Kata Pengantar
Dr. Agusthina Ch. Kakiay, M.Si
(Rektor IAKN Ambon)

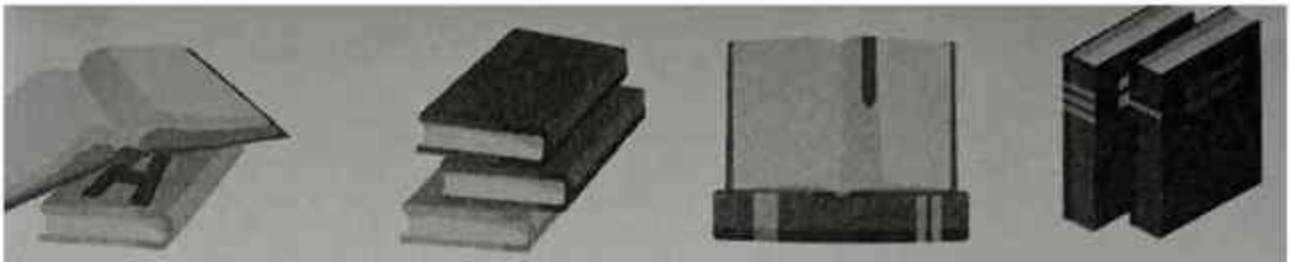
BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS KARAKTER

Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen

Dr. Agusthina Siahaya, M.Th

PENERBIT ADAB

Scanned by TapScanner

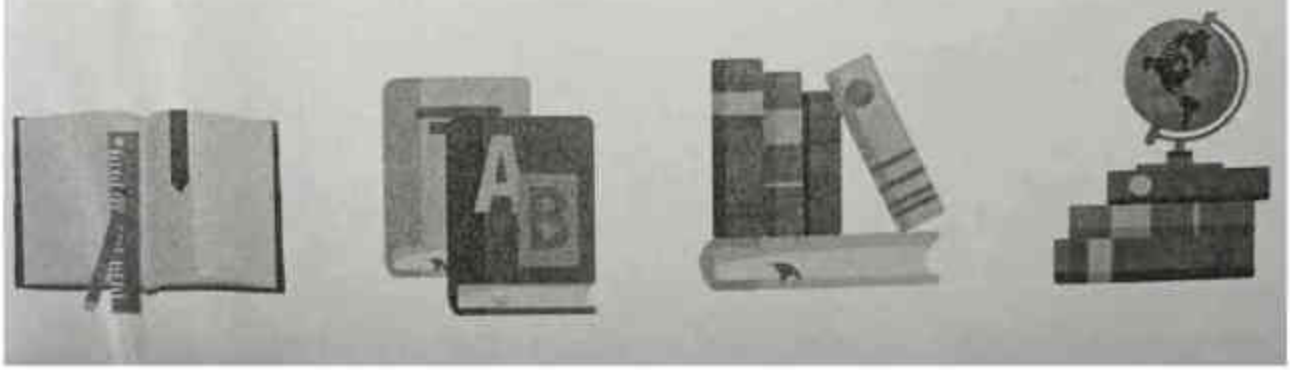


Kata Pengantar
Dr. Agusthina Ch. Kakiay, M.Si
(Rektor IAKN Ambon)

BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS KARAKTER

(Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen)

Dr. Agusthina Siahaya, M.Th



Scanned by TapScanner

UU No. 19/2002 tentang Hak Cipta

Lingkup Hak Cipta

Pasal 2:

1. Hak Cipta merupakan hak eksklusif bagi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak, ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Ketentuan Pidana

Pasal 72:

1. Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukkan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp. 1.000.000,- (satu juta rupiah) atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,00- (lima milyar rupiah)
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,- (lima ratus juta rupiah).

Scanned by TapScanner

Kata Pengantar
Dr. Agusthina Ch. Kakiay, M.Si
(Rektor IAKN Ambon)

BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS KARAKTER

Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen

Dr. Agusthina Siahaya, M.Th

PENERBIT ADAB

Scanned by TapScanner

BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS KARAKTER

(Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen)

Indramayu © 2021, Dr. Agusthina Siahaya, M.Th.

Editor : Dr. Febrianty, SE, M.Si, Jenri Ambarita M.Pd.K, dan Ester Yuniati, S.Th, M.Pd
Perancang & ilustrasi sampul : Nurul Musyafak
Layouter : Pria Sahuri/@alashiy.arrajiy

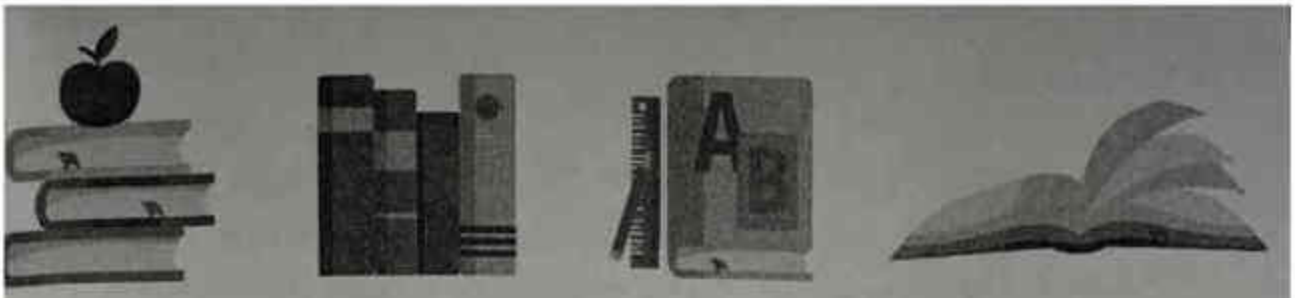
Diterbitkan oleh Penerbit Adab
(CV. Adanu Abimata)
Anggota IKAPI : 354/JBA/2020
Jln. Jambal II No 49/A Pabean Udik Indramayu Jawa Barat
Kode Pos 45219
Telp: 081221151025
Surel : Penerbitadab@gmail.com
http://www.PenerbitAdab.id

Referensi | Non Fiksi | R/D
xii + 106 hlm. ; 15,5 x 23 cm
No ISBN : 978-623-6233-26-9
Cetakan Pertama, Juni 2021

PENERBIT ADAB

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Dilarang mengcopy dan memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun tanpa seizin tertulis dari penerbit.
All right reserved

Scanned by TapScanner



KATA PENGANTAR

Virus Corona Disease (covid 19) telah membawa dampak besar bagi kehidupan negara-negara yang ada di dunia termasuk Indonesia. Banyak aktifitas masyarakat yang terganggu, tidak terkecuali dengan sektor pendidikan. Sejak akhir bulan Maret 2020 pemerintah menetapkan untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh atau belajar di rumah. Salah satu tujuan dari kebijakan belajar di rumah ini adalah untuk memastikan hak belajar peserta didik selama di rumah tetap terpenuhi. Pembelajaran online menjadi solusi alternatif yang banyak dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini hingga ke Perguruan Tinggi. Belajar di rumah menjadi budaya baru dalam dunia pendidikan yang sebelumnya lebih menerapkan pendidikan konvensional. Budaya belajar di tengah Pandemi Covid ini menjadi tantangan baru bagi guru, peserta didik maupun orang tua.

Buku dengan judul "Bahan Ajar Interaktif Berbasis Karakter", merupakan hasil penelitian Dosen yang dibiayai oleh dana DIPA IAKN Ambon tahun 2020. Buku ini hadir sebagai upaya untuk menjawab kegelisahan peserta didik saat Belajar Di Rumah (BDR) di masa pandemic Covid 19. Pembelajaran yang dilakukan pada masa Pandemi Covid 19 adalah pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran secara online atau daring tetapi juga secara offline atau luring. Proses pembelajaran yang berlangsung di rumah dirasa sangat membosankan dan peserta didik jenuh karena pembelajarannya hanya berupa pemberian tugas

Scanned by TapScanner

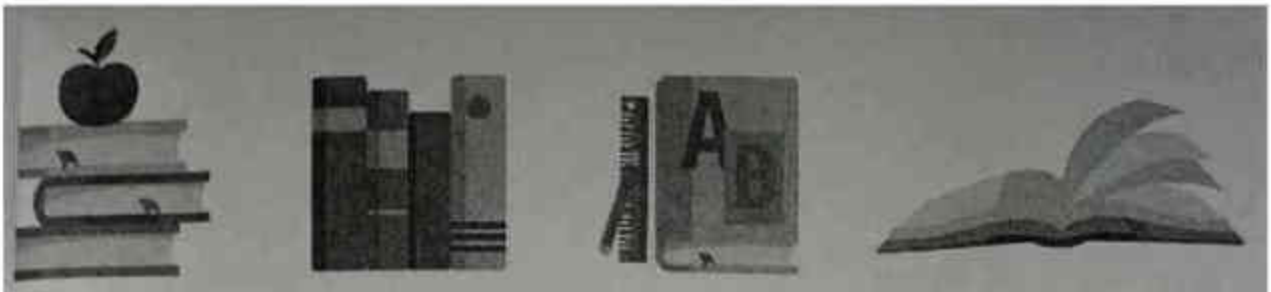
oleh guru. Guru kurang kreatif menciptakan metode pembelajaran yang cocok untuk belajar di rumah selama masa pandemic covid 19. Kondisi ini yang membuat peserta didik tidak merasa enjoi dengan pembelajaran yang dijalaninya, dan dalam kondisi belajar seperti ini, kurang memungkinkan tumbuhnya nilai-nilai karakter peserta didik. Oleh karena itu, Penulis buku ini mencoba mendesain bahan ajar interaktif yang dapat digunakan guru untuk mengajar secara online maupun offline pada masa pandemic tetapi juga di masa new normal. Bahan ajar interaktif berbasis karakter ini dirancang untuk memotivasi peserta didik belajar sekaligus menghilangkan kejenuhannya, serta menumbuhkan nilia-nilai karakter yang hilang karena belajar hanya melalui pemberian tugas.

Sebagai Pimpinan, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penerbitan buku hasil penelitian dosen ini. Disadari bahwa proses publikasi ini tidak terlepas dari berbagai keterbatasan, oleh karena itu masukan dari berbagai pihak sangat kami harapkan dalam rangka perbaikan di masa mendatang. Semoga buku ini bermanfaat!

Ambon, Mei 2021
Rektor IAKN Ambon

Dr. Agusthina Ch. Kakiay, M.Si

Scanned by TapScanner



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ____ v

DAFTAR ISI ____ vii

BAB 1 ____ 1

Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Karakter ____ 1

BAB 2 ____ 7

Pentingnya Karakter dan Perkembangan Bahan Ajar Interaktif ____ 7

A. Pendidikan Karakter ____ 7

B. Bahan Ajar Interaktif ____ 9

C. Penelitian Yang Relevan ____ 10

BAB 3 ____ 15

Model Pengembangan Bahan Ajar ____ 15

A. Desain Model Penelitian Pengembangan ____ 15

B. Prosedur Pengembangan ____ 16

C. Uji Coba Produk ____ 16

D. Tempat Dan Waktu ____ 18

E. Penilaian Produk ____ 18

F. Jenis Data ____ 19

G. Instrumen Pengumpulan Data ____ 20

H. Teknik Analisis Data ____ 24

Scanned by TapScanner

BAB 4 _____ 27

Pembangunan dan Pengujian Bahan Ajar Interaktif Berbasis Karakter _____ 27

A. Identifikasi Kebutuhan Guru Dan Siswa Terhadap Bahan Ajar Interaktif Berbasis Karakter _____ 27

B. Pengembangan Bahan Ajar Interaktif _____ 30

BAB 5 _____ 55

Implentasi Bahan Ajar Interaktif Berbasis Karakter _____ 55

A. Uji Coba Kelompok Kecil _____ 55

B. Uji Coba Kelompok Besar _____ 59

C. Kelayakan Bahan ajar Interaktif _____ 63

D. Pembahasan _____ 64

BAB 6 _____ 69

Penutup _____ 69

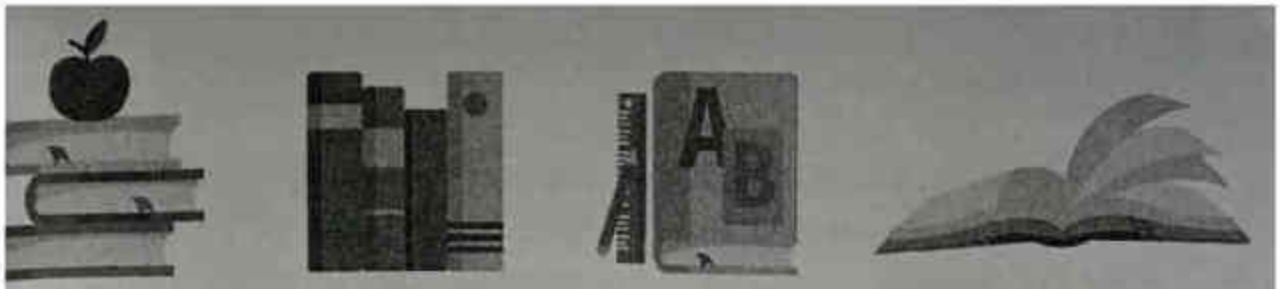
A. Kesimpulan _____ 69

B. Saran _____ 72

DAFTAR PUSTAKA _____ 73

PROFIL PENULIS _____ 77

Scanned by TapScanner



BAB I

Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Karakter

Kehadiran virus Corona telah membawa dampak besar bagi kehidupan negara-negara yang ada di dunia dan termasuk Indonesia. Banyak aktifitas masyarakat yang terganggu tidak terkecuali dengan sektor pendidikan. Sejak akhir bulan Maret 2020 pemerintah menetapkan untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh atau belajar di rumah. Salah satu tujuan dari kebijakan belajar di rumah ini adalah untuk memastikan hak belajar siswa selama di rumah tetap terpenuhi (Indonesia, 2020).

Pembelajaran online menjadi solusi alternatif yang banyak dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan mulai dari Perguruan Tinggi bahkan sampai tingkat Pendidikan Anak Usia Dini. Belajar dari rumah menjadi budaya baru dalam dunia pendidikan yang sebelumnya lebih menerapkan pendidikan konvensional. Budaya belajar di tengah

Scanned by TapScanner

COVID ini menjadi tantangan baru bagi guru, siswa maupun orang tua. Untuk itu sangat dibutuhkan kolaborasi yang baik antara guru, siswa dan orang tua agar pembelajaran di rumah bisa berjalan dengan efektif.

Budaya belajar baru ini menjadi tantangan baru bagi dunia pendidikan kita terlebih lagi bagi guru. Memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran menjadi hal yang sangat penting, karena mampu memaksimalkan guru untuk tetap melaksanakan pembelajaran di tengah COVID saat ini. Namun, situasi yang berubah sekejap membuat guru-guru merasa kesulitan karena tidak ada persiapan sebelumnya. Demikian halnya dengan kemampuan ITC guru yang terbatas akan menjadi kendala bagi setiap guru dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam pembelajaran.

Hasil survey yang dilaksanakan oleh Kemendikbud bekerjasama dengan UNICEF melalui SMS gratis menunjukkan bahwa masih banyak guru yang melaksanakan pembelajaran di masa pandemi COVID-19 ini hanya dengan memberikan tugas. Hal ini membuat siswa merasa bosan dan cepat jenuh ketika belajar di rumah dengan memanfaatkan buku seadanya tanpa adanya penjelasan. Kondisi ini bisa membuat siswa kehilangan konsep inti dari kurikulum yang seharusnya dikuasai terlebih dahulu sebagaimana disampaikan oleh Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan (Kabalitbang dan Perbukuan) Totok Suprayitno (Kasih, 2020).

Pada bulan Juni 2020 peneliti melakukan survey kepada 421 guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) yang tersebar di Indonesia sebagaimana ditunjukkan pada gambar berikut ini.

Scanned by TapScanner

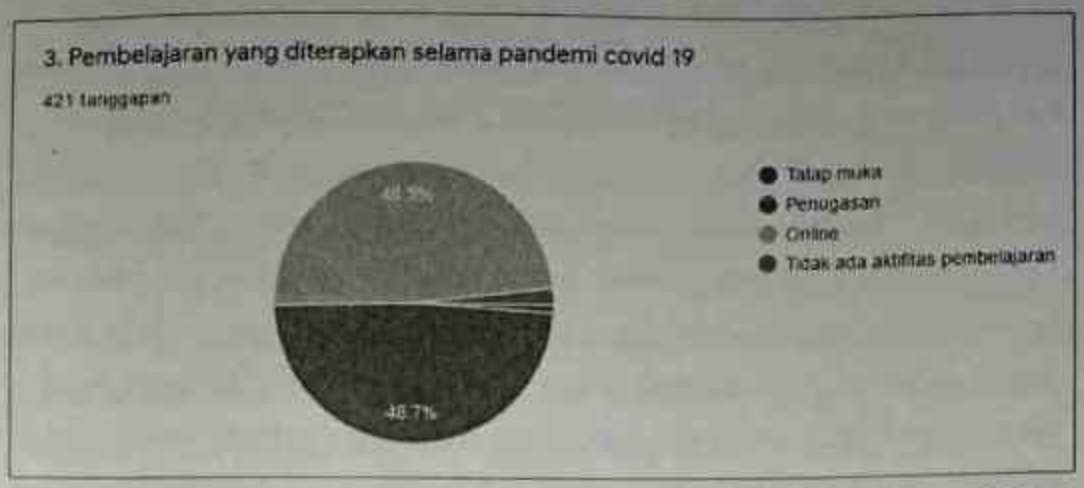


Diagram 1. Pembelajaran pada masa covid-19 (diolah oleh peneliti)

Dari 421 orang guru PAK yang memberikan tanggapan ada sebanyak 204 orang (48,4%) yang melaksanakan pembelajaran online, 205 orang (48,7%) yang menerapkan pembelajaran penugasan (cukup memberikan tugas tanpa ada interaksi), sebanyak 4 orang (1%) yang mengatakan tetap melaksanakan pembelajaran tatap muka dan sebanyak 8 orang (1,9%) yang menjawab tidak ada aktifitas pembelajaran.

Pendidikan Agama bukanlah satu-satunya mata pelajaran yang berperan dalam pembentukan karakter siswa, namun Pendidikan Agama memiliki peran yang sangat penting terhadap pembentukan akhlak siswa demikian halnya dengan Pendidikan Agama Kristen. Merujuk peraturan pemerintah RI No. 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan pasal 2 ayat 1 dikatakan bahwa; "Pendidikan Agama berfungsi membentuk manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berahlak mulia dan mampu menjaga kedamaian dan kerukunan hubungan inter dan antar umat beragama (Keagamaan, 2007).

Scanned by TapScanner

Salah satu alternatif dalam memperlancar proses pembelajaran Pendidikan Agama adalah dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi multimedia edukasi. Arsyad (2006:169) mengatakan bahwa multimedia yang umumnya dikenal pada dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafis, teks suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Bahan ajar multimedia mampu memfasilitasi siswa yang memiliki gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik sehingga semua siswa dapat belajar secara optimal. Pada multimedia interaktif edukasi ini siswa dapat secara aktif memilih materi yang ingin dipelajari, siswa juga dapat belajar dengan simulasi maupun permainan/simulasi soal yang disediakan dalam bentuk yang kreatif dan tentunya edukatif. Dalam hal ini, peran guru sebagai fasilitator pembelajaran senantiasa dituntut untuk terus berinovasi untuk menciptakan dan mengembangkan proses pembelajaran yang efektif, kreatif, inovatif dan bersifat mendidik.

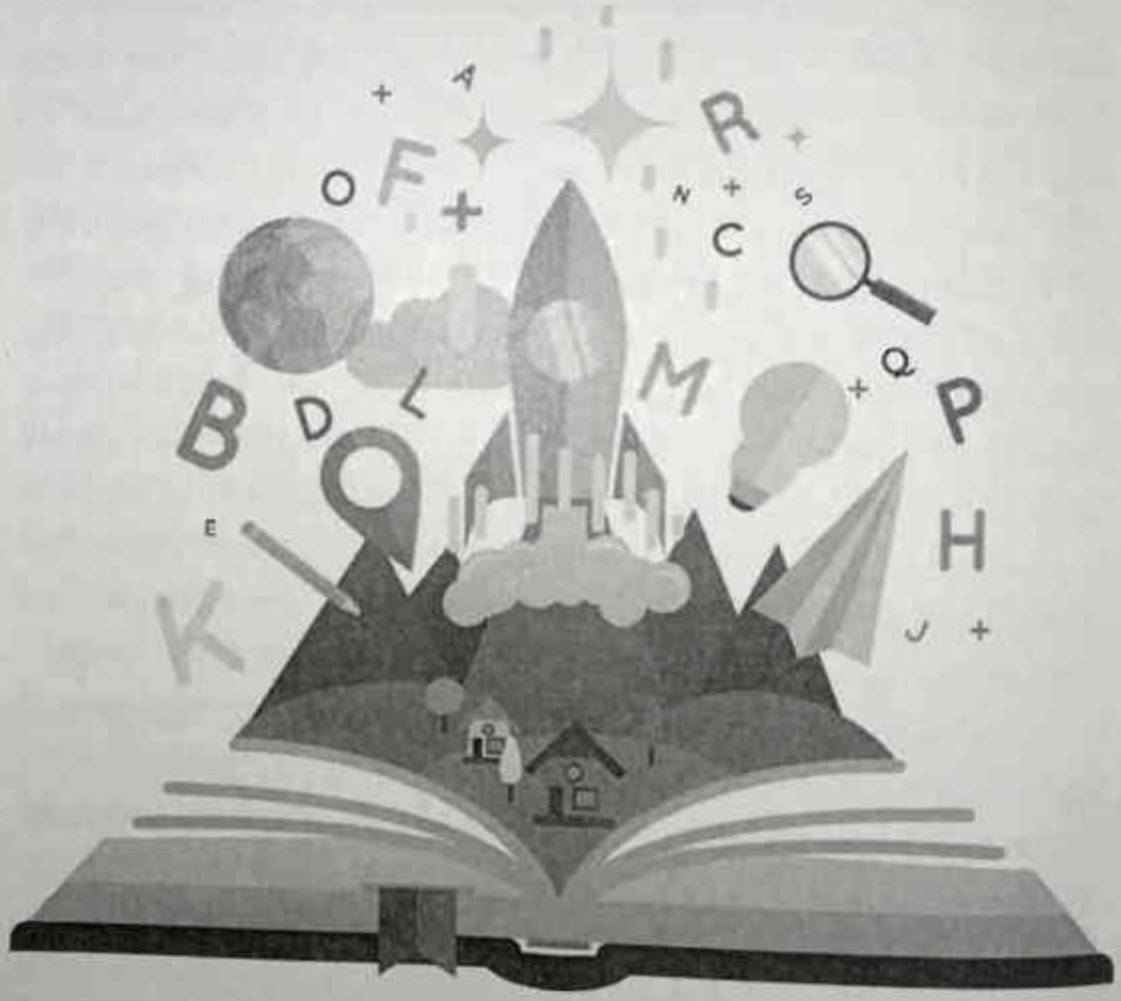
Bahan ajar interaktif merupakan paket belajar mandiri yang meliputi serangkaian pengalaman belajar yang direncanakan dan dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar. Pemanfaatan media bahan ajar interaktif diharapkan mampu meningkatkan kreatifitas guru dalam menerapkan proses pembelajaran, secara khusus pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Namun, pada kenyataannya belum banyak guru berlatar belakang pendidikan bidang agama yang mampu mengembangkan pembelajaran berbasis komputer dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam mengoperasikan komputer, apalagi mendesain media pembelajaran berbasis teknologi. Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen seringkali dilaksanakan dengan metode konvensional yang berpusat kepada guru. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dengan materi yang disampaikan guru, dan berdampak pada pemahaman siswa terhadap agama menjadi rendah.

Scanned by TapScanner

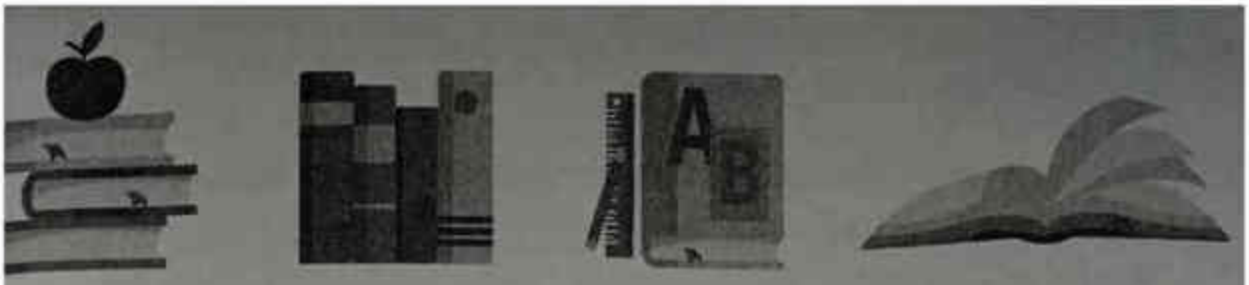
Realita yang dijumpai di SMP Negeri 1 Ambon, bahwa proses pembelajaran termasuk proses pembelajaran PAK berlangsung di rumah selama masa pandemi COVID-19 dan terkesan sangat monoton dan membosankan. Pembelajaran yang berlangsung di rumah dilaksanakan dengan cara guru memberikan tugas dan siswa mengerjakannya, juga ada guru yang menjumpai siswa di rumah (setelah skala covid makain berkurang) untuk memberi pelajaran dengan metode ceramah dan pemberian tugas. Dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan, tidak ada media yang digunakan guru yang sifatnya memotivasi siswa. Tidak ada kreativitas dalam hal pembuatan media pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa dalam belajar. Padahal ada begitu banyak media yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran secara offline salah satunya ialah bahan ajar interaktif. Bahan ajar interaktif yang mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Kristen masih jarang dijumpai. Guru kurang kreatif dalam mengembangkan media dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama. Hal ini akan sangat berdampak terhadap hasil belajar siswa yang kurang optimal sehingga perubahan karakter yang ditargetkan tidak tercapai.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran pada masa pandemi COVID-19, peneliti merasa bahwa "*Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Karakter*" sangatlah penting dan perlu digunakan guru untuk penguatan pendidikan karakter siswa sekaligus menghilangkan kebosanan dan kejenuhan selama belajar di rumah.

Scanned by TapScanner



Scanned by TapScanner



BAB 2

Pentingnya Karakter dan Perkembangan Bahan Ajar Interaktif

A. Pendidikan Karakter

Pendidikan yang bertujuan untuk melahirkan insan cerdas dan berkarakter kuat pernah disampaikan oleh Marthin Luther King dalam (Salahudin & Alkrienchiechie, 2017), yaitu "kecerdasan yang berkarakter adalah tujuan akhir pendidikan yang sebenarnya." Dan untuk membentuk SDM yang berkarakter salah satu yang memiliki peran penting adalah Pendidikan Agama tidak terkecuali dengan Pendidikan Agama Kristen. Pendidikan agama merupakan sarana transformasi pengetahuan dalam aspek keagamaan (aspek kognitif), sebagai sarana transformasi norma serta nilai moral untuk membentuk sikap (aspek afektif), yang berperan dalam mengendalikan prilaku (aspek psikomotorik) sehingga tercipta kepribadian manusia seutuhnya (Ainiyah, 2013).

Scanned by TapScanner

Penguatan pendidikan karakter selama belajar dari rumah menuntut kolaborasi yang efektif antara orang tua, guru bahkan media pembelajaran yang digunakan. Orang tua menurut Gunawan dalam (Lubis & Azizan, 2018), guru menurut (Barus, 2015) dan media pembelajaran interaktif menurut (Atmaji, 2019) mampu memperkuat pendidikan karakter anak. Menurut (Barus, 2015). Pendidikan karakter kolaborasi semua guru di sekolah sangat dibutuhkan, namun saat ini pendidikan karakter kolaboratif akan melibatkan guru, orang tua dan media pembelajaran interaktif yang memiliki peran masing-masing.

Dari temuan penelitian terdahulu (Lubis & Azizan, 2018; Syahbrudin, 2018) mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif berperan untuk meningkatkan nilai-nilai karakter bagi siswa, demikian dengan temuan penelitian (Nurudin, 2017) bahwa media interaktif berbasis budaya dan karakter sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

Indonesia bisa dikatakan sedang mengalami krisis karakter, melihat fenomena ini membuat pemerintahan sangat serius dalam pembentukan karakter bangsa saat ini. Untuk membentuk generasi yang berkarakter tentunya tidak akan terlepas dari peran pendidikan yang esensinya adalah membangun manusia seutuhnya, yaitu manusia yang baik dan berkarakter. Pada dasarnya, hakekat pendidikan karakter adalah untuk membentuk karakter bangsa. Hal tersebut sangat ditentukan oleh semangat, motivasi, nilai-nilai, dan tujuan dari pendidikan. Sementara itu, orang Yunani memberikan pengertian hakekat pendidikan sebagai usaha membantu manusia menjadi manusia. Dengan demikian boleh disimpulkan bahwa, tema besar dalam pembangunan karakter bangsa dan pendidikan karakter adalah membangun generasi yang jujur, cerdas, tangguh, dan peduli.

Scanned by TapScanner

B. Bahan Ajar Interaktif

Pengembangan merupakan pertumbuhan, perubahan secara perlahan dan bertahap. Seels dan Richey mengatakan bahwa pengembangan merupakan proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik atau untuk menghasilkan bahan-bahan pembelajaran (Setyosari, 2016). Pengembangan memberikan petunjuk yang jelas bagi siswa, menyediakan alat dan bahan yang dibutuhkan, menghubungkan pembelajar dan pelajar, dan dapat digunakan secara mandiri.

Pembelajaran di masa pandemi COVID-19, peran teknologi sangatlah dibutuhkan, sebagaimana dikatakan oleh (Khotimah et al., 2019) Teknologi Pendidikan didesain untuk menjadi solusi dari permasalahan pendidikan, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Demikian halnya temuan penelitian yang dilakukan oleh (F. Aulia, 2014; Marfuah et al., 2016; Nurudin, 2017) mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Dan juga (Nurudin, 2017) mengatakan bahwa media interaktif berbasis budaya dan karakter sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan temuan penelitian (Lubis & Azizan, 2018; Syahbrudin, 2018) mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif berperan untuk meningkatkan niai-nilai karakter bagi siswa. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan pengembangan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi dalam mendukung pendidikan.

Inovasi bahan ajar telah banyak dilakukan sesuai dengan materi pembelajaran di setiap jenjang pendidikan. Menurut *Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia* dalam (Prastowo, 2015) mengatakan bahwa Bahan ajar interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media yang oleh penggunanya dimanipulasi untuk mengendalikan suatu perintah dari suatu presentasi", dari definisi tersebut diketahui bahwa bahan ajar interaktif umumnya dikemas

Scanned by TapScanner

dalam bentuk multimedia pada *compact disk*. Menurut (Wijayanti & Zulaeha, 2015) bahan ajar interaktif sangat menarik dan memberikan kemudahan bagi yang menggunakannya karena dilengkapi dengan petunjuk, materi, permainan bahkan sampai evaluasi yang dikemas secara interaktif.

Guru harus mampu menggunakan bahkan mengembangkan bahan ajar sesuai dengan karakteristik mata pelajaran, perkembangan siswa dan harus relevan dengan tujuan pembelajaran. Menurut (Herawan & Utami, 2019) bahan ajar itu memuat pengetahuan, keterampilan bahkan mencakup sikap yang harus dipahami siswa untuk mencapai standart kompetensi yang sudah ditentukan. Oleh karena itu, menurut Majid dalam (Zebua, 2015) mengatakan bahwa bahan ajar harus mencakup minimal enam komponen penting, yaitu: petunjuk penggunaan, kompetensi capaian, informasi pendukung, latihan, lembar kerja dan evaluasi. Dengan menggunakan bahan ajar yang memiliki komponen tersebut, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai.

C. Penelitian Yang Relevan

Pada bagian ini Peneliti mencoba mengemukakan beberapa hasil penelitian terdahulu sebagai bahan bandingan dengan penelitian yang diajukan. Pertama, hasil penelitian Nurhairunnisah (Nurhairunnisah & Sujarwo, 2018), dengan judul penelitian: Pengembangan Bahan Ajar Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa Kelas X. Penelitian pengembangan ini bertujuan: (1) menghasilkan bahan ajar interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika pada siswa kelas X SMA PIRI 1 Yogyakarta, (2) menghasilkan bahan ajar interaktif yang layak untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas X SMA PIRI 1 Yogyakarta, dan (3) menghasilkan bahan ajar interaktif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas X SMA PIRI 1 Yogyakarta. Penelitian pengembangan ini mengacu pada

Scanned by TapScanner

langkah-langkah desain pengembangan yang dikembangkan oleh Allesi & Trollip. Desain pengembangan tersebut dikelompokkan atas tiga prosedur pengembangan, yang meliputi: (a) tahap perencanaan (*planning*), (b) tahap desain (*design*), dan (c) tahap pengembangan (*development*). Uji coba produk terdiri dari uji alpha yang dilakukan oleh dua ahli materi dan dua ahli media, serta uji beta yang dilakukan melalui 2 tahap yaitu uji beta 1 (uji coba kelompok kecil) kepada 6 siswa kelas XI dan uji beta 2 (uji coba kelompok besar) pada 26 siswa kelas X SMA PIRI 1 Yogyakarta. Pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara, observasi, angket untuk ahli materi, angket untuk ahli media, angket respon siswa, dan instrumen naskah tes. Penelitian ini (1) menghasilkan bahan ajar interaktif dalam bentuk digital yang dikemas menggunakan Compact Disk (CD) dan dilengkapi buku petunjuk yang dapat digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar pendukung pembelajaran matematika, (2) produk yang dihasilkan dinilai sangat layak untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan subyek uji coba, dan (3) produk yang dihasilkan efektif meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas X SMA PIRI 1 Yogyakarta, terbukti dengan nilai rata-rata pretest sebesar 22,65 meningkat pada posttest sebesar 74,23 dengan nilai gain skor 0,71.

Kedua, artikel jurnal Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Tutorial Dalam Pembelajaran Matematika Siswa SMP oleh Isna Rafianti, Yani Setiani, Indhira Asih Vivi Yandari (Rafianti et al., 2018) Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi yang sangat pesat sehingga semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam pembelajaran. Para guru diharapkan mampu menggunakan alat-alat yang disediakan dari sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan

Scanned by TapScanner

membuat media pengajaran yang akan digunakan apabila media tersebut tersedia. Salah satu media pengajaran yang menarik adalah yang bersifat interaktif, selain itu untuk siswa SMP menggunakan tutorial agar lebih mudah dipahami. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan bahan ajar interaktif tutorial dalam pembelajaran matematika SMP. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan yang terdiri dari: 1) studi pendahuluan, 2) perencanaan penelitian, 3) pengembangan desain, 4) preliminary field test, 5) revisi preliminary field test. Pada tahap preliminary field test, dilakukan validasi bahan ajar interaktif oleh ahli matematika, ahli pendidikan dan ahli multimedia untuk melihat tingkat kevalidan produk, hasilnya menyatakan bahwa produk sangat valid sehingga sangat baik untuk digunakan. Selain itu dilakukan uji terbatas terhadap sembilan siswa untuk melihat respon kelayakan yang hasilnya menyatakan layak, artinya bahan ajar interaktif tutorial pembelajaran matematika menarik untuk dipelajari atau digunakan.

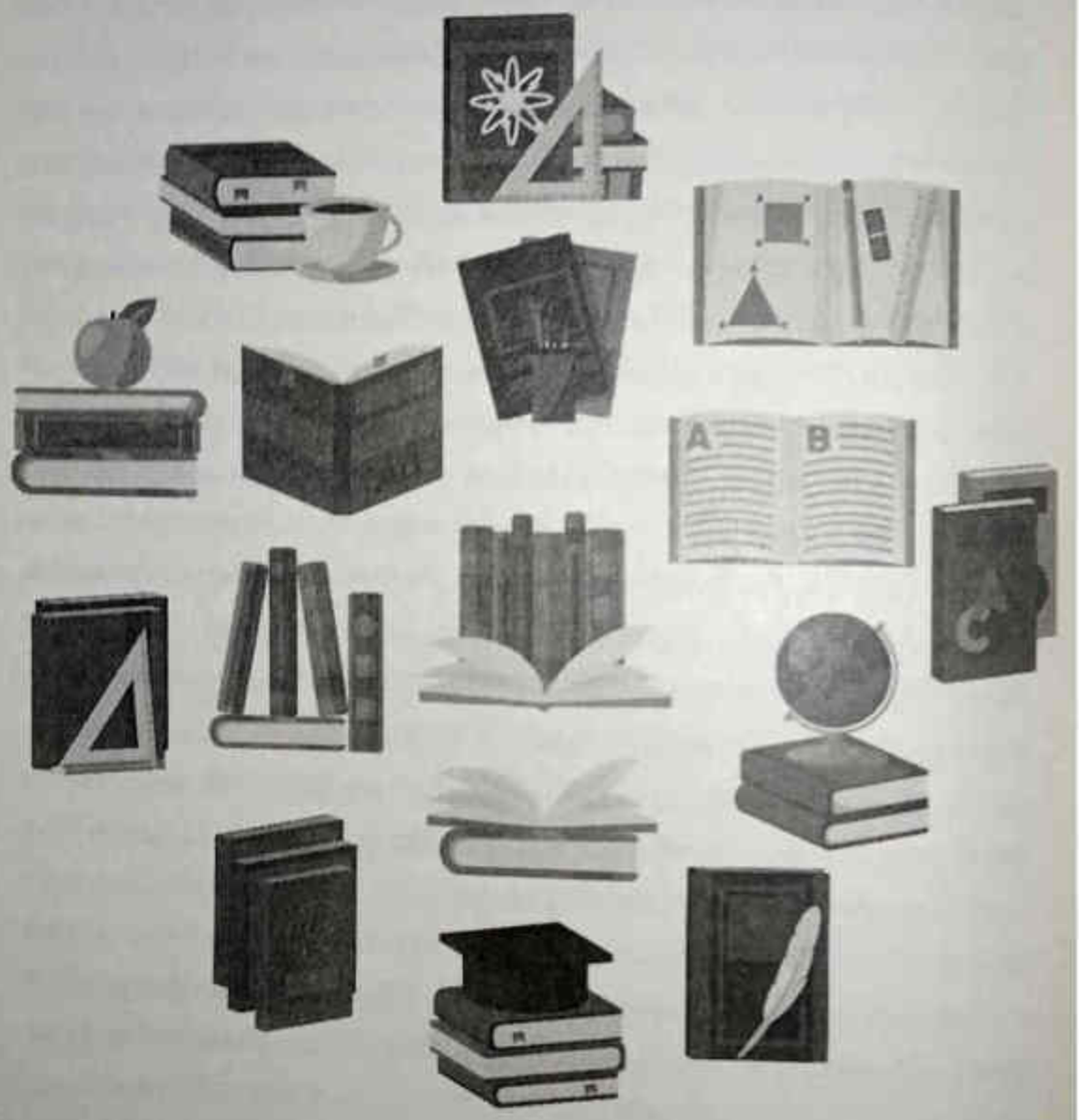
Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Nina Wardatunnisa, Ratnaningsih, dan Sri Sudaryati (Nina Wardatunnisa et al., 2017) dengan judul: Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Persamaan Garis Lurus Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada materi persamaan garis lurus kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. Berdasarkan analisis kebutuhan, materi dalam bahan ajar yang dikembangkan adalah persamaan garis lurus menggunakan pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual terdiri atas tujuh asas yaitu, konstruktivisme (*constructivism*), inkuiri (*inquiry*), bertanya (*questioning*), masyarakat belajar (*learning community*), permodelan (*modelling*), refleksi (*reflection*), dan penilaian nyata (*authentic assesment*). Ketujuh asas tersebut terdapat pada bagian-bagian di dalam bahan ajar. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah

Scanned by TapScanner

penelitian dan pengembangan (*research and development*). Prosedur penelitian dan pengembangan ini terdiri dari enam tahap, yaitu analisis kebutuhan, pengembangan produk awal, validasi ahli dan revisi, uji coba perorangan dan revisi, uji coba lapangan skala kecil dan revisi, dan uji coba skala besar dan produk akhir. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan bahasa, diperoleh persentase sebesar 89,40% dengan kategori sangat baik. Bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan bahan ajar sesuai dengan asas pendekatan kontekstual. Berdasarkan hasil validasi ahli media, diperoleh persentase 82,90% dengan kategori sangat baik. Bahan ajar yang dikembangkan interaktif dan memunculkan motivasi untuk belajar. Berdasarkan hasil uji coba perorangan, diperoleh persentase sebesar 84,70% dengan kategori sangat baik. Persentase yang diperoleh dari uji coba lapangan skala kecil yaitu 88,30% dengan kategori sangat baik. Begitu juga dengan uji coba skala besar, diperoleh kategori sangat baik dengan persentase sebesar 90,50%. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, dapat dikatakan bahwa bahan ajar matematika yang dikembangkan memenuhi kelayakan untuk digunakan pada pembelajaran materi persamaan garis lurus kelas VIII Sekolah Menengah Pertama.

Berdasarkan paparan hasil penelitian terdahulu di atas, maka peneliti dapat menentukan posisi penelitian ini, bahwa penelitian yang hendak dilakukan adalah penelitian pengembangan bahan ajar interaktif berbasis karakter. Artinya substansi penelitian ini adalah tentang pengembangan bahan ajar interaktif yang sama dengan peneliti terdahulu, namun penelitian ini lebih fokus pada masalah karakter.

Scanned by TapScanner



Scanned by TapScanner

BAB 6

Penutup

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti paparkan, maka peneliti menarik simpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran bahan ajar interaktif berbasis karakter pada Kompetensi Dasar Memilih Untuk Tidak Berputus Asa memberikan output berupa CDR Pembelajaran. Pengembangan Bahan Ajar Interaktif ini dilakukan melalui 4 tahap yaitu:
   a. ***Tahap analisis.*** Tahapan awal dari penelitian pengembangan ini adalah menganalisis literatur dan data di lapangan, adapun hasilnya adalah sebagai berikut : 1) Guru Pendidikan Agama Kristen tidak pernah memanfaatkan teknologi (Laptop, komputer, Android) untuk mendukung proses pembelajaran selama masa pandemic covid 19; 2) Guru Pendidikan Agama Kristen hanya memberikan tugas kepada peserta didik sejak kebijakan belajar dari rumah diterapkan; 3) Guru Pendidikan

Scanned by TapScanner

Agama Kristen menggunakan aplikasi Whatsapp hanya untuk berkomunikasi dengan orang tua dan siswa dalam rangka mengingatkan tugas yang telah diberikan oleh guru; 4) Peserta didik merasa bosan dan tidak paham untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. 5) Orang tua tidak memiliki waktu untuk mendampingi peserta didik saat belajar di rumah, hal ini terjadi karena tuntutan ekonomi masyarakat yang masih tergolong pada ekonomi lemah. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, maka diperlukan media pembelajaran yang bisa merangsang dan membangkitkan semangat belajar siswa, serta media pembelajaran yang bisa digunakan baik secara individu maupun kelompok. Diperlukan media pembelajaran yang bisa menumbuhkan kemandirian belajar siswa dengan menciptakan soal-soal interaktif.

b. ***Tahap perencanaan,*** Tahap perencanaan dilakukan setelah tahap analisis, analisis akan berguna sebagai acuan dalam merencanakan bentuk dari pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Tahap perencanaan meliputi perumusan tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, pembuatan *Flowchart*, dan *Storyboard* media pembelajaran berbasis bahan ajar interaktif pada Materi Memilih untuk tidak berputus asa.

c. ***Tahap pengembangan,*** Tahap pengembangan dilakukan setelah tahap perencanaan. Tahap pengembangan produk media pembelajaran mencakup dengan pembuatan media pembelajaran, validasi ahli materi, dan ahli media.

d. ***Tahap implementasi,*** Tahap implementasi dilakukan melalui dua tahap yaitu 1) uji coba kelompok kecil, dan 2) uji coba kelompok besar.

Scanned by TapScanner

2. Penilaian media pembelajaran bahan ajar interaktif berbasis karakter pada materi Memilih Untuk Tidak Berputus Asa berdasarkan penilaian ahli materi tahap 1 pada aspek pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 3,4 dengan kategori baik dan aspek isi memperoleh nilai rata-rata 4,3 dengan kategori baik. Selanjutnya penilaian ahli materi tahap 2 pada aspek pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 4,5 dengan kategori sangat baik dan aspek isi memperoleh rata – rata 4,5 dengan kategori sangat baik.
3. Bahan ajar interaktif berbasis karakter pada materi Memilih Untuk Tidak Berputus Asa berdasarkan penilaian ahli media tahap 1 pada aspek tampilan memperoleh rata-rata 3,18 dengan kategori baik dan aspek pemograman memperoleh rata-rata 4,5 dengan kategori baik. Selanjutnya penilaian ahli media tahap 2 pada aspek tampilan memperoleh rata-rata 4,45 dengan kategori sangat baik dan aspek pemograman memperoleh rata-rata 4,5 dengan kategori sangat baik.
4. Penilaian media pembelajaran bahan ajar interaktif berbasis karakter pada materi Memilih Untuk Tidak Berputus Asa berdasarkan penilaian siswa pada kelompok kecil memperoleh rata-rata skor 4,51 dengan kategori sangat baik.
5. Kelayakan bahan ajar berbasis karakter berdasarkan penilaian siswa pada kelompok besar mendapat skor rata-rata 4,6 dengan kategori sangat baik dalam aspek tampilan, pembelajaran dan isi.

Berdasarkan simpulan tersebut, maka produk media pembelajaran bahan ajar interaktif berbasis karakter pada Kompetensi Dasar Memilih Untuk Tidak Berputus Asa layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ambon.

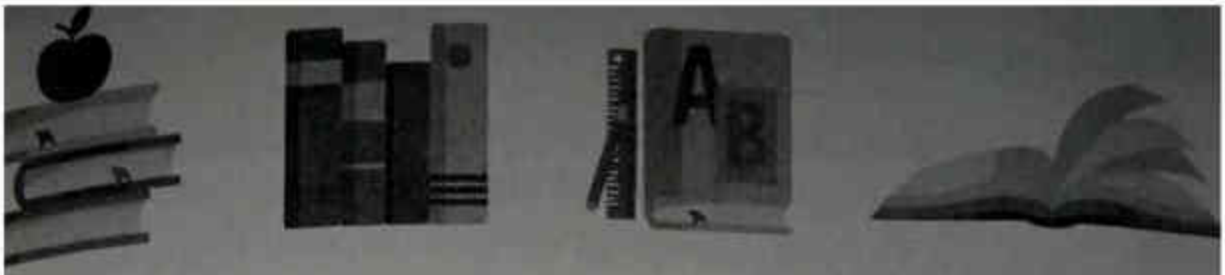
Scanned by TapScanner

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan simpulan dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Diharapkan program pengembangan ini bisa dijadikan program sekolah sehingga memungkinkan guru untuk mengembangkan media pembelajaran pada Kompetensi Dasar yang lain.
2. Hendaknya implementasi tidak dilakukan pada satu sekolah saja, sehingga dapat melihat kebermanfaatan media pada sekolah lain.
3. Diharapkan pada penelitian atau pengembangan selanjutnya boleh mengembangkan media pembelajaran lainnya dengan aplikasi-aplikasi yang familiar dengan guru sehingga guru dengan mudah mempelajari dan mengembangkannya.

Scanned by TapScanner



DAFTAR PUSTAKA

Ainiyah, N. (2013). Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama. *Al-Ulum: Jurnal Studi Islam*, *13*(1), 25–38.

Atmaji, T. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Melalui Permainan Tradisional Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional "Penguatan Karakter Berbasis Literasi Ajaran Tamansiswa Menghadapi Revolusi Industri 4.0," September*, 329–337. Us

Barus, G. (2015). Menakar Hasil Pendidikan Karakter Terintegrasi Di Smp. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, *2*(2), 222–233. Https://Doi.Org/10.21831/Cp.V2i2.4827

F. Aulia. (2014). Pengembangan Media Pembelajarn Interaktif Berbasis Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Chemistry In Education*, *3*(2).

Herawan, E. H., & Utami, K. N. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Assurance, Relevance, Interest, Assessment And Satisfaction (Arias) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips*. 6, 1–8.

Husniyatus Salamah. (2015). *Pengembangan Meida Pembelajaran Berbasis Ict*. Kencana.

Indonesia, M. P. Dan K. R. (2020). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2o2o Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Co Ro Naviru S D/Sease (Covid- 1 9)*. 300.

Scanned by TapScanner

Kasih, A. P. (2020). Survei Unicef: 66 Persen Siswa Mengaku Tak Nyaman Belajar Di Rumah. *Kompas.Com*. Https://Edukasi.Kompas.Com/Read/2020/06/24/090832371/Survei-Unicef-66-Persen-Siswa-Mengaku-Tak-Nyaman-Belajar-Di-Rumah

Keagamaan, P. A. Dan P. (2007). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 Tentang. *2007*, *67*(6), 14–21.

Khotimah, H., Astuti, E. Y., & Apriani, D. (2019). Pendidikan Berbasis Teknologi: Permasalahan Dan Tantangan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 357–368.

Lubis, M. A., & Azizan, N. (2018). Peran Media Komik Dalam Membentuk Karakter Dan Kecerdasan Interpersonal Siswa Sekolah Dasar. *Osf.Io*, *53*(9), 1689–1699. Https://Doi.Org/10.1017/Cbo9781107415324.004

Marfuah, S., Zulkardi, Z., & Aisyah, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powerpoint Disertai Visual Basic For Application Materi Jarak Pada Bangun Ruang Kelas X. *Jurnal Gantang*, *1*(1), 45–53. Https://Doi.Org/10.31629/Jg.V1i1.5

Nina Wardatunnisa, Ratnaningsih, & Sudaryati, S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Persamaan Garis Lurus Kelas Viii Sekolah Menengah Pertama. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, *1*(1). Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.21009/Jrpms.011.06

Nurhairunnisah, & Sujarwo. (2018). Bahan Ajar Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Sma Kelas X. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *5*(2), 192–203. Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.21831/Jitp.V5i2.15320

Nurudin. (2017). *Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran*

Scanned by TapScanner

[Universitas Lampung]. Http://Digilib.Unila.Ac.Id/26611/2/Tesis Tanpa Bab Pembahasan.Pdf

Prastowo, A. (2015). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovativ. *Diva Pers.*

Rafianti, I., Setiani, Y., & Yandari, I. A. V. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Tutorial Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Smp. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, *11*(2). Https://Doi.Org/10.30870/Jppm.V11i2.3759

Salahudin, A., & Alkrienchiechie, I. (2017). *Pendidikar Karakter* (2nd Ed.). Pustaka Setia.

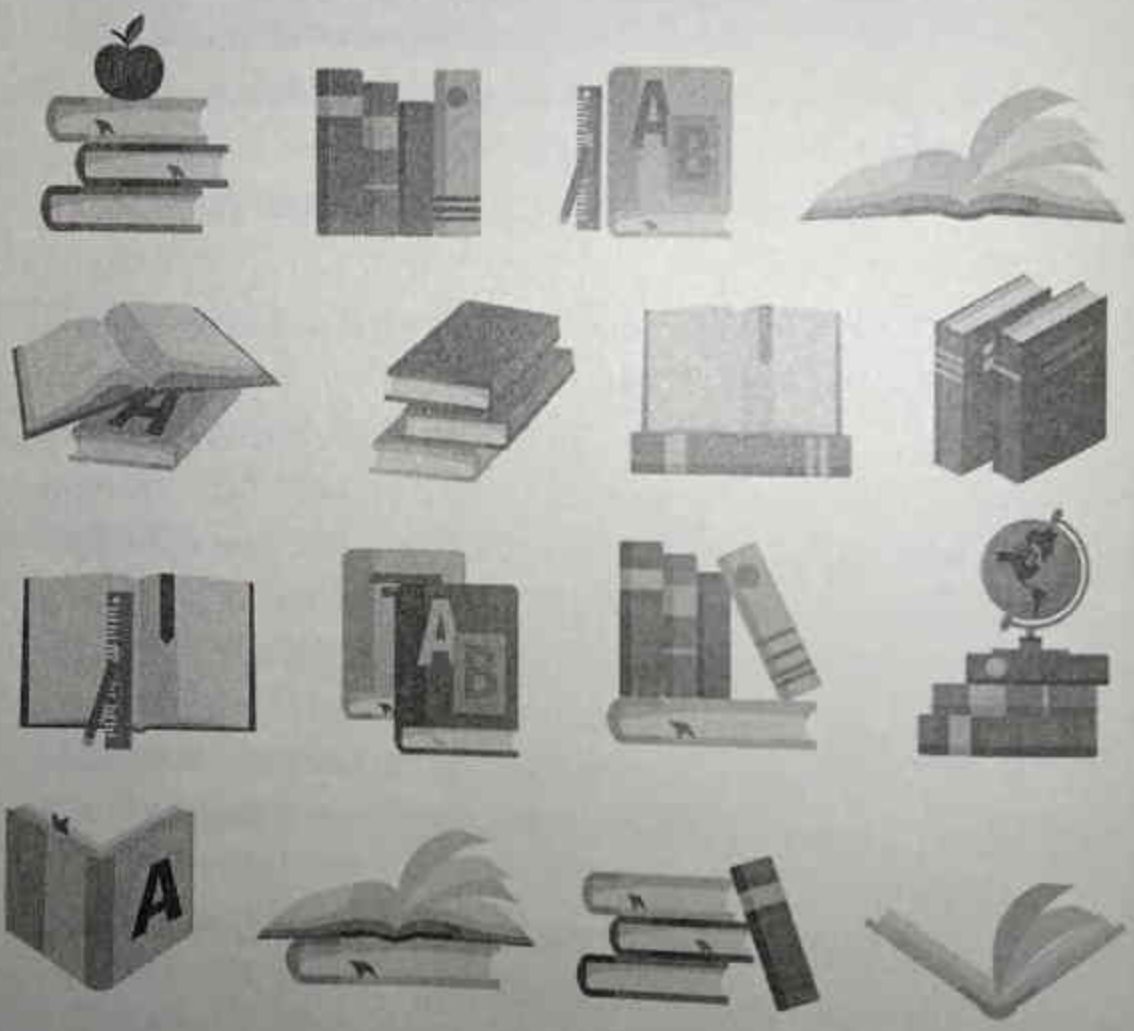
Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan.* Pt. Kharisma Putra Utama.

Syahbrudin, J. (2018). *Multimedia Interaktif Berbasis Karakter Sebagai Upaya Peningkatan Nilai-Nilai Karakter Dan Interactive Multimedia Based On Character As Efforts To Improve The Value Of Character And The High Order Thinking Skills.* 3(1), 7–13.

Wijayanti, W., & Zulaeha, I. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Kompetensi Memproduksi Teks Prosedur Kompleksyang Bermuatan Kesantunan Bagi Peserta Didik Kelas X Sma/Ma. *Seloka - Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *4*(2), 94–101.

Zebua, S. (2015). *Pengembangan Bahan Ajar Membaca Sastra Indonesia Dan Perangkat Penilaian Autentik.* 2(2).

Scanned by TapScanner



Scanned by TapScanner

PROFIL PENULIS

Dr. Agusthina Siahaya, M.Th

Lahir di Ullath, 27 Agustus 1971. Menyelesaikan S1 dan S2 dari STAKPN Ambon dan program doctoral dari STBI Semarang pada tahun 2012. Sekarang menjabat sebagai Pimpinan Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen (FIPK) Institut Agama Kristen Negeri Ambon. Beberapa tulisan jurnal yang telah dihasilkan baik berupa jurnal nasional atau bahkan jurnal internasional, yaitu : Improve Teacher Creativity through Leadership and Principals Management, Optimalisasi Pendidikan Karakter untuk Memperkuat Jati Diri Bangsa, Paradigma Pelayanan Guru PAK berdasarkan Efesus 4:1-13, Pendidikan Nilai di Era Global, Isu teologis yang penting bagi Guru PAK, Konsep Teologis tentang Panggilan Guru dan beberapa karya yang lainnya, Eksistensi Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Melaksanakan Pembelajaran di masa pandemic covid-19, Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Multimedia Interaktif Untuk Guru Pendidikan Agama Kristen Indoneisa Secara Virtual, Transformasi Budaya Pembelajaran Era Kenormalan Baru Pasca Covid-19 di SMP Negeri 2 Kairatu Barat.

Scanned by TapScanner

Scanned by TapScanner

Tuntutan dunia internasional terhadap tugas guru memasuki abad ke-21 tidaklah ringan. Guru diharapkan mampu dan dapat menyelenggarakan proses pembelajaran yang bertumpu dan melaksanakan empat pilar belajar yang dianjurkan oleh Komisi Internasional UNESCO untuk Pendidikan, hal ini didasari bahwa Pendidikan merupakan komunikasi terorganisasi dan berkelanjutan yang dirancang untuk menumbuhkan kegiatan belajar pada diri peserta didik (education as organized and sustained communication designed to bring about Learning). Learning to be merupakana pendidikan seharusnya memberikan bekal kemampuan untuk mengembangkan diri. Proses belajar memungkinkan terciptanya peserta didik yang mandiri, memiliki rasa percaya diri, mampu mengenal dirinya, pemahaman diri, aktualisasi diri atau pengarahan diri, memiliki kemampuan emosional dan intelektual yang konsisten, serta mencapai tingkatan kepribadian yang mantap dan mandiri.

Bahan ajar interaktif berbasis karakter menjadi salah satu media yang relevan untuk dimanfaatkan oleh tenaga pendidik dalam proses pembelajaran abad-21, karena sesuai dengan karakteristik generasi milenial. Bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang bersifat aktif dengan desain tertentu agar dapat melakukan perintah balik kepada pengguna (siswa) untuk melakukan aktifitas sehingga siswa terlibat interaksi dua arah dengan bahan ajar yang sedang dipelajari.

Buku bahan ajar interaktif tepat digunakan sebagai refferensi bagi tenaga pendidik (guru, dosen, praktisi, peneliti) dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif secara kusus dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, karena buku ini merupakan hasil konversi penelitian.

Penerbit Adab
@penerbitadab
www.PenerbitAdab.id
Pabean Udik - Indramayu - Jawa Barat
Telp. 081221151025 | penerbitadab@gmail.com

PENDIDIKAN
ISBN 978 623 6233 26 9
9 786236 233269

Scanned by TapScanner