

Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Model *Make A Match* Berbantuan *Digital Daily Assessment*

Emirensiana Dada Tanggu, Erfitra Rezqi Prasmala

Pendidikan Biologi, IKIP Budi Utomo
e-mail: rensiemi230@gmail.com, erfitrarezqi@gmail.com

Abstract

The use of technology in the world of education, including in schools, also spurs teachers to continue to make learning innovations. The aim is to develop the module and find out the feasibility of the module. The research and development method is The 4D research method (Thiagarajan) which consists of: Define (definition), Design (Design), Develop (Development), and Disseminate (spread). The development of the digestive system module with the Make A Match learning model based on the Digital Daily Assessment developed by the author has been corrected by the validators, namely: Material Experts (76.8%), Media Experts (75.7%), Practitioners or subject teachers (91.3%), Readability Test (79%). Based on the results of data analysis, it can be concluded that the digestive system module with the Make A Match learning model based on the Digital Daily Assessment can be used by using the 4-D development model or the Thiagarajan model which includes 4 stages, namely define, design, develop, and disseminate. But this research is only up to the third stage. Based on the results obtained from the validator results, it can be concluded that 76.8% of material experts, 75.7% of media experts, 79% of readability test were declared feasible while practitioners / subject teachers were 91.8%, declared worthy.

Keywords: *Modul, digestive system, make a match, digital daily assessment*

Abstrak

Perkembangan teknologi ini di dunia pendidikan tak terkecuali disekolah juga memacu guru untuk terus melakukan inovasi pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengembangkan modul dan mengetahui kelayakan modul. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian 4D (Thiagarajan) yang terdiri dari: *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Pengembangan modul pembelajaran berbasis *make a match* berbantuan *digital daily assesment* yang dikembangkan oleh penulis telah dikoreksi oleh para validator, yaitu: Ahli Materi (76,8 %), Ahli Media (75,7%), Praktisi atau guru mata pelajaran (91,3%), Uji Keterbacaan (79%). Berdasarkan hasil analisis maka dapat disimpulkan bahwa Modul pembelajaran berbasis *make a match* berbasis *digitaldaily assesment* dapat digunakan dengan menggunakan model pengembangan 4-D atau model Thiagarajan yang meliputi 4 tahap yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Desseminate* (penyebaran). Tetapi penelitian ini hanya sampai tahap ketiga di karenakan keterbatasan waktu oleh peneliti. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari hasil validator maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ahli materi 76,8%, ahli media 75,7%, uji keterbacaan 79% dinyatakan layak sedangkan praktisi /guru mata pelajaran 91,8%, dinyatakan layak.

Kata kunci : *Modul, sistem pencernaan, make a match, digital daily assessment*

A. PENDAHULUAN

Bahan ajar yang mendukung pembelajaran mandiri dapat dilakukan dengan pembelajaran modul. Modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik karena mencakup isi materi, metode dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Dengan ketersediaan modul dapat membantu siswa dalam memperoleh informasi tentang materi pembelajaran. Adapun modul Saat ini modul terbagi dalam dua kategori, yaitu modul yang bersifat cetak dan modul yang digital menurut (Suyasa, Divayana, & Adiarta, 2017)

Fungsi modul pembelajaran yaitu dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk belajar sendiri tanpa tergantung kepada guru, modul sebagai bahan ajar yang mampu menjelaskan materi dengan baik dan mudah dipahami oleh siswa sehingga bisa menjadi pengganti guru dalam menjelaskan materi dan juga sebagai alat evaluasi, modul sebagai bahan rujukan bagi siswa. Modul memuat berbagai materi yang dapat dipelajari oleh siswa karena modul juga berfungsi sebagai bahan rujukan bagi siswa menurut (Fitri, 2017). Modul terbagi menjadi dua kategori, yaitu modul yang bersifat cetak dan juga modul yang bersifat digital. Modul yang bersifat Digital mempunyai kelebihan yaitu mampu menampilkan materi pembelajaran dengan menggunakan media yang bersifat interaktif

Perkembangan teknologi internet maupun digital saat ini terjadi secara besar-besaran, pada era ini biasa disebut revolusi era industri 4.0. Penggunaan teknologi di dalam dunia pendidikan tidak terkecuali disekolah juga memacu guru untuk terus melakukan inovasi pembelajaran. Pemerintah saat ini sedang mengembangkan teknologi salah satunya adalah teknologi digital. Teknologi Digital adalah alat komunikasi atau jaringan internet untuk memperoleh pembelajaran sehari-hari di sekolah dan juga merupakan proses penyampaian pengetahuan, yang dilaksanakan dengan menuangkan pengetahuan kepada siswa menurut (Nur, 2014).

Dengan adanya perubahan dan kemajuan pemanfaatan teknologi informasi di dunia pendidikan, memungkinkan agar pendidik dan peserta didik mencari bahan pembelajaran sendiri melalui internet. Saat ini, peran teknologi informasi dalam menyediakan bahan ajar interaktif dirasakan sangat penting. Hal ini dikarenakan adanya kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran berupa Digital menurut (Gusti Ayu, Dessy Sugiharni, 2018).

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini adalah metode penelitian 4-D yang terdiri dari 4 tahap, namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap Develop di karena keterbatasan waktu oleh peneliti. Adapun tahap-tahap dalam penelitian ini yaitu: 1) Define

(pendefenisian) yang merupakan tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat yang dibutuhkan dalam pengembangan modul. Adapun Syarat dalam tahap ini mencakup analisis angket siswa, guru, ahli materi dan ahli media, 2) Design (Pendefenisian) berupa rancangan produk yang akan dikembangkan. Menurut (Nikma Sari Bintan, Jaka Nugraha, M.AB., 2017), menyatakan bahwa modul yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para validator menurut para ahli, 3) Develop (pengembangan) tahap ini yaitu tahap untuk menghasilkan modul yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Model Make A Match Berbantuan Digital Daily Assessment yang dikembangkan telah dikoreksi oleh para validator ahli materi 76,8%. Ahli media 75,7%, praktisi/ guru mata pelajaran 91,3%, uji keterbacaan 79%. Nama-nama Validator di tabel 1.

Tabel 1. Nama Validator

No	Nama	Sebagai Validator
1	Nila kartika Sari	Ahli materi
2	Ismi Nurul Qumariah	Ahli Media
3	Lusia lince Kendu,	Guru Mata Pelajaran
4	Siswa SMK nyura lele kelas XI	Uji Keterbacaan

Adapun hasil penilaian validator sebagai berikut. Hasil validasi ahli materi yang sudah di koreksi disajikan pada Tabel 2. Hasil validasi ahli media yang sudah di koreksi di Tabel 3. Hasil penilaian praktisi / guru disajikan pada Tabel 4.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek penilaian	Hasil penilaian
Kesesuaian modul dengan Kompetensi Dasar	12
Keakuratan materi pembelajaran	17
Kemutakhiran materi pembelajaran	8
Mendorong keingin tahuan siswa	10
Teknik penyajian	4
Pendukung Penyajian	19
Penyajian pembelajaran	4
Lugas	12
KomuniKatif	4
Dialogis dan Interaktif	4
Kesesuaian peserta didik dengan perkembangan	8
Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam modul	4
Total	106
Rata-rata	76,8 %
Kategori	Layak

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Indikator Penilaian	Hasil penilaian
Ukuran modul	10
Desain sampul modul	19
Desain isi modul	24
Total	53
Rata-rata	75,7%
Kategori	Layak

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Indikator Penilaian	Hasil penilaian
Kesesuaian isi modul dengan Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran yang dicapai	5
Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan	4
apersepsi mengingatkan siswa pada materi yang sebelumnya	5
Kejelasan topik Pembelajaran	5
urutan materi.	5
Cakupan materi.	4
Ketuntasan Materi	5
Kesesuaian tingkat kesulitan dengan perkembangan kognitif siswa	4
contoh materi dengan kondisi yang ada di lingkungan	5
contoh yang diberikan jelas	5
materi dan contoh dapat mengembangkan kemandirian belajar	4
Kesesuaian evaluasi dengan materi dan pembelajaran.	5
Kebenaran kunci jawaban yang disajikan.	5
Muatan aspek kognitif, psikomotor dan afektif pada materi yang disampingkan	4
Kejelasan petunjuk penggunaan modul	5
Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir	5
Kesesuaian bahasa dengan tingkat pengembangan sosial emosional siswa	4
Kemampuan mendorong rasa ingin tau siswa.	5
Dukungan bahasa terhadap kemudahan memahami alur materi.	4
Kesantunan penggunaan bahasa	5
Kemudahan Penggunaan modul	5
Dukungan modul bagi kemandirian belajar siswa	4
Kemampuan modul untuk meningkatkan motivasi siswa Dalam mempelajari sistem pencernaan	5
Kemampuan modul menambah Pengetahuan	5
Kemampuan modul memperluas wawasan siswa	4
Kemenarikan sampul buku.	5
Keteraturan desain halaman buku.	4
Pemilihan jenis dan ukuran huruf	4
Mendukung modul menjadi lebih menarik. Kemudahan untuk Membaca modul	4
Pemilihan warna.	5
Total	137
Rata-rata	91,3%
Kategori	Sangat Layak

Dari hasil penelitian diatas dapat dikategorikan pada ahli materi, ahli media dan uji keterbacaan dapat dikatakan layak sedangkan praktisi atau guru mata pelajaran dapat dikategorikan sangat layak. Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Model Make A Match Berbantuan Digital Daily Assessment, yang dikembangkan oleh penulis telah dikoreksi oleh para ahli, yaitu ahli materi, ahli media, praktisi atau guru mata pelajaran, dan uji keterbacaan.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data tentang Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Model Make A Match Berbantuan Digital Daily Assessment yang dikembangkan maka dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran berbasis Model Make A Match Berbantuan Digital Daily Assessment dapat menggunakan model pengembangan 4-D atau model Tiagraja yang meliputi 4 tahap yaitu *Devine* (perencanaan), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Desseminate* (penyebaran). Tetapi penelitian ini hanya sampai tahap ketiga. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari hasil validator terhadap Modul pembelajaran berbasis Model Make A Match Berbantuan Digital Daily Assessment dapat ditarik kesimpulan bahwa modul tersebut masuk pada kategori layak sdan sangat layak dengan melihat hasil persentase dari setiap validator.

DAFTAR RUJUKAN

- Gusti Ayu, D. S. (2018). Pengembangan Modul Matematika Diskrit Berbentuk Digital Dengan Pola Pendistribusian Asynchronous Menggunakan Teknologi Open Source. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 7(1), 58–72. <https://doi.org/10.23887/janapati.v7i1.12667>
- Indy Astira Kause Putri. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Webcomic Pada Kompetensi Dasar Mengevaluasi Website Dikelas Xi Bisnis Daring Dan Pemasaran (BDP) SMK*. 07(02), 488–492. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/30449/27760>
- Nur, F. M. (2014). Penerapan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (Ctl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Struktur Dan Fungsi Bagian Tumbuhan Di Kelas IV SD NEGERI 2 MUARA. *Jupendas*., 1, 15–21. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/71198-ID-none.pdf>
- Nurya Oktaviana, Akhmad Nayazik, H. A. D. R. (2019). *Efektivitas Penerapan E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Materi Satuan Panjang Kelas 3 SD*. 2, 32–40. Retrieved from <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jiptika/article/view/839/749>
- Pangestuti, Ardian Anjar, and Erfitra Rezqi Prasmala. "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Daily Assessment Bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi Ikip Budi Utomo Malang." *Jurnal Pendidikan Biologi*, vol. 10, no. 1, 2018, pp. 17–27, doi:10.17977/JPB.V10I1.5492.
- Rizki Amaliah, P. I. S. (2017). *Perbandingan Menggunakan Model Pembelajaran Cooperative Tipe Talking Stick Dengan Model Pembelajaran Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA NEGERI 9 KOTA JAMBI*. 1, 85–99. Retrieved from <http://sjee.unbari.ac.id/index.php/ojsjee/article/view/9/11>
- Sugiharni, G. A. D. (2018). *Pengembangan Modul Matematika Diskrit Berbentuk Digital Dengan Pola Pendistribusian Asynchronous Menggunakan Teknologi Open Source*. 7, 58–72. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/janapati/article/view/12667/pdf>
- Suyasa, P. W. A., Divayana, D. G. H., & Adiarta, A. (2017). *Pemanfaatan open office.org dan blogger.com dalam pembuatan modul digital bagi dosen di stikes buleleng*. 70–79. Retrieved from open office.org, blogger.com, digital module
- Nikma Sari Bintan, Jaka Nugraha, M.AB., M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Kearsipan

- Berbasis Information Technology (It) Pengolah Data Arsip Kelas X Administrasi Perkantoran Smk Telkom Brawijaya Blitar. *Jurnal Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 1–6. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/20897>
- Yuli Anggraeni, M. N. A. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PAM*. 1–10. Retrieved from <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/kpai/article/view/5684/0>