

**KELAYAKAN MODUL EKSTRAKURIKULER CRAFTING BUKET
DI SDIT QUANTUM MULIA**

Sriyatun¹, Sumarno², Ida Dwijayanti³

Universitas PGRI Semarang

hasyya625@gmail.com, sumarno@upgris.ac.id, idadwijanti@upgris.ac.id

ABSTRACT

The influence of gadgets nowadays reduces children's creativity, makes them feel impatient, less active in collaboration, tends to get stressed easily, and is unable to manage time. The objectives of this research are (1) Describe the level of validity of the craft extracurricular module at SDIT Quantum Mulia, (2) Describe learning outcomes with the craft extracurricular module at SDIT Quantum Mulia, (3) Develop creativity. The research uses a development model, namely there are 5 stages: a) analyzing the product to be developed, b) product development, c) expert validation and revision, d) module readability test, e) final product (bouquet craft module). Criteria for compiling modules must include title, competencies, learning objectives, learning materials, learning procedures, practice questions, as well as evaluation or assessment to measure students' abilities in learning. The research methods are validation rubrics, product results assessment and student response questionnaires. The analysis technique used is quantitative descriptive. Research steps 1. Analysis of module needs 2. Develop initial product: designing and compiling extracurricular bouquet skills modules, 3. Validation Test: Media experts and material experts 4. Readability test of extracurricular modules at SDIT Quantum Mulia 5. Final product bouquet skills. The media expert validation results were 93.75% suitable for use and 6.25% were not suitable for use, while the material expert validation results were 96.67% suitable for use and 3.33% were not suitable for use. In this case, validation of media experts and material experts from 3 teacher respondents. From the validation results of module readability on the understanding of grade 5 students at SDIT Quantum Mulia, there were 76.77% who were very good in assessing, 9.96% were good, 6.78% were quite good and 6.49% were not good.

Keywords: Feasibility, Extracurricular Module, Bouquet Craft

ABSTRAK

Pengaruh gadget saat ini mengurangi daya kreatifitas anak, menimbulkan rasa tidak sabar, kurang aktif dalam Kerjasama, cenderung mudah stress, dan tidak bisa memanagemen waktu. Tujuan penelitian ini yaitu (1) Mendeskripsikan tingkat validitas modul ekstrakurikuler kerajinan di SDIT Quantum Mulia, (2) Mendeskripsikan hasil belajar dengan modul ekstrakurikuler kerajinan di SDIT Quantum Mulia, (3) Mengembangkan kreativitas Penelitian menggunakan model pengembangan yaitu ada 5 tahap tahap a) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, b) pengembangan produk, c) validasi ahli dan revisi, d) uji keterbacaan modul, e) produk akhir (modul kerajinan buket). Kriteria penyusunan modul harus meliputi judul, kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, prosedur mengikuti pembelajaran, soal-soal latihan,

serta evaluasi atau penilaian untuk mengukur kemampuan siswa dalam pembelajaran. Metode penelitian yaitu rubrik validasi, penilaian hasil produk dan angket respon siswa. Teknik analisis yang digunakan deskriptif kuantitatif. Langkah-langkah penelitian 1. Analisis kebutuhan modul 2. Mengembangkan produk awal : merancang dan menyusun modul ekstrakurikuler ketrampilan buket 3. Uji Validasi : Ahli media dan ahli materi 4. Uji keterbacaan modul ekstrakurikuler di SDIT Quantum Mulia 5. Produk Akhir ketrampilan buket. Hasil validasi ahli media 93,75 % layak digunakan dan 6,25 % tidak layak digunakan, Sedangkan hasil validasi ahli materi 96,67 % layak digunakan dan 3,33% tidak layak digunakan. Dalam hal ini validasi ahli media dan ahli materi dari 3 responden guru. Dari hasil validasi keterbacaan modul terhadap pemahaman siswa kelas 5 SDIT Quantum Mulia terdapat 76,77% yang sangat baik dalam menilai, 9,96% baik, 6,78% cukup baik dan 6,49% kurang baik

Kata kunci : Kelayakan, Modul Ekstrakurikuler, Kerajinan Buket

A. Pendahuluan

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang formal yang bisa dijadikan perantara untuk mengembangkan kecerdasan sosial. Seperti halnya menurut (Goleman, 2006) salah satu faktor dalam mengembangkan kecerdasan sosial yaitu adanya faktor dari lembaga pendidikan yaitu sebuah proses sosialisasi peserta didik yang sangat terarah dan ada bimbingannya. Pengaruh gadget saat ini mengurangi daya kreatifitas anak, menimbulkan rasa tidak sabar, kurang aktif dalam Kerjasama, cenderung mudah stress, dan tidak bisa memanagemen waktu. Salah satu upaya atau cara yang dapat dilakukan pihak sekolah untuk mengembangkan kecerdasan sosial peserta didik yaitu dengan menyediakan

ekstrakurikuler yang menjadi salah satu wadah pembinaan kesiswaan (Rianto, 2016). Salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang dapat menjadi alternatif untuk pengembangan kreativitas anak.

Ekstrakurikuler kerajinan adalah salah satu kegiatan ekstrakurikuler kerajinan yang ada di SDIT Quantum Mulia. Diikuti oleh siswa dari berbagai kompetensi keahlian yang berminat pada bidang kerajinan. Siswa yang mengikuti ekstrakurikuler kerajinan diharapkan menjadi lebih kreatif dan dapat menyalurkan bakat dan hobinya. Ekstrakurikuler kerajinan dirancang sebagai kegiatan yang berbasis 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*). Pada kegiatan ini siswa diajarkan berfikir kreatif untuk membuat suatu produk kerajinan yang dapat dipakai sendiri

ataupun dipasarkan di SDIT Quantum Mulia)

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara dengan guru ekstrakurikuler ketrampilan di SDIT Quantum Mulia, pelaksanaan ekstrakurikuler ke diselenggarakan setiap hari jumat setelah pulang sekolah. Kegiatan tersebut berlangsung selama 1 jam 30 menit dan jumlah guru penanggung jawab kegiatan ekstrakurikuler kerajinan berjumlah satu orang. Peserta berasal dari siswa kelas 5 sayang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler kerajinan. Ketika kegiatan ekstrakurikuler berlangsung guru menjelaskan materi dengan metode pembelajaran ceramah serta pemberian tugas kepada siswa. Penjelasan materi menggunakan metode pembelajaran ceramah dengan kondisi siswa yang lelah karena kegiatan dilakukan sepulang sekolah, menyebabkan kegiatan ekstrakurikuler kerajinan tersebut bersifat membosankan, tidak menarik, dan pasif. Tidak adanya bahan ajar sebagai bahan rujukan dan acuan belajar siswa pada kegiatan ini juga menyebabkan siswa kurang termotivasi, tergantung pada kehadiran guru dan siswa juga menjadi kurang mandiri.

Bahan ajar memiliki peran yaitu memudahkan dalam penyampaian materi kepada siswa, membangkitkan keinginan dan minat baru siswa, siswa akan berinteraksi, menanamkan konsep dasar yang benar kepada siswa dan meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa. Bahan ajar yang digunakan berupa modul. Sesuai dengan kerucut pengalaman Edgar Dale bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dari mengamati gambar, video dan mengamati suatu demonstrasi memiliki tingkat memahami dan mengingat sebesar 30% dan pengalaman belajar yang diperoleh siswa dengan mengerjakan hal yang nyata sesuai dengan objek yang dipelajari, memiliki tingkat memahami dan mengingat sebesar 90%. Oleh karena itu agar siswa menjadi lebih aktif, mandiri dan termotivasi diperlukan bahan ajar.

Pembahasan

Pendidikan mempunyai tujuan yaitu untuk mendewasakan manusia secara utuh dari berbagai aspek yaitu aspek intelektual, aspek sikap dan nilai, serta, aspek keterampilan Tujuan penyusunan modul salah satunya adalah untuk

menyediakan sumber belajar yang sesuai dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, yakni sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik materi ajar dan karakteristik siswa serta *setting* atau latar belakang lingkungan sekolah. Modul memiliki beberapa manfaat baik ditinjau dari kepentingan siswa maupun dari kepentingan guru. Menurut S. Nasution (1987:203), keuntungan dari modul bagi siswa adalah: adanya balikan (*feedback*), tujuan yang jelas, motivasi, fleksibilitas kerja sama dan perbaikan (*remedial*). Keuntungan yang diperoleh guru adalah timbulnya rasa puas dapat memberikan bantuan individual dan mengadakan pengayaan, adanya kebebasan rutinitas, menghemat waktu, meningkatkan prestasi keguruan serta adanya evaluasi formatif.

Pernyataan tentang peran kegiatan ekstrakurikuler dikemukakan oleh (Wafroturrohmah, 2018) bahwa dengan kegiatan ekstrakurikuler peserta didik mempunyai sebuah kepercayaan pada diri sendiri, disiplin, berani berbicara di depan umum, melatih kemandirian, mengembangkan pola berpikir, dan dapat menjadi sarana untuk berdiskusi secara berkelompok untuk mengatasi masalah dalam bidang akademik serta masalah lainnya. Selain itu, manfaat yang dirasakan melalui kegiatan ekstrakurikuler adalah dapat mengembangkan kecerdasan sosial pada peserta didik melalui latihan kerja sama dalam kegiatan-kegiatan yang ada di ekstrakurikuler. Pendapat

ini selaras dengan ungkapan Utami (2018) bahwa:

Pada pasal 4, Permendikbud No 62 Tahun 2014 mengatur pengembangan berbagai bentuk kegiatan ekstrakurikuler pilihan mengacu pada prinsip partisipasi aktif dan menyenangkan. Adapun pengembangannya dilakukan melalui sejumlah tahap, yaitu:

1. Identifikasi kebutuhan, potensi, dan minat peserta didik
- Analisis sumber daya yang diperlukan untuk penyelenggaraannya
- Pemenuhan kebutuhan sumber daya sesuai pilihan peserta didik atau menyalurkannya ke satuan pendidikan atau lembaga lainnya
- Penyusunan program Kegiatan Ekstrakurikuler dan
- Penetapan bentuk kegiatan yang diselenggarakan

2. Penilaian Kegiatan Ekstrakurikuler

Pada pasal 7 disampaikan bahwa Satuan Pendidikan diminta melakukan penilaian dengan ketentuan:

- Penilaian kinerja peserta didik secara kualitatif dan dideskripsikan di rapor peserta didik
- Melakukan evaluasi program setiap akhir tahun ajaran untuk mengukur ketercapaian tujuan pada setiap indikator
- Hasil evaluasi digunakan untuk penyempurnaan program kegiatan tahun depan

Berikut beberapa pengertian kegiatan ekstrakurikuler dari beberapa sumber buku:

- Menurut Lutan (1986:72), ekstrakurikuler merupakan bagian internal dari proses belajar yang menekankan pada pemenuhan kebutuhan anak didik. Antara kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler sesungguhnya tidak dapat dipisahkan, bahkan kegiatan ekstrakurikuler perpanjangan pelengkap atau penguat kegiatan intrakurikuler untuk menyalurkan bakat atau pendorong perkembangan potensi anak didik mencapai taraf maksimum.

- Menurut Suryosubroto (1997:271), ekstrakurikuler adalah kegiatan belajar yang dilakukan di luar jam pelajaran tatap muka, dilaksanakan di sekolah atau di luar sekolah untuk memperluas wawasan atau kemampuan yang telah dipelajari dari berbagai mata pelajaran.

- Menurut Usman dan Setyowati (1993:22), ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran baik dilaksanakan di sekolah maupun di luar sekolah dengan maksud untuk lebih memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan yang telah di miliki siswa dari berbagai bidang studi.

Fungsi dan Tujuan Ekstrakurikuler

Fungsi kegiatan ekstrakurikuler adalah untuk mengembangkan kemampuan potensi dan rasa tanggung jawab memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperluas pengalaman sosial dalam kesiapan karir peserta didik melalui pengembangan kapasitas. Menurut Aqip dan Sujak (2011:68),

terdapat empat fungsi kegiatan ekstrakurikuler pada satuan pendidikan, yaitu: pengembangan, sosial, rekreatif, dan persiapan karir.

1. **Fungsi pengembangan**, yakni bahwa kegiatan ekstrakurikuler berfungsi untuk mendukung perkembangan personal peserta didik melalui perluasan minat, pengembangan potensi, dan pemberian kesempatan untuk pembentukan karakter dan pelatihan kepemimpinan.

2. **Fungsi sosial**, yakni bahwa kegiatan ekstrakurikuler berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan rasa tanggung jawab memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperluas pengalaman sosial, praktik keterampilan sosial, dan internalisasi nilai moral dan nilai sosial.

3. **Fungsi rekreatif**, yakni bahwa kegiatan ekstrakurikuler dilakukan dalam suasana rilek, menggembirakan, dan menyenangkan sehingga menunjang proses perkembangan peserta didik. Kegiatan ekstrakurikuler harus dapat menjadikan kehidupan atau atmosfer sekolah lebih menantang dan lebih menarik bagi peserta didik.

4. **Fungsi persiapan karir**, yakni bahwa kegiatan ekstrakurikuler berfungsi untuk mengembangkan kesiapan karir peserta didik melalui pengembangan kapasitas.

Menurut Nasrudin (2010:12), kegiatan ekstrakurikuler memiliki

tujuan berikut.

1. Siswa dapat memperdalam dan memperluas pengetahuan keterampilan mengenai hubungan antara berbagai mata pelajaran, menyalurkan bakat dan minat, serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya yang: a) Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. b) Berbudi pekerti luhur. c) Memiliki pengetahuan dan keterampilan. d) Sehat rohani dan jasmani. e) Berkepribadian yang mantap dan mandiri. f) Memiliki rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.
2. Siswa mampu memanfaatkan pendidikan kepribadian serta mengaitkan pengetahuan yang diperolehnya dalam program kurikulum dengan kebutuhan dan keadaan lingkungan.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 39 Tahun 2008 tentang pembinaan kesiswaan, kegiatan ekstrakurikuler memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Mengembangkan potensi siswa secara optimal dan terpadu yang meliputi bakat, minat, dan kreativitas.
2. Memantapkan kepribadian siswa untuk mewujudkan ketahanan sekolah sebagai lingkungan pendidikan sehingga terhindar dari usaha dari pengaruh negatif dan bertentangan dengan tujuan pendidikan.

3. Mengaktualisasi potensi siswa dalam pencapaian potensi unggulan sesuai bakat dan minat.
4. Menyiapkan siswa agar menjadi warga masyarakat yang berakhlak mulia, demokratis, menghormati hak-hak asasi manusia dalam rangka mewujudkan masyarakat mandiri (civil society).

Ketrampilan adalah kemampuan melakukan sesuatu, secara fisik dan mental yang secara relative mudah dipraktekkan dengan terpisah (Dunne & Wragg diterjemahkan oleh Jasin, 1996:42) Menurut depdiknas ketrampilan adalah mata Pelajaran yang berisi kemmapuan konseptual, apresiatif dan kreatif produksi. Apa itu Buket Snack? Mengutip Pemasaran Produk Usaha ketrampilan buket snack adalah makanan ringan yang dirangkai menyerupai buket bunga pada umumnya.

Namun, buket snack dikemas lebih kekinian dan banyak digunakan sebagai hadiah wisuda ataupun ulang tahun. Salah satu kelebihan Ketrampilan buket snak adalah fleksibilitas dalam pemilihan snack. Ini memungkinkan Anda untuk menyesuaikan hadiah mempunyai nilai jual yang bagus. Dalam penelitian ini, peneliti mengkaji beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan modul antara lain: Choiri (2006) yang meneliti pembuatan modul dan kelayakan modul; Hidayati (2007) yang meneliti pembelajaran dengan modul; Maya (2009) yang meneliti mengenai penggunaan dan efektifitas modul. Wismono Sari Hidayat (2005) yang

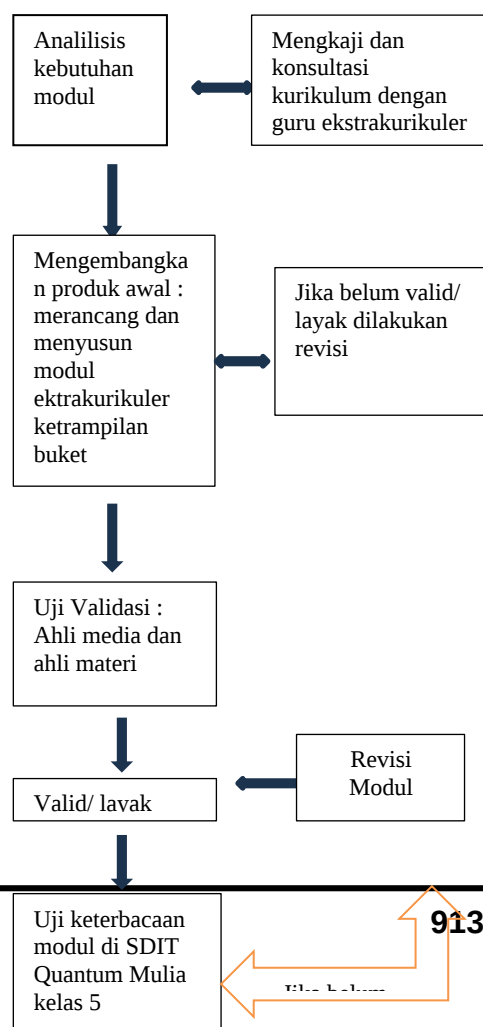
meneliti mengenai keefektifan pembelajaran keterampilan.

B. Metode Penelitian

Menurut Gay (1990) model penelitian dan pengembangan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan produk pendidikan efektif yang berupa material pembelajaran, media, strategi atau material lainnya dalam pembelajaran untuk digunakan disekolah, bukan untuk menguji teori. Penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran merupakan model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan dan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran secara efektif dan adaptabel. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D). Pengembangan modul kerajinan

buket untuk pembelajaran keterampilan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, Mengembangkan produk awal, Validasi ahli dan revisi, Uji ketebacaan

produk, Produk akhir, Untuk lebih jelasnya langkah-langkah penelitian digambarkan dalam bagan 1.



Hasil validasi ahli media 93,75 % layak kejainan buket untuk siswa SDIT digunakan dan 6,25 % tidak layak Quantum Mulia kelas 5 : digunakan, Sedangkan hasil validasi ahli materi 96,67 % layak digunakan dan 3,33% tidak layak digunakan. Dalam hal ini validasi ahli media dan ahli materi dari 3 responden guru.

Penelitian ini menggunakan subyek siswa kelas 5 yang berjumlah 21 anak dan obyek dalam penelitian pengembangan modul ekstrakurikuler ketrampilan . Menurut Suharsimi Arikunto (2010:195) dipandang dari cara menjawab angket/kuesioner dapat dibedakan menjadi 2 macam yaitu :

Angket/kuesioner secara terbuka, yang memberikan kepada responden untuk menjawab pertanyaan dengan kalimatnya sendiri. Biasanya angket/kuesioner menggunakan pertanyaan seperti apakah, mengapa, kapan, bagaimana dan siapa.

Angket/kuesioner tertutup yaitu apabila peneliti menyediakan beberapa alternative jawaban yang cocok sehingga responden tinggal memilih. Contoh angket/kuesioner tertutup adalah pilihan ganda, *check list* dan *rating scale*.

Hasil Validasi keterbacaan modul terhadap pengembangan modul

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai
4	Sangat Baik	$(S_{min} + 3p) \leq S \leq S_{mak}$
3	Baik	$(S_{min} + 2p) \leq S \leq (S_{min} + 3p-1)$
2	Cukup Baik	$(S_{min} + p) \leq S \leq (S_{min} + 2p-1)$
1	Kurang Baik	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + p-1)$

Kelas	Kategori Penilaian	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
4	Sangat Baik	532	76,77 %
3	Baik	69	9,96 %
2	Cukup Baik	47	6,78%
1	Kurang Baik	45	6,49 %
Jumlah		693	100%

Jumlah Soal $33 \times 21 = 693$

Skor min ($S_{\min}$) skor terendah $\times$
 jumlah soal $1 \times 693 = 693$

Skor max ($S_{\max}$) skor tertinggi $\times$
 jumlah soal $4 \times 693 = 2772$

Rentang skor tertinggi - skor terendah $6,78 \%$

$: 2772 - 693 = 2079$

Jumlah kategori 4 $6,49 \%$

Panjang kelas interval (P) = Rentang
 ; jumlah kategori

$= 2079 : 4 = 519,75$

Jumlah skor total : $(4 \times 532) + (3 \times 69) + (2 \times 47) + (1 \times 45)$
 $= 1948 + 207 + 94 + 45 = 2294$

Protentase hasil

Prosentase Kelas 4 $= \frac{532}{693} \times 100\% = 76,77\%$

Prosentase kelas 3 $= \frac{69}{693} \times 100\% = 9,96 \%$

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai
4	Sangat Baik	$(S_{\min} + 3p) \leq S \leq S_{\max}$ $225 \leq S \leq 2772$
3	Baik	$(S_{\min} + 2p) \leq S \leq (S_{\min} + 3p - 1)$ $173 \leq S \leq 2251$
2	Cukup Baik	$(S_{\min} + p) \leq S \leq (S_{\min} + 2p - 1)$ $121,5 \leq S \leq 1713,5$
1	Kurang Baik	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p - 1)$ $693 \leq S \leq 1212$

Prosentase kelas 2 $= \frac{47}{693} \times 100\% =$

Prosentase kelas 1 $= \frac{45}{693} \times 100\% =$

Dari hasil validasi keterbacaan modul terhadap pemahaman siswa kelas 5 SDIT Quantum Mulia terdapat 76,77% yang sangat baik dalam menilai, 9,96% baik, 6,78% cukup baik dan 6,49% kurang baik

Hasil discussion dengan guru telah diketahui bahwa proses belajar guru membutuhkan sumber belajar

untuk siswa. Sedangkan menurut siswa, ada yang sulit memahami pembuatan buket, karenanya siswa hanya mengikuti petunjuk yang diberikan oleh guru. Sesuai dengan hasil discussion siswa perlu dibuat sumber belajar yang mampu menjelaskan langkah kerja secara jelas tahap demi tahap. Sumber belajar tersebut adalah modul kerajinan buket, karena modul memiliki materi yang lengkap, mulai dari penjelasan tentang alat dan bahan yang digunakan, macam-macam macam buket dan bagaimana cara membuat produk yang berupa buket jajan. Apabila modul dikemas dengan menarik maka siswa lebih termotivasi untuk mempelajarinya, selain itu modul juga dapat dijadikan sumber belajar yang mampu digunakan untuk proses belajar mengajar terutama belajar secara mandiri.

Setelah menganalisis dan mengumpulkan data, maka selanjutnya dilakukan penyusunan draf untuk memudahkan dalam mengembangkan sumber belajar. Dalam mengembangkan sumber belajar dibutuhkan panduan-panduan untuk menyusunnya. Panduan yang digunakan berasal dari buku-buku paket, internet, computer, dan dokumen pendukung lainnya. Hasil dari pengembangan tersebut adalah modul pembelajaran dalam bentuk buku paket yang berisikan halaman sampul, halaman francis, kata pengantar, daftar isi, peta kedudukan modul, glossary, pendahuluan, pembelajaran, evaluasi, dan penutup.

Kelayakan modul diketahui dari hasil penilaian kelayakan modul dari para ahli / validator. Dalam penelitian ini, kelayakan modul kerajinan buket jajan dinilai oleh 2 ahli yang terdiri dari ahli

media dan ahli materi. Kelayakan modul kerajinan buket ini ditinjau dari aspek media dan materi. Berdasarkan hasil pengukuran kelayakan modul kerajinan buket yang diukur melalui ahli materi dan ahli media dapat dijabarkan dalam pembahasan berikut :

1. Ahli Media

Berdasarkan kriteria kelayakan modul kerajinan buket ditinjau dari ahli media sesuai skor yang diperoleh dari 3 orang ahli media rerata adalah 93,75%, dengan persentase 100%, maka dapat diartikan bahwa menurut ahli media menyatakan bahwa modul kerajinan buket dikategorikan layak digunakan sebagai sumber belajar untuk siswa, walaupun perlu dilakukan revisi-revisi sesuai saran ahli media.

2. Ahli Materi

Berdasarkan kriteria kelayakan modul kerajinan buket ditinjau dari ahli materi sesuai skor yang diperoleh dari

3 orang ahli materi rerata adalah 96,67%, dengan persentase 100%, maka dapat diartikan bahwa menurut ahli materi menyatakan bahwa modul kerajinan buket dikategorikan layak digunakan sebagai sumber belajar untuk siswa, walaupun perlu dilakukan revisi-revisi sesuai saran ahli materi.

Berdasarkan kualitas keterbacaan

modul kerajinan buket dari siswa, telah dilakukan uji keterbacaan modul pada siswa dengan hasil sebagai berikut : aspek yang dinilai baik dari modul yaitu fungsi dan manfaat modul, kemenarikan modul dan materi modul kerajinan buket dapat diartikan bahwa siswa menyatakan bahwa modul kerajinan buket dalam kategori layak digunakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran ekstrakurikuler keterampilan dilihat dari segi pemahaman siswa dalam mempelajari materi yang

terdapat dalam modul kerajinan makramedinyatakan layak dan sangat baik sehingga walaupun perlu dilakukan revisi-revisi dapat dilakukan untuk digunakan sebagai modul ekstrakurikuler ketrampilan di sekolah sesuai dengan saran dari siswa.

Berdasarkan hasil validasi kepada para ahli yaitu, ahli media dan ahli materi dan pengujian keterbacaan modul kepada siswa dapat diketahui bahwa modul

SDIT Quantum Mulia

Dokumentasi ekstrakurikuler crafting



D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut : Pengembangan modul kerajinan buket yaitu dengan cara; a) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, b) pengembangan produk , c) validasi ahli dan revisi , d) uji keterbacaan modul , e) produk akhir (modul kerajinan buket). Kriteria penyusunan modul harus meliputi judul, kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, prosedur mengikuti pembelajaran, soal-soal latihan, serta evaluasi atau penilaian untuk mengukur kemampuan siswa dalam pembelajaran.

Kualitas kelayakan modul dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Kualitas kelayakan modul kerajinan buket yang akan digunakan dalam proses pembelajaran kestrakurikuler ketrampilan di SDIT Quantum Mulia yang divalidasi oleh ahli media dan ahli materi menyatakan bahwa modul telah memenuhi standar kelayakan yaitu dengan kategori “layak” dipergunakan sebagai sumber belajar.

Kualitas keterbacaan modul oleh siswa termasuk kategori “sangat baik” digunakan sebagai sumber belajar siswa pada pembelajaran ekstrakurikuler keterampilan buket.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, berikut beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan. Berdasarkan hasil penelitian, maka disarankan dalam pengembangan modul pembelajaran sebaiknya perlu dipersiapkan secara matang, mulai dari kegiatan analisis kebutuhan sampai penyusunan materi dan produk akhir modul pembelajaran agar proses dan hasil pengembangan lebih maksimal sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anik Ghufroon (2007). *Panduan Penelitian Dan Pengembangan Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Lembaga Penelitian UNY
- Arif S. Sadiman (2005). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Perkasa.
- Budiyono Dkk. (2008). *Kriya Tekstil Jilid 3*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dikmenjur (2003). *Pedoman Penulisan Modul*. Jakarta :Depdiknas
- Dipdikbud. (1996). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Dipdikbud.
- John D. Latuheru (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Karwono (2007). *Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Upaya Peningkatan Kualitas Dan Hasil Pembelajaran*. <http://karwonowordpress.com/2008/04/15/>di akses tanggal 20 Juli 2010.
- NA. Suprawoto (2009). *Mengembangkan Bahan Ajar Dengan Menyusun Modul*. <http://suprawotowordpress.com/di/materi/fsp/2009/06/17Pengawas/>di akses tanggal 2 September 2010.
- Nana Sudjana (1995). *Cara Belajar Siswa Aktif*, Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Nana Sudjana dan Ahmad Riva'l (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Oemar Hamalik (2001) *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksar.
- Sugiyono (2005). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto (1992) *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta
- Andi Prastowo. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Grafindo Persada.

- Badan Standart Nasional Pendidikan.
(2014) Aspek Penilaian Validasi.
Jakarta
- Fadly Dwi Abdillah (2013). Penggunaan
Modul Sebagai Upaya Peningkatan
hasil Belajar Siswa
- Peraturan Pemerintah Republik
Indonesia Nomor 29 Tahun 1990
- tentang Pendidikan Menengah.
Jakarta.
- Sanjaya, Wina. (2008). Perencanaan
dan Desain Sistem Pembelajaran.
Jakarta : Kencana Prenada Media
Group.
- Wibowo . Fajar. (2005). Penyajian
Materi. Jakarta : Grafindo Persada