



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research
Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023 Page 10151-10162
E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246
Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Perancangan Modul Pada mata pelajaran Bimbingan TIK (BIMTIK) Kelas IX DI UPT SMP N 1 Rao Selatan

Muhammad Farhan^{1✉}, Liza Efriyanti²

Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi Indonesia

Email: Muhamadfarha1718@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dari adanya permasalahan yang ditemukan setelah dilakukan observasi di UPT SMP N 1 RAO SELATAN bahwa siswa masih menggunakan buku cetak, buku LKS tanpa menggunakan modul pembelajaran. Guru hanya memanfaatkan RPP, silabus, dan Buku Cetak dalam kegiatan pembelajarannya yang membuat siswa bosan dan kurang minat dalam mempelajari materi yang sudah dijelaskan tentang Bimbingan Tik. Oleh karena itu penulis merancang modul pembelajarannya yang di dalamnya terdapat materi, ringkasan materi, latihan soal, kunci jawaban dan peta konsep. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan rancangan modul yang digunakan sebagai media Bimbingan TIK yang valid, praktis dan efektif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode *Research and Development (R&D)*. Berdasarkan hasil uji produk yang sudah dilakukan oleh penulis dari uji validitas mendapatkan nilai rata-ratanya adalah 0,79 yang dinyatakan valid, dan untuk uji praktikalitas yang didapatkan nilai rata-ratanya adalah 0,85 yang dinyatakan praktis dan untuk uji efektifitas mendapatkan nilai rata-ratanya adalah 0,80 yang dinyatakan efektif.

Kata kunci : *Modul pembelajaran, Bimtik, Augmented Reality*

Abstract

This research was conducted from a problem found after observation at UPT SMP N 1 RAO SELATAN that students still use printed books, LKS books without using learning modules. Teachers only use lesson plans, syllabuses, and printed books in learning activities that make students bored and less interested in using the material that has been explained about ICT Guidance. Therefore, the author designed a learning module in which there is material, material summary, practice questions, answer keys and concept maps. The purpose of this study is to produce a module design that is used as a valid, practical and effective ICT Guidance medium. The method used in this study is the Research and

Development (R&D) Method. Based on the results of product tests that have been carried out by the author of the validity test, the average value is 0.79 which is declared valid, and for the practicality test obtained with the average value is 0.85 which is declared practical and for the effectiveness test to get the average value is 0.80 which is declared effective.

Keywords : *Learning modules, Tutoring, Augmented Reality*

PENDAHULUAN

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 memaksa pemerintah untuk mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang mengedepankan ketakwaan dan ketuhanan kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta akhlak mulia, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang (Daryanto, 2010).

Pendidikan adalah aspek terpenting dari keberadaan manusia karena merupakan kegiatan yang berjuang untuk kekayaan dan kesuksesan. Manusia dapat meningkat dan maju melalui pendidikan dalam bidang pengetahuan, keterampilan, sikap, dan moralitas, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara, dan manusia dapat membedakan antara apa yang harus dan tidak dapat dilakukan. Pendidikan adalah usaha sengaja dan sistematis untuk mewujudkan lingkungan dan proses pembelajaran yang di dalamnya peserta didik secara aktif mengembangkannya potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk membentuk generasi penerus bangsa yang berkualitas. Karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat dewasa ini, pendidikan harus melibatkan pemanfaatan teknologi sebagai bentuk inovasi pembelajaran. Smartphone atau telepon genggam dengan label telepon pintar merupakan salah satu teknologi yang kini sedang berkembang.

Media Daryanto diklasifikasikan oleh Gagne menjadi tujuh kategori: item demonstratif, komunikasi verbal, media cetak, gambar diam, visual bergerak, film bersuara, dan pembelajaran mesin. Salah satu jenis media cetak yang dibuat dengan menggunakan teknik cetak untuk mengkomunikasikan berbagai makna melalui huruf. Tujuannya adalah untuk menjelaskan pesan atau informasi yang telah diberikan. Buku teks, modul, dan bahan ajar yang telah disusun untuk memberikan penjelasan tentang mata pelajaran yang akan disampaikan adalah contoh media bahan cetak (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Nasional, 1996).

Menurut Gagne, media pembelajaran sangat penting dalam sistem pembelajaran, dan siswa membutuhkan berbagai macam media pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi

lebih relevan dan menyenangkan. Selain itu, dapat meningkatkan semangat anak-anak dalam belajar. Siswa dapat meningkatkan aktivitas belajar mereka dengan memasukkan media kreatif ke dalam tujuan pembelajaran mereka. Tulisan, gambar, video, dan bentuk materi pembelajaran lainnya semuanya dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Siswa dapat mengambil manfaat dari keahlian guru atau pesan yang diberikan melalui media pembelajaran(Dina Andriani,2003)

Pelajaran bimbingan TIK diberikan untuk membekali peserta didik dalam menggunakan teknologi dan komputer dengan kemampuan yang baik dan memberikan kepada peserta didik yang gptek akan ilmu pengetahuan dan kemampuan tentang penggunaan computer, serta kemampuan bekerja sama. Kapasitas ini diperlukan bagi siswa untuk memperoleh, mengelola, dan menerapkan informasi dalam dunia yang berubah dengan cepat, tidak dapat diprediksi, dan kompetitif. Kelas bimbingan TIK bisa jadi tidak jelas, membosankan, dan tidak menyenangkan bagi beberapa siswa. Hal ini disebabkan kurangnya alat bantu media pembelajaran dan partisipasi siswa. Menurut penanggung jawab topik TIK, skenario awal terkait hasil belajar Bimbingan TIK di SMP N 1 Rao Selatan banyak siswa yang masih di bawah Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM). Hasil penilaian harian yang sederhana, penggunaan media yang terbatas di bidang konseling TIK, dan ketergantungan pada informasi dari guru menunjukkan hal ini. Keadaan ini ditimbulkan oleh penggunaan media pembelajaran yang terbatas dalam kegiatan pembelajaran yang terbatas, seperti hanya menggunakan satu buku teks sebagai bahan ajar, siswa hanya mendengarkan dan mencatat, dan proses pembelajaran itu sendiri berjalan dalam waktu yang terbatas. Meskipun waktu sekolah sering dimanfaatkan untuk mendengarkan dan merekam pengajaran instruktur, banyak kegiatan pembelajaran berlangsung di luar pengawasan guru.

Salah satu jawaban untuk masalah ini adalah mendidik siswa dengan menggunakan modul, yang diperkenalkan sebagai bagian dari upaya modernisasi pendidikan di Indonesia. Sistem pembelajaran modul dirancang untuk mengatasi kekurangan metode pengajaran tradisional. adalah layak untuk mengoptimalkan antusiasme siswa, meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan sumber daya utama, dan menyelesaikan pembelajaran siswa yang lebih terkonsentrasi dengan menggunakan teknik ini.

Menurut Depdiknas, paradigma pembelajaran modul menghilangkan kebutuhan guru untuk memaksa siswa belajar lebih cepat dari kemampuannya. [10] Modul adalah jenis lain dari pembelajaran individual yang dapat dilihat sebagai reaksi terhadap sistem pengajaran tradisional, yang memiliki kelas yang terlalu besar dan padat, sehingga menyulitkan guru untuk memperhatikan aktivitas belajar siswa, antara lain pembelajaran individu(N. Suryani,2016).

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan modul pembelajaran guna mengkaji pengaruh tutoring terhadap hasil belajar siswa. Maka topik penelitiannya adalah "Perancangan Modul Mata Pelajaran Bimbingan TIK (BIMTIK) Kelas IX UPT SMP N 1 Rao Selatan".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh para peneliti dalam penelitian ini adalah R&D. (R&D). Secara khusus, pendekatan penelitian digunakan untuk membuat item tertentu dan kemudian menilai kepraktisannya. Pendekatan penelitian pengembangan Sugiyono meliputi 1) potensi dan permasalahan, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba penggunaan, 9) revisi produk, dan 10) produksi massa. Kegiatan awal sebelum melakukan Perancangan modul pembelajaran adalah analisis kebutuhan. Peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mendapatkan pemahaman tentang situasi di lapangan terkait dengan proses belajar mengajar Bimbingan TIK di SMP N 1 Rao Selatan, dan kemudian mengkaji tantangannya. Analisa kebutuhan ini dilakukan dengan observasi. Observasi ini dilakukan di SMP N 1 Rao Selatan. Menyusul pemaparan potensi dan kesulitan yang akurat dan terkini, diperlukan pengumpulan berbagai informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan pengembangan barang-barang tertentu yang diharapkan dapat menjawab tantangan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

R&D, atau disebut dengan penelitian dan pengembangan, adalah strategi penelitian (R&D). Pendekatan penelitian pengembangan Sugiyono menjadi landasan bagi rencana pengembangan penelitian ini. Penelitian dan pengembangan ini membuahkan hasil sebagai berikut:

A. Potensi dan Masalah

Pada titik ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi hambatan yang akan datang dan yang ada di lapangan terkait dengan proses belajar mengajar Bimbingan TIK di SMP N 1 Rao Selatan, dan kemudian menyelidiki masalahnya. Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan observasi. Observasi ini dilakukan di SMP N 1 Rao Selatan. Analisis literatur terkait Rancangan Modul Pengajaran, khususnya modul, dan wawancara dengan pendidik dan peserta didik dengan topik BIMTIK digunakan dalam penelitian ini untuk mengidentifikasi tantangan atau hambatan yang dihadapi dalam bidang pembelajaran BIMTIK.

B. Pengumpulan dan Pengolahan Data

Peneliti sekarang menyelesaikan tugas termasuk pemilihan sekolah, pemilihan bahan, dan analisis kebutuhan. Seleksi sekolah dilakukan di UPT SMP N 1 RAO SELATAN. Selama observasi, peneliti memperoleh informasi berikut dari sekolah yang dipilih: (1) Modul pembelajaran tidak digunakan karena guru menggunakan LKS dalam proses pembelajaran. Ini menunjukkan kurangnya materi pendidikan yang membantu anak-anak belajar. Kendala gadget pembelajaran tentunya akan berdampak pada kualitas pembelajaran. (2) Karena kurangnya teknologi, siswa menjadi kurang terlibat dalam proses pembelajaran. (3) Guru setuju bahwa ada ruang untuk inovasi dalam proses pembelajaran siswa.

Materi Bimbingan Tik Sekolah Menengah Kelas IX dipilih untuk kajian dan pengembangan (BIMTIK) ini. Bimtik cukup berguna dalam kehidupan sehari-hari, terutama di sekolah. Namun, banyak siswa masih percaya bahwa informasi ini sulit untuk dipahami.

Peneliti mengumpulkan analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara dengan salah satu dosen BIMTIK di UPT SMP N 1 RAO SELATAN dan sejumlah siswa kelas IX. Menurut statistik yang tersedia, guru memanfaatkan LKS atau buku teks sebagai alat bantu mengajar, dan pembelajaran yang berpusat pada guru masih lazim. Siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran karena materi pembelajaran kurang menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Tampilan yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh tingkat partisipasi siswa. Untuk terus memberikan pengalaman dan hasil belajar terbaik, siswa harus dihadapkan pada pendekatan dan prosedur yang tepat.

1. Desain Produk

Pada tahap ini, peneliti menyelesaikan tahapan desain produk yang meliputi pembuatan modul pembelajaran dengan metode inkuiri dan meliputi kegiatan siswa seperti pembuatan masalah, pembentukan hipotesis, pengumpulan data, analisis data, dan penarikan kesimpulan. Modul dibuat dalam Microsoft Word 2010 dengan jenis huruf utama, Time New Roman Light ukuran 14, dan spasi satu baris. Modul-modul tersebut kemudian dicetak dalam ukuran A4 di atas kertas AVS. Komponen modul pembelajaran dijelaskan secara mendalam pada bagian-bagian berikut.

2. Judul Modul Pembelajaran

Modul Bimbingan Tik Sekolah Menengah Kelas IX Semester 2” merupakan judul modul pembelajaran pada penelitian dan perancangan ini. Judul draf modul pembelajaran yang direncanakan adalah sebagai berikut



Gambar 1 Judul Modul Pembelajaran

Kata Pengantar

Pembukaan modul meliputi ucapan terima kasih, uraian singkat tentang isi modul, kesediaan menerima masukan berupa saran dan kritik, serta harapan penulis setelah menyelesaikan modul pembelajaran.



Gambar 2 Kata Pengantar Modul

5. Daftar Isi

Daftar isi modul dimaksudkan untuk memudahkan pengguna modul menemukan isi modul. Daftar isi disesuaikan untuk setiap komponen modul dan setiap sub-pembahasan topik pembelajaran dengan halaman tersendiri.

aktivitas sehari-hari. Selanjutnya, setiap kegiatan pembelajaran didukung dengan contoh soal dan latihan soal untuk membantu siswa memahami materi.

8. Rangkuman atau Ringkasan Materi

Bagian ini menawarkan rangkuman dari satu sub-pembahasan Tik Guidance, dan terletak di akhir isi setiap sub-diskusi dan bab materi dalam modul.

9. Evaluasi atau Latihan Soal

Evaluasi, khususnya soal-soal latihan pada setiap sub bahasan di akhir setiap bab modul pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menilai pengetahuan siswa terhadap isi dan pemahaman materi setelah menyelesaikan modul.

10. Kunci Jawaban Latihan Soal

Kunci jawaban latihan soal dari setiap bab sebagai pedoman guru pengampu mata pelajaran BIMTIK dalam mengetahui sejauh mana pemahaman peserta atas pembelajaran dan



latihan soal yang tertera di dalam modul tersebut.

Gambar 1.8 Kunci Jawaban Latihan Soal

11. Daftar Pustaka

Daftar pustaka adalah daftar yang memuat sumber referensi berupa buku, terbitan berkala, jurnal, surat kabar, artikel di internet, dan lain-lain. Daftar pustaka membantu memberikan referensi kepada pembaca. Setiap bab dalam modul ini dipisahkan dengan satu bagian di setiap halaman akhir.

12. Validasi Desain

Bapak Riri Okra M.Kom dan Ibuk Yulifda Elin Yuspita M.Kom dari Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi dinilai validitasnya pada level ini. Validator melakukan pengujian dengan memanfaatkan sumber penelitian berupa lembar validasi ahli materi dan ahli media. Peneliti

menggunakan dua jenis penilaian ketika menilai ahli materi: fitur validitas isi dan faktor validitas bahasa. Sementara itu, peneliti menggunakan dua jenis evaluasi dalam validasi ahli media: validitas fitur desain pembelajaran dan komponen validitas tampilan. Berdasarkan hasil validasi kedua ahli tersebut. Hasilnya, penulis memperoleh nilai rata-rata yang merupakan penjumlahan dari seluruh nilai validator sehingga menghasilkan nilai 0,79 dengan kriteria valid.

13. Perbaiki Desain

Kekurangan materi pelatihan dapat dideteksi setelah desain produk dievaluasi oleh spesialis. Validator menemukan berbagai kekurangan pada produk; pada tahap ini penyempurnaan produk dilakukan dengan meninjau kembali ide dan komentar validator; kekurangan ini kemudian diatasi untuk menyediakan produk yang lebih baik.

14. Uji Coba

Pokok-pokok materi ajar yang dibuat selanjutnya dinilai dalam latihan pembelajaran. Eksperimen ini dilakukan untuk melihat apakah sumber belajar ini dapat membantu pembelajaran siswa. Uji coba produk dilakukan selama masa uji coba, dan hasilnya disampaikan kepada siswa kelas IX 5 untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Pada titik ini, produk tersebut juga menjalani uji kemandirian.

15. Bahan Ajar Revisi

Perbaikan atau penyesuaian bahan ajar dilakukan pada tahap ini berdasarkan hasil dari tahap sebelumnya. dapat memahami kelebihan dan kekurangan dari materi pendidikan yang dihasilkan. Peneliti memperbaiki materi pelatihan setelah mengetahui kelebihan dan kekurangannya.

C. Uji Produk

Hasil Uji Kevalidasi

Uji validitas dilakukan oleh Bapak Riri Okra M.Kom dan Ibu Yulifda Elin Yuspita M.Kom, keduanya dosen Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi. Validator melakukan pengujian dengan menggunakan peralatan penelitian berupa lembar validasi dari ahli materi dan media. Peneliti menggunakan dua jenis penilaian ketika menilai ahli materi: fitur validitas isi dan faktor validitas bahasa. Sementara itu, peneliti menggunakan dua jenis evaluasi dalam validasi ahli media: validitas fitur desain pembelajaran dan komponen validitas tampilan. Berdasarkan hasil validasi kedua ahli tersebut. Hasilnya, penulis memperoleh nilai rata-rata yang merupakan penjumlahan dari seluruh nilai validator sehingga menghasilkan nilai 0,79 dengan kriteria valid.

Hasil Uji Praktikalitas

Tingkat kepraktisan penerapan modul pembelajaran yang dihasilkan selama proses pembelajaran ditentukan dengan uji kepraktisan. Satu orang guru mata pelajaran BIMTIK, Ibu

Yosi Yuniza S.Pd, dan satu guru kurikulum UPT SMP N 1 RAO SELATAN, Ibuk Marifah S.Pd, diberikan angket jawaban untuk ujian ini. Hasil dari kedua analisis uji kepraktisan yang dilakukan. Penulis memperoleh skor rata-rata keseluruhan sebesar 0,85, yang menunjukkan bahwa modul-modul dalam mata kuliah BIMTIK bersifat praktis.

Hasil Uji Efektivitas

Penulis kemudian melakukan uji efikasi terhadap media yang telah dikembangkan yang diberikan kepada 10 siswa kelas IX 5. Setelah penulis membagikan angket kepada sepuluh siswa, penulis memperoleh skor rata-rata 0,80 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil temuan dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran BIMTIK memiliki efikasi yang tinggi atau sangat efektif.

Gambar dan Tabel

Table 1 kriteria Penentuan Validitas Aiken

Persentase %	Kriteria
< 0,60	Tidak Valid
0,60– 1,00	Valid

Tabel 2 Kriteria Penentuan Praktikalitas Moment Kappa

Interval	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat tinggi
0,61 - 0, 80	Tinggi
0,41 -0,60	Sedang
0,21 - 0,40	Rendah
0,01 - 0,20	Sangat Rendah
≤0,00	Tidak Praktis

SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian dan rancangan penulis, sebagaimana telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa: Modul pembelajaran yang dirancang untuk mata pelajaran BIMTIK membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah digunakan. ; dan menumbuhkan rasa pemahaman pada siswa dengan materi yang dijelaskan dalam modul pembelajaran yang telah dirancang. Modul ini sangat berharga bagi siswa dalam mempelajari

dan mengulang topik yang disampaikan di sekolah, dan dapat digunakan oleh instruktur atau siswa dimanapun mereka berada. Modul pembelajaran yang dirancang pada mata pelajaran BMTIK ini memiliki 5 aspek syarat dalam pembuatan modul Materi, Ringkasan Materi, Latihan Soal, Kunci Jawaban, Dan Daftar Pustaka dari modul tersebut. Hasil uji produk yang sudah dilakukan pada modul pembelajaran yang dirancang pada mata pelajaran Bimtik dapat disimpulkan yaitu: pada uji validasi yang terdiri dari 1 orang validasi ahli materi pada dosen UIN Bukittinggi dan 1 orang ahli materi dari uru pengampu mata pelajaran Bimtik di UPT SMP N 1 RAO SELATAN, dan untuk validasi ahli media terdiri dari 1 orang dosen UIN Bukittinggi dan 1 orang dari wakil kurikulum di UPT SMP N 1 RAO SELATAN didapat nilai validasi sebesar 0,79 dan dinyatakan valid. Untuk hasil uji praktikalitas didapatkan nilai sebesar 0,85 dan dinyatakan praktis. Serta hasil uji efektivitas dengan total responden 10 orang siswa didapatkan nilai efektivitas sebesar 0,80 dan dinyatakan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- blogspot. com ainamulyana, "cara-membuat-bahan-ajar-modul", Accessed: Jan. skala18, 2022. [Online]. Available: <http://ainamulyana.blogspot.com/2012/02/cara-membuat-bahan-ajar-modu>
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, vol. 1. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011.
- Dina Andriani, *Ragam Alat Bantu Media pengajaran*. Yogyakarta: PT. Diva Press, 2011.
- Depdiknas, *Modul Pelatihan/Orientasi Pengelolaan TKB Mandiri*, 1st ed., vol. 1. Jakarta: P2LPTK, 2002.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 1st ed., vol. 1. Jakarta: Balai Pustaka, 1996
- id.sv hoong.com, "pengertian modul." <http://id.svhoong.com/social-scences/political-science/2230359-pengertian-modul/html> (accessed Jan. 18, 2022).
- Erlena, *Sistem Pengajaran dengan Modul*, 1st ed., vol. 1. Pasaman: SMP N 1 RAO SELATAN, 2021.
- N. Suryani, "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis IT," *Sejarah dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, vol. 10, no. 2, pp. 186–196, Dec. 2016, doi: 10.17977/um020v10i22016p186.
- Ruseffendi, *Dasar-dasar Matematika dan Komputer Untuk Guru*, 1st ed., vol. 1. Bandung: Tarsito, 1991
- syari fulfahmi, "teoribelajar." <http://syarifulfahmi.blogspot.com/2009/09/teori-teori-belajar.html>. (accessed Jan. 18, 2022).

syahrirwera, "keterampilan matematika." [http://syahrirwera.blogspot.com/2011/05/keterampilan matematika.html](http://syahrirwera.blogspot.com/2011/05/keterampilan-matematika.html). (accessed Jan. 18, 2022)

.

.