



Pengembangan Modul Digital pada Pembelajaran Evaluasi Kurikulum di Universitas Negeri Makassar

Development of Digital Modules for Curriculum Evaluation Learning at Universitas Negeri Makassar

Aditya Ahyadin*, Arnidah, Pattaufi

Jurusan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*Penulis Koresponden: adityaahyadin08@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan, mendesain dan mengukur tingkat validitas Modul digital mata kuliah Evaluasi Kurikulum pada jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Model yang digunakan dalam pengembangan yang digunakan oleh peneliti yaitu model yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip dalam mawarni dan Muhtadi (2017), dengan 3 tahapan pengembangan : (1) tahap perencanaan, (2) tahap desain. (3) tahap pengembangan. Subjek dalam penelitian ini adalah 2 orang dari validator materi dan validator media, mahasiswa teknologi pendidikan yang berjumlah 20 orang, dan 1 orang dosen pengampu. Hasil dari validasi materi berada pada kualifikasi sangat baik dan hasil dari validasi media berada pada baik. Uji coba kepraktisan dilakukan terhadap dua sasaran pengguna, yaitu respon mahasiswa dan dosen mata kuliah pengampu berada pada kualifikasi sangat baik. Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa produk modul digital mata kuliah evaluasi kurikulum valid dan praktis.

Kata kunci: Pengembangan, Modul Digital, Mata kuliah Evaluasi Kurikulum.

ABSTRACT

The aim of this research is to identify needs, design and measure the level of validity of the digital module for the Curriculum Evaluation course in the Department of Educational Technology, Faculty of Education, Makassar State University. Muhtadi (2017), with 3 development stages: (1) planning stage, (2) design stage. (3) development stage. The subjects in this research were 2 material validators and media validators, 20 educational technology students, and 1 teaching lecturer. The results of material validation are in very good qualifications and the results of media validation are in good condition. Practicality trials were carried out on two target users, namely the responses of students and lecturers in the teaching courses were of very good qualifications. Based on this analysis, it can be concluded that the digital module product for the curriculum evaluation course is valid and practical.

Keywords: Development, Digital Modules, Curriculum Evaluation Courses

1. PENDAHULUAN

Evaluasi kurikulum mempunyai kedudukan yang sangat penting dan strategis. Jika seseorang ingin memahami dan mengembangkan kurikulum, maka ia wajib mempelajari tentang evaluasi karena evaluasi merupakan konsep yang sangat melekat pada kurikulum.

Evaluasi kurikulum kemudian memiliki peran sangat penting dalam dunia pendidikan. Evaluasi menentukan keadaan suatu situasi pendidikan atau pembelajaran sehingga dapat diusahakan perbaikan untuk meningkatkan mutu pendidikan saat ini. Arifin (2013) menuturkan pengertian evaluasi kurikulum sebagai berikut:

Dalam pengembangan kurikulum, evaluasi merupakan salah satu komponen penting dan tahap yang harus ditempuh oleh guru untuk mengetahui keefektifan kurikulum. Hasil yang diperoleh dapat dijadikan balikan (feed-back) bagi guru dalam memperbaiki dan menyempurnakan kurikulum.

Interaksi belajar mengajar unsur guru dan mahasiswa harus aktif, tidak mungkin terjadi proses interaksi bila hanya satu unsur yang aktif. Aktif dalam arti sikap, mental, dan perbuatan. Mahasiswa harus lebih aktif daripada guru. Guru hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator yang artinya mahasiswa harus bisa mandiri dalam belajar.

Berdasarkan hal di atas untuk mendukung proses belajar, maka dibutuhkan media belajar sebagai sarana pendukung pembelajaran yang dilakukan. Penggunaan media pembelajaran merupakan suatu bagian yang tidak bisa terpisahkan yang harus terintegrasi pada metode belajar yang dipakai. Alat bantu ajar merupakan unsur dinamis dalam belajar. Kedudukan alat bantu memiliki peranan penting dalam belajar karena mampu membantu mahasiswa dalam proses belajar. Saat ini banyak alat bantu atau media belajar yang diciptakan namun untuk mencari pilihan yang baik agar proses belajar menjadi efektif merupakan permasalahan yang perlu dipecahkan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Modul elektronik atau e-modul, didefinisikan sebagai suatu media pembelajaran dengan menggunakan komputer yang menampilkan teks, gambar, grafik, audio, animasi dan video dalam proses pembelajaran (Nugraha, dkk., 2015). Berdasarkan definisi tersebut, e-modul tidak hanya menampilkan media yang sifatnya dua dimensi saja sebagaimana halnya pada modul berbasis cetak. E-modul disebut juga sebagai multimedia interaktif karena beragam media pembelajaran dapat disajikan ke dalamnya.

Secara konsep, tidak ada perbedaan yang signifikan antara modul berbasis cetak dan modul elektronik (e-modul). Seluruh komponen yang terdapat dalam modul berbasis cetak juga terdapat di dalam modul elektronik, baik itu rumusan tujuan, petunjuk penggunaan, materi, lembar kerja, penilaian dan lain-lain.

Perbedaannya hanya terletak pada penyajian secara fisik. Modul membutuhkan kertas sebagai bahan cetak, sedangkan e-modul membutuhkan perangkat komputer untuk menjalankannya. Menurut Susilana & Riyana (2018) setiap kegiatan pembelajaran di dalamnya dihubungkan dengan tautan-tautan sebagai navigasi yang membuat mahasiswa menjadi interaktif dengan program, dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar.

Pengembangan pembelajaran dalam mengubah penyajian bahan ajar, dalam hal ini modul cetak, menjadi modul yang dikemas dalam format digital, atau dikenal dengan istilah modul elektronik (e-modul) menjadi salah satu dari bentuk kecanggihan teknologi saat ini. Jika ditinjau dari fungsi modul digital dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dapat dilakukan dimana saja sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar. Menurut Prastowo (2015:107), modul sebagai salah satu bentuk media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Sebagai media pembelajaran mandiri. Maksudnya, pengguna modul dalam proses pembelajaran berfungsi meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk belajar sendiri tanpa tergantung kepada kehadiran pendidik.
- 2) Pengganti fungsi pendidik. Maksudnya, modul sebagai media pembelajaran yang harus mampu menjelaskan materi pembelajaran dengan baik dan mudah dipahami oleh mahasiswa sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usia mereka. Sementara penjelas sesuatu tersebut juga melekat pada pendidik. Maka dari itu penggunaan modul bisa berfungsi sebagai pengganti fungsi atau peran fasilitator atau peran pendidik.
- 3) Sebagai alat evaluasi. Maksudnya dengan modul, mahasiswa dituntut untuk dapat mengukur dan menilai sendiri tingkat penguasaannya terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, modul juga sebagai alat evaluasi.
- 4) Sebagai bahan rujukan bagi mahasiswa. Maksudnya, karena modul mengandung berbagai materi yang harus dipelajari oleh mahasiswa, maka modul juga memiliki fungsi sebagai bahan rujukan bagi mahasiswa.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa fungsi modul digital dapat digunakan untuk melengkapi bahan ajar yang digunakan oleh dosen dalam kegiatan pembelajaran serta menerapkan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media elektronik dibutuhkan bahan ajar yang lain yaitu *E-modul* yang merupakan bahan ajar yang dapat membantu mahasiswa dalam mempelajari materi pembelajarannya secara mandiri yang dalam penggunaannya menggunakan media elektronik. *E-Modul* dapat membantu dosen dalam menjelaskan materi pelajaran yang akan dijelaskan. *E-Modul* memiliki peran penting dalam pembelajaran. Pembelajaran dapat berlangsung secara efektif apabila menggunakan *E-modul* karena dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar.

Evaluasi merupakan salah satu komponen yang harus ditempuh oleh guru untuk mengetahui keefektifan kurikulum. Bharvad (2010:72) mengungkapkan

“Curriculum evaluation refers to the process of studying the merit or worth of some aspect, or the whole of a curriculum”. Dalam bahasa Indonesia bahwa evaluasi kurikulum mengacu pada proses mempelajari manfaat atau nilai dari beberapa aspek, atau keseluruhan kurikulum. Hasil yang diperoleh dapat menjadi bahan bagi guru dalam memperbaiki dan menyempurnakan kurikulum. Arifin (2013:266) menjelaskan pengertian evaluasi kurikulum sebagai berikut:

Evaluasi kurikulum adalah suatu tindakan pengendalian, penjaminan, dan penetapan mutu kurikulum, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu, sebagai bentuk akuntabilitas pengembang kurikulum dalam rangka menentukan keefektifan kurikulum.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Dan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau dikenal dengan istilah *Research & Development* (R&D). R&D.

3.2. Tahap-tahap Penelitian

Dalam penelitian ini ada 3 tahap penelitian yang digunakan yaitu, 1. Tahap perencanaan, 2. Tahap desain, 3. Tahap Pengembangan.

3.3. Instrumen Penilaian

Lembar angket digunakan peneliti untuk mengumpulkan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada dosen, mahasiswa, dan ahli media untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti. Fungsi dari lembar angket ini untuk mengetahui kelayakan produk modul digital dan menarik atau tidaknya modul digital yang dikembangkan oleh peneliti. Peneliti membuat lembar angket yaitu google form identifikasi kebutuhan mahasiswa, lembar angket ahli

media pembelajaran, angket ahli isi/materi, lembar angket uji coba kelompok kecil, lembar angket uji coba kelompok besar dan lembar angket penilaian/tanggapan dosen pengampu mata kuliah Evaluasi Kurikulum di Mahasiswa Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar terhadap produk modul digital.

3.4. Analisis Data

Setelah data terkumpul maka proses selanjutnya adalah menganalisis data yang telah peneliti peroleh setelah penelitian. Analisis data dilakukan selama pengumpulan data dan setelah pengumpulan data. Hal ini peneliti menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan deskriptif mengenai subjek penelitian berdasarkan data yang diperoleh dari kelompok subjek yang diteliti.

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu :

1) Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil review ahli media pembelajaran dan ahli isi/materi pembelajaran. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil analisis data ini kemudian dicermati serta dipilih sebagai acuan perbaikan produk.

2) Analisis Statistik Deskriptif

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif presentasi dari respon atau tanggapan 20 mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan yang telah memprogram mata kuliah Evaluasi Kurikulum yang dimuat dalam bentuk skor. Data berupa masukan, kritikan, tanggapan dirangkum dan dijadikan dasar untuk melakukan revisi produk hingga diperoleh produk akhir. Rumus yang digunakan untuk menghitung presentase dari masing-masing subjek adalah:

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

(Sumber : Maryuliana, dkk. (2016))

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan pada angket yang dibuat berupa angket identifikasi kebutuhan mahasiswa, angket ahli media pembelajaran, angket ahli isi/materi media pembelajaran, angket uji coba kelompok, dan angket penilaian/tanggapan dosen pengampu Mata Kuliah Evaluasi Kurikulum Prodi Teknologi Pendidikan terhadap modul digital. Digunakan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Ketetapan

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

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Pada tahap proses perencanaan peneliti melakukan survei online analisis kebutuhan melalui google form. Modul digital yang akan ditentukan peneliti berdasarkan analisis kebutuhan yang akan menjadi dasar dalam pengembangan modul digital pada mata kuliah evaluasi kurikulum. Pada tahap identifikasi kebutuhan responden atau peserta didik menyatakan bahwa pada mata kuliah evaluasi kurikulum dengan memuat teks, gambar dan video mampu membantu dan memahami perkuliahan, dan 20 responden setuju pada mata kuliah evaluasi kurikulum menggunakan modul digital. Hasil persentase yang didapat dari akumulasi keseluruhan pertanyaan bertujuan untuk memperoleh data pengembangan identifikasi kebutuhan pengembangan modul digital pada mata kuliah evaluasi kurikulum, Hasil persentase yang didapat dari akumulasi keseluruhan pertanyaan bertujuan untuk memperoleh data pengembangan identifikasi kebutuhan pengembangan modul digital pada mata kuliah evaluasi kurikulum di mahasiswa

Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar dengan hasil produk modul digital sebesar 77,5%, sehingga produk modul digital ini berada pada kualifikasi dibutuhkan.

Tahapan berikutnya ialah desain, pemilihan media dilakukan untuk mengoptimalkan penggunaan e-modul dalam proses pembelajaran. Adapun aplikasi yang telah dipersiapkan dalam mengembangkan e-modul yaitu Canva. Konten dalam e-modul nantinya juga berupa teks, gambar, audio dan video. E-modul ini nantinya dapat digunakan secara mobile maupun penggunaan di PC/laptop dengan menggunakan format html. Tahapan ini masih desain awal dengan perencanaan masih berupa tampilan awal, pada tahapan ini peneliti membuat sebuah Storyboard, dimana storyboard menggambarkan secara jelas bagian-bagian dari e-modul yang dikembangkan. Storyboard e-modul dimana didalamnya terdapat rancangan e-modul yang diberi keterangan dibawahnya. Keterangan tersebut yang akan digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan e-modul pada materi model evaluasi kurikulum. Dan pada bagian terakhir dari tahapan desain ialah rancangan awal, rancangan awal adalah keseluruhan rancangan perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum ujicoba dilakukan. Pada tahapan ini rancangan awal e-modul telah selesai dan siap untuk melakukan validitas terhadap e-modul tetapi sebelum melangkah pada bagian tersebut dilakukan cek oleh pembimbing dari penelitian ini tentang kelayakan dari beberapa aspek seperti pada aspek materi, media, dan desain e-modul untuk di validasi. Setelah dilakukan pengecekan dari aspek materi, media, dan desain pada e-modul mendapatkan hasil bahwa e-modul interaktif siap untuk di validasi.

Tahapan selanjutnya ialah tahap pengembangan. Tahap ini dimulainya produksi e-modul, melakukan evaluasi dan merevisi e-modul. tahapan ini dibagi menjadi beberapa bagian yaitu pembuatan e-modul, uji validitas dan uji kepraktisan. Uji validitas dilakukan oleh dua orang ahli/validator yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Validator diminta untuk menilai e-modul yang telah dikembangkan.

Penilaian e-modul dilakukan dengan mengisi angket penilaian materi untuk validator materi, dan angket media untuk validator media.

Uji validasi oleh ahli media pada modul digital materi model evaluasi kurikulum ini diuji cobakan dan setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 75% berada pada kualifikasi baik, namun perlu adanya perbaikan sesuai komentar dan saran ahli media yang berkenaan dengan produk modul digital materi model evaluasi kurikulum sehingga pengembangan yang dihasilkan lebih baik.

Uji validasi oleh ahli materi pada produk modul digital ini diuji cobakan dan setelah dikonversi dengan tabel konversi uji coba pertama pada ahli materi, persentase tingkat pencapaian 80% berada pada kualifikasi baik dengan keterangan tidak perlu direvisi, perlu adanya perbaikan sehingga produk buku digital ini lebih baik lagi.

Setelah produk modul digital dinyatakan valid, maka proses selanjutnya uji kepraktisan produk. Pada tahapan uji coba kelompok kecil yang menjadi subjek dari uji coba tersebut adalah angkatan 2019 yang telah melulusi atau yang telah memprogram mata kuliah evaluasi kurikulum prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar sebanyak 5 orang. Hasil dari uji coba produk modul digital dengan pembuatan software Canva tersebut sebesar 88% berada pada kualifikasi baik dengan keterangan tidak perlu direvisi. Produk modul digital di mata kuliah evaluasi kurikulum ini dapat dikatakan praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Setelah tahapan uji coba kelompok kecil kemudian dilanjutkan dengan uji coba kelompok besar. subjek dari uji coba tersebut adalah angkatan 2019 yang telah menlulusi atau yang telah memprogram mata kuliah evaluasi kurikulum prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar sebanyak 15 orang. Hasil dari uji coba kelompok besar produk modul digital dengan pembuatan aplikasi Canva tersebut sebesar 90,3%

berada pada kualifikasi sangat baik dengan keterangan tidak perlu direvisi, Produk modul digital di mata kuliah evaluasi kurikulum ini dapat dikatakan praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran.

4.2. Pembahasan

Tidak dapat dipungkiri digitalisasi memberikan dampak nyata pada dunia pendidikan, Wulandari et al. (2021:3845) menjelaskan dampak positif digitalisasi terhadap dunia pendidikan, dengan adanya digitalisasi pendidikan anak mendapatkan dampak positif yaitu tersedianya media massa untuk mencari informasi yang lebih luas yang dibutuhkan. Oleh sebab itu digitalisasi dalam pendidikan wajib dilakukan karena hal tersebut adalah cara paling efektif dan efisien untuk meningkatkan kualitas dunia pendidikan di era digital society.

Modul digital merupakan alternatif dari bahan ajar yang menarik karena bukan materi dan gambar saja yang dapat dimuat, tetapi juga audio dan video yang sesuai dengan materi pembelajaran. Selain itu, modul digital memungkinkan peserta didik mengatur waktu belajarnya secara efektif (Nolan, 2017). Modul digital dapat didesain sedemikian rupa agar menarik, dan ini merupakan perbedaan dengan modul cetak yang biasanya tidak berwarna sehingga gambar kurang jelas (Muhimatunnafingah dkk., 2018).

Penelitian e-modul ini menggunakan platform canva dengan materi model evaluasi kurikulum yang layak untuk digunakan. Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana kebutuhan pengembangan e-modul, mengetahui desain e-modul yang dikembangkan dan untuk mengetahui tingkat validasi dan kepraktisan e-modul yang sedang dikembangkan. Pengembangan ini menghasilkan suatu produk berupa modul digital dengan aplikasi Canva pada mata kuliah evaluasi kurikulum di Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan prosedur pengembangan dengan model Alessi dan Trollip dalam mawarni dan Muhtadi (2017), yaitu tahap perencanaan (planning), tahap desain (design), dan tahap pengembangan (development).

Pengembangan instrumen penilaian adalah upaya untuk mengembangkan instrumen penilaian berdasarkan analisis kebutuhan menjadi produk baru dengan diuji keefektifannya dahulu, sehingga menghasilkan produk yang berfungsi dan bermanfaat bagi masyarakat. (Sugiyono 2008: 297-298).

Pengembangan produk modul digital ini mulai dikembangkan sejak bulan Mei 2023 yang diawali dengan penyiapan materi, pemilihan gambar, animasi, audio proses desain hingga menjadi sebuah produk modul digital yang telah melalui uji coba validitas dan uji coba praktis hingga siap digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang diperoleh melalui google form yang diisi oleh mahasiswa teknologi pendidikan angkatan 2019 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang telah memprogram mata kuliah Evaluasi Kurikulum dan diperoleh hasil bahwa 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 pengguna 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 e-modul 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 pengampuh 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 e-modul 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 mampu memberikan daya tarik dan motivasi.

Dalam uji kepraktisan oleh dosen pengampu Mata Kuliah Evaluasi Kurikulum ini memperoleh hasil yang berada pada kualifikasi Sangat Baik.

Setelah melalui tahap uji coba validitas dan kepraktisan dan tercapainya produk modul digital yang valid dan praktis maka produk yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tercapainya modul digital yang valid dan praktis, dapat dijadikan referensi tambahan dalam membantu proses belajar mengajar dikelas sehingga memberikan respon baik bagi peserta didik maupun dosen pengampuh mata kuliah evaluasi kurikulum.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Tahap awal pengembangan modul digital dibutuhkan identifikasi kebutuhan. Hasil tingkat analisis kebutuhan yang diperoleh melalui google form yang diisi oleh mahasiswa yang telah

memprogram mata kuliah evaluasi kurikulum dan diperoleh pada dibutuhkan, Sehingga dari hasil identifikasi kebutuhan peneliti merancang dan mengembangkan produk modul digital di mata kuliah evaluasi kurikulum.

- 2) Desain produk Modul digital materi model Evaluasi Kurikulum dibuat menggunakan Aplikasi Canva, bagian awal yaitu sampul di depan, modul digital terdapat juga barcode dan link untuk mengakses buku panduan penggunaan modul digital yang jika menekan link akan langsung di arahkan ke buku panduan penggunaan modul digital pada buku panduan modul digital terdapat link dan barcode untuk menuju ke modul digital, adanya buku panduan dalam modul digital membuat mahasiswa mampu mengeporasikan modul digital dalam pembelajaran, pengujian produk modul digital ini dilakukan sebanyak 2x pertemuan, modul digital ini dilengkapi dengan tombol home dan tombol menuju ke daftar isi serta tombol next dan back, terdapat juga kata pengantar berisi ucapan rasa syukur kepada tuhan yang Maha Esa, penjelasan mengenai tujuan pembuatan e-modul, penjelasan adanya bantuan bimbingan dari pihak-pihak pada e-modul. Terdapat daftar isi berisi utrutan bab dan materi dalam e-modul yang berfungsi sebagai panduan untuk mengetahui konten apa saja yang ada dalam e-modul. Terdapat tujuan berisi tujuan dari e-modul berdasarkan materi yang telah ditentukan sebelumnya pada analisis tugas dan konsep, didalam modul terdapat materi model illuminatif mata kuliah evaluasi kurikulum terdapat juga gambar ilustrasi, video pembelajaran, audio, evaluasi dan di bagian akhir terdapat daftar pustaka yang berisi semua buku atau tulisan ilmiah yang menjadi rujukan dalam e-modul.
- 3) Hasil tahap validasi produk modul digital dengan pembuatan aplikasi Canva yaitu valid dengan mengacu pada hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media berada pada kualifikasi baik dengan keterangan tidak perlu direvisi, dan ahli materi atau isi berada pada kualifikasi baik dengan keterangan tidak perlu direvisi. Sehingga

berdasarkan hasil validasi tersebut modul digital ini menunjukkan hasil yang valid. Kepraktisan produk modul digital dengan pembuatan aplikasi Canva dilihat berdasarkan dari hasil uji coba produk kelompok kecil dan kelompok besar. Berdasarkan hasil kelompok kecil berada pada kualifikasi baik, uji coba kelompok besar berada pada kualifikasi sangat baik, dan hasil tanggapan dosen pengampu mata kuliah evaluasi kurikulum berada dengan kualifikasi sangat baik. Maka produk modul digital dapat dikatakan praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amarulloh, A., Surahman, E., & Meylani, V. (2019). Refleksi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Berbasis Digital. *Metaedukasi*, 1(1), 13–23.
- Arifin, Zainal. (2013). *Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Bharvad, A. J. (2010). Curriculum evaluation. *International Research Journal*, 1(12), 72-74.
- Kurniawan, A., Dkk. (2022). *Evaluasi Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Nasbi, Ibrahim. (2017). Manajemen Kurikulum: Sebuah Kajian Teoritis. *Jurnal Idaara*, 1 (2), 308-330.
- Nouraey, P., Al-Badi, A., Riasati, M. J., & Maata, R. L. (2020). Educational program and curriculum evaluation models: a mini systematic review of the recent trends. *Universal J Educ Res*, 8(9), 4048-4055.
- 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.
- Paudel, P. (2022). Models of Evaluating Curriculum for Language Education in Higher Education. *AWADHARANA*, 147-169.
- Santosa, Priyo. (2015). Studi Eksplorasi Penggunaan Laptop pada Kegiatan Akademis Mahasiswa

- Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2011. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Wuryantai, A. E. W. (2013). Digitalisasi Masyarakat: Menilik Kekuatan dan Kelemahan Dinamika Era Informasi Digital dan Masyarakat Informasi. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 1(2), 131–142.