

## ANALISIS KELAYAKAN BAHASA PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA SISWA

Moch. Syamsul Huda<sup>1</sup>, Sumadi<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

\*Email: 63sumadi@gmail.com

### ABSTRAK

Studi ini dimaksudkan untuk melakukan analisis kelayakan bahasa terhadap pengembangan modul pembelajaran interaktif berbasis kemampuan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan analisis bidang kebahasaan ini diharapkan diperoleh suatu modul pembelajaran interaktif yang benar-benar layak khususnya terkait dengan kebahasaannya. Namun demikian, kelayakan suatu modul pembelajaran tentu tidak hanya didasarkan pada segi kelayakan kebahasaan saja, tetapi juga harus memenuhi kelayakan dari segi di antaranya segi kelayakan materi, kelayakan media, kepraktisan, maupun keefektifannya. Pengembangan modul pembelajaran interaktif ini berbasis kemampuan berpikir kreatif siswa. Berpikir kreatif sebagai basis pengembangan modul tersebut diharapkan mampu membantu para guru dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa yang tidak sekedar aktif, tetapi aktif yang mendorong terciptanya kreativitas dan kemandirian pada diri siswa.

**Kata Kunci:** Analisis kelayakan bahasa; Modul pembelajaran interaktif; Kemampuan berpikir kreatif

### PENDAHULUAN

Interaksi merupakan inti dari proses dalam belajar seseorang, karena kegiatan belajar bisa terjadi jika seseorang melakukan interaksi dengan sumber belajar [4]. Dalam upaya membantu efisiensi dan keefektifan siswa dalam belajar, maka pemberian bantuan khususnya oleh seorang guru sebagai seorang fasilitator [2] menjadi hal yang sangat urgen. Hal tersebut karena tidak semua siswa dapat mengupayakan sendiri interaksi-interaksi belajarnya dengan lebih efisien dan efektif. Di samping itu, bahwa belajar merupakan kegiatan yang kompleks, karena melibatkan berbagai faktor. Termasuk mengupayakan interaksi yang kontinyu dengan basis pengelompokan siswa, sehingga dapat terjalin ikatan, pengalaman, dan belajar secara aktif [12].

Berbagai masalah dalam proses belajar perlu diselaraskan agar kondisi belajar relevan dengan tujuan yang ingin dicapai. Untuk melengkapi prasyarat-prasyarat belajar, seharusnya guru memanfaatkan media atau metode yang mampu merangsang belajar siswa secara *CASE (Creative, Active, Systematic, Effective)* [1]. Kreativitas pada diri siswa dilandasi oleh konstruksi pemikirannya. Salah satu kajian [3] yang menghasilkan lima hasil belajar sebagai atribut kreativitas *pro-ES (environment sustainability)*: kepekaan dan penemuan masalah; kemampuan memecahkan

masalah secara kreatif; ketertarikan untuk menciptakan gaya hidup sendiri; pemikiran sistem kreatif dan pemikiran masa depan; dan rekonseptualisasi kreativitas dan *ES* [8].

Pada masa disrupsi yakni sebuah era perubahan serba cepat di segala bidang kehidupan, menuntut setiap orang untuk mampu berpikir kreatif [6]. Kreativitas menurut Guilford, merupakan sebagai sifat pribadi, seperti kepribadian, sedang Sternberg *et al.* menyebutnya sebagai kemampuan pemecahan masalah. Yakni, kemampuan untuk membayangkan ide atau produk baru yang berguna dalam konteks tertentu [8]. Definisi dari kata 'kreatif' menyiratkan komponen kritis, seperti memiliki atau menunjukkan imajinasi dan daya cipta artistik atau intelektual [9].

Tingkat penyerapan pelajaran yang diterima antar siswa yang satu dengan yang lain berbeda-beda, ada yang kemampuannya rendah ada yang tinggi, ada yang motivasi belajar rendah atau tinggi, ada yang cara belajarnya kurang efektif, minimnya frekuensi dan waktu belajar, tingkat disiplin diri yang rendah, media belajar atau bahan ajar yang masih kurang disediakan guru atau pihak sekolah. Selama ini penyampaian materi hanya dengan ceramah dan pemberian tugas kepada peserta didik. Dengan cara tersebut peserta didik sulit untuk memahami dan mencerna materi apa yang telah

dijarkan. Selain itu juga cara pembelajaran tersebut membuat peserta didik merasa jenuh untuk mengikuti pelajaran.

Bahan ajar merupakan sebuah susunan atas bahan-bahan yang berhasil dikumpulkan dan berasal dari berbagai sumber belajar yang dibuat secara sistematis [5]. Seorang guru dituntut untuk kreatif dalam merancang suatu bahan ajar sehingga peserta didik bisa mudah memanfaatkan sumber belajar yang disediakan. Oleh karena itu, perlu pengetahuan yang cukup untuk memunculkan ide-ide kreatif, sehingga proses pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap kreativitas [11]. Di samping itu juga akan tercipta pembelajaran yang mendorong siswa berinteraksi secara beragam sehingga kegiatan belajar menjadi aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Dengan demikian, modul interaktif diharapkan dapat mendorong motivasi belajar siswa [10].

Bahan ajar interaktif yaitu multi media yang merupakan kombinasi dari dua arah atau lebih media (*audio, text, graphics, images, animation, and video*), yang oleh pengguna dimanipulasikan untuk mengendalikan perintah dan atau perilaku alami dari suatu prestasi [5]. Salah satu bentuk bahan ajar interaktif adalah modul interaktif. Modul interaktif merupakan jenis kesatuan kegiatan belajar yang terencana, dirancang untuk membantu para siswa secara individual dalam mencapai tujuan belajarnya. Para siswa dapat mengikuti program pengajaran sesuai dengan kecepatan dan kemampuan sendiri, lebih banyak belajar mandiri, dapat mengetahui hasil belajarnya sendiri.

Keberadaan modul interaktif memberi pengaruh dalam proses pembelajaran, sehingga penyusunan modul interaktif harus disusun sesuai dengan kebutuhan pada mata pelajaran tertentu. Modul interaktif dapat menjadi bahan ajar yang menarik dan memotivasi siswa untuk belajar. Kalimat harus disusun dengan sederhana, singkat, jelas dan efektif, sehingga mempermudah siswa dalam memahaminya. Didukung dengan adanya gambar-gambar yang dapat memperjelas isi materi sehingga menambah daya tarik dan mengurangi kebosanan siswa untuk mempelajarinya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. Sugiyono [13] berpendapat bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang

digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode yang digunakan mengacu pada model pengembangan *four-D* yang dikembangkan oleh Thiagarajan *et al.* [13], yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), dan tahap penyebaran (*Disseminate*).

Tahap pertama, tahap pendefinisian (*define*). Tahap ini bertujuan untuk memperoleh data awal sebagai pedoman untuk menyusun produk modul interaktif. Tahap kedua, perencanaan (*design*). Tahap ini bertujuan untuk merancang produk modul interaktif yang akan dikembangkan mulai dari isi materi, media yang digunakan, serta tata Bahasa yang mudah dipahami siswa. Tahap ketiga, tahap pengembangan (*develop*). Tahap ini bertujuan untuk mengembangkan produk modul interaktif yang sesuai dengan indikator kemampuan berpikir kreatif. Pada tahap ini dilakukan pengujian tingkat kelayakan bahasa yang akan dikembangkan dalam modul interaktif yang dilakukan oleh validator yang ahli di bidangnya. Tahap keempat, penyebaran (*disseminate*). Pada tahap ini produk yang dikembangkan disosialisasikan kepada pihak-pihak yang dimungkinkan membutuhkan modul tersebut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian ini adalah analisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket. Angket tersebut untuk mengetahui kelayakan validasi ahli Bahasa dari produk Interaktif berbasis kemampuan berpikir kreatif siswa. Untuk mengetahui tingkat kelayakan validasi ahli Bahasa dari produk Modul interaktif berbasis kemampuan berpikir kreatif maka diperoleh angket sebagai acuan bagi validator dalam menilai Bahasa dalam Modul interaktif yang dapat dijelaskan kriteria penilaian skor, sebagai berikut:

- Skor 4 : sangat baik
- Skor 3 : baik
- Skor 2 : cukup
- Skor 1 : kurang

Setelah validator mengisi angket yang telah digunakan, selanjutnya dianalisis dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{\sum X}{\sum XT} \times 100\%$$

Koefisien tingkat validitas diinterpretasi dengan kriteria, sebagai berikut:

- Jika, >80% - 100%, maka Sangat Valid
- Jika, >60% - 80%, maka Valid
- Jika, >40% - 60%, maka Cukup Valid
- Jika, >20% - 40%, maka Kurang Valid
- Jika, 0% - 20%, maka Tidak Valid

Subjek penelitian pengembangan ini adalah Kelas V SDN Bonjor Kecamatan Sarang Kabupaten Rembang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada tahap pertama yaitu tahap pendefinisian (*define*) bahwa pada tahap ini peneliti mengumpulkan data awal yang meliputi analisis kebutuhan berdasarkan hasil wawancara di lokasi penelitian. Analisis peserta didik berdasarkan wawancara dan observasi, maka diperoleh hasil kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah.

Analisis tugas dirumuskan dengan melakukan spesifikasi tujuan dari pengembangan modul pembelajaran interaktif yang berbasis kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal tersebut meliputi Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran.

Analisis konsep dilakukan untuk mengetahui materi yang belum mencapai KKM dan dianggap sulit oleh siswa, sehingga peneliti mengambil pembelajaran untuk dapat menyusun modul interaktif secara terstruktur dengan berorientasi pada kemampuan berpikir kreatif siswa. Selanjutnya, yaitu spesifikasi tujuan pada tahap ini peneliti melakukan perumusan tujuan pembelajaran sebagai tolak ukur untuk ketercapaian materi pembelajaran yang dilakukan.

Pada tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan (*design*), pada tahap ini yang dilakukan oleh peneliti adalah merancang modul interaktif, tahap perancangan (*design*) terdiri dari empat langkah pokok meliputi penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan perancangan awal.

Tahap pengembangan (*develop*) pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan terhadap modul interaktif berbasis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dengan menerapkan pendekatan saintifik dengan unsur 5M yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah, dan mengomunikasikan. Lembar Kerja yang telah disusun kemudian akan diuji tingkat kelayakannya. Pada

penelitian ini dapat diketahui tingkat kelayakan bahasa pada modul interaktif yang dikembangkan.

Tahap Penyebaran (*disseminate*), pada tahap ini modul interaktif dilakukan dengan penyebaran hasil penelitian dengan membuat jurnal dan produk akhir yang telah dikembangkan oleh peneliti. yang telah di uji tingkat kelayakannya maka dapat disebarluaskan.

Pada uji validitas, dilakukan setelah modul interaktif tersusun. Uji tingkat kelayakannya sesuai dengan materi yang ada pada tema dan subtema yang ditetapkan dalam penelitian. Uji validitas ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari kebahasaan yang digunakan pada modul interaktif berbasis kemampuan berpikir kreatif siswa tersebut. Validator mengisikan angket yang telah disediakan oleh peneliti. Adapun hasil dari uji validitas dapat diketahui dari tabel berikut:

Tabel 2. Hasil uji validitas tahap pertama

No.	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Penggunaan Ejaan			√	
2.	Pemilihan Kalimat			√	
Jumlah Skor				6	

Berdasarkan data pada tabel tersebut, maka analisis tingkat kelayakan diperoleh dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil analisis diperoleh koefisien validitas sebesar 75%.

Berdasarkan kriteria yang pada tabel 2 maka pada uji validitas pada tahap pertama produk modul interaktif yang berorientasi pada kemampuan berpikir kreatif sesuai dengan tingkat kelayakan pada persentase antara 61% - 81%, maka produk tersebut dinyatakan Valid.

Setelah melalui uji validitas pertama dan memperoleh masukan dari saran-saran ahli, maka dilakukan kembali uji validitas kedua. Hasil dari uji kedua dapat diuraikan, sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil iju validitas tahap kedua

No.	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Penggunaan Ejaan			√	
2.	Pemilihan Kalimat				√
Jumlah Skor				7	

Dari data pada tabel tersebut, setelah dianalisis dengan rumus yang telah ditetapkan,

diperoleh koefisien tingkat kelayakan sebesar 87,5%. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh pada tahap kedua uji validitas pada modul interaktif, maka termasuk pada kriteria dengan presentase tingkat kelayakan 81% - 100%. Dengan demikian, maka produk modul interaktif yang telah diuji Validitas tahap kedua tersebut dinyatakan Sangat Valid.

Selanjutnya, pada tahap penyebaran produk dapat dilakukan dengan berbagai cara dengan berbagai media baik media cetak maupun media elektronik. Dengan demikian, modul yang telah diuji kelayakannya ini dapat diketahui oleh pihak-pihak yang ingin memanfaatkan, misalnya guru-guru SD.

### KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dikembangkan dapat disimpulkan bahwa produk hasil akhir pada pengembangan ini adalah Modul interaktif berbasis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa kelas V SD. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan *four-D* yang meliputi beberapa tahap yaitu *Define, Design, Develop, Disseminate*. Dengan adanya modul interaktif ini diharapkan siswa mampu belajar secara mandiri dan dapat memotivasi siswa untuk belajar. Berdasarkan hasil uji validitas kebahasaan bahwa modul tersebut dapat dinyatakan Sangat Valid. Dengan demikian, maka modul yang dikembangkan ini dapat disebarluaskan untuk kepentingan pembelajaran.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Z. Abidin and S. El Walida, "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Case (Creative, Active, Systematic, Effective) Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Geometri Transformasi untuk Mendukung Kemandirian Belajar dan Kompetensi Mahasiswa," 2017.
- [2] H. H. Al Azka, R. D. Setyawati, and I. U. Albab, "Pengembangan Modul Pembelajaran," *Imajiner J. Mat. Dan Pendidik. Mat.*, vol. 1, no. 5, pp. 224–236, 2019.
- [3] V. M. Y. Cheng, "Developing individual creativity for environmental sustainability: Using an everyday theme in higher education," *Think. Ski. Creat.*, vol. 33, p. 100567, 2019, doi: <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2019.05.001>.
- [4] I. N. S. Degeng, "Ilmu pembelajaran: Klasifikasi variabel untuk pengembangan teori dan penelitian," *Bandung: Kalam Hidup*, 2013.
- [5] P. Damar, J. Kuswanto, and J. Okta, "Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VIII," *BaJET (Baturaja J. Educ. Technol.*, vol. 3, no. 2, pp. 200–206, 2019.
- [6] F. Fahmi and W. Wuryandini, "Analisis Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Peserta Didik SMA," *J. Inov. Pendidik. Kim.*, vol. 14, no. 2, pp. 2608–2618, 2020.
- [7] X. Jia, W. Li, and L. Cao, "The role of metacognitive components in creative thinking," *Front. Psychol.*, vol. 10, p. 2404, 2019.
- [8] R. Purwahida, "Problematika Pengembangan Modul Pembelajaran Baca Tulis Anak Usia Sekolah Dasar," *Aksis J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 2, no. 1, pp. 127–137, 2018.
- [9] J. G. Rawlinson, *Creative thinking and brainstorming*. Routledge, 2017.
- [10] R. Sefriani and I. Wijaya, "Modul Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Director Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Sekolah Menengah Kejuruan," *INTECOMS J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 60–71, 2018.
- [11] A. S. Sitar, M. Černe, D. Aleksić, and K. K. Mihelič, "Individual learning styles and creativity," *Creat. Res. J.*, vol. 28, no. 3, pp. 334–341, 2016.
- [12] I. N. S. Sumadi and W. Sulthon, "Effect of ability grouping in reciprocal teaching technique of collaborative learning on individual achievements and social skills," *Int. J. Eval. Res. Educ.*, vol. 6, no. 3, pp. 216–220, 2017.
- [13] Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.