

PENGEMBANGAN MODUL INTERAKTIF UNTUK MATERI MENULIS TEKS EKSPOSISI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Ekasari Cris Monita

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (ekasaricrism98@gmail.com)

Wahyu Sukartiningsih

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan validitas dan kepraktisan modul interaktif untuk materi menulis teks eksposisi siswa kelas V sekolah dasar. Dalam penelitian ini digunakan model pengembangan 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Namun dalam penelitian ini akan dimodifikasi menjadi model 3-D sampai tahap pengembangan (*develope*). Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi dan angket. Untuk mengetahui validitas modul interaktif, digunakan lembar validasi yang diberikan untuk ahli materi dan ahli media. Sedangkan untuk mengetahui kepraktisan modul interaktif, digunakan angket yang ditujukan untuk mengetahui tanggapan siswa dan guru. Hasil penelitian menunjukkan validitas materi mendapat persentase 68,75% dengan kategori valid, sedangkan validitas media mendapat persentase 84,44% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya, berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui persentase kepraktisan modul interaktif yang diperoleh dari angket siswa sebesar 88% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan persentase kepraktisan modul interaktif yang diperoleh dari angket guru sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Dari hasil penelitian yang telah disampaikan dapat disimpulkan bahwa modul interaktif yang dikembangkan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis teks eksposisi siswa kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci : modul interaktif, menulis, eksposisi

Abstract

This study aims to expose the validity and practicality of interactive modules for text writing materials exposition of grade V elementary school students. In this study, 4D development model was developed by Thiagarajan. But in this study will be modified into a 3-D model until the development stage (develope). The research instruments used are validation sheets and questionnaires. To find out the validity of the interactive module, a validation sheet is used for materials and media experts. As for knowing the practicality of interactive modules, questionnaires are used to determine the responses of students and teacher. The results showed the validity of the material got a percentage of 68.75% with a valid category, while the validity of the media got a percentage of 84.44% with a very valid category. Furthermore, based on the results of the study can be known percentse practicality of interactive modules obtained from the questionnaire of students by 88% with a very practical category. While the percentage of practicality of interactive modules obtained from teacher questionnaires by 100% with a category is very practical. From the results of the research that has been submitted, it can be concluded that the interactive module developed is valid and practical to be used in the learning of Indonesian language materials to write exposition text of grade V elementary school students.

Keywords : interactive module, writing, exposition

PENDAHULUAN

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang diajarkan pada siswa. Dalam prosesnya, pembelajaran tersebut dapat membuat siswa menjadi terampil dalam berbahasa. Siswa juga terlatih menjadi lebih kreatif dan kritis dalam menyampaikan gagasannya. Pembelajaran bahasa Indonesia pada

hakikatnya tentang membelajarkan keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa yang dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia ada empat, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Dari seluruh keterampilan yang telah disebutkan, keempatnya berhubungan satu dengan yang lainnya.

Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik melakukan kegiatan menulis. Kegiatan tersebut dilakukan bukan hanya saat pembelajaran bahasa Indonesia saja, namun juga pada mata pelajaran lain. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yakni, keterampilan menulis. Kegiatan menulis bisa diartikan menuangkan ide/gagasan dengan media penyampai yaitu menggunakan bahasa tulis (Tarigan, 1986:15). Gagasan atau ide yang disampaikan dalam bentuk tulisan oleh peserta didik dapat menjadi memori jangka panjang. Menurut Syafi'ie (1996:52) kemampuan siswa dalam menulis dapat menentukan keberhasilan siswa saat mengikuti kegiatan belajar di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa menulis merupakan suatu kegiatan yang bermanfaat bagi siswa.

Salah satu karangan yang dapat dihasilkan dari keterampilan menulis adalah karangan eksposisi. Menurut Dalman (2016:120), karangan eksposisi merupakan sebuah karangan yang bertujuan untuk menguraikan atau menjabarkan informasi tentang suatu hal yang didukung oleh fakta berupa angka, statistik, peta, atau grafik yang digunakan untuk menambah wawasan dan pengetahuan pembaca. Materi teks eksposisi yang diajarkan dapat memberikan manfaat untuk peserta didik yaitu melatih peserta didik agar menulis teks eksposisi dengan baik. Selain itu pengajaran materi teks eksposisi juga dapat menambah pengetahuan peserta didik akan suatu hal yang akan dituliskannya. Saat peserta didik mencari dan mengumpulkan fakta tentang topik yang akan ditulis, peserta didik mendapat pengetahuan tentang informasi yang dikumpulkannya. Untuk itu diperlukan keterampilan dalam menulis teks eksposisi.

Namun dalam prosesnya, menulis sering kali mengalami kendala atau permasalahan yang menyebabkan terganggunya proses menulis. Lebih lanjut dijelaskan oleh Kaswan Darmadi (1996:11) bahwa ada banyak permasalahan yang dihadapi oleh penulis pemula. Permasalahan yang dihadapi tersebut secara umum ada empat macam, yaitu penakut untuk memulai, tidak tahu kapan harus memulai untuk menulis, pengorganisasian serta yang keempat adalah bahasa. Permasalahan tersebut umumnya bisa terjadi pada siswa sekolah dasar yang merupakan penulis pemula.

Ada permasalahan lain yang masih banyak ditemui pada siswa sekolah dasar. Dalam pembelajaran menulis eksposisi siswa masih mengalami permasalahan terkait struktur teks eksposisi. Selain itu bahan ajar yang digunakan hanya berupa teori sehingga kurang akan contoh dan latihan dalam menulis eksposisi. Beberapa permasalahan umum yang dihadapi siswa dalam menulis disampaikan Masruroh (dalam penelitian Hasanah, dkk. 2016) antara lain : (1) kebanyakan bahan ajar yang digunakan hanya didominasi oleh teori, (2) dalam

penyajian materi dan penugasan dalam bahan ajar terlalu monoton, (3) kemampuan guru dalam menulis dan mengajarkan teks yang masih terbatas, (4) ketika mencari dan menemukan ide yang akan dikembangkan siswa masih mengalami kesulitan, (5) perlu tambahan materi ajar untuk menyokong bahan ajar yang digunakan di sekolah, (6) perlu mengembangkan modul pembelajaran.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut perlu dikembangkan bahan ajar yang sistematis dan mudah dipahami, yaitu dalam bentuk modul. Modul akan sangat membantu peserta didik dalam belajar. Peserta didik dapat membaca dan mempelajari materi secara mandiri dan terarah. Menurut Mulyasa (2006) modul merupakan paket belajar yang dapat dilakukan secara mandiri berisikan rangkaian kegiatan belajar yang telah disusun dan dirancang dengan sistematis untuk membantu mencapai tujuan belajar peserta didik. Dengan modul pembelajaran, siswa dapat belajar dengan mudah karena tidak bergantung pada guru mata pelajaran, serta bisa digunakan kapan dan di mana saja.

Pada masa pandemi ini proses pembelajaran dilakukan jarak jauh. Sehari-hari siswa menggunakan *smartphone* untuk menunjang kegiatan pembelajaran secara daring. Keadaan ini dapat dimanfaatkan untuk melakukan inovasi bahan ajar, yaitu berupa modul interaktif. Darmawan (2013:53) menyatakan bahwa, multimedia interaktif memiliki karakteristik sebagai salah satu komponen pembelajaran antara lain : (a) terdapat lebih dari satu media konvergen (audio dan visual), (b) bersifat interaktif artinya memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, (c) bersifat mandiri artinya memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan serta kondisi proses pembelajaran saat ini, modul interaktif dirasa tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Modul interaktif dirasa dapat digunakan untuk menyampaikan materi tentang menulis teks eksposisi dengan baik.

Dari latar belakang yang telah dijelaskan mendorong dilakukannya penelitian terkait pengembangan modul interaktif untuk materi menulis teks eksposisi untuk siswa kelas V sekolah dasar dengan judul "Pengembangan Modul Interaktif untuk Materi Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas V Sekolah Dasar". Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan validitas dan kepraktisan modul interaktif yang dikembangkan. Asumsi pada penelitian ini adalah sebagai berikut : (1) modul interaktif yang dikembangkan dapat membantu siswa dan digunakan dalam pembelajaran menulis teks eksposisi, (2) modul interaktif yang dikembangkan nantinya akan berbasis android, sehingga dapat memberikan manfaat praktis karena dapat digunakan melalui *smartphone*. Batasan pada

penelitian ini yaitu pengembangan modul interaktif untuk siswa kelas V sekolah dasar. Fokus materi yang dimuat adalah materi menulis teks eksposisi pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang mengacu pada Kompetensi Dasar : “3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks non fiksi, 4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks non fiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri”.

METODE

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Adapun produk yang dikembangkan yaitu modul interaktif untuk materi menulis teks eksposisi siswa kelas V Sekolah Dasar. Model pengembangan modul interaktif yang digunakan merupakan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develope*), dan tahap penyebaran (*disseminate*) sebagaimana dikemukakan oleh Thiagarajan.



Bagan 1. Model Pengembangan 4D

Pada penelitian ini, model tersebut akan dimodifikasi menjadi model 3-D sampai tahap pengembangan (*develope*) saja yaitu pada tahap uji coba skala kecil. Penyederhanaan ini dilakukan karena tidak memungkinkan dilakukannya uji coba skala besar karena adanya covid-19 diberlakukan anjuran untuk jaga jarak dan tidak bergerombol.

Tahap pendefinisian (*define*) merupakan tahapan yang pertama dalam penelitian ini. Pada tahap ini dilakukan penetapan syarat-syarat pembelajaran. Salah satu hal yang perlu ditetapkan seperti batasan materi pembelajaran. Terdapat 4 langkah yang dilakukan antara lain : analisis ujung depan, analisis siswa, analisis konsep dan analisis tugas.

Langkah yang pertama adalah analisis ujung depan. Dalam langkah ini dilakukan penetapan permasalahan dasar yang terkait. Analisis yang dilakukan yaitu analisis permasalahan dan kesulitan yang dialami siswa pada materi menulis teks eksposisi yang terdapat dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami struktur teks eksposisi. Selain itu kurangnya bahan ajar dan latihan soal juga menjadi permasalahan.

Langkah yang kedua adalah analisis siswa. Langkah ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa. Pada penelitian ini siswa kelas V sekolah dasar yang memiliki usia antara 11-12 tahun yang menjadi subjek penelitian. Usia ini termasuk dalam tahap operasional konkret yang mana siswa telah sanggup berfikir secara logis tetapi dengan objek yang konkret.

Langkah yang ketiga adalah analisis konsep. Dalam mencapai kompetensi dasar, dilakukan pembentukan konsep atas materi-materi yang akan digunakan. Sehingga langkah ini bisa dikatakan memiliki peranan penting. Oleh sebab itu, analisis yang dilakukan pada langkah ini merupakan analisis kompetensi dasar yang terdapat pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks eksposisi di kelas V yaitu : “3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks non fiksi, 4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks non fiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri”. Dengan menentukan kompetensi dasar yang digunakan, dapat memberi batasan terkait materi yang akan disampaikan.

Langkah keempat adalah analisis tugas. Tujuan dari langkah ini yaitu untuk menentukan isi dan mengidentifikasi tugas yang akan diberikan dalam modul interaktif. Adapun tugas yang ada dalam modul ini meliputi ; (1) Siswa membaca modul interaktif yang di dalamnya terdapat materi menulis teks eksposisi, (2) Siswa melakukan kegiatan yang ada di dalam modul berdasarkan petunjuk kegiatannya, (3) Siswa mengerjakan latihan soal pada saat proses pembelajaran.

Selanjutnya tahap perancangan (*design*) merupakan tahap yang kedua. Pada tahap ini dilakukan perancangan modul interaktif yang akan dikembangkan. Sehingga perlu dilakukakan pemilihan format yang tepat dan menarik. Pemilihan format dimaksudkan untuk merancang isi modul interaktif meliputi tujuan pembelajaran dan materi yang akan dikembangkan. Modul interaktif ini nantinya akan berbasis android, sehingga format modul interaktif ini adalah *apk*. Selain itu dalam tahap ini dilakukan juga perancangan awal modul interaktif. Rancangan awal modul meliputi merancang *layout* dan merancang kerangka modul. *Layout* yang dirancang meliputi halaman awal yang merupakan cover modul interaktif dan tata letak isi modul interaktif. Sedangkan kerangka modul interaktif yang akan disusun meliputi ; (a) Petunjuk penggunaan modul, (b) Kompetensi Dasar, (c) Indikator, (d) Tujuan Pembelajaran, (e) Kegiatan Belajar, (f) Daftar Pustaka. Modul interaktif ini disusun dan dirancang menggunakan Microsoft Powerpoint dengan bantuan Ispring Suite 9 dan Website2apk Builder untuk mengubahnya menjadi *apk*.

Tahap yang ketiga dan tahap yang terakhir adalah tahap pengembangan (*develope*). Pada tahap ini modul

interaktif yang layak digunakan sebagai sumber belajar dihasilkan melalui validasi dari validator ahli materi dan ahli media. Rancangan awal (draft I) yang telah dibuat akan dilakukan validasi oleh validator. Setelah melalui validasi, draft I akan dilakukan revisi sehingga menghasilkan draft II yang akan digunakan untuk uji coba.

Penelitian ini menggunakan desain uji coba yang terdiri dari 2 tahap. Tahap I dilakukan konsultasi untuk mendapatkan masukan dari ahli materi dan ahli media saat dilakukannya kegiatan validasi modul interaktif. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui validitas dari modul interaktif. Skor yang diperoleh dari hasil validasi materi dan media nantinya akan diolah menjadi persentase yang digunakan untuk mengetahui valid atau tidak modul tersebut. Kemudian dilakukan perbaikan pada modul interaktif berdasarkan masukan yang diperoleh. Perbaikan dilakukan agar modul interaktif lebih layak saat diujicobakan. Selanjutnya pada tahap II akan dilakukan uji coba pada kelompok kecil. Siswa kelas V SD yang berjumlah 5 siswa yang ada di lingkungan rumah peneliti akan menjadi subjek uji coba.

Instrumen pengumpulan data validitas modul interaktif yang digunakan adalah lembar validasi. Lembar ini diberikan pada validator materi dan media untuk menilai validitas modul interaktif dari segi materi dan media. Lembar validasi materi yang diberikan pada ahli materi berisi 16 pertanyaan, sedangkan lembar validasi media yang diberikan pada ahli media berisikan 18 pertanyaan. Pada tiap pertanyaan dari lembar validasi materi dan media terdapat 5 alternatif jawaban. Lima pilihan jawaban tersebut mengacu pada skala *Likert* yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Skala Likert

Kriteria Nilai	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu – Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Riduwan, 2013)

Sedangkan instrumen pengumpulan data kepraktisan modul interaktif adalah angket. Angket diberikan pada siswa kelas V dan guru kelas V. Angket ini ditujukan untuk memperoleh respon siswa dan guru terkait kepraktisan modul. Angket yang digunakan termasuk angket tertutup. Masing-masing angket berisikan 10 pertanyaan. Terdapat 2 pilihan jawaban yang mengacu pada skala *Guttman* yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Skala Guttman

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

(Riduwan, 2013)

Analisis data validitas berasal dari hasil validasi materi dan media yang diperoleh setelah uji validasi akan dipaparkan dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus. Setelah diketahui, nilai persentase akan digunakan untuk mengukur validitas berdasarkan kriteria validasi yang telah ditentukan. Persentase validasi diperoleh dari perhitungan menggunakan rumus berikut :

$$P (\%) = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3. Kriteria Persentase Validasi

Skor rata-rata	Kategori
0%-20%	Tidak Valid
21%-40%	Kurang Valid
41%-60%	Cukup Valid
61%-80%	Valid
81%-100%	Sangat Valid

(Riduwan, 2013)

Sedangkan analisis data kepraktisan dari angket siswa dan angket guru juga akan dipaparkan dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus. Setelah diketahui, nilai persentase akan digunakan untuk mengukur kepraktisan modul interaktif berdasarkan kriteria kepraktisan yang telah ditentukan. Persentase kepraktisan diperoleh dari perhitungan menggunakan rumus berikut :

$$P (\%) = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 4. Kriteria Persentase Kepraktisan

Skor rata-rata	Kategori
0%-20%	Tidak praktis
21%-40%	Kurang praktis

41%-60%	Cukup praktis
61%-80%	Praktis
81%-100%	Sangat praktis

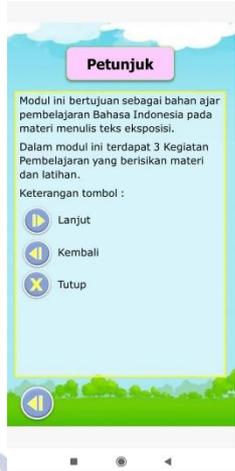
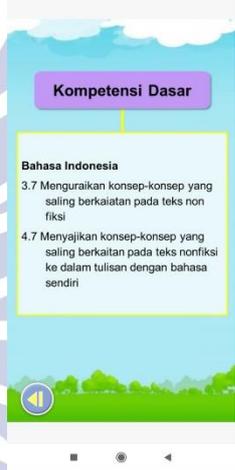
(Riduwan, 2013)

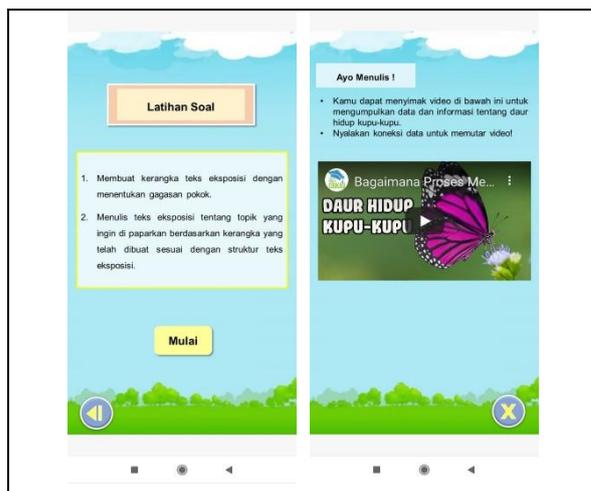
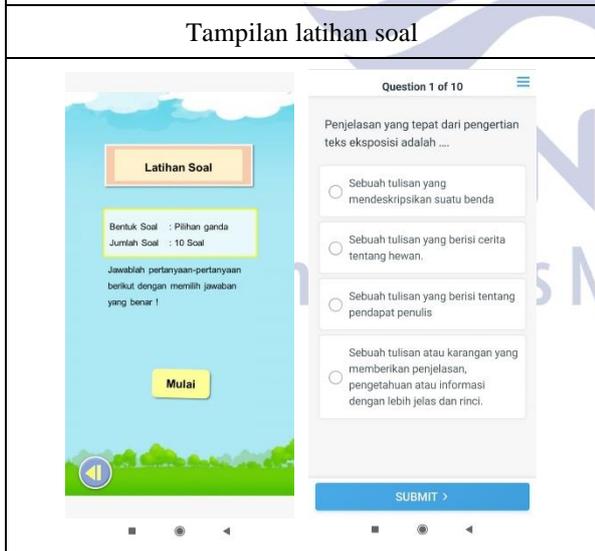
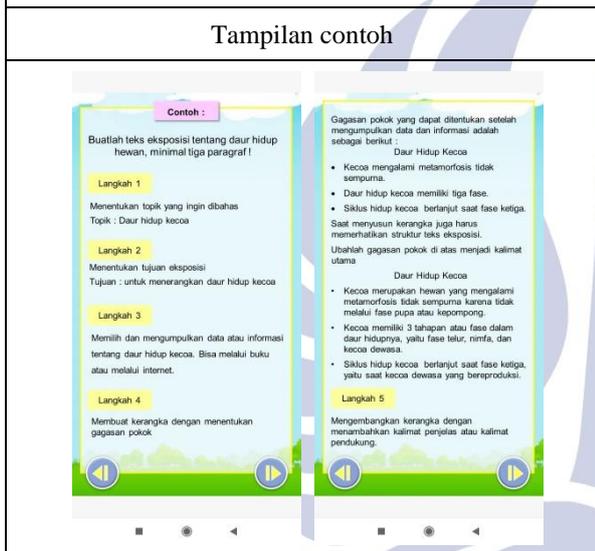
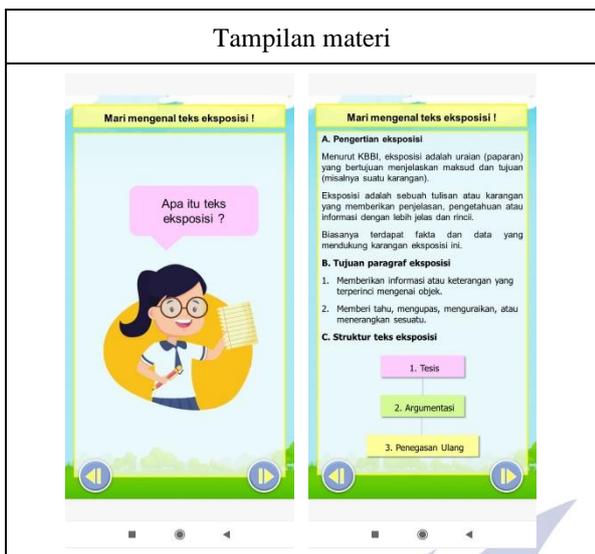
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 5. Hasil Pengembangan Modul Interaktif

Tampilan <i>icon</i> aplikasi	
Tampilan cover modul	
Tampilan menu utama	

Tampilan petunjuk penggunaan	
Tampilan KD, indikator, tujuan pembelajaran dan daftar pustaka	
Tampilan kegiatan belajar	



Hasil penelitian yang didapatkan meliputi hasil validitas dan kepraktisan modul interaktif untuk materi menulis teks eksposisi siswa kelas V sekolah dasar. Dari kegiatan validasi materi dan media yang dilakukan, diperoleh hasil validitas modul interaktif. Dalam prosesnya juga diperoleh saran dan masukan dari para ahli untuk perbaikan modul interaktif. Kegiatan validasi ini dilakukan sebelum modul interaktif diujicobakan pada siswa. Tahap validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi yakni Prof. Dr. Wahyu Sukartiningsih, M.Pd. Hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Materi pada modul sesuai dengan kompetensi dasar	4
2.	Materi pada modul sesuai dengan indikator	3
3.	Materi pada modul sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
4.	Materi pada modul sesuai dengan keterampilan menulis teks eksposisi	4
5.	Materi modul sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	3
6.	Materi yang diberikan mudah dipahami siswa	4
7.	Materi yang disajikan jelas dan berurutan sehingga mudah dipahami siswa.	4
8.	Mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.	3
9.	Isi materi yang disampaikan mampu menambah wawasan bagi siswa.	3

10.	Kesesuaian contoh penjelasan dengan kompetensi yang harus dicapai	4
11.	Kesesuaian latihan soal dengan kompetensi yang harus dicapai	4
12.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tingkat perkembangan siswa	3
13.	Kosa kata yang digunakan tidak memiliki makna ganda	3
14.	Materi pada modul menggunakan bahasa yang komunikatif	3
15.	Ketepatan dan keefektifan penggunaan struktur kalimat	3
16.	Tata bahasa dan ejaan sudah sesuai dengan kaidah penulisan yang baik dan benar	3
Total Skor		55

Total skor yang diperoleh berdasarkan tabel hasil validasi materi kemudian dihitung menggunakan rumus untuk memperoleh nilai persentase. Berikut perhitungan persentase validasi materi :

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{59}{80} \times 100\%$$

$$P = 68,75 \%$$

Hasil validasi materi modul interaktif berdasarkan perhitungan menggunakan rumus di atas memperoleh persentase sebesar 68,75%. Pada kolom catatan ahli materi memberikan saran terkait kelayakan materi yaitu untuk mengecek kembali beberapa kesalahan tulis dan kesesuaian indikator dengan materi yang disusun.

Sedangkan untuk tahap validasi media dilakukan oleh dosen ahli media yakni Dr. Yoyok Yermiandhoko, M.Pd. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli media :

Tabel 7. Hasil Validasi Media

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Tampilan modul menarik	4
2.	Komposisi warna sudah tepat	4
3.	Kesesuaian pemilihan gaya teks pada isi materi	4
4.	Kejelasan tulisan pada modul	4

5.	Kejelasan gambar dalam modul	4
6.	Tata letak tiap halaman seimbang	3
7.	Kejelasan petunjuk penggunaan	5
8.	Kemudahan siswa dalam menggunakan modul secara mandiri	5
9.	Urutan penyajian yang sistematis	4
10.	Informasi dalam modul mudah dipahami	4
11.	Modul sesuai dengan kondisi peserta didik	5
12.	Modul dapat digunakan kapanpun dan di manapun	5
13.	Modul dapat digunakan tanpa bantuan media lain	5
14.	Media dapat berjalan dengan baik	5
15.	Animasi yang digunakan sudah tepat	4
16.	Kesesuaian audio yang digunakan	3
17.	Kesesuaian gambar yang digunakan	4
18.	Ketepatan ukuran dan penempatan gambar	4
Total Skor		76

Total skor yang diperoleh berdasarkan tabel hasil validasi media dihitung menggunakan rumus untuk memperoleh nilai persentase. Berikut perhitungan persentase validasi media :

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

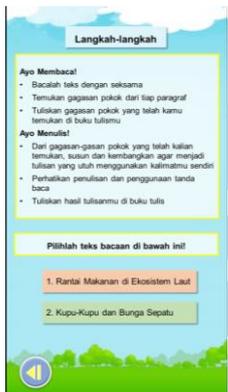
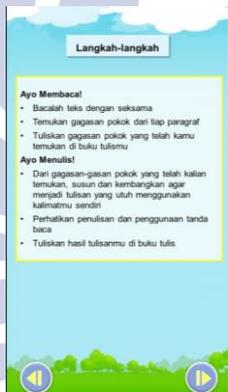
$$P = \frac{76}{90} \times 100\%$$

$$P = 84,44 \%$$

Hasil validasi media berdasarkan perhitungan menggunakan rumus di atas, modul interaktif memperoleh persentase sebesar 84,44%. Pada kolom catatan yang disediakan ahli media menuliskan saran yaitu tata letak pada beberapa *frame* terlalu rumit dan kurang nyaman, sehingga perlu diatur supaya tidak terlalu ramai akan objek agar *center of interest* tidak terganggu. Selain itu diperlukan background audio agar sajian tidak kering, dengan volume cukup 25% agar tidak mengganggu.

Beberapa *frame* yang telah direvisi ditampilkan pada tabel berikut :

Tabel 8. Hasil Revisi Tampilan

No	Tampilan Awal	Sesudah Revisi
1.		
2.		
3.		

Selanjutnya tahap uji coba dilakukan untuk memperoleh hasil kepraktisan modul interaktif. Tahap ini dilakukan secara terbatas pada kelompok kecil siswa kelas V yang ada di sekitar rumah peneliti berjumlah 5 siswa. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap modul interaktif, siswa diminta mengisi angket yang telah diberikan. Selain itu, guru kelas V juga diminta untuk mengisi angket. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru kelas V terhadap modul interaktif yang

dikembangkan. Berikut hasil siswa dan guru yang ditampilkan pada tabel berikut :

Tabel 9. Hasil Angket

Angket	Persentase
Siswa	88%
Guru	100%

Hasil kepraktisan modul interaktif yang diperoleh dari angket siswa dan guru dihitung menggunakan rumus sehingga diperoleh persentase pada tabel di atas. Tanggapan siswa terhadap modul interaktif memperoleh persentase 88% dengan kategori sangat praktis. Dari tabel di atas juga diperoleh persentase 100% untuk angket tanggapan guru dengan kategori sangat praktis.

Pembahasan

Modul interaktif merupakan program belajar mandiri yang telah dirancang secara sistematis dengan tujuan untuk membantu peserta didik belajar secara mandiri dengan berbantuan alat multimedia berupa komputer dan alat input lainnya sehingga ada keaktifan siswa. Selain itu, menurut Prastowo (2015:108) salah satu tujuan penyusunan modul adalah dapat mengakomodasi kemampuan peserta didik yang berbeda-beda dalam belajar. Beberapa peserta didik ada yang cepat dalam belajar dan ada yang tidak. Dengan modul, peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing. Pada penelitian ini modul interaktif disajikan dalam bentuk aplikasi berbasis android yang dapat diunduh dan digunakan di *smartphone*. Sajian materi pada modul interaktif ditujukan untuk siswa kelas V yaitu materi menulis teks eksposisi yang terdapat dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

Validitas modul interaktif untuk materi menulis teks eksposisi siswa kelas V sekolah dasar diperoleh berdasarkan hasil validasi materi dan media. Data hasil validasi tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus yang telah ditentukan. Dari analisis data hasil validasi materi diperoleh persentase sebesar 68,75% layak digunakan dengan sedikit revisi. Dari tabel kriteria validasi dapat diketahui bahwa nilai tersebut sesuai dalam kategori valid. Sehingga dari segi materi modul interaktif dapat dikatakan valid untuk digunakan. Sedangkan nilai persentase sebesar 84,44% diperoleh dari hasil analisis data hasil validasi media. Validator ahli media juga menyimpulkan bahwa media layak digunakan dengan sedikit revisi. Dari tabel kriteria validasi dapat diketahui bahwa nilai tersebut sesuai dalam kategori sangat valid. Sehingga dapat dikatakan dari segi media modul interaktif ini sangat valid untuk digunakan.

Secara kuantitatif berdasarkan hasil validasi materi dan media modul interaktif ini termasuk dalam kriteria valid karena nilai persentasenya di atas 61%. Meskipun begitu pada beberapa bagian modul interaktif perlu direvisi sesuai arahan para ahli agar modul interaktif lebih layak untuk diujicobakan. Hal ini sejalan dengan penelitian Agustina, dkk (2019) meskipun termasuk dalam kriteria valid secara kuantitatif beberapa bagian pada produk harus dilakukan revisi berdasarkan saran dari para ahli. Revisi dilakukan pada materi tentang memperbaiki kesalahan tulis dan memperbaiki kesesuaian materi dengan indikator. Selain itu juga dilakukan sedikit revisi pada aspek kebahasaan agar materi mudah dipahami oleh siswa. Sedangkan berdasarkan saran ahli media revisi dilakukan untuk memperbaiki beberapa tata letak yang terlalu rumit dan tidak nyaman agar lebih sederhana. Juga beberapa *frame* yang terlalu banyak objek perlu direvisi agar *center of interest* tidak terganggu. Serta menambahkan audio dengan volume 25 % pada sajian materi.

Setelah dilakukan revisi produk berdasarkan masukan dari validator, dilakukan tahap uji coba. Tahap ini dilakukan secara terbatas kepada siswa kelas V sekolah dasar yang ada di sekitar tempat tinggal peneliti yang berjumlah 5 siswa. Tentunya uji coba dilakukan dengan menerapkan protokol kesehatan. Kegiatan diawali dengan mengirimkan *file* aplikasi modul interaktif yang bernama “Menulis Eksposisi” ke *smartphone* siswa. Selanjutnya siswa mencoba aplikasi modul interaktif yang telah diunduh ke dalam *smartphone* masing-masing. Dalam pelaksanaannya siswa melakukan kegiatan yang ada dalam modul interaktif berdasarkan petunjuk kegiatannya. Siswa membaca materi lalu mengerjakan latihan soal yang terdapat dalam modul “Menulis Eksposisi”. Modul interaktif ini dapat digunakan secara *offline*, namun untuk video yang terdapat pada modul ini hanya bisa diakses secara *online*. Sehingga memerlukan koneksi internet untuk memutarinya.

Sedangkan untuk mengetahui kepraktisan modul interaktif, dilakukan analisis data terkait hasil angket siswa dan guru. Setelah mencoba modul interaktif, siswa dan guru kelas V diminta untuk mengisi angket yang telah diberika. Pada saat uji coba siswa kelas V yang berjumlah 5 orang diberi angket untuk mengetahui tanggapan siswa tentang modul interaktif. Angket ini berisikan 10 pertanyaan yang di dalamnya terdapat pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak”. Dari hasil analisis data angket siswa, diperoleh persentase sebesar 88%. Dari tabel kriteria kepraktisan dapat diketahui bahwa nilai tersebut sesuai dalam kategori sangat praktis. Selanjutnya, guru kelas V juga diminta mengisi angket. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap modul interaktif. Angket yang diberikan berisikan 10 pertanyaan yang di

dalamnya terapat pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak”. Dari hasil analisis data angket guru, diperoleh persentase sebesar 100%. Dari tabel kriteria kepraktisan dapat diketahui bahwa nilai tersebut sesuai dalam kategori sangat praktis. Menurut siswa, modul interaktif ini menarik dan membuat siswa bersemangat. Sajian materi pada modul jelas dan mudah untuk dipahami. Hasil respon siswa dan guru juga menunjukkan bahwa modul interaktif ini mudah digunakan dan memberikan manfaat bagi penggunaannya. Sejalan dengan pendapat Mudjijo (1999:59) suatu bahan ajar yang dapat digunakan dengan mudah dalam kegiatan pembelajaran bisa dikatakan praktis untuk digunakan.

PENUTUP

Simpulan

Ditinjau dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Hasil validasi materi diperoleh nilai persentase 68,75% dengan kategori valid. Sedangkan dari hasil validasi media diperoleh persentase sebesar 84,44% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian modul interaktif yang dikembangkan valid untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis eksposisi siswa kelas V sekolah dasar, (2) Hasil kepraktisan dari angket siswa diperoleh persentase sebesar 88% termasuk dalam kategori sangat praktis. Sedangkan hasil kepraktisan dari angket guru diperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Sehingga modul interaktif yang dikembangkan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis eksposisi siswa kelas V sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran yang perlu dipertimbangkan adalah : (1) Modul interaktif ini merupakan modul berbasis android. Oleh karena itu dalam penggunaannya diperlukan *smartphone* untuk mengoperasikannya. (2) Penelitian yang dilakukan ini hanya pada validitas dan kepraktisan modul interaktif. Sehingga perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui keefektifan dari produk yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, H., Sumarni, S., & Sunaryanto, S. (2019). *Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik kelas III tema Keperluan Sehari-hari*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 3(1).
- Andari, Anita Desi. 2018. *Pengembangan Modul Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Basa Rinengga Untuk Siswa Kelas Viii Di*

- Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, 9(1).
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dalman. 2016. *Keterampilan menulis*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Darmadi, Kaswan. 1996. *Meningkatkan Kemampuan Menulis*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Hasanah, Z., Asri, Y., & Abdurahman, A. 2016. *Pengembangan Modul Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Dengan Model Problem Based Learning*. Pendidikan Bahasa Indonesia, 5(2), 574-580.
- Madona, A. S., & Nora, Y. 2017. *Pengembangan modul IPS berbasis multimedia interaktif untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Pelangi, 8(2).
- Mudjijo. 1999. *Tes Hasil Belajar*. Jakarta ; Bumi Aksara.
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Syafi'ie. 1996. *Terampil Berbahasa Indonesia 1 : Petunjuk Guru Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Menengah Umum kelas I*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Tarigan, Henry G. 1986. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Penerbit Angkasa
- Thiagarajan, Semmel, DS & Semmel, M.I. 1974. *Instructional Development for Training Teacher of Axceptional Children : A Source Book*. Bloomington : Center of Inovation of Teaching the Handicapped.