

## BAHAN AJAR DALAM BENTUK *E-BOOK* MATERI SENI RUPA UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PGSD UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

Adek Cerah Kurnia Azis<sup>1</sup>, Winara<sup>2</sup>, Muslim<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan

<sup>2</sup>Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: [adekcerah@unimed.ac.id](mailto:adekcerah@unimed.ac.id)

### **Abstract**

*One way to increase interest in learning for Elementary School Teacher Education can be done by developing Teaching Materials for Elementary School Arts and Skills Education Subjects. Development can be carried out in the form of an internet-based book/e-book that is integrated with Online Learning System. This research using the 4D-Models. Focused on Elementary School Teacher Education who were taking Art Education Courses at Elementary School. The results of this study are teaching materials for Art Education in Elementary Schools with the validity value of the module being at 91.12% in the very valid category.*

### **Abstrak**

Salah satu cara meningkatkan minat belajar mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Medan dapat dilakukan dengan mengembangkan Bahan Ajar Mata Kuliah Pendidikan Seni Rupa dan Keterampilan Sekolah Dasar. Pengembangan dapat dilakukan dalam bentuk buku berbasis internet/*e-book* (*google book/play book dan google scholar*) ber-ISBN yang terintegrasi dengan SIPDA (Sistem Pembelajaran Daring) Universitas Negeri Medan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan *4D-Models*, difokuskan pada mahasiswa Prodi PGSD yang mengambil Mata Kuliah Pendidikan Seni di SD. Adapun hasil penelitian ini yaitu dihasilkannya modul bahan ajar Pendidikan Seni di SD dengan nilai validitas modul berada pada pencapaian 91.12% pada kategori sangat valid.

### **Article History**

Received: 2022-09-29

Reviewed: 2022-10-10

Published: 2022-12-28

### **Key Words**

*teaching materials, e-books, skills.*

### **Sejarah Artikel**

Diterima: 2022-09-29

Direview: 2022-10-10

Disetujui: 2022-12-28

### **Kata Kunci**

*bahan ajar, e-book, keterampilan*

## **PENDAHULUAN**

Hubungan antara minat dan hasil belajar, merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Minat belajar yang tinggi akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang tinggi pula. Apabila seseorang memiliki minat atau keinginan yang lebih terhadap pelajaran maka Ia akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik pula. Ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk memupuk

minat belajar seseorang, khususnya mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dalam Mata Kuliah Pendidikan Seni di SD di Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Medan (Unimed). Bahan ajar merupakan salah satu faktor penting dalam keefektifan sebuah pembelajaran terlebih di tingkat Perguruan Tinggi (Arsanti, 2018). Bahan ajar dapat dibuat dengan berbagai bentuk antara lain

bahan ajar yang ditulis dalam bentuk buku seperti modul dan bahan ajar yang ditampilkan ke dalam media audio visual melalui jaringan internet dan atau intranet (Ahmad, Kasina & Lestari, 2018).

Perkembangan minat peserta didik pada proses belajar itu sangat penting, jika peserta didik tidak memiliki minat terhadap hal yang ada di hadapannya maka peserta didik tidak bisa menguasai hal tersebut (Anggraini, 2020). Minat adalah, sifat pribadi yang mempunyai kecenderungan lebih untuk memperhatikan terhadap sesuatu yang ia senangi (Saputri, Nurdiana & Sa'adah, 2021). Salah satu cara meningkatkan minat belajar bagi mahasiswa PGSD dapat dilakukan dengan mengembangkan Bahan Ajar Mata Kuliah Pendidikan Seni di SD. Pengembangan buku ajar berstandar melalui inovasi perlu dilakukan untuk memenuhkan buku ajar berkualitas baik yang dapat meningkatkan sumber daya manusia (Nasution, 2021). Bahan ajar hendaknya dirancang dan ditulis sesuai dengan kaidah pembelajaran, yakni disesuaikan materi pembelajaran, disusun berdasarkan atas kebutuhan pembelajaran, terdapat bahan evaluasi, serta bahan ajar tersebut menarik untuk dipelajari oleh mahasiswa (Mailani, 2020). Bahan ajar dapat juga diartikan sebagai segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri dan dirancang sesuai dengan kurikulum yang berlaku (Magdalena, 2020). Pengembangan ini bisa dalam bentuk buku berbasis internet/e-book (*google book/play book* dan *google scholar*) ber-ISBN yang terintegrasi dengan SIPDA (Sistem Pembelajaran Daring) Unimed. Tujuannya yaitu untuk mempermudah mahasiswa dalam belajar dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh dosen. Tanpa bahan ajar, tampaknya pendidik akan mengalami

kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Aisyah, 2020).

Perkembangan teknologi pada era globalisasi ini sudah semakin meningkat dan semakin maju (Susilo, Fitria Anggi Nanik & Pahlevi, 2021). Seiring dengan perkembangan teknologi ke era-milenial sekarang ini, ada beberapa perbedaan kebutuhan mahasiswa zaman “old” dengan mahasiswa zaman “now”. Dulu dosen selalu menyuruh mahasiswa untuk menfotocopy atau membeli buku yang berhubungan dengan materi perkuliahan dengan kapasitas *copy* yang cukup tebal dan *full* teks dengan harga buku yang cukup mahal.

Sedangkan jika kita lihat kondisi sekarang ini yang serba *gadget*, semua informasi baik itu pendidikan, kesehatan, gaya hidup, dan sebagainya sudah ada dalam genggaman, maka tidak cocok lagi jika seorang mahasiswa harus memfotokopi buku. Bahan ajar yang penuh dengan teks akan sangat membosankan bagi mahasiswa, tidak ada ketertarikan untuk membaca buku tersebut. Berbeda jika sebuah buku diselengi dengan gambar yang memiliki susunan warna yang indah sehingga menjadikan buku tersebut sesuatu yang berbeda, maka akan muncul rasa penasaran dan ketertarikan untuk membaca buku tersebut hingga selesai.

Hal ini diperkuat dengan wawancara penulis terhadap beberapa mahasiswa yaitu Sudewo dan kawan-kawan pada hari Kamis, tanggal 11 Maret 2021, pukul 22:11, dapat dirangkum bahwa semua mahasiswa lebih tertarik dengan buku yang ada unsur gambarnya karena lebih mudah dipahami, tidak menjenuhkan, lebih mengasyikkan saat membacanya, dan lain sebagainya. Berdasarkan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa melihat kecenderungan mahasiswa yang demikian, maka dosen akan lebih berinovasi dalam pengembangan bahan

ajar yang bernuansa gambar atau *visual* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar.

Selanjutnya dari segi finansial, harga buku yang mahal bukan zamannya lagi bagi mahasiswa. Perkembangan zaman saat ini, sudah banyak *platform* yang memberikan jasa buku murah, praktis, dan efisien, melalui aplikasi buku *online*. Mahasiswa dapat berlangganan dengan membayar sekitar Rp.36.000,- sudah bisa memiliki *e-book* tak terbatas waktu dan bisa diakses di mana dan kapan pun melalui *smart phone*. Hal ini tentu sangat mempermudah mahasiswa untuk belajar.

Berdasarkan fenomena yang ada di atas, banyak hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa, salah satunya dengan cara menciptakan media ajar yang menarik, praktis, ekonomis, dan efisien. Misalnya, dengan membuat bahan ajar dalam bentuk buku berbasis internet/*e-book* (*google book/play book dan google scholar*) ber-ISBN yang dapat diakses oleh mahasiswa PGSD melalui *gadget* masing-masing.

## METODE PENELITIAN

### 1. Jenis Penelitian

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan bahan ajar atau modul pembelajaran berbasis *e-book* (*google book/play book dan google scholar*) ber-ISBN yang valid, praktis, dan efektif, maka penelitian ini masuk ke dalam jenis penelitian pengembangan (*development research*).

### 2. Model Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *4D* (*four D-Models*). Menurut (Thiagarajan, Sivasailam, 1974) pengembangan model *four-D* terdiri dari 4 (empat) tahapan: 1). pendefinisian (*define*), 2). perancangan (*design*), 3). pengembangan

(*develop*), dan 4). penyebaran (*disseminate*). Penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*) yaitu tahap 3 (tiga) saja, sedangkan untuk *disseminate* tidak dilakukan dengan alasan keterbatasan waktu dan biaya tentunya.

### 3. Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian difokuskan pada Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. Objek penelitian ini adalah mahasiswa PGSD yang sedang mengambil Mata Kuliah Pendidikan Seni Rupa dan Keterampilan SD Materi Menggambar Flora. Terdapat kelas A, B, C, D, dan E dan setiap kelas dapat dirata-ratakan berjumlah 30 orang. Penelitian dilakukan ini pada Semester Genap Tahun Akademik 2020/2021.

### 4. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa PGSD yang sedang mengambil Mata Kuliah Pendidikan Seni Rupa dan Keterampilan SD Materi Menggambar Flora di Jurusan PGSD. Sejalan dengan pendapat (Arikunto, 1996)“jika jumlah populasi lebih dari 100 maka dapat diambil sampel antara 10% sampai dengan 15% atau 20% sampai 25% atau tergantung dari kemampuan peneliti”. Oleh karena itu, penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampling* mengingat banyaknya populasi yang ada, untuk mempercepat waktu dan menyederhanakan jumlah populasi, maka diambil sampel 10%. Sampel dipilih dengan acak yaitu dengan cara pencabutan menggunakan teknik *lotre* (*lotere*). Jadi, sampel dalam penelitian ini, yang terpilih dari keseluruhan populasi sebanyak 15 orang.

### 5. Prosedur Penelitian

1) Tahapan Pendefinisian (*Define*)

Tujuan dari tahap ini mendefinisikan tujuan Mata Kuliah dalam Kurikulum KKNi di Unimed, terdapat tiga langkah kegiatan, yaitu menganalisis kurikulum, menganalisis konsep materi perkuliahan, dan analisis mahasiswa.

## 2) Tahapan Perancangan (*Design*)

Tahapan ini bertujuan untuk merancang bahan ajar berbasis internet/*e-book* (*google book/play book dan google scholar*) ber-ISBN pada Mata Kuliah Pendidikan Seni Rupa dan Keterampilan SD Materi Menggambar Flora di Jurusan PGSD. Modul dirancang untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami Pendidikan Seni Rupa dan Keterampilan SD di Jurusan PGSD Materi Menggambar Flora dan pengaplikasiannya dalam bentuk karya.

Adapun langkah-langkah penyusunan media/modul/buku ajar menurut (Sanjaya, 2012) sebagai berikut: a) merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik, terstruktur yang dapat dikuasai peserta didik setelah menyelesaikan pembelajaran, b) bahan-bahan yang dipelajari peserta didik sesuai dengan tujuan, Kompetensi Dasar (KD), dan indikator keberhasilan yang dicapai, c) alat dan bahan yang digunakan oleh peserta didik selama proses pembelajaran harus sesuai dengan pengalaman belajar peserta didik, d) Kegiatan belajar peserta didik disusun dalam bentuk gambar, teks bacaan, dan petunjuk yang harus diikuti, e) Kunci lembar kerja, f) Lembar evaluasi tes untuk mengukur taraf penguasaan peserta didik terhadap bahan ajar yang dipelajari dengan lembar jawabannya; dan, g) Kunci evaluasi.

## 3) Tahapan Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa pada Mata

Kuliah Pendidikan Seni Rupa dan Keterampilan SD Materi Menggambar Flora di Jurusan PGSD yang valid, praktis, dan efektif.

## 6. Uji Coba Terbatas

Subjek uji coba pengembangan bahan ajar berbasis internet/*e-book* ini adalah mahasiswa. Adapaun kriteria yang digunakan sebagai pemilihan lokasi dan kelas uji coba adalah kondisi mahasiswa yang sesuai dengan kebutuhan peneliti dimana kelas tersebut belum pernah menggunakan modul pembelajaran berbasis *e-book* (*google book/play book dan google scholar*) ber-ISBN sebelumnya.

## 7. Teknik Analisis Data

### 1) Analisis Data Kevalidan

Menentukan validasi media menggunakan *skala likert*, yang berdasarkan lembar validasi dengan langkah-langkah:

- Memberi skor untuk setiap Item dengan jawaban sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), sangat kurang (1);
- Menjumlahkan skor total tiap validator untuk seluruh indikator; dan
- Pemberian nilai validator.

Untuk analisis data validitas dengan menggunakan rumus (Sudjana, 2002):

$$\text{Validitas} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Tingkat pencapaian kategori kevalidan modul menggunakan klasifikasi dalam tabel berikut ini:

**Tabel 1.** Kategori Kevalidan Modul

No	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	90-100	Sangat Valid
2	80-89	Valid
3	65-79	Cukup Valid
4	55-64	Kurang Valid

Modul dapat dikatakan valid apabila telah mencapai tingkat kevalidan di atas 80%.

2) Analisis Data Kepraktisan

Menganalisis tingkat kepraktisan modul yaitu berdasarkan angket yang diberikan kepada mahasiswa. Selanjutnya angket tersebut disusun dalam *Skala Likert* dengan kategori pernyataan positif. Pernyataan positif memperoleh bobot ketinggian dan kerendahan dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 2.** Perolehan Bobot Pernyataan *Skala Likert*

Huruf	Tingkat Pencapaian	Bobot
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
C	Cukup	3
K	Kurang	2
J	Jelek	1

Dalam hal ini menggunakan rumus yang telah dimodifikasi dari (Lubis, 2009).

*Derjat Pencapaian*

$$= \frac{\sum X}{n \times \sum .Item \times Skala Tertinaai} \times 100$$

Dimodifikasi menjadi

*Derjat Pencapaian*

$$= \frac{\sum Masing - Masing Item}{\sum .Skor Tertinaai} \times 100\%$$

Kemudian tingkat pencapaian kategori kepraktisan modul menggunakan klasifikasi dalam tabel berikut ini:

**Tabel 3.** Perolehan Bobot Pernyataan Kepraktisan

No	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	90-100	Sangat Praktis
2	80-89	Praktis
3	65-79	Cukup Praktis
4	55-64	Kurang Praktis
5	0-54	Sangat Kurang Praktis

Modul akan dikatakan praktis apabila telah mencapai tingkat kepraktisan di atas 80%.

3) Analisis Data Uji Efektivitas

Efektivitas diamati dari analisis hasil belajar mahasiswa yaitu hasil belajar dalam ranah pengetahuan. Menentukan ketuntasan hasil belajar mahasiswa dapat dihitung dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$$

**Keterangan:**

KB = Ketuntasan Belajar

T = Tuntas

Tt = Jumlah Skor Total

Masing-masing mahasiswa dikatakan tuntas belajar jika proporsi jawaban Benar  $\geq 65\%$  dan suatu kelas dikatakan tuntas belajar jika dalam kelas tersebut terdapat  $\geq 85\%$  mahasiswa lulus (Trianto, 2012). Modul dikatakan efektif apabila hasil belajar mahasiswa telah memenuhi standar yang jika  $\geq 85\%$  mahasiswa telah tuntas. Data tentang aktifitas mahasiswa terhadap kegiatan pembelajaran dianalisis dengan menggunakan persentase (%).

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

**Keterangan:**

P = Persentase Aktivitas Mahasiswa

F = Frekuensi Mahasiswa Aktif

N = Jumlah Mahasiswa Keseluruhan

Data persentase aktivitas mahasiswa yang diperoleh dikelompokkan sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 4.** Perolehan Bobot Pernyataan Aktivitas

No	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	80-100	Aktif Sekali
2	61-80	Aktif
3	41-60	Cukup Aktif
4	21-40	Kurang Aktif
5	0-20	Sangat Kurang Aktif

Modul dapat dikatakan efektif jika mahasiswa memenuhi kriteria 41 – 100%.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**1. Hasil**

Setelah dilakukan uji coba terhadap mahasiswa diperoleh hasil bahwa modul yang dikembangkan dalam bentuk *e-book* berada pada kategori sangat efektif. Selain itu, penggunaan bahasa yang baik dan benar ditunjang dengan visualisasi yang apik menjadikan modul ini berada pada kategori sangat valid. Modul berbentuk *e-book* ini memberikan kemudahan bagi mahasiswa serta dosen dalam proses pembelajaran sehingga berada pada kategori praktis bagi pengguna. Dilihat dari segi efisiensi, pencapaian nilai dari validator sangat tinggi sehingga modul berbentuk *e-book* ini masuk ke dalam kategori sangat praktis.

Setelah dilakukan evaluasi terhadap 15 orang sampel maka diperoleh hasil yang sangat memuaskan yaitu seluruh mahasiswa dinyatakan lulus 100% dalam uji coba. Hal ini menerangkan bahwa penggunaan modul berbentuk *e-book* sangat efektif, praktis, dan efisien untuk meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa.

**2. Pembahasan**

1) Hasil Validitas

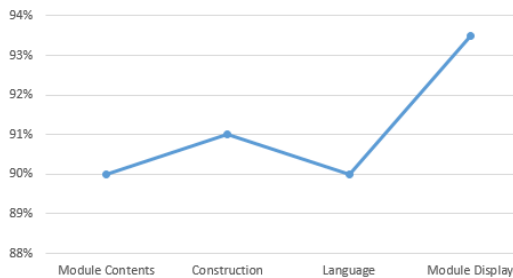
Hasil validasi masing-masing validator diperoleh skor sebagai berikut:

**Tabel 5.** Hasil Penilaian Validator

Variabel	Pencapaian (%)	Kategori
Isi Modul	90%	Sangat Valid
Konstruksi	91%	Sangat Valid
Bahasa	90%	Sangat Valid
Tampilan Modul	93.5%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>	<b>91.12%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Analisis skor penilaian validator dari 4 (empat) variabel menguraikan bahwa, 1). Isi Modul berada pada pencapaian skor 90% masuk ke dalam kategori sangat valid, 2). Konstruksi berada pada 91% masuk ke dalam kategori sangat valid, 3). Variabel Bahasa berada pada 90% masuk ke dalam kategori sangat valid, dan 4). Tampilan Modul berada pada 93.5% masuk ke dalam kategori sangat valid juga. Berdasarkan pencapaian skor di atas maka dapat diambil rata-rata dari ke-empat variabel 91.12% hasil rata-rata ini masuk ke dalam kategori sangat valid. Perbandingan derajat pencapaian hasil

validasi modul pada masing-masing variabel yang telah dilakukan penilaian oleh validator dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini:



**Gambar 1.** Hasil Penilaian Validator

2) Hasil Praktikalitas Modul

Hasil praktikalitas modul dari penelitian ini diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 6.** Hasil Praktikalitas Mahasiswa

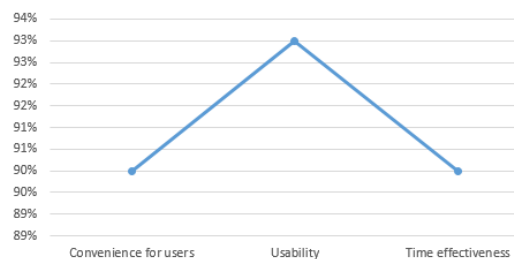
Variabel	Pencapaian (%)	Kategori
Kemudahan bagi Pengguna	90%	Praktis
Daya Guna	93%	Sangat Praktis
Efektivitas Waktu	90%	Sangat Praktis
<b>Rata-rata</b>	<b>90.3%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Dalam uji coba modul terdapat 3 (tiga) variabel, yaitu 1). Kemudahan bagi pengguna (*learnability*) dengan capaian 90% berada pada kategori praktis, 2). daya guna (*efficiency*) dengan pencapaian 93% berada pada kategori sangat praktis, dan 3). efektivitas waktu (*effectiveness of time*) berada pada pencapaian 90%. Hal ini menunjukkan bahwa modul ini masuk ke dalam kategori sangat praktis.

Keefektivitasan dalam proses belajar mengajar merupakan suatu standar mutu

yang memiliki ukuran dengan pencapaian tujuan harus memiliki ketepatan dalam mengelola sebuah situasi dengan baik atau dikatakan juga dengan “*doing the right things*”(Rohmawati, 2015).

Nilai rata-rata praktikalitas oleh mahasiswa dengan tingkat pencapaian 90.3% menjadikan modul masuk ke dalam kategori sangat praktis. Lebih jelas pencapaian praktikalitas modul oleh mahasiswa dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini:



**Gambar 2.** Hasil Praktikalitas Mahasiswa

3) Hasil Efektivitas Modul

Beberapa aktivitas yang dilihat oleh pengamat sebagai berikut: a). Membaca modul dan mengerjakan latihan; b). Memberikan pertanyaan kepada dosen yang bersangkutan disaat mengikuti proses belajar mengajar; c). Memberikan jawaban atas semua pertanyaan yang diberikan oleh dosen yang bersangkutan; dan d). Mengumpulkan tugas yang diberikan oleh dosen.

Adapun aktivitas pertama yaitu membaca modul dan mengerjakan latihan, presentasi aktivitas mahasiswa membaca modul dan mengerjakan latihan dari pertemuan pertama hingga pertemuan ke-dua berada pada 100%, 100%, 100%, dan 100%. Dirata-ratakan 100% masuk ke dalam kategori aktif sekali.

Aktivitas yang ke-dua, mahasiswa mengajukan pertanyaan kepada dosen dalam proses belajar mengajar. Persentase aktivitas

dari pertemuan pertama sampai pertemuan ke-empat masing-masing sebagai berikut: 67%, 59%, 50%, dan 55%, dapat dirata-ratakan 57.75%, maka masuk ke dalam kategori cukup aktif. Berdasarkan data di atas mahasiswa yang mengajukan pertanyaan kepada dosen pada empat pertemuan ini, mengalami penurunan pada pertemuan ke-dua dan ke-tiga, namun mengalami peningkatan pada pertemuan ke-empat. Hal ini dapat disimpulkan pembelajaran menggunakan modul dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Aktivitas yang ke-tiga, mahasiswa menjawab pertanyaan dosen dan pertanyaan dari teman sejawat. Persentase ke-empat pertemuan ini sebagai berikut: 60%, 59%, 60%, dan 61%, maka dapat dirata-ratakan 60%. Hal ini dapat dikategorikan kepada mahasiswa aktif. Berdasarkan data persentase di atas, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa mengalami peningkatan dari pertemuan pertama hingga pertemuan ke-empat dalam menjawab pertanyaan dari dosen dan teman sejawatnya.

Aktivitas yang ke-empat, menyelesaikan tugas yang diberikan oleh dosen. Semua mahasiswa mengumpulkan tugas dari pertemuan pertama hingga pertemuan ke-empat dimana persentase untuk masing-masing pertemuannya sebagai berikut: 100%, 100%, 100%, dan 100%, dengan rata-rata aktivitas mahasiswa 100%. Maka dapat dikategorikan mahasiswa aktif sekali. Rata-rata aktivitas mahasiswa di atas dari masing-masing kategori dapat dilihat secara umum pada tabel 7 berikut ini:

**Tabel 7.** Hasil Efektivitas Modul

Kategori Aktivitas	Pencapaian (%)	Kategori
--------------------	----------------	----------

Mahasiswa		
Membaca modul dan mengerjakan latihan	100%	Aktif Sekali
Memberikan pertanyaan kepada dosen	57.75%	Cukup Aktif
Memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan oleh dosen dan teman sejawat	60%	Aktif
Mengumpulkan tugas yang diberikan oleh dosen	100%	Aktif Sekali
<b>Rata-Rata Secara Keseluruhan</b>	<b>79.43%</b>	<b>Aktif</b>

Hasil analisis aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran dengan tingkat pencapaian persentase dapat dirata-ratakan 79.43% angka ini menunjukkan bahwa masuk ke dalam kategori mahasiswa aktif. Untuk melihat perbandingan hal tersebut di atas dapat dilihat pada gambar 3 berikut ini:



**Gambar 3.** Hasil Efektivitas Modul

## SIMPULAN

Berdasarkan penjelasan hasil penilaian validator, praktikalitas mahasiswa, dan



pecahian aktivitas mahasiswa, maka dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Validitas

Variabel penilaian untuk validitas antara lain isi modul, konstruksi, bahasa, dan tampilan modul berada pada pencapaian 91.12%. Hal ini menunjukkan bahwa modul berada pada kategori sangat valid.

2) Praktikalitas

Variabel penilaian untuk praktikalitas antara lain kemudahan bagi pengguna, daya guna, dan efektivitas waktu berada pada pencapaian 90,3%. Hal ini menunjukkan bahwa modul berada pada kategori sangat praktis.

3) Efektivitas

Variabel penilaian untuk efektivitas antara lain membaca modul dan mengerjakan latihan, memberikan pertanyaan kepada dosen, memberikan jawaban atas semua pertanyaan yang diberikan dosen dan teman sejawat, serta mengumpulkan tugas yang diberikan dosen berada pada pencapaian 79,43%. Hal ini menunjukkan bahwa modul berada pada kategori mahasiswa aktif.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, Kasina & Lestari, I. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Perkembangan Anak Usia Sd Sebagai Sarana Belajar Mandiri Mahasiswa. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 22(13), 183–193.
- Aisyah, S. dkk. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka*, 2(1), 62—65.
- Anggraini, I. A. dkk. (2020). Analisis Minat dan Bakat Peserta didik terhadap Pembelajaran. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 23–28.
- Arikunto, S. (1996). *Prosedural Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Rineka Cipta.
- Arsanti, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, UNISSULA. *Jurnal Kredo*, 1(2), 71–90.
- Lubis, S. (2009). *Motodologi Penelitian Pendidikan*. Sukabina Press.
- Magdalena, I. dkk. (2020). ANALISIS BAHAN AJAR. *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326.
- Mailani, E. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Matematika Kelas Rendah Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik. *ESJ (Elementary School Journal)*, 10(4), 204–215.
- Nasution, Y. dkk. (2021). Pengembangan E-Book Berbasis Budaya Lokal Sumut Pada Matakuliah Pendidikan Ips Kelas Tinggi PGSD UNIMED. *ESJ (Elementary School Journal)*, 11(4), 300–310.
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32.
- Sanjaya, W. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media.
- Saputri, Nurdiana & Sa'adah, N. (2021). Pengembangan Minat dan Bakat Peserta Didik Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler. *Taujih: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 2(2), 172–187.
- Sudjana, N. dan A. R. (2002). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo.
- Susilo, Fitria Anggi Nanik & Pahlevi, T. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Berbantuan Media Pembelajaran Smartphone pada Mata Pelajaran Kearsipan Kompetensi Dasar Menerapkan Prosedur Pemeliharaan Arsip Kelas X APK SMK Muhammadiyah 1 Lamongan. *Journal of Office Administration: Education and Practice*, 1(2), 179–195.

Thiagarajan, Sivasailam, dkk. (1974).  
*Instructional Development for Training  
Teachers of Exceptional Children*. National  
Center for Improvement Educational System.  
Trianto. (2012). *Mendesain Model  
Pembelajaran Inovatis-Progresif*. Kencana.