

**Pengembangan Modul Digital Mata Kuliah Evaluasi Kurikulum
Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNM.**

Aditya Ahyadin^{1*}

¹ Teknologi Pendidikan/ Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: adityaahyadin08@gmail.com



©2023 – JETCLC ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah lisesnsi CC BY-NC-4.0
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

Info Articles

History Articles:

Submitted : 21-09-2023

Revised : 29-10-2023

Accepted : 31-10-2023

Published : 31-10-2023

Keyword:

Pengembangan; Modul
Digital; Evaluasi
Kurikulum.

ABSTRACT

This study aims to identify the need to design and measure the validity level of digital modules in curriculum assessment courses of the Department of Educational Technology, Faculty of Education, Makassar State University. The development model used refers to the Alessi and Trollip model, which was developed in three main phases: (1) planning phase, (2) design phase and (3) development phase. The research subjects were two materials/media examiners, 20 educational technology students, and one educator. The material verification results received very good ratings, and the media verification results also received good ratings. The practical tests were carried out on two user groups: students and lecturers, and both showed very good results. Based on this analysis, it can be concluded that the digital module of this curriculum assessment course is valid and practical.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, merancang, dan mengukur tingkat validitas Modul Digital pada mata kuliah Evaluasi Kurikulum di jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model Alessi dan Trollip yang dikembangkan, dengan tiga tahap utama, yaitu (1) tahap perencanaan, (2) tahap desain, dan (3) tahap pengembangan. Subjek penelitian melibatkan dua validator untuk materi dan media, 20 mahasiswa teknologi pendidikan, dan satu dosen pengampu. Hasil validasi materi memperoleh kualifikasi sangat baik, sementara validasi media mendapatkan kualifikasi baik. Uji coba kepraktisan dilakukan pada dua kelompok pengguna, yaitu mahasiswa dan dosen pengampu, dan keduanya menunjukkan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan analisis ini, dapat disimpulkan bahwa modul digital untuk mata kuliah evaluasi kurikulum ini valid dan praktis.

PENDAHULUAN

Evaluasi kurikulum memiliki posisi yang sangat penting dan strategis. Bagi seseorang yang ingin memahami dan mengembangkan kurikulum, mempelajari evaluasi menjadi suatu keharusan karena evaluasi adalah konsep yang melekat dalam kurikulum. Dalam dunia pendidikan, evaluasi kurikulum memiliki peran yang sangat krusial. Evaluasi membantu dalam menilai kondisi pendidikan atau pembelajaran, sehingga upaya perbaikan dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan saat ini. Arifin (2013) menjelaskan evaluasi kurikulum sebagai komponen penting dalam pengembangan kurikulum. Tahap evaluasi harus dijalani oleh guru untuk menilai keefektifan kurikulum, dan hasil evaluasi dapat digunakan sebagai umpan balik untuk perbaikan dan penyempurnaan kurikulum.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mendukung proses pembelajaran, penting adanya penggunaan media belajar sebagai sarana pendukung. Integrasi media pembelajaran menjadi bagian tak terpisahkan dari metode pembelajaran yang digunakan. Alat bantu ajar menjadi elemen dinamis dalam konteks belajar, dan perannya sangat signifikan karena dapat membantu mahasiswa dalam proses belajar. Meskipun saat ini telah banyak dikembangkan alat bantu atau media pembelajaran, menemukan pilihan yang efektif untuk meningkatkan proses belajar masih menjadi tantangan. Bahan ajar cetak seperti modul dianggap kurang menarik dan kurang interaktif, serta belum mampu menyampaikan informasi historis melalui gambar dan video. Sebaliknya, bahan ajar berbasis digital, seperti *e-modul*, diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa asalkan disajikan dengan cara yang menarik dan inovatif. *E-modul* adalah suatu media pembelajaran dengan menggunakan komputer yang menampilkan teks, gambar, grafik, audio, animasi dan video dalam proses pembelajaran (Nugraha et al., 2015). Selain itu menurut Elvarita et al., (2020) bahwa *E-modul* adalah versi elektronik dari yang sebelumnya merupakan sebuah modul cetak yang dapat dibaca pada komputer atau *gadget* lainnya dan dirancang dengan *software* pendukung. Salah satu strategi efektif adalah tidak hanya mentransfer teks dari media cetak ke media digital, tetapi juga menggabungkan gambar dan video yang menjelaskan materi pembelajaran. Di era digital saat ini, pengajaran materi secara digital dianggap sebagai solusi dalam konteks

pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan dosen pengampu matakuliah evaluasi kurikulum serta mahasiswa tahun 2019, dapat disimpulkan bahwa ketersediaan bahan ajar saat ini tidak memenuhi kebutuhan pembelajaran. Masih terdapat mahasiswa yang belum terlatih untuk belajar secara mandiri karena bahan ajar berupa buku hanya menyajikan teks dan gambar. Penggunaan bahan ajar cetak tersebut juga memberikan kendala pada pemahaman beberapa materi oleh peserta didik. Fenomena ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang ada belum mampu mendukung pembelajaran mandiri untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sebagai *respond* terhadap permasalahan tersebut, peneliti memutuskan untuk mengembangkan modul digital pada mata kuliah evaluasi kurikulum. Hasil survei melalui *google form* menunjukkan bahwa responden setuju dengan penggunaan modul digital karena dianggap lebih praktis dan menarik, serta dilengkapi dengan fasilitas multimedia seperti gambar, animasi, audio, dan video. Berdasarkan deskripsi di atas, peneliti tertarik untuk melanjutkan penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Modul Digital Mata Kuliah Evaluasi Kurikulum di Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNM."

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research & Development* (R&D) yang menggunakan model pengembangan yang dirancang oleh Alessi dan Trolip. Model ini sesuai dengan tahapan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, sebagaimana dijelaskan oleh Alessi & Trolip (Admadja dan Marpanji, 2016), yang terdiri dari tiga tahap, yaitu perencanaan (*planning*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*). Lokasi penelitian ini adalah Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNM, dengan melibatkan 20 mahasiswa dari angkatan 2019 dan dua orang validator yang memiliki keahlian dalam media dan isi pembelajaran.

Sumber data dalam penelitian ini mencakup data primer yang diperoleh dari angket yang diisi oleh validator dan didistribusikan kepada mahasiswa. Selain itu, data sekunder juga digunakan, berupa dokumen-dokumen perangkat pembelajaran pada Mata Kuliah Evaluasi Kurikulum. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur dan kuesioner. Dalam analisis data, digunakan dua

teknik, yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil evaluasi dari ahli media pembelajaran dan ahli isi/materi pembelajaran. Metode ini melibatkan pengelompokan informasi dari data kualitatif, seperti masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat dalam angket. Hasil analisis ini kemudian dijelaskan dan dipilih sebagai panduan untuk memperbaiki produk. Di sisi lain, analisis statistik deskriptif diterapkan untuk mengolah data dari angket mahasiswa dalam bentuk presentasi deskriptif dari respon atau tanggapan mereka. Rumus

digunakan untuk menghitung presentase dari masing-masing subjek.

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100$$

Sumber: Maryuliana, et al., (2016)

Agar dapat memberikan interpretasi dan dasar pengambilan keputusan terhadap kuesioner yang telah disusun, termasuk kuesioner identifikasi kebutuhan mahasiswa, kuesioner ahli media pembelajaran, kuesioner ahli isi/materi, kuesioner uji coba kelompok, dan kuesioner penilaian dari dosen pengampu. Maka digunakan ketetapan di bawah ini

Tabel 2.1 Konversi Tingkat Kebutuhan dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81% - 100%	Sangat Dibutuhkan
61% - 80%	Dibutuhkan
41% - 60%	Cukup Dibutuhkan
21% - 40%	Kurang Dibutuhkan
1% - 20%	Sangat Kurang Dibutuhkan

Sumber: Diadaptasi dari Maryuliana et al., (2016)

Tabel 2.2 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat Dibutuhkan	Tidak Perlu Direvisi
75% - 89%	Dibutuhkan	Tidak Perlu Direvisi
65% - 74%	Cukup Dibutuhkan	Direvisi
55% - 64%	Kurang Dibutuhkan	Direvisi
0% - 54%	Sangat Kurang Dibutuhkan	Direvisi

Berdasarkan dua tabel di atas dapat diketahui apabila nilai tingkat kebutuhan lebih dari 61%-100% maka perlu dibuatkan sebuah media. Untuk tabel tingkat pencapaian jika nilai berada pada 75%-100% maka media tidak perlu adanya revisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini melibatkan tahapan perencanaan, identifikasi kebutuhan, dan pengembangan modul digital pada mata kuliah evaluasi kurikulum. Proses perencanaan dimulai dengan survei online menggunakan *google form* untuk menganalisis kebutuhan responden. Identifikasi kebutuhan dilakukan dengan mengumpulkan data dari 20 responden mahasiswa Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Hasil menunjukkan bahwa mahasiswa memandang modul digital dengan teks, gambar, dan video dapat membantu pemahaman perkuliahan, dan 20 responden

setuju dengan penggunaan modul digital. Produk modul digital dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dengan persentase 77,5% dari akumulasi pertanyaan. Tahap desain awal modul telah selesai dan siap untuk divalidasi. Pada tahap ini, pengecekan kelayakan dilakukan oleh pembimbing, dan hasilnya menunjukkan bahwa *e-modul* interaktif siap untuk divalidasi.

Tahap pengembangan dimulai dengan produksi *e-modul*, evaluasi, dan revisi. Uji validitas melibatkan dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Uji validasi oleh ahli media menunjukkan tingkat pencapaian 75%, dengan kualifikasi baik. Namun, perbaikan diperlukan sesuai dengan komentar dan saran ahli media

untuk memastikan pengembangan yang lebih baik

Hasil uji validasi oleh ahli materi pada produk modul digital ini diuji cobakan dan setelah dikonversi dengan tabel konversi uji coba pertama pada ahli materi dan media, persentase tingkat pencapaian 80%, sedangkan untuk uji coba kelompok kecil berada pada presentasi 88% berada pada kualifikasi baik dengan keterangan tidak perlu untuk direvisi. Setelah tahapan uji coba kelompok kecil kemudian dilanjutkan dengan uji coba kelompok besar dengan tingkat presentasi berada pada 90,3% dan 92% tanggapan dosen pengampuh berada pada kualifikasi sangat baik dengan keterangan tidak perlu untuk direvisi serta produk mata kuliah ini dikatakan praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Pembahasan

Tidak dapat dipungkiri bahwa digitalisasi memberikan dampak positif yang signifikan pada dunia pendidikan. Menurut Wulandari et al. (2021), dampak positif dari digitalisasi terlihat dalam ketersediaan media massa yang memungkinkan anak-anak untuk mencari informasi lebih luas. Dalam konteks ini, digitalisasi di pendidikan dianggap sebagai langkah yang wajib dilakukan, karena dianggap sebagai cara yang paling efektif dan efisien untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam era masyarakat digital.

Modul digital dianggap sebagai alternatif bahan ajar yang menarik karena dapat menyajikan tidak hanya materi dan gambar, tetapi juga audio dan video yang sesuai dengan materi pembelajaran. Selain itu, modul digital memberikan fleksibilitas kepada peserta didik untuk mengatur waktu belajar mereka secara efektif, seperti yang diungkapkan oleh Nolan (2017). Desain modul digital dapat dibuat menarik, yang merupakan perbedaan signifikan dengan modul cetak yang umumnya tidak berwarna, sehingga gambar kurang jelas, seperti yang dijelaskan oleh Muhimatunnafingah et al., (2018).

Penelitian pengembangan *e-modul* ini menggunakan platform *Canva* dengan materi mengenai model evaluasi kurikulum yang dianggap layak untuk digunakan. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menilai kebutuhan pengembangan *e-modul*,

mendesain *e-modul* yang sesuai, serta mengevaluasi tingkat validitas dan kepraktisan dari *e-modul* yang sedang dikembangkan. P Hasil pengembangan ini berwujud modul digital yang diproduksi menggunakan aplikasi *Canva*, khususnya untuk mata kuliah evaluasi kurikulum di Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Proses pengembangan ini dilakukan oleh peneliti sesuai dengan langkah-langkah dalam model Alessi dan Trollip yang dijelaskan oleh Mawarni dan Muhtadi (2017), yang melibatkan tahap perencanaan (*planning*), tahap desain (*design*), dan tahap pengembangan (*development*). Pengembangan instrumen penilaian merupakan upaya untuk menciptakan alat penilaian yang sesuai dengan analisis kebutuhan, menghasilkan produk baru, dan diujikan keefektifannya sebelum digunakan, sehingga menghasilkan produk yang berkualitas dan bermanfaat bagi penggunaannya (Sugiyono, 2008). Pengembangan modul digital ini dimulai pada bulan Mei 2023 dengan persiapan materi, pemilihan gambar, animasi, audio, proses desain, hingga menghasilkan produk modul digital yang telah melalui uji coba validitas dan uji coba praktis sehingga siap digunakan dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan yang diperoleh melalui formulir *google* yang diisi oleh mahasiswa teknologi pendidikan angkatan 2019 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar menunjukkan bahwa modul ini sangat dibutuhkan. Setelah mengetahui bahwa produk modul digital dibutuhkan pada pembelajaran, selanjutnya peneliti membuat instrumen penilaian untuk ahli media/desain dengan aspek penilaian yang terdiri dari desain *cover* modul digital yang menarik sehingga mahasiswa tertarik untuk memperhatikan materi dalam modul digital yang akan disajikan, pemilihan tulisan pada penggunaan font mudah dibaca sehingga pada saat membaca materi yang ada dalam modul digital menjadi mudah, kejelasan tulisan tidak membingungkan penguasaan modul digital dan font sangat jelas sehingga pada saat proses pembelajaran materi yang dimuat mudah dibaca, kesesuaian antara warna *font* dengan warna latar yang dimuat di dalam modul digital mudah dibaca, kesesuaian warna latar disusun sedemikian rupa agar mahasiswa dapat belajar dengan dalam *e-modul* nyaman, *e-modul* dilengkapi dengan petunjuk penggunaan modul agar mahasiswa dapat mengoperasikan modul *digital* dengan mudah, kesesuaian video pembelajaran dengan tujuan pembelajaran dibuat sesuai agar tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Modul *digital* praktis digunakan dalam pembelajaran karena mudah dipahami dan dimengerti, pemilihan warna desain yang menarik dibuat dengan memperhatikan kesesuaian warna dan perpaduan warna satu dengan warna yang lainnya agar tulisan nampak jelas dan mudah dibaca, ilustrasi gambar yang sesuai sudah disesuaikan dengan materi agar mudah dimengerti dan ilustrasi gambar yang digunakan di dalam modul digital menggunakan ilustrasi gambar yang dapat di cari sesuai gambar yang diinginkan dalam aplikasi *canva*, kesesuaian video pembelajaran dengan materi pembelajaran dibuat sesuai agar mudah dipahami mahasiswa, modul dapat dipelajari secara mandiri tanpa ikatan waktu dan tempat, modul dapat dipelajari sesuai kecepatan masing-masing mahasiswa, memungkinkan mahasiswa menguasai materi atau mengikuti pembelajaran walau tanpa bantuan dari dosen. Dalam hasil validasi media/desain ini memperoleh hasil yang berada pada kualifikasi baik. Namun ada sedikit saran dan perbaikan yang diberikan oleh ahli media/desain yaitu buat *font* secara konsisten. Kemudian peneliti memperbaiki produk modul digital sesuai masukan dari ahli media. Instrumen penilaian untuk ahli isi/materi dengan aspek penilaian yang terdiri dari desain *cover* modul digital yang menarik sehingga mahasiswa tertarik untuk memperhatikan materi dalam modul digital yang akan disajikan, pemilihan tulisan dan ukuran font agar mudah dibaca sehingga pada saat membaca materi yang ada dalam modul digital menjadi mudah, kesesuaian ilustrasi gambar dalam emodul pada materi model evaluasi kurikulum agar meningkatkan daya tarik mahasiswa pada saat membaca materi yang terdapat dalam *e-modul*, materi dalam *e-modul* dikembangkan agar memenuhi tujuan pembelajaran, kesesuaian video dengan materi model evaluasi agar materi mudah dan cepat dimengerti, kesesuaian isi buku panduan dengan judul bab dan subnya agar mahasiswa mudah memahammi bagian-bagian materi yang terdapat dalam *e-modul*, mendorong kemandirian belajar peserta didik karena materi didalam modul digital memuat materi yang sangat mudah di pahami untuk belajar secara mandiri.

Instrumen penilaian dosen pengampu mata kuliah Evaluasi Kurikulum dengan aspek yang dinilai yaitu desain *cover* modul digital menarik agar supaya mahasiswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran, kemudahan pengoperasian modul digital, jenis tulisan yang digunakan pada modul digital sudah sesuai dan tidak membosankan, tata letak tombol navigasi dan tulisan tidak

membingungkan pengguna, warna yang digunakan mampu memberikan daya tarik dan motivasi, kejelasan teks/tulisan dan bahasa yang terdapat di modul digital, kalimat yang digunakan dalam *e-modul* jelas sehingga emodul dapat dipahami dengan baik, kesesuaian ilustrasi gambar dalam *e-modul* pada materi model evaluasi kurikulum, kesesuaian isi buku panduan dengan judul bab dan sub-babnya, kejelasan materi yang dimuat dalam modul digital, ilustrasi atau media pendukung yang disajikan mampu mempu memberikan daya tarik dan motivasi. Pada uji kepraktisan yang dilakukan oleh dosen pengampu Mata Kuliah Evaluasi Kurikulum, hasilnya berada pada kualifikasi Sangat Baik. Setelah melewati tahap uji coba validitas dan kepraktisan serta mencapai produk modul digital yang valid dan praktis, maka produk yang telah dikembangkan dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Keberhasilan menciptakan modul digital yang valid dan praktis membuatnya menjadi sumber referensi tambahan yang berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran, memberikan tanggapan positif baik dari peserta didik maupun dosen yang mengampu mata kuliah evaluasi kurikulum.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tahap awal pengembangan modul digital memerlukan identifikasi kebutuhan, yang dilakukan melalui analisis tingkat kebutuhan menggunakan *google form* yang diisi oleh mahasiswa yang telah memprogram mata kuliah evaluasi kurikulum. Hasil identifikasi kebutuhan ini membantu peneliti merancang dan mengembangkan modul digital untuk mata kuliah tersebut. Desain modul digital dilakukan menggunakan aplikasi *canva*, mencakup elemen seperti sampul, *barcode*, dan link menuju buku panduan penggunaan modul digital. Modul ini diuji dua kali pertemuan, dilengkapi dengan tombol navigasi, kata pengantar, dan daftar isi.

Modul digital juga menyajikan materi model evaluasi kurikulum dengan ilustrasi gambar, video pembelajaran, audio, dan evaluasi. Hasil validasi produk modul digital menunjukkan bahwa modul ini valid menurut ahli media dan ahli materi, tanpa perlu revisi. Dalam hal kepraktisan, uji coba kelompok kecil dan besar menunjukkan hasil baik dan sangat baik, serta mendapatkan tanggapan positif dari dosen pengampu mata kuliah evaluasi kurikulum.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa modul digital ini layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran

Untuk peneliti selanjutnya, dapat melanjutkan penelitian ini dengan mengukur keefektifan penggunaan modul digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Admadja, Ismali Perwira & Marpanji, Eko. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Praktik Individu Instrumen Pokok Dasar Siswa SMK di Bidang Keahlian Karawitan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, (Online), Vol. 6 No.2, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/8107>, (diakses 24 Juli 2022).
- Arifin, Zainal. (2013). *Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Elvarita, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-Modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 1-7.
- Maryuliana, M., Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Sistem informasi angket pengukuran skala kebutuhan materi pembelajaran tambahan sebagai pendukung pengambilan keputusan di sekolah menengah atas menggunakan skala likert. *TRANSISTOR Elektro dan Informatika*, 1(1), 1-12. Arikunto, 2017
- Mawarni, S., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan digital book interaktif mata kuliah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mahasiswa teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 84-96.
- Muhamatunnafingah, S., Herimanto, H., & Musadad, A. A. (2018). Efektivitas model pembelajaran mandiri menggunakan modul digital dan modul cetak terhadap hasil belajar sejarah ditinjau dari minat baca siswa. *Jurnal CANDI*, 18(2), 29-43.
- Nolan, R. (2017). Advantages and Disadvantages of E-Learning Technologies for student. Retrieved February 3, 2020, from 31 juli website: <https://www.joomlalms.com/blog/guest-post/elearning-advantagesdisadvantages.html>
- Nugraha, A., Subarkah, C., & Sari. (2015). Penggunaan E-Module Pembelajaran Pada Konsep Sifat Koligatif Larutan Untuk Mengembangkan Literasi Kimia Siswa. *Prosiding Simposium Nasional Inovasi dan Pembelajaran Sains*, 201-204.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Wulandari, R., Santoso, S., & Ardianti, S. D. (2021). Tantangan Digitalisasi Pendidikan bagi Orang Tua dan Anak Di Tengah Pandemi Covid-19 di Desa Bendanpete. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3839-3851.