

**PENGEMBANGAN MODUL BERNUANSA PENDIDIKAN KARAKTER  
DENGAN TAMPILAN MAJALAH PADA MATERI  
MENGOPERASIKAN PC STAND ALONE  
UNTUK SISWA KELAS X TKJ SMK**

Winda Permatasari<sup>1</sup>, Fazri Zuzano<sup>2</sup>, Eril Syahmaidi<sup>1</sup>  
<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer  
<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Matematika  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bung Hatta  
E-mail : [winda.permatasari991@gmail.com](mailto:winda.permatasari991@gmail.com)

---

**ABSTRAC**

*One of the subject that so hard to understand by Lubuk basung vocation school number 1's students is operate stand alone personal computer operation with a text-based operating system. It assume because the learning media such as paper print is not available yet in Computer and Networks Major so it needs a development, like a modules type. In fact, the presentation the learning in Computer and Networks Major is still on the cognitive domains of on achievement while the affective domain is tends to be ignored. Therefore, it needs to develop a modules that also the affective domain by adding the positive character on the modules. Accordingly, the purpose of this study is to produce the character education with magazine form module on stand alone personal computer operation's subject for first grade Computer and Networks Major, and also to determine the criteria validation and practicalities. This development study is use three steps for 4-D model, which is define phase, design, and development. The subjects of this study consisted of 2 validator, and 26 first grade students. The data type of this study is primary data that collected from validation and practicalities sheets, and will be analyzed with descriptive analysis. This study will produce a module which is valid categorized by validator with value of 91.05% and also practical categorized by students with value of 84% in terms of ease to use, efficiency of time, and more benefits.*

**Key Word** : *Module, character education, magazine*

---

**PENDAHULUAN**

**Latar Belakang**

Perkembangan dan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau lebih populer dalam istilah asing *Information and Comunication Technology* (ICT) telah merambah dan mewarnai semua

sisi kehidupan masyarakat, termasuk di dalamnya bidang pendidikan. Dalam kehidupan sehari-hari pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi oleh masyarakat sekarang ini sudah menjadi biasa, tidak lagi menjadi impian yang sulit

diwujudkan, termasuk pemanfaatannya di dunia pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi penulis pada tanggal 13 november 2013 di SMK Negeri 1 Lubuk basung, terungkap bahwa materi mengoperasikan PC stand alone merupakan materi yang sulit dipahami oleh siswa. Hal ini diduga karena belum tersedianya bahan ajar pada jurusan TKJ yang bervariasi untuk siswa. Disamping itu, penulis juga melihat guru lebih berperan aktif dari pada siswa dan dengan metode yang digunakan guru sewaktu mengajar tidak membuat siswa berfikir kreatif terhadap materi yang dijelaskan guru. Menurut informasi yang penulis peroleh dari salah satu guru yang mengajar di jurusan TKJ terungkap bahwa, selama ini untuk menunjang proses pembelajaran, bahan ajar yang digunakan adalah berupa buku cetak dan lembaran kerja siswa (LKS) yang terfokus pada aspek kognitif, guru belum mengembangkan bahan ajar sendiri karena keterbatasan waktu yang dimiliki.

Salah satu keterampilan yang harus dimiliki guru yaitu mampu mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran. Depdiknas (2008: 12) mengungkapkan bahwa diantara media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan guru adalah bahan ajar cetak (*printed*) seperti *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, *model/maket*. Salah

satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan guru adalah membuat bahan ajar berupa *Handout*, Lembar Kerja Siswa (LKS), modul, atau charta. Namun bahan ajar yang lebih efektif dan efisien adalah modul karena modul disusun sistematis yang memungkinkan siswa untuk belajar mandiri.

Modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang berisi materi ajar yang disusun sistematis yang memungkinkan siswa belajar mandiri. Menurut Mulyasa (2006: 231) “modul merupakan paket belajar mandiri yang meliputi serangkaian pengalaman belajar yang direncanakan dan dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar.” Penggunaan modul dalam kegiatan belajar-mengajar bertujuan agar tujuan pendidikan bisa dicapai secara efektif dan efisien.

Penggunaan modul dalam proses pembelajaran dapat mengaktifkan siswa sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru. Selain itu, penggunaan modul dalam proses pembelajaran juga dapat menghasilkan perubahan pada diri siswa, terutama jika modul disisipi dengan nilai-nilai karakter sehingga tercapai tujuan pendidikan nasional.

Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem

Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas). Pasal 3 UU Sisdiknas menyatakan,

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dari peraturan tersebut terlihat bahwa tujuan pendidikan nasional adalah membentuk karakter bangsa yang bermartabat. Untuk itu, sejak tahun 2009 pemerintah dengan gencarnya menggalakkan pendidikan karakter.

Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata karma, budaya, dan adat istiadat (Zubaedi, 2011: 10).

Pendidikan karakter menurut Kemendiknas (2010c: 15) merupakan upaya-upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk menanamkan nilai-nilai perilaku peserta didik yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama

manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.

Dengan pendidikan karakter diharapkan pengetahuan yang diperoleh peserta didik dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari, sebab pendidikan yang dilaksanakan selama ini sebatas bagaimana menciptakan peserta didik dengan pengetahuan yang banyak tanpa harus menerapkan pengetahuan tersebut. Sudrajat (2010) menyebutkan bahwa dalam pendidikan karakter di sekolah semua komponen (pemangku pendidikan) harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri. Salah satu komponen pendidikan tersebut adalah proses pembelajaran dimana di dalamnya terdapat penggunaan media sebagai penunjang proses pembelajaran. Jadi, modul sebagai media pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu sarana untuk menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik dalam bentuk modul bernuansa pendidikan karakter, termasuk dalam materi mengoperasikan *PC stand alone*.

Berdasarkan fakta-fakta di atas, perlu dikembangkan bahan ajar yang berbeda dan mudah dipahami serta menarik bagi siswa, maka akan dikembangkan modul yang dilengkapi dengan warna dan gambar yang

menarik, serta disisipi nilai-nilai karakter. Modul dapat disajikan dengan tampilan majalah. Tampilan majalah untuk lebih menarik perhatian siswa untuk membacanya, sementara adanya tulisan dan gambar berwarna akan menguatkan daya ingat dan menambah energi untuk berpikir lebih kreatif. Seiring dengan itu, Buzan (2009: 15) mengemukakan bahwa warna dapat menambah energi kepada pemikiran kreatif. Selain itu (Arsyad, 2005: 113) menyatakan bahwa warna juga dapat mempertinggi tingkat realisme objek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan, dan menciptakan repons emosional tertentu. Sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, maka modul yang akan dikembangkan adalah modul bernuansa pendidikan karakter dengan tampilan majalah.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka penulis tertarik untuk mengembangkan modul bernuansa pendidikan karakter dengan tampilan majalah yang valid dan praktis pada materi mengoperasikan *PC stand alone* pada jurusan TKJ. Oleh karena itu, penulis akan melakukan penelitian dengan judul **Pengembangan Modul Bernuansa Pendidikan Karakter dengan Tampilan Majalah pada Materi Mengoperasikan *PC Stand Alone* untuk Siswa Kelas X TKJ SMK.**

## **Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah untuk menghasilkan modul bernuansa pendidikan karakter dengan tampilan majalah yang valid dan praktis pada materi mengoperasikan *PC stand alone* untuk siswa kelas X TKJ SMK.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka jenis penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model prosedural.

Subjek penelitian terdiri dari validator dan siswa. Validator berperan untuk memeriksa kebenaran konsep, bentuk, tata bahasa, dan tampilan dari draf modul yang telah dibuat. Saran dari validator menjadi bahan pertimbangan penulis untuk melakukan revisi. Kemudian modul diuji cobakan pada 26 orang siswa di jurusan TKJ yang terdiri dari kelas X SMKN 1 Lubuk basung.

Dalam prosedur penelitian pengembangan modul bernuansa pendidikan karakter dengan tampilan majalah ini, penulis menggunakan model pengembangan *four-D-models* yaitu melalui tahap *define* (pedefinisian), *design* (perancangan) dan *develope* (pengembangan) sebagaimana yang

disarankan Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974, dalam Trianto, 2010: 189).

### 1. Tahap pendefinisian (*define*)

Pada tahap *define* dilakukan penetapan dan pendefinisian syarat-syarat pembelajaran dengan menganalisis Standar Kompetensi dan bahan materi pembelajaran berdasarkan standar isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

#### a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan memunculkan dan menetapkan masalah dasar dalam jurusan TKJ sehingga perlu dikembangkan modul pembelajaran pada jurusan TKJ. Modul dibuat dalam tampilan majalah yang berisi tulisan dan gambar berwarna yang dapat menimbulkan kesan menarik bagi siswa.

#### 1) Analisis kurikulum

Sebelum mendesain media ini, terlebih dahulu dilakukan pengacuan pada kurikulum. Hal ini berguna untuk mengetahui standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator apa yang harus dicapai oleh siswa.

#### 2) Analisis media

Pada analisis media dipertimbangkan sejauh mana media yang digunakan dalam pembelajaran pada jurusan TKJ khususnya materi Mengoperasikan

PC *Stand Alone* yang dapat menarik minat, pemahaman, dan hasil belajar siswa.

#### b. Analisis peserta didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang meliputi usia, kemampuan akademik, motivasi belajar, psikomotor, dan pengalaman. Dengan mengetahui dan memahami karakteristik yang dimiliki peserta didik, maka akan memudahkan merancang modul pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga dihasilkan modul yang cocok digunakan oleh peserta didik.

#### c. Analisis tugas

Analisis tugas adalah kumpulan prosedur untuk menentukan isi dalam satuan pembelajaran. Analisis tugas dilakukan untuk merinci isi materi ajar yang terdapat dalam modul. Analisis tugas dapat berupa analisis struktur isi meliputi standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator.

#### d. Analisis konsep

Analisis konsep dilakukan dengan mengidentifikasi konsep-konsep utama dari materi Mengoperasikan PC *Stand Alone*.

### 2. Tahap perancangan (*design*)

Tujuan tahap ini adalah untuk menyiapkan prototipe modul

pembelajaran pada jurusan TKJ yang bernuansa pendidikan karakter dengan tampilan majalah pada materi mengoperasikan PC *stand alone* berdasarkan SK, KD, dan indikator sesuai kurikulum yang berlaku. Pada tahap perancangan ini, terlebih dahulu disusun kerangka modul dengan tidak mengabaikan prinsip-prinsip penyusunan modul. Materi yang disajikan sesuai dengan SK, KD, dan indikator. Dalam hal ini, disisipkan nilai-nilai karakter yang sesuai dengan materi pembelajaran dan disajikan dalam bentuk majalah. Modul yang dirancang mengandung semua komponen modul seperti kegiatan belajar siswa, latihan siswa, evaluasi, umpan balik, rangkuman materi dan kunci jawaban untuk evaluasi. Dalam pemanfaatannya yang berkelanjutan dapat melatih siswa membentuk karakter yang baik sejak dini yang nantinya akan dijadikan sebagai suatu pondasi dalam menunjang jenjang pendidikan selanjutnya, seperti nilai karakter religius, jujur, rasa ingin tahu, bertanggung jawab, percaya diri dll. Jadi, modul yang dihasilkan tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi mengembangkan aspek afektif siswa. Modul dibuat dengan menggunakan aplikasi *microsoft publisher* dan *microsoft word*.

### 3. Tahap pengembangan (*develop*)

Tahap pengembangan meliputi:

#### a. Uji validitas

Sebelum modul pembelajaran pada jurusan TKJ bernuansa pendidikan karakter dengan tampilan majalah yang dihasilkan digunakan oleh siswa, terlebih dahulu dilakukan validasi. Uji validitas bertujuan untuk memeriksa kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku, kebenaran konsep-konsep, tata bahasa, bentuk, dan tampilan modul. Kritikan, masukan, dan saran dari para validator akan menjadi bahan untuk merevisi modul pembelajaran pada jurusan TKJ bernuansa pendidikan karakter dengan tampilan majalah.

Tabel 1. Daftar Nama Validator Modul Bernuansa Pendidikan Karakter dengan Tampilan Majalah.

No	Nama	Keterangan
1	Hendra Hidayat, M.Pd	Dosen Prodi PGSD UBH
2	Ashabul Khairi, S.T, M.Kom	Dosen Prodi PTIK UBH

#### b. Uji Praktikalitas

Setelah divalidasi dan direvisi, uji praktikalitas ini dilakukan dengan memberikan angket uji praktikalitas kepada siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Lubuk Basung.

a) Peneliti membagikan modul pembelajaran pada jurusan TKJ bernuansa pendidikan karakter

dengan tampilan majalah kepada masing-masing siswa.

- b) Peneliti memberikan petunjuk singkat penggunaan modul pembelajaran pada jurusan TKJ bernuansa pendidikan karakter dengan tampilan majalah.
- c) Siswa menggunakan modul bernuansa pendidikan karakter dengan tampilan majalah dalam proses pembelajaran.
- d) Peneliti membagikan angket dan memberi pengarahan cara pengisian angket kepada siswa.
- e) Peneliti meminta siswa untuk mengisi angket praktikalitas modul.

4. Tahap penyebaran (*disseminate*)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya dikelas lain, disekolah lain oleh guru yang lain, tujuan lain adalah untuk menguji efektifitas penggunaan media didalam KBM.

Namun, Karena keterbatasan waktu dan biaya penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap *develope* (pengembangan) saja.

Teknik analisis data yang digunakan adalah data kuantitatif dalam bentuk deskriptif yang mendeskripsikan validitas dan praktikalitas modul pembelajaran

bernuansa pendidikan karakter dengan tampilan majalah yang dikembangkan.

- 1. Analisis validitas modul bernuansa pendidikan karakter dengan tampilan majalah.
  - a. Memberikan skor jawaban dengan kriteria berdasarkan skala Likert sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Jawaban Menurut Skor.

Skor	Kriteria
1	Tidak baik
2	Kurang baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat Baik

- b. Menentukan skor tertinggi  
 Skor tertinggi = jumlah validator x jumlah indikator x skor maksimum.
- c. Menentukan jumlah skor dari masing-masing validator dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing-masing indikator.

d. Penentuan nilai validitas dengan cara :  
 Nilai validitas =  $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100 \%$

- e. Memberikan penilaian validitas dengan kriteria:

Tabel 3. Kriteria Validitas

90% - 100%	Sangat valid
80% - 89%	Valid
60% - 79%	Cukup valid
50%- 69%	Kurang valid
0% - 59%	Tidak valid

2. Analisis praktikalitas modul bernuansa pendidikan karakter dengan tampilan majalah.

Data uji praktikalitas penggunaan modul bernuansa pendidikan karakter dengan tampilan majalah dianalisis dengan persentase (%), menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Tingkat kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah semua skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Setelah persentase nilai praktikalitas diperoleh, dilakukan pengelompokkan sesuai dengan Skala Likert berikut ini:

Tabel 4. Kriteria Praktikalitas

90% - 100%	Sangat praktis
80% - 89%	Praktis
60% - 79%	Cukup praktis
50%- 69%	Kurang praktis
0% - 59%	Tidak praktis

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

- a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan memunculkan dan menetapkan masalah dasar dalam pembelajaran pada jurusan TKJ sehingga perlu dikembangkan modul pembelajaran. Menurut informasi yang penulis peroleh dari salah satu guru yang mengajar di jurusan TKJ terungkap bahwa, selama ini untuk menunjang proses pembelajaran, bahan ajar yang

digunakan adalah berupa buku cetak dan lembar kerja siswa (LKS) yang terfokus pada aspek kognitif. Disamping itu, penulis juga melihat guru lebih berperan aktif dari pada siswa dan dengan metode yang digunakan guru sewaktu mengajar tidak membuat siswa berfikir kreatif terhadap materi yang dijelaskan guru. Oleh karena itu, perlu dikembangkan suatu bahan ajar tertulis berupa modul bernuansa pendidikan karakter dengan tampilan majalah. Dalam analisis kebutuhan ini juga dipertimbangkan kurikulum yang berlaku dan bahan ajar yang digunakan.

- 1) Analisis kurikulum

Aspek kurikulum tidak bisa diabaikan dalam merancang dan mengembangkan modul agar modul yang dikembangkan dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran berdasarkan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) sesuai kurikulum. Materi mengoperasikan *PC stand alone* dengan sistem operasi berbasis teks (DOS) tertuang dalam SK 1, yaitu mengoperasikan *PC Stand Alone*.

- 2) Analisis media

Analisis media dilakukan untuk mempertimbangkan sejauh

mana media yang digunakan pada jurusan TKJ.

b. Analisis peserta didik

Berdasarkan analisis peserta didik melalui wawancara dengan salah seorang karyawan TU di SMKN 1 Lubuk Basung serta wawancara dengan guru SMKN 1 Lubuk Basung, terungkap bahwa umumnya siswa yang duduk di kelas X memiliki usia berkisar antara 15-16 tahun. Pada usia ini, siswa sudah termasuk ke dalam kategori individu yang sudah mampu mengembangkan potensi psikomotornya sehingga telah terampil dalam menggunakan media termasuk bahan ajar berupa modul.

c. Analisis tugas

Analisis tugas difokuskan pada analisis SK dan KD untuk materi mengoperasikan *PC Stand Alone* dengan sistem operasi berbasis teks (DOS). Analisis tugas dapat berupa analisis struktur isi dan analisis konsep.

1. Standar Kompetensi (SK)

Mengoperasikan *PC Stand Alone*.

2. Kompetensi Dasar (KD)

Mengoperasikan Sistem Operasi Berbasis Teks (DOS).

3. Indikator

a) Sistem komputer dijelaskan dengan rinci.

b) Jenis-jenis sistem operasi berbasis teks (DOS).

c) Cara kerja sistem operasi berbasis teks (DOS).

d) Sistem dinyalakan sesuai dengan prosedur yang benar.

e) Prosedur *shut down* sistem dilakukan secara benar.

f) Jenis-jenis perangkat keras dalam sistem operasi berbasis teks.

d. Analisis konsep

Adapun konsep yang teridentifikasi antara lain pengertian sistem komputer, jenis-jenis sistem operasi berbasis teks (DOS), cara kerja sistem operasi berbasis teks (DOS), sistem dinyalakan sesuai dengan prosedur yang benar, prosedur *shut down* sistem dilakukan secara benar, dan jenis-jenis perangkat keras dalam sistem operasi berbasis teks.

Tuntutan tersebut diharapkan dapat dicapai siswa dengan mengkaji materi yang diuraikan pada modul yang dikembangkan. Disisi lain juga, melalui modul yang dikembangkan terbentuk karakter siswa.

2. Tahap Perancangan (*design*)

Modul ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Office Publisher* dan *Microsoft Office Word* dengan bantuan aplikasi pengolah

gambar seperti *Paint*, *Microsoft Office Picture Manager*, dan *Corel Draw*.

Modul terdiri atas beberapa komponen yang merupakan komponen sebuah modul, yaitu petunjuk penggunaan modul untuk guru dan siswa, kegiatan belajar siswa, rangkuman, latihan, evaluasi, petunjuk jawaban, kunci jawaban (evaluasi).

Bagian *cover* modul memuat identitas modul yang meliputi judul, SK dan KD, materi, penyusun modul dan sasaran penggunaan. Bagian *cover* ini dibuat dengan aplikasi *corel draw*. *Cover* judul menggunakan jenis huruf berbeda-beda untuk menghindari kesan monoton.

Komponen pertama dari sebuah modul yaitu adanya petunjuk penggunaan modul. Petunjuk penggunaan modul ini berisi petunjuk-petunjuk dalam menggunakan modul yang dikembangkan. Petunjuk penggunaan modul terdiri atas petunjuk untuk guru dan petunjuk untuk siswa.

Bagian selanjutnya dari modul yaitu kegiatan belajar yang berisi uraian materi yang harus dikuasai oleh siswa. Pada awal masing-masing kegiatan belajar disisipi nilai karakter religius, yaitu pembiasaan untuk selalu berdoa sebelum memulai kegiatan. Selain itu, juga terdapat nilai-nilai karakter lain seperti jujur, percaya diri, gemar

membaca dan sebagainya yang disisipi pada uraian materi.

Modul bagian selanjutnya memuat latihan yang berisi soal-soal yang harus dikuasai siswa. Latihan menuntut siswa untuk mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari pada kegiatan belajar.

Selanjutnya, modul memuat lembar evaluasi yang berisi soal-soal yang harus dikerjakan siswa untuk mengukur tingkat ketercapaian dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Soal pada latihan dan lembar evaluasi terdiri dari soal essay dan objektif, serta petunjuk jawaban untuk latihan dan kunci jawaban evaluasi.

### 3. Tahap Pengembangan (*develop*)

#### a. Validitas Modul

Uji validitas modul bernuansa pendidikan karakter dengan tampilan majalah dilakukan oleh 2 orang validator yaitu 2 orang dosen dari FKIP Universitas Bung Hatta. Uji validasi dilakukan pada validator pertama 3 kali uji validasi dan validator kedua dilakukan 2 kali uji validasi.

Lembar validasi yang dinyatakan valid yaitu lembar validasi terakhir yang sudah tidak diberi komentar dan dinyatakan dapat digunakan tanpa revisi.

b. Praktikalitas Modul.

Uji praktikalitas modul bernuansa pendidikan karakter dengan tampilan majalah dilakukan kepada siswa. Data praktikalitas oleh siswa diperoleh dengan menggunakan angket praktikalitas. Data lengkap hasil angket praktikalitas oleh guru secara ringkas ditampilkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Data Praktikalitas Modul Bernuansa Pendidikan Karakter dengan tampilan Majalah oleh Guru.

No	Aspek	Jumlah	Nilai Praktis	Kriteria
1	Kemudahan penggunaan	533	82,00%	Praktis
2	Efisiensi Waktu Pembelajaran	219	84%	Praktis
3	Manfaat	1447	86%	Praktis
Total			252,00%	
Rata-rata			84%	Praktis

Berdasarkan Tabel 6 dapat dijelaskan bahwa nilai praktikalitas modul bernuansa pendidikan karakter dengan tampilan majalah oleh siswa adalah 84% dengan kriteria praktis. Hal ini menunjukkan bahwa modul praktis untuk digunakan oleh siswa dalam pembelajaran.

### Pembahasan

Dari hasil lembar validasi diketahui bahwa perlu dilakukan perbaikan terhadap modul yang telah dikembangkan, hal ini berdasarkan komentar dan saran yang terdapat pada lembaran validasi. Hasil

perbaikan ini disebut media yang telah diperbaiki, hasil dari media yang telah diperbaiki kemudian diuji cobakan pada siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan SMKN 1 Lubuk Basung dengan 26 orang siswa.

Berdasarkan hasil validasi terhadap modul pembelajaran bernuansa pendidikan karakter dengan tampilan majalah yang dikembangkan adalah sangat valid. Sangat valid berarti modul pembelajaran bernuansa pendidikan karakter dengan tampilan majalah yang dikembangkan bisa digunakan setelah dilakukan perbaikan (revisi), kemudian barulah modul pembelajaran bernuansa pendidikan karakter dengan tampilan majalah dikatakan valid untuk digunakan. Hal ini dapat dilihat pada hasil analisis data menunjukkan bahwa modul dikategorikan sangat valid dengan nilai 91,05%.

Modul bernuansa pendidikan karakter dengan tampilan majalah yang telah dinyatakan valid oleh validator, selanjutnya dilakukan uji praktikalitas. Uji praktikalitas bertujuan untuk menguji kemudahan penggunaan produk yang dihasilkan.

Uji praktikalitas dilakukan oleh 26 orang siswa kelas X di SMKN 1 Lubuk Basung. Dari hasil uji praktikalitas yang telah dilakukan kepada siswa menunjukkan modul bernuansa pendidikan karakter dengan tampilan majalah pada materi mengoperasikan PC *stand alone* ini praktis.

Hal ini dapat dilihat pada masing-masing aspek penilaian. Aspek kemudahan penggunaan adalah praktis dengan nilai kepraktisan 82,00%, efisiensi waktu pembelajaran adalah praktis dengan nilai kepraktisan 84% dan manfaat yang didapat adalah praktis dengan nilai kepraktisan 86%. Berdasarkan kriteria yang terdapat pada uji praktikalitas, maka modul pembelajaran bernuansa pendidikan karakter dengan tampilan majalah yang dihasilkan berada pada kriteria praktis untuk digunakan baik dari segi kemudahan dalam penggunaan, efisiensi waktu pembelajaran dan manfaat yang didapat.

Penggunaan modul juga dinilai bermanfaat bagi siswa. Adanya modul membantu siswa memahami konsep. Siswa berpendapat bahwa dengan adanya modul ini, ia dapat memahami konsep pelajaran dengan baik dan ia dapat belajar dengan gaya belajarnya sendiri. Selain itu, modul dapat dijadikan sebagai sarana untuk menanamkan karakter positif pada siswa dan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari kembali materi di rumah serta membantu siswa belajar mandiri.

Dari keseluruhan hasil lembar validitas dan angket praktikalitas dapat dinyatakan bahwa modul bernuansa pendidikan karakter dengan tampilan majalah yang dihasilkan sudah valid dan praktis. Hal ini telah menjawab

permasalahan yang dibatasi pada batasan masalah yaitu perlunya pengembangan media pembelajaran berupa bahan ajar cetak seperti modul yang bernuansa pendidikan karakter dengan tampilan majalah pada materi mengoperasikan PC *stand alone* dengan sistem operasi berbasis teks (DOS) yang valid dan praktis untuk siswa kelas X TKJ SMK. Modul ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar yang dapat digunakan oleh siswa dan guru dalam pembelajaran baik di sekolah ataupun di rumah.

Penelitian ini secara umum berjalan lancar, namun masih ada kendala yang peneliti hadapi. Kendala tersebut adalah siswa tidak dapat untuk menggunakan modul sampai tuntas karena waktu yang disediakan sekolah untuk uji praktikalitas terbatas.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka telah dihasilkan modul bernuansa pendidikan karakter dengan tampilan majalah pada materi mengoperasikan *PC Stand Alone* dengan sistem operasi berbasis teks (DOS) untuk siswa kelas X TKJ SMK adalah baik, karena telah memenuhi kriteria sangat valid 91,05% dan dikategorikan praktis oleh siswa dengan nilai 84% dari segi

kemudahan penggunaan, efisiensi waktu pembelajaran dan manfaat.

### **Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan guru dan siswa dapat menjadikan modul bernuansa pendidikan karakter dengan tampilan majalah ini sebagai media pembelajaran pada materi mengoperasikan PC Stand Alone dengan sistem operasi berbasis teks (DOS) dan untuk peneliti lain dapat melakukan penelitian lanjutan berupa uji efektivitas dan menambahkan halaman glosarium dalam pembuatan modul bernuansa pendidikan karakter dengan tampilan majalah berikutnya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja GrafindoPersada.
- Buzan, Toni. 2009. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kemendiknas. 2010c. *Panduan Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum yang Disempurnakan Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudrajat, Akhmad. 2010. "Apa Pendidikan Karakter itu?". (*Online*), (<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2010/09/15/konsep-pendidikan-karakter/>, diunduh tanggal 30 januari 2015).
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

