



PENGEMBANGAN MODUL SENI BUDAYA BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK SISWA KELAS X DI SMK

Rika Amelia Hikmah^{1*}, Ramalis Hakim^{2*}

*Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Konsentrasi Pendidikan Seni dan Budaya
Program Pascasarjana*

Universitas Negeri Padang

*Jl. Prof. Dr. Hamta, Air Tawar Padang, Kel. Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang, Kode Pos 25171
Sumatera Barat, Indonesia*

Email: rika0505amelia@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berawal dari masalah kurangnya bahan ajar yang digunakan guru, dimana guru hanya megandalkan buku paket dalam proses pembelajaran dan belum dapat mendorong peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa modul Seni Budaya yang berbasis pendidikan karakter yang valid, praktis dan efektif untuk siswa kelas X di SMK. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model IDI (*Instruksional Development Institute*). Model ini dikembangkan melalui empat tahap, penilaian, pendesainan, evaluasi dan revisi. Validasi dilakukan kepada pakar pendidikan bahasa, dosen Teknologi pendidikan dan guru seni budaya. Data kepraktisan dikumpulkan melalui angket, lembar observasi dengan guru dan peserta didik, selama pembelajaran data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan yang dihasilkan telah valid. Media ini juga dinyatakan telah praktis oleh para ahli. Hasil angket dan hasil observasi dengan guru juga menyatakan media pembelajaran ini praktis. Pada uji efektivitas, didapatkan hasil bahwa 0,95 % siswa telah mencapai aktivitas positif dan hasil belajar peserta didik juga meningkat. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang telah dihasilkan dapat dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: modul seni budaya, pendidikan karakter.

Abstract

This research starts from the problem of lack of teaching materials used by teachers, where teachers only rely on textbooks in the learning process and have not been able to encourage students to actively participate in the learning process. This study aims to produce learning media in the form of Cultural Arts modules based on valid, practical and effective character education for class X students in vocational high schools. This type of research is development research using the IDI (Instructional Development Institute) model. This model is developed through four stages, assessment, design, evaluation and revision. Validation was carried out for language education experts, technology education lecturers and cultural arts teachers. Practicality data was collected through a questionnaire, observation sheets with teachers and students, while learning the data collected were analyzed descriptively. The results showed that the developed media produced was valid. This media has also been declared practical by experts. The results of the questionnaire and the results of observations with the teacher also stated that this learning media is practical. In the effectiveness test, it was found that 0.95% of students had achieved positive activities and student learning outcomes also improved. Based on these results it can be concluded that the resulting media can be declared valid, practical, and effective.

Keywords: culture art module, education character.

PENDAHULUAN

Struktur Kurikulum SMK yang merupakan satuan program pendidikan utuh untuk masing-masing kompetensi keahlian, hendaknya dirancang dan dikembangkan sebagai kesatuan tatanan program pendidikan yang tersendiri (unik) dan utuh (holistik). Bukan merupakan penggalan-penggalan dari berbagai

program pendidikan dan pelatihan yang disatukan menjadi satu satuan program pendidikan.

Perubahan dalam materi penyajian kegiatan pembelajaran dalam hal ini Kompetensi Dasar pada mata pelajaran seni budaya juga mengalami perubahan, perubahan yang terjadi adalah penggabungan yang





dimulai memahami konsep budaya secara umum, konsep seni sesuai kearifan lokal, konsep keindahan dan mengapresiasi budaya Nusantara secara umum.

Karena terjadi perubahan dalam kurikulum maka tidak adanya bahan ajar pegangan guru dan kurangnya buku penunjang bagi guru untuk memberi keterampilan atau pengetahuan kepada peserta didik secara berkesinambungan, maka penulis mengambil sumber belajar dari media pembelajaran salah satu bahan itu adalah modul, modul merupakan bahan ajar yang bisa dibaca dan dipahami oleh peserta didik secara mandiri, oleh karena itu modul yang dibuat sebaiknya dikembangkan oleh guru supaya sesuai dengan KD, silabus dan RPP yang dirancang oleh guru. Materi pelajaran sebaiknya menarik, bersifat kontekstual, menggambarkan dalam praktek, mengarah pada karakter yang harus dikuasai peserta didik, tersedia media atau lembar kerja siswa, serta sesuai dengan kaidah dan prinsip-prinsip penulisan modul.

Dengan demikian modul dapat mengatasi tuntutan masalah belajar. Selain itu peserta didik biasanya akan lebih percaya diri memakai modul yang dibuat oleh gurunya. Di dalam pembuatan modul ini penulis juga menambahkan penguatan pendidikan karakter, hal ini disesuaikan dengan program pemerintah dengan penguatan pendidikan karakter yang tertuang dalam Permendikbud No 20 Tahun 2018. Tentang penguatan pendidikan karakter dalam satuan pendidikan

Pengimplementasian pendidikan karakter diintegrasikan melalui kurikulum dan pembiasaan di sekolah adalah dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter terutama meliputi nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab. Penerapan Pendidikan Karakter dapat dilakukan berbasis kelas dengan cara mengintegrasikan nilai-nilai karakter tersebut dalam proses pembelajaran sesuai dengan kurikulum.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa bahan ajar, modul dan buku-buku paket yang ada belum memenuhi karakteristik dan kebutuhan siswa. Kekurangan-kekurangan tersebut diduga berpengaruh terhadap minat, motivasi, dan prestasi belajar siswa. Untuk itu perlu dibuat rancangan modul seni budaya yang baik, diharapkan semakin baik proses pembelajaran, maka akan semakin baik pula prestasi belajar siswa. Maka dilakukan penelitian dan

pengembangan modul pembelajaran seni budaya berbasis pendidikan karakter yang sesuai dengan tuntutan kurikulum, sesuai dengan karakteristik siswa, sesuai dengan silabus yang dibuat guru. Modul yang akan dikembangkan adalah bahan ajar cetak yang berupa modul.

KAJIAN TEORI

1. Modul

Modul adalah suatu bahan ajar dalam bentuk cetak yang digunakan oleh siswa dalam proses belajar mengajar di kelas secara mandiri. Modul pembelajaran adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik yang mencakup isi materi, metode dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri untuk mencapai kompetensi yang diharapkan (Anwar, 2010). Mendefinisikan modul sebagai suatu paket pengajaran yang membuat satu unit konsep dari bahan pembelajaran. Pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan modul merupakan suatu usaha menyelenggarakan proses pembelajaran yang mana peserta didik dapat menguasai materi sebelum melanjutkan ke materi berikutnya.

Daryanto (2013), mengatakan modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik. Modul minimal memuat tujuan pembelajaran, materi atau substansi belajar, dan evaluasi. Modul berfungsi sebagai sarana belajar yang bersifat mandiri, sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan kecepatan masing-masing.

Modul sebagai bahan ajar utama harus memuat materi pembelajaran yang perlu dikuasai peserta didik untuk mencapai kompetensi (Asandhimitra, 2004 : 48). Oleh karena itu diperlukan perhatian yang mendalam, keluasan dan cakupan, ruang lingkup dan kedalaman materi akan menghindarkan dari menjelaskan materi pembelajaran yang perlu sedikit atau terlalu banyak, terdangkal atau terlalu mendalam. Adapun Tujuan pengajaran modul antara lain: membuka kesempatan bagi siswa untuk belajar menurut kecepatan masing-masing.

2. Pembelajaran Seni Budaya

Jaringan Badan Standar Nasional Pendidikan (2006:1) bahwa pendidikan seni budaya memiliki karakter multilingual, multidimensional, multikultural. Multilingual berarti seni budaya bertujuan mengembangkan kemampuan mengekspresikan diri dengan berbagai cara seperti melalui bahasa, buni,



rupa, gerak, dan perpaduannya. Tanpa mengetahui bahasa dengan keragaman karakteristik simbolnya, kemampuan manusia dalam mengembangkan teknologi dan ilmu pengetahuan tidak dapat tercapai secara optimal (Prawiradilaga, 2008 : 382). Multidimensional berarti seni budaya mengembangkan potensi dasar siswa yang mencakup persepsi, pengetahuan, analisis, evaluasi dan produktifitas. Multikultural berarti seni budaya bertujuan menumbuhkan kembangkan dan kemampuan berapresiasi terhadap keragaman budayanya. Peranan seni multikultural ini dapat dijadikan dasar pemersatu bangsa dengan mengembangkan kemampuan manusia untuk saling menghargai akan perbedaan kemampuan manusia untuk saling menghargai akan perbedaan.

Selain itu Pendidikan seni budaya pada hakekat adalah suatu proses kegiatan belajar mengajar untuk mengembangkan nilai-nilai budaya yang bermakna di dalam diri manusia melalui pembelajaran seni budaya inilah terbentuknya nilai-nilai yang dimaksud berkaitan dengan pengembangan imajinasi, intuisi, pikiran, kreativitas, dan kepekaan rasa; Kata 'bermakna' terkait dengan 'kearifan' dalam kehidupan agar lebih berarti dan bermanfaat bagi sesama maupun lingkungannya. Untuk mencapai kearifan diperlukan persyaratan, di antaranya adalah pengetahuan yang luas (to be learned), kecerdikan (smartness), akal sehat (common sense), mengenali inti yang dipahami (insight), bersikap hati-hati (discreet), pemahaman norma dan kebenaran, dan kemampuan mencerna (to digest) pengalaman hidup (Buchori, 2000).

3.Hakekat Pendidikan Karakter

Istilah karakter berasal dari bahasa latin "*karakter*", *kharassein* dalam bahasa Inggris "*character*" dalam bahasa Indonesia "*karakter*", bahasa Yunani "*character*" dari bahasa "*cherassein*" yang berarti membuat tajam, membuat dalam. Dalam kamus Poerwadarminta, karakter diartikan sebagai tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain.karakter yang dimaknai sebagai cara berfikir dan berperilaku yang khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan budaya dan karakter bangsa adalah pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa pada diri peserta didik sehingga mereka memiliki dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya, sebagai anggota masyarakat, dan warganegara yang religius, nasionalis, produktif, dan kreatif

Pembahasan mengenai nilai-nilai pendidikan karakter dijabarkan berdasarkan nilai-nilai karakter. Nilai karakter berasal dari nilai tentang sesuatu nilai yang wajib diwujudkan dalam bentuk perilaku itulah yang disebut karakter. Jadi karakter melekat dengan nilai-nilai, oleh sebab itu tidak ada perilaku yang terbebas dari nilai. Dalam kehidupan manusia, begitu banyak nilai yang ada didunia. Beberapa nilai dapat kita identifikasi sebagai nilai yang penting bagi kehidupan baik saat ini maupun dimasa yang akan datang (Kesuma, dkk 2011: 11). Berikut adalah 18 nilai karakter yang diajarkan dalam pendidikan adalah nilai religius, nilai jujur, nilai toleransi, nilai disiplin, nilai kerja keras, nilai kreatif, nilai mandiri, nilai demokratis, nilai rasa ingin tahu, nilai cinta tanah air, nilai tanggung jawab, nilai gemar membaca, nilai peduli lingkungan, nilai sosial dan nilai lainnya.

4.Kriteria Validasi, Praktikalitas, dan Efektifitas

Aspek yang perlu divalidasi dari suatu modul menurut Depdiknas (2008:208) adalah kelayakan isi, kehabsaan, penyajian dan kegrafikaan. Penilaian kelayakan isi meliputi kesesuaian dengan KI dan KD perkembangan anak. Kebutuhan bahan ajar, materi pembelajaran, manfaat untuk menambah wawasan dan kesesuaian dengan nilai moral dan nilai-nilai sosial. Komponen keabsahan meliputi keterbacaan kejelasan informasi, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar dan pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien. Komponen penyajian meliputi kejelasan tujuan (indikator yang ingin dicapai, urutan sajian, pemberian motivasi, daya tarik, interaksi dan kelengkapan informasi. Komponen kegrafikan meliputi penggunaan font jenis-jenis dan ukuran, layout atau tata letak, ilustrasi gambar, foto dan desain tampilan.

Arikunto dan cepi (2008: 92) menyatakan praktikalitas merupakan aspek yang dapat menentukan suatu instrumen mudah digunakan, praktis dan tidak rumit maka yang diperlukan untuk menilai modul yang praktikalitas adalah modul yang tidak rumit, praktis, menarik, waktu yang digunakan juga tepat kalimat mudah dipahami dan gambar mudah dipahami.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk melihat kualitas suatu produk dengan pertimbangan tiga aspek kualitas yaitu validitas, praktilitas, dan efektifitas. Valid dapat dilihat dari kondisi ideal dan formal yang konsisten secara internal. Kepraktisan dapat dilihat dengan kesesuaian antara produk dengan yang dirasakan oleh pengguna pada saat menggunakan produk dalam proses belajar mengajar.



METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah kualitatif, Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research And Development*). Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan modul IDI (*Instructional Development Institute*) dan pendekatan penelitian yaitu pendekatan penelitian yang dikemukakan oleh Akker dan Plomp. Research (Akker, 1999).

1. Desain Pengembangan Modul

Pada tahap penelitian ini mendesain modul pembelajaran seni budaya berbasis pendidikan karakter, dalam desain produk harus memperhatikan 3 karakteristik produk yaitu : konten, support dan interface. Konten (isi), interface (tampilan), support (bahasa dan keterbacaan). Pada aspek interface (tampilan) yang dinilai yaitu :1.Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran, 2. Kesesuaian audio yang digunakan dengan materi yang disampaikan.3. Kesesuaian video dengan materi pembelajaran dalam pencapaian tujuan pembelajaran.4. Modul ini bisa menjadikan pengalaman baru bagi peserta didik. 5 Modul ini bisa membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sedangkan pada aspek materi (content) serta aspek bahasa dan keterbacaan (support) yang dinilai yaitu :

1.Aspek materi (Kelengkapan materi, konsep definisi, tujuan dan sebagainya, panduan melakukan pekerjaan pada modul), 2.Aspek penyajian (Materi pada modul disajikan secara logis dan sistematis, Ilustrasi dalam modul pembelajaran, judul dan keterangan dengan gambar), dan 3.Aspek bahasa dan keterbacaan (Menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, menggunakan ejaan yang disempurnakan., menggunakan istilah yang sesuai dengan konsep yang menjadi pokok bahasan, bahasa disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa, struktur kalimat yang digunakan baku.

2. Evaluasi/ Revisi

Pada tahap ini produk yang telah dievaluasi, diujicobakan pada pakar, one-to-one/ tiga orang siswa dan pada small grup / kelompok kecil (6 orang peserta didik). Produk yang dirancang juga diuji cobakan kepada tiga orang siswa, setelah diuji coba dilakukan pengisian angket untuk melihat kepraktisan modul ini. menyatakan bahwa desain yang dihasilkan valid dan praktis.

Selanjutnya uji coba pada small group / kelompok kecil (6 orang peserta didik) dilakukan pembelajaran dengan menggunakan modul seni budaya yang berbasis pendidikan karakter yang telah didesain. Selama pembelajaran berlangsung peserta didik diminta untuk memberikan tanggapan terhadap produk yang dihasilkan melalui lembar angket. Berdasarkan hasil angket inilah produk diperbaiki dan direvisi.

Tahap berikutnya adalah uji lapangan (*field try out*) atas produk yang telah direvisi pada siswa SMK N 2 Bukittinggi yang menjadi objek penelitian. Pada tahap ini dilakukan implementasi untuk melihat efektifitas hasil belajar dari penggunaan modul ini. Produk yang telah diuji cobakan dilapangan harus produk yang telah memenuhi kriteria kualitas Akker (1999:126) mengemukakan bahwa tiga kriteria media adalah validitas, kepraktisan dan efektifitas.

Berikut dijelaskan tahap-tahap menguji kualitas media yang dilaksanakan dalam penelitian pengembangan ini:

1). Validasi Modul

Uji validitas merupakan suatu langkah pengujian yang dilakukan terhadap isi dari instrumen dengan tujuan untuk mengukur keepatan instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian. Modul pembelajaran seni budaya dibuat untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik dapat diterima dengan baik, untuk itu kecermatan isi, ketepatan cakupan, penggunaan bahasa dan penegasan atau tampilannya harus menjadi perhatian penyusunnya. Untuk memperjelas informasi atau pesan yang ingin disampaikan serta untuk menambah daya tarik pembacanya, maka didalam modul dapat pula diselipkan gambar yang menarik.

2).Praktikalitas Modul.

Praktikalitas adalah tingkat keterpakaian penggunaan modul interaksi oleh peserta didik dengan guru yaitu melaksanakan penggunaan modul dalam kegiatan pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan penilaian validator. Di sini dilakukan uji coba produk yang bertujuan untuk mendapatkan tingkat kepraktisan dari modul yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui : 1) sejauh mana modul berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik, 2) sejauh mana proses penggunaan modul oleh peserta didik, 3) sejauh mana modul mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dan 4) kesesuaian penerapan modul dengan waktu yang tersedia. Tingkat kepraktisan penggunaan modul oleh guru dapat dilihat dari : 1) daya tarik penggunaan modul , 2) proses pengembangan modul, 3) kemudahan penggunaan modul, 4) keberfungsian



dan kegunaan dalam proses pembelajaran, 5) relebilitas modul dan 6) nilai ekonomis dari modul.

3). Efektifitas Modul

Tahap ini dilakukan evaluasi apakah modul dapat digunakan sesuai dengan harapan dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Aspek efektivitas yang diamati dalam proses pembelajaran seni budaya yang menggunakan modul adalah untuk melihat hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

1). Analisis Validasi

Pada prototipe pertama ini fokus validasi dari modul seni budaya adalah pada tampilan (*interface*)/penyajian yaitu: Kesesuaian modul yang dirancang dengan tuntutan SK, KD, indikator yang dirumuskan sudah baik menurut validator Aspek penyajian pertama dan sangat baik menurut validator kedua. modul telah menunjang pembelajaran seni budaya. Kejelasan gambar animasi dan warna – warna tampilan dalam modul seni budaya baik, sehingga penggunaan animasi pada modul seni budaya tidak perlu diperbaiki lagi. Kesederhanaan kalimat pada modul seni budaya yang dirancang sudah baik dan mudah dipahami siswa. Modul seni budaya sudah cocok dalam menyampaikan materi. Pemberian pengalaman baru bagi siswa melalui modul sudah baik sehingga perlu dikembangkan lagi menjadi sebuah modul yang lebih menarik lagi. Modul kesederhanaan desainnya sudah baik, sehingga mudah digunakan oleh peserta didik. Berdasarkan hasil uji validasi, maka dapat disimpulkan bahwa prototipe pertama yang didisain pada aspek tampilan/penyajian sudah tergolong valid.

Fokus Kedua validasi modul seni budaya yaitu pada aspek materi, terdiri dari a) Kesesuaian materi dengan Kurikulum KTSP cukup baik jadi materi sudah bisa digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, b) Kesesuaian materi modul seni budaya yang dibuat dengan tuntutan SK, KD dan indikator cukup baik menurut validator aspek materi pertama dan sudah baik menurut validator kedua. c) Modul seni budaya kandungan konsepnya sudah cukup baik. d) keterkaitan modul seni budaya yang dibuat dengan kehidupan nyata peserta didik sudah cukup baik menurut validator pertama dan baik menurut validator kedua. e) Modul seni budaya yang dibuat dalam meningkatkan hasil belajar siswa belum baik, sehingga perlu di tambahkan uji kompetensi untuk menguji kemampuan peserta didik. Berdasarkan hasil uji validasi, maka dapat disimpulkan bahwa prototipe pertama yang didisain pada aspek materi / konstruk

kurang valid menurut validator pertama, sangat valid menurut validator kedua sedangkan menurut validator ketiga cukup valid. Jadi perlu diperbaiki lagi sesuai saran pakar.

Pada aspek bahasa dan keterbacaan analisis validasi modul seni budaya yaitu: a) modul seni budaya sudah baik dalam hal penggunaan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar, b) Dalam hal penggunaan ejaan yang disempurnakan modul seni budaya ini sudah baik, c) Penggunaan istilah pada modul seni budaya yang sesuai dengan konsep yang menjadi pokok bahasan sudah baik, d) Dalam modul seni budaya penggunaan bahasa yang disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa sudah sangat baik, e) kejelasan gambar dan animasi yang digunakan sudah baik sehingga dapat menyampaikan pesan pada siswa. f) warna dan latar yang dibuat sudah baik dan menarik siswa untuk belajar.

Berdasarkan hasil uji validasi, maka dapat disimpulkan bahwa prototipe pertama yang didisain pada aspek bahasa dan keterbacaan sudah valid menurut kedua validator bahasa. Akan tetapi perlu penyempurnaan dari modul seni budaya ini. Pada prototipe kedua fokus validasi materi dari modul seni budaya yaitu kesesuaian materi dengan Kurikulum KTSP sudah baik.

Berdasarkan hasil uji validasi khusus untuk aspek materi, maka dapat disimpulkan bahwa modul interaktif yang peneliti disain pada prototype kedua ini telah lebih baik dari Prototype Pertama. sedangkan pada aspek yang lain pada prototype pertama sudah valid meski masih perlu dilakukan sedikit perbaikan.

2). Analisis Praktikalitas

Berdasarkan angket kepraktisan modul oleh guru maka dapat disimpulkan bahwa prototipe pertama yang didisain menunjukkan bahwa prototipe pertama sudah praktis. Dari evaluasi one-to-one di atas menunjukkan prototipe pertama sudah praktis meski masih ada saran dari sudut pandang peserta didik, oleh karena itu secara umum tidak memerlukan revisi secara keseluruhan terhadap prototipe pertama modul.

3). Uji Efektivitas

Dalam melakukan uji evaluasi lapangan dilakukan uji coba terhadap siswa kelas X di SMK N 2 Bukittinggi dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang siswa. Hal ini dilakukan apakah produk yang akan digunakan dalam proses pembelajaran mempunyai tingkat keefektifitasannya, dilakukan selama 4 kali pertemuan. Dari hasil uji coba yang dilakukan didapat hasil belajar



dari 36 siswa orang menunjukkan, 18 orang siswa (40,9%) memiliki hasil belajar amat baik, 24 orang siswa (54,5%) memiliki hasil belajar baik dan 2 orang siswa (4,5%) memiliki nilai cukup baik.

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan modul oleh guru yang di amati oleh observer didapat nilai sebesar 85% dengan kategori baik, sedangkan bagi siswa di dapat persentase sebesar 84,4% dengan kategori baik. dapat disimpulkan keterlaksanaan modul interaktif dalam pembelajaran tergolong baik.

Modul seni budaya ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi guru dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran seni budaya yang menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi peserta didik dapat tercapai.

2.Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran baik uji coba one-to-one, kelompok kecil maupun uji coba lapangan dan hasil wawancara dengan siswa dan guru sebagai observer maka disimpulkan bahwa modul ini sudah praktis.

Efektivitas modul yang dikembangkan dapat dilihat kegiatan peserta didik dalam pembelajaran sudah amat baik. Dari hasil tes 36 orang menunjukkan, 15 orang siswa (40,9%) memiliki hasil belajar amat baik, 19 orang siswa (54,5%) memiliki hasil belajar baik dan 2 orang siswa (4,5%) memiliki nilai cukup baik. Dengan demikian modul interaktif ini yang dikembangkan mempunyai efek ketika digunakan.

Dari keterlaksanaan modul oleh guru yang diamati oleh observer didapat nilai sebesar 85% dengan kategori baik, sedangkan bagi peserta didik di dapat persentase sebesar 84,4% dengan kategori baik. dapat disimpulkan keterlaksanaan modul dalam pembelajaran tergolong baik.

KESIMPULA DAN SARAN

1.Kesimpulan

Dari hasil pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut: Modul seni budaya pada siswa SMK kelas X yang dikembangkan sudah valid. Artinya bahwa modul yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan materi. Pada prototype pertama penilaian aspek materi oleh validator pertama 51%, validator kedua 91% serta validator ketiga sebesar 60%. Setelah direvisi sesuai saran pakar maka pada prototype kedua di dapat penilaian aspek materi sebesar 84%.

Modul seni budaya pada ini sudah praktis. Artinya mudah digunakan, menarik dan bermanfaat dalam pemahaman materi. Modul sudah sangat praktis pada prototipe pertama dengan nilai kepraktisan oleh guru sebesar 84% sedangkan nilai kepraktisan oleh peserta didik sebesar 86 %. Secara keseluruhan modul seni budaya yang dikembangkan sudah valid pada prototype pertama.

Modul seni budaya ini sudah efektif. Artinya modul seni budaya ini dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, dilihat dari hasil tes yang dilakukan terhadap siswa satu kelas dengan jumlah 36 orang didapatkan hasil tes yaitu: 15 orang siswa (40,9%) memiliki hasil belajar amat baik, 19 orang siswa (54,5%) memiliki hasil belajar baik dan 2 orang siswa (4,5%) memiliki nilai cukup baik. Dengan demikian modul seni budaya ini yang dikembangkan mempunyai efek ketika digunakan dalam proses pembelajaran pada siswa kelas X SMK N 2 Bukittinggi.

2.Saran

Disarankan pada guru mata pelajaran seni budaya agar dapat menggunakan modul dalam proses pelaksanaan pembelajaran seni budaya di SMK. Disarankan pada guru dapat menggunakan modul seni budaya untuk mengatasi pemecahan masalah belajar pada peserta didik SMK kelas X. Disarankan kepada guru agar menjadikan Modul ini sebagai contoh untuk mengembangkan modul seni budaya pada mata pelajaran lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Anwar, Ilham. (2010). *Pengembangan Bahan Ajar. Bahan Kuliah Online*. Bandung: Direktori UPI.
- Akker & Ploom. (1999). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Dordrecht : Kluwer Academic Publisher.
- Arkunto, S dan CEPI. (2008). *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis Praktis bagi Mahasiswa dan Praktis Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asandhimitra. (2004). *Pendidikan Tinggi Jarak Jauh*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Buchori, Muchtar. (2000). "Peran Pendidikan dalam Pembentukan Budaya Politik di Indonesia". *Dalam Sindhunata (ed). Menggagas Paradigma baru Pendidikan: demokrasi, Otonomi, Civil Society, Globalisasi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul (Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar)*. Yogyakarta: Gava Media.



- Depdiknas. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBI)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kesuma, Doni. (2012). *Pendidikan Karakter Utuh dan Menyeluruh*. Yogyakarta: Kanisius.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. (2008). *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

