bayang Pesisir Selatan. Modul interaktif diujicobakan pada 27 orang siswa kelas VIII untuk mengetahui praktikalitas dan efektifitas. Data praktikalitas modul interaktif diperoleh dari hasil angket kepraktisan oleh guru dan angket kepraktisan oleh siswa. Data efektifitas diperoleh dari pengamatan terhadap aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul interaktif pada aspek tampilan sudah sangat valid (86%), aspek materi sudah sangat valid (100%), aspek penyajian sudah sangat valid (93%) serta aspek bahasa dan keterbacaan sudah sangat valid (96%). Modul interaktif dari segi praktikalitas menunjukkan bahwa praktikalitas oleh guru sudah sangat praktis (86%), praktikalitas oleh siswa pada umumnya sudah sangat praktis (97%). Modul interaktif efektif meningkatkan hasil belajar para siswa dimana siswa yang mendapatkan nilai amat baik 88,9%, baik 7,4% dan cukup baik 3,7%.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan limpahan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua. Sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul **“Pengembangan Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran TIK SMP Kelas VIII Semester Satu “**.

Penulisan tesis ini terwujud berkat bantuan dari berbagai pihak, maka penulis menyampaikan terimakasih dan penghargaan setulusnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Z. Mawardi Effendi, M. Pd selaku Rektor Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam memanfaatkan sarana dan prasarana selama perkuliahan.
2. Prof. Dr. H. Mukhaiyar, M. Pd selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam perkuliahan pada Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Prof. Dr. H. Z. Mawardi Effendi, M. Pd sebagai pembimbing I dan bapak Dr. Ramalis Hakim , M. Pd sebagai pembimbing II, yang telah bersedia memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi, serta ketelitian dan kesabaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.
4. Bapak Prof. Ungsi Antara Oku Marmai, Ibu Prof. Festiyed, M. Si, Bapak Dr. Darmansyah, M. Pd sebagai kontributor/ penguji yang telah memberikan bimbingan, masukan, saran-saran, arahan dan koreksi selama penulisan tesis ini.

5. Bapak Dr. Darmansyah, Bapak Dr. Ridwan, M.Sc. Ed. Sebagai validator dan telah banyak memberikan bimbingan, masukan, saran-saran, arahan dan koreksi dalam pengembangan media pembelajaran (Modul Interaktif).
6. Bapak Ali Amri, S.Pd selaku Kepala sekolah SMP Negeri 1 Bayang
7. Dina Septia selaku Guru mata pelajaran TIK SMP Negeri 1 Bayang
8. Bapak/Ibu dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan ilmu yang sangat berarti bagi penulis.
9. Rekan-rekan seperjuangan, mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan PPS Universitas Negeri Padang Angkatan 2009, tetap semangat dan selalu terjalin silahtuhrahim
10. Semua pihak yang telah memberikan bantuannya dalam menyelesaikan tesis ini.

Akhirnya, ke hadirat Allah jualah tempat penulis memohon, semoga segala bantuan yang telah Bapak/Ibu berikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Nya. Semoga tesis ini bermanfaat dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Amin Ya Robbal Alamin.

Padang, Juni 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRACT

ABSTRAK

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah Pengembangan	7
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	8
E. Pentingnya Pengembangan.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
G. Definisi Istilah	10

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teoritis	11
1. Modul Interaktif.....	11
a. Pengertian Modul Interaktif.....	11
b. Ciri-ciri Pengajaran dengan Modul Interaktif.....	13
c. Tujuan Pengajaran dengan Modul Interaktif	15

d. Unsur-unsur Modul Interaktif.....	17
e. Langkah-langkah dalam penyusunan Modul Interaktif..	18
f. Keunggulan Multimedia Interaktif	19
g. Aspek-aspek dalam modul interaktif	20
h. Peralatan Dalam Pengembangan Modul Interaktif.....	22
i. Kerangka Modul interaktif	24
2. Peranan Guru dalam Pengajaran dengan Modul interaktif .	25
B. Media Berbasis Komputer	26
C. Microsoft Word	29
BAB III. METODE PENGEMBANGAN	
A. Model Pengembangan	30
B. Prosedur Pengembangan.....	32
C. Subjek Uji Coba.....	38
D. Teknik Pengumpulan Data	38
E. Teknik Analisis Data	39
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	43
B. Tahap Perancangan/ Desain Modul Interaktif.....	45
C. Evaluasi/ Revisi Modul Interaktif	47
D. Pembahasan.....	67
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	75

B. Implikasi.....	75
C. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Diagram alur berpikir Pengembangan Modul Interaktif (Adaptasi dari Akker).....	37
2. Desain Prototipe Pertama.....	47
3. Desain Revisi Prototipe Pertama	56
4. Desain Revisi Prototipe kedua	64

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kategori Nilai Angket	40
2. Analisis Data angket.....	40
3. Analisis Lembar Pengamatan	41
4. Kategori Kepraktisan Perangkat Pembelajaran	42
5. Kategori daya serap hasil belajar siswa.....	42
6. Aspek Penilaian Tampilan (Interface) Prototipe Pertama	49
7. Aspek Penilaian materi, Penyajian, dan Bahasa pada prototype pertama	50
8. Saran Validator Media Pembelajaran untuk Prototipe Pertama	51
9. Analisis Praktikalitas oleh Guru pada prototype pertama	53
10. Saran/Komentar Guru Terhadap Prototipe Pertama	53
11. Komentar siswa terhadap Prototipe Pertama	53
12. Saran/Komentar Siswa Terhadap Prototipe Pertama	54
13. Aspek Penilaian Tampilan (Interface) Prototipe kedua	57
14. Aspek Penilaian materi, Penyajian, dan Bahasa pada prototype kedua	59
15. Saran Validator Media Pembelajaran untuk Prototipe kedua	59
16. Analisis Praktikalitas oleh Guru pada prototype kedua	61
17. Saran/Komentar Guru Terhadap Prototipe kedua	61
18. Komentar siswa (<i>Small Group</i>) terhadap Prototipe kedua	62

19. Saran/Komentar Siswa Terhadap Prototipe kedua	62
20. Aspek Penilaian Tampilan (Interface) Prototipe ketiga	64
21. Susunan Modul Interaktif	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar angket validasi aspek tampilan pada prototipe 1	79
2. Analisis validasi aspek tampilan pada prototipe 1	80
3. Analisis penyajian materi aspek tampilan pada prototipe 1	81
4. Lembar angket validasi aspek bahasa pada prototipe 1	82
5. Analisis validasi aspek bahasa pada prototipe 1	83
6. Analisis penyajian materi aspek bahasa pada prototipe 1	84
7. Angket kepraktisan oleh guru pada prototipe 1	85
8. Analisis kepraktisan oleh siswa pada prototipe 1	86
9. Lembar pengamatan aktivitas guru pada prototipe 1	87
10. Lembar pengamatan aktivitas siswa pada prototipe 1	88
11. Lembar angket validasi aspek tampilan pada prototipe 2	89
12. Analisis validasi aspek tampilan pada prototipe 2	90
13. Analisis penyajian materi aspek tampilan pada prototipe 2	91
14. Lembar angket validasi aspek bahasa pada prototipe 2	92
15. Angket kepraktisan oleh guru pada prototipe 2	93
16. Angket kepraktisan oleh siswa pada prototipe 2	94
17. Lembar pengamatan aktivitas guru pada prototipe 2	95

18. Lembar pengamatan aktivitas siswa pada prototipe 2.....	96
19. Lembar angket validasi aspek tampilan pada prototipe 2	97
20. Analisis validasi aspek tampilan pada prototipe 3	98
21. Analisis penyajian materi aspek tampilan pada prototipe 3.....	99
22. Rekapitulasi hasil belajar siswa	100

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam BAB I akan diuraikan tentang latar belakang masalah, Rumusan Masalah Pengembangan, Tujuan Pengembangan, dan Spesifikasi Produk yang Dihasilkan. Selain itu juga dijelaskan pentingnya pengembangan, Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan dan Definisi Istilah.

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah tradisional (sekolah biasa) masih banyak waktu yang digunakan siswa untuk mendengarkan dan mencatat. Sedangkan proses belajar itu sendiri berjalan dengan kekurangan waktu. Bahkan banyak kegiatan belajar yang sebenarnya terjadi di luar pengawasan guru. Keadaan demikian tidak memungkinkan guru mengawasi dan membantu siswa dalam mencari kebiasaan yang baik dalam mengajar, sedangkan waktu sekolah kurang dimanfaatkan untuk keaktifan belajar tetapi hanya untuk mendengarkan dan mencatat keterangan-keterangan pelajaran yang diberikan oleh guru. Di samping itu yang perlu diperbaiki dari pengajaran sistem tradisional yang sangat klasikal ialah anggapan bahwa semua anak mempunyai kemampuan dan kecepatan belajar yang sama sehingga dalam waktu yang sama semua murid dianggap akan dapat menyelesaikan volume pelajaran yang sama. Anggapan itu sebenarnya keliru, pada kenyataannya di dalam kelas selalu ada anak yang cepat, anak yang rata-rata dan anak yang lambat dalam mengikuti pelajaran.

Pembelajaran TIK merupakan salah satu pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar karena pembelajaran TIK tidak bisa dilakukan dengan metode konvensional.

Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menggunakan media komputer sebagai media utama untuk melaksanakan proses pembelajaran. Dalam pembelajaran TIK siswa dituntut untuk aktif dan dapat mengembangkan materi yang sebelumnya mereka pelajari karena materi yang disajikan dalam pembelajaran TIK saling berhubungan dan saling melengkapi antara satu materi dengan yang lainnya.

Teknologi Informasi dan Komunikasi pada saat sekarang ini memiliki peranan yang sangat penting. Dimana TIK digunakan oleh hampir seluruh dari kehidupan manusia. Jadi TIK tidak lagi sebagai pelengkap saja akan tetapi bisa dijadikan oleh manusia untuk sasaran ketergantungan manusia dalam melakukan aktivitasnya sehari-hari (Darmansyah: 2010).

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan dan wawancara penulis dengan guru TIK di SMP I Bayang Pesisir Selatan. Pembelajaran TIK di Sekolah tidak bisa dilakukan satu kali belajar tetapi perlu diulang oleh siswa, agar materi dari pembelajaran itu bisa dikuasai oleh siswa-siswi tersebut. Disamping mengajarkan pengetahuan komputer di sekolah, pembelajaran TIK juga menuntut siswa menjadi mahir dalam menggunakan komputer. Di Sekolah pada umumnya jumlah komputer masih terbatas, hal ini mengakibatkan siswa sulit untuk mengulang dan memahami pembelajaran yang dilakukan. Bahan pembelajaran yang disediakan dalam buku

paket akan membingungkan siswa karena siswa tidak dapat melihat pembelajaran yang nyata dari pembelajaran komputer tersebut. Guru juga mengalami kesulitan karena guru harus menggunakan strategi pembelajaran, dimana satu komputer digunakan oleh 3 sampai dengan 4 orang siswa. Pembelajaran TIK ini harus memperhatikan aspek kemampuan belajar siswa serta sarana prasarana yang menunjang dalam keterlaksanaan proses belajar. Waktu untuk belajar TIK bagi masing-masing lokal adalah 2 jam pelajaran (2x40 menit) dalam satu minggu.

Bila dilihat dari segi jumlah komputer yang terbatas, proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru masih menggunakan metode konvensional dalam kegiatan pembelajaran. Dimana guru memberikan materi di depan kelas dan setelah itu siswa disuruh untuk mempraktekkan apa yang telah dipelajari tadi dengan cara bergantian menggunakan komputer, sehingga ada siswa yang tidak mendapat giliran menggunakan komputer akibatnya pembelajaran tidak menjadi efektif.

Guru belum mampu mengembangkan media yang ada. Di sini guru hanya menggunakan media yang sudah ada. Guru belum mempunyai inisiatif untuk mengembangkan sebuah media yang layak sesuai dengan konten materi ajar sehingga siswa hanya diberikan pelajaran dengan media yang sudah ada. Kondisi itu membuat siswa menjadi jenuh dan pembelajaran bersifat monoton. Dalam pembuatan sebuah media tersebut seorang guru membutuhkan keterampilan dan keahlian dalam membuat media yang baik untuk siswa dan tidak semua guru dalam melakukan pengembangan media yang sesuai dengan isi materi ajar.

Kebutuhan akan media dalam kegiatan belajar dan mengajar saat ini dibutuhkan oleh siswa Karena pusat dari pembelajaran telah bergeser dari fokus yang dulunya ada pada guru sekarang fokus pembelajaran ada pada siswa. Untuk menciptakan pembelajaran pada siswa tidak akan bisa dilakukan jika guru hanya menggunakan metode konvensional dalam mengajar. Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media atau alat pembelajaran yang telah ada.

Pengembangan media tidak hanya dilakukan oleh guru. Tetapi dapat dikembangkan oleh pihak ketiga di luar sistem pendidikan yang dikenal dengan media *by Utilities*. Seorang desainer pembelajaran dituntut agar dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar agar proses pembelajaran berjalan secara efisien dan efektif. Desainer pembelajaran dapat merancang berbagai macam jenis media pembelajaran, tergantung dari tujuan dan fungsi media yang akan dikembangkan.

Guru di sekolah masih mengandalkan buku paket yang disediakan oleh sekolah. Buku paket yang disediakan di sekolah belum mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa. Hal ini disebabkan karena buku paket yang disediakan sekolah materinya belum sesuai dengan keadaan terkini yang dialami siswa. Modul yang ada di sekolah sekarang ini hanya modul sederhana dimana format modul tidak menggunakan komputer untuk menjalankannya atau dengan kata lain modul yang tersedia hanya modul yang disusun secara manual. Modul yang disusun secara

manual belum bisa mengatasi permasalahan belajar yang dihadapi siswa untuk dengan mudah dan cepatnya mencapai kompetensi yang ingin dicapai, untuk itu perlu dikembangkan alternatif modul yang mengakomodasi kebutuhan belajar siswa. Guru merancang modul belum sesuai dengan kaidah penulisan modul yang baik dan benar. Hal ini disebabkan kurangnya pengetahuan guru dan tidak adanya pengembangan bahan ajar yang disediakan di sekolah. Akibat kurangnya pengembangan media dan bahan ajar di sekolah menyebabkan kegiatan belajar mengajar menjadi kurang menarik.

Modul sebagai sistem penyampaian dalam proses belajar mengajar telah dijadikan tumpuan harapan untuk mampu mengubah keadaan tersebut menjadi situasi belajar mengajar yang merangsang, yang lebih mengaktifkan siswa untuk membaca dan belajar memecahkan masalah sendiri di bawah pengawasan dan bimbingan guru yang selalu siap menolong siswa yang mempunyai kesulitan. Sistem pengajaran dengan modul adalah suatu sistem penyampaian yang telah dipilih dalam rangka pengembangan sistem pendidikan yang lebih efisien, relevan dan efektif.

Modul yang dikembangkan di dalam penelitian ini berupa modul interaktif berbasis komputer, dimana program yang digunakan yaitu Microsoft power point. Microsoft Power Point ini digunakan dalam pengembangan modul interaktif ini karena Software ini terdapat pada semua jenis komputer yang ada sekarang. Selain itu Microsoft Power Point juga mudah untuk digunakan oleh siapa saja. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi dengan berbagai macam fitur

menu tampilan sehingga menjadikan media komunikasi yang menarik. Faktor yang menyebabkan modul interaktif menarik yaitu: dari segi kemampuan pengolahan teks, warna, animasi, video, gambar serta adanya soal- soal yang terdapat di dalam modul tersebut. Modul interaktif di dalam pembelajaran TIK menuntut siswa untuk aktif dan giat belajar, karena didalam menjawab soal-soal akan diberikan atau diperlihatkan jawabannya yang benar. Bila jawaban siswa tersebut salah akan muncul di dalam modul tersebut berupa animasi yang menunjukkan jawaban tersebut salah. Jadi dengan adanya interaksi langsung di dalam modul tersebut dengan siswa membuat siswa lebih semangat untuk mengulang pembelajaran hingga menjadi mengerti.

Sebaiknya dengan menggunakan modul interaktif siswa belajar tanpa terikat oleh mutu guru, karena bahan pelajaran (materi) yang telah disiapkan dalam modul tersebut telah diatur. Dengan memperhatikan petunjuk- petunjuk yang ada dalam modul siswa dapat bekerja sendiri.

Dilihat dari rendahnya hasil belajar siswa semester terakhir pada mata mata pelajaran TIK, nilai rata-rata siswa SMP I Bayang Pesisir Selatan kelas VIII rata-rata hanya mencapai 6,0. Dimana nilai kriteria ketuntasan minimal belum tercapai yaitu : 6,5. Di sini dapat dilihat bagaimana guru tidak mempunyai inisiatif dalam mengembangkan bahan ajar yang ada. Guru masih menggunakan metode konvensional, sehingga siswa tidak termotivasi untuk menggali lebih dalam pembelajaran TIK termasuk materi yang dikaji oleh peneliti yaitu Microsoft word.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dipaparkan dalam latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang **Pengembangan Modul Interaktif pada Mata Pelajaran Teknologi informasi dan Komunikasi SMP Kelas VIII Semester Satu.**

B. Rumusan Masalah Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan masalah pengembangan ini yaitu:

1. Bagaimanakah tingkat validitas modul interaktif pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Kelas VIII Semester Satu.
2. Bagaimanakah tingkat praktikalitas modul interaktif pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Kelas VIII Semester Satu.
3. Bagaimanakah tingkat efektivitas modul interaktif pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Kelas VIII Semester Satu.

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Tingkat validitas modul interaktif pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Kelas VIII Semester Satu.
2. Tingkat praktikalitas modul interaktif pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Kelas VIII Semester Satu.

3. Tingkat efektivitas modul interaktif pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Kelas VIII Semester Satu.

D. Spesifikasi produk yang diharapkan

Penelitian ini diharapkan menghasilkan produk yang spesifik, yaitu modul interaktif dengan karakteristik sebagai berikut:

1. Modul interaktif ini menampilkan media pembelajaran berupa video yang berisi materi pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan langkah-langkah yang sangat jelas, sehingga proses pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh semua siswa.
2. Dalam modul interaktif ini terdapat tampilan media berupa gambar mengenai pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi . Gambar yang ditampilkan berupa gambar animasi (gambar bergerak) dan gambar diam (gambar tetap atau statis) yang bertujuan untuk memperjelas materi yang disampaikan, dengan demikian pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa.
3. Dalam modul interaktif ini terdapat audio yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran, dengan demikian penyampaian materi pembelajaran dapat merangsang pendengaran siswa dengan baik.
4. Pada modul interaktif ini dilengkapi dengan petunjuk bagaimana membuka dan menggunakan modul interaktif tersebut sehingga memudahkan siswa dan guru dalam menggunakannya.

5. Pada modul interaktif ini dilengkapi dengan evaluasi yang disusun dalam bentuk objektif yang bersifat interaktif, setiap jawaban benar siswa dapat melanjutkan ke pertanyaan berikutnya dan jika salah siswa harus kembali mempelajari materi yang bersangkutan.
6. Pada modul interaktif ini siswa melakukan praktek pada masing-masing komputer sebagai evaluasi pada kegiatan modul yang bertujuan agar siswa dapat mempraktekkan materi yang sudah dipelajari.

E. Pentingnya Pengembangan

Hasil penelitian pengembangan modul interaktif ini membentuk arti yang penting yaitu:

1. Sebagai bahan pertimbangan dalam rangka mengembangkan media yang lebih bagus daripada media yang sudah ada sehingga lebih menarik siswa untuk lebih giat lagi belajar.
2. Memberikan semangat dan kesempatan kepada siswa agar lebih aktif lagi dalam Proses pembelajaran dan lebih memudahkan siswa dalam mempelajari materi *Microsoft Word* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
3. Modul interaktif dapat dijadikan alat untuk mengembangkan dan meningkatkan mutu pendidikan.
4. Sebagai media alternatif pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi bagi siswa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan penggunaan modul interaktif yaitu siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan lembar kerja dan lembar tes. Bagi siswa yang mempunyai kemampuan lebih dapat menyelesaikan seluruh materi dan lembar kerja yang ada pada modul lebih cepat dari pada temannya.

G. Definisi Istilah

Definisi operasional menurut Sumadi (2003: 29-30) adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang akan didefinisikan dan dapat diamati membuka kemungkinan bagi orang lain untuk melakukan hal serupa, sehingga apa yang dilakukan oleh peneliti terbuka untuk diuji kembali oleh orang lain. Berikut ini definisi operasional dari variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian:

1. Modul interaktif merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya, melakukan komunikasi dua arah secara aktif
2. Validitas: Kesaihan, sifat benar menurut logika, atau berfikir semestinya.
Validitas juga dapat berarti keterukuran sesuatu yang akan diukur.
3. Praktikalitas pembelajaran merupakan pengamatan terhadap keterlaksanaan langkah-langkah kegiatan pembelajaran.
4. Efektifitas pembelajaran: Pengaruh, dampak dan hasil yang ditimbulkan dari proses pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan pada modul interaktif untuk materi Microsoft Word pada mata pelajaran TIK untuk siswa SMP Kelas VIII. Dari hasil pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Validitas modul interaktif

Modul interaktif pada siswa SMP kelas VIII yang dikembangkan sudah valid artinya bahwa modul interaktif yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan materi pembelajaran TIK di SMP.

2. Kepraktisan Modul interaktif

Modul interaktif pada pembelajaran TIK ini sudah praktis, artinya mudah digunakan, menarik dan bermanfaat dalam pemahaman materi. Dimana modul interaktif ini dalam hal penggunaannya akan dibantu dengan adanya buku petunjuk mengenai penggunaan modul interaktif agar mempermudah siswa dan guru dalam menggunakannya.

3. Efektivitas dari Modul Interaktif

Modul interaktif pada pembelajaran TIK ini sudah efektif, artinya modul interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta pengamatan selama proses pembelajaran menggunakan modul interaktif yang dilakukan oleh observer terhadap guru dan siswa sudah baik.

B. Implikasi

Penelitian ini telah menghasilkan modul interaktif bagi siswa SMP kelas VIII pada materi Microsoft Word pada mata pelajaran TIK. Penelitian ini dapat dijadikan acuan atau panduan bagi guru SMP dalam peningkatan pelaksanaan pembelajaran TIK pada materi Microsoft Word . Selain itu modul interaktif ini dapat membuat pembelajaran TIK lebih menarik, praktis, dan mudah dipahami siswa.

Guru dapat juga dalam hal ini untuk mengembangkan modul interaktif pada mata pelajaran lainnya dengan tetap memperhatikan segala kondisi yang ada di lapangan dan harus sejalan dengan pengembangan pelaksanaan pembelajaran di kelas agar hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

C. Saran

1. Modul interaktif pada mata pelajaran TIK dengan materi Microsoft Word dapat dijadikan pedoman untuk guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran TIK di SMP.
2. Modul interaktif ini dapat dijadikan alat untuk dapat mengatasi pemecahan masalah belajar pada materi Microsoft Word pada siswa SMP kelas VIII.
3. Modul interaktif ini dapat dijadikan contoh bagi guru untuk mengembangkan modul interaktif pada mata pelajaran lainnya.
4. Modul interaktif ini baru diuji cobakan pada 1 SMP yaitu SMP I Bayang Pesisir Selatan, oleh sebab itu perlu dilakukan uji coba pada sekolah lainnya

dengan melihat berbagai kondisi yang kompleks agar kelemahan pada modul interaktif yang ada dapat dikurangi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akker, J.V. 1999. *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers
- Arief S. Sadiman. 1985. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: P.T. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Darmansyah. 2010. *Pembelajaran Berbasis web Teori, Konsep dan Aplikasi*. Padang: UNP Press
- Hamalik, Oemar. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemp. Jerrol. 1994. *Proses Perancangan Pengajaran*. Bandung: ITB Bandung.
- M. Ngalim Purwanto. 1990. *Evaluasi Pengajaran*. Bandung. Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2005. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Nasution. 2010. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Oemar Hamalik. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Purwanto, Aristo R, Suharto L. 2007. *Pengembangan Modul*. Jakarta: Pustikkom depdiknas Ratna Bilis Dahar. 1998. *Teori-teori Belajar*. Jakarta: Depdikbud, Dikti
- Romi Satria Wahono. 2006. *Aspek dan Kriteria Penilaian media Pembelajaran*. (www.nctm.org diakses tanggal 5 Maret 2011)
- Rudi & Cepi. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Sanjaya, Wina . 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sanjaya, Wina. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.