

# **KEPRAKTISAN DAN KEEFEKTIFAN MODUL PEMBELAJARAN BILINGUAL BERBASIS KOMPUTER**

**Adlia Alfiriani dan Ellbert Hutabri**

Program Studi Pendidikan Informatika Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

PGRI Sumbar

email: alfi69600@yahoo.com

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kepraktisan dan efektivitas dari modul pembelajaran bilingual berbasis komputer pada pokok bahasan perangkat lunak pengolah kata di SD Negeri Percobaan Padang. Bentuk penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis eksperimen. Dari hasil penelitian didapatkan bahwa produk yang dikembangkan sudah sangat praktis dengan nilai  $K_r = 1$  karena di atas syarat kepraktisan 0,90. Hal ini dipertegas dalam uji skalabilitas dimana koefisien skalabilitas atau  $K_s = 1$ , angka ini juga sudah memenuhi syarat yakni di atas 0,60. Dari uji efektivitas pada ranah kognitif dari 24 orang siswa terdapat 20 siswa yang tuntas dengan persentase rata-rata 84,44. Untuk ranah psikomotor dikategorikan sangat baik dengan angka rata-rata yang diperoleh siswa pada setiap indikatornya yaitu 97,29. Dengan demikian, modul ini sangat baik digunakan dalam pembelajaran khususnya pada sekolah bertaraf internasional. Hasil penelitian memberikan gambaran kepada guru-guru untuk selalu melakukan inovasi dan dapat digunakan guru sebagai acuan untuk pengembangan modul pada pokok bahasan lainnya.

**Kata kunci:** *kepraktisan, efektivitas, modul pembelajaran bilingual*

## **PRACTICALITY AND EFFECTIVENESS OF BILINGUAL COMPUTER-BASED LEARNING MODULE**

### **Abstract**

This study was aimed at analyzing the level of practicalities and effectiveness of bilingual computer-based learning module on the topic of word processing software at State Elementary School Percobaan, Padang. The study was quantitative with an experimental method. Findings show that the products which were developed had high level of practicality with the value  $K_r = 1$  (standard of practicality = 0.90). This was confirmed in the test of scalability which the coefficient of scalability of  $K_s = 1$  (standard of scalability = 0.60). Based on the effectiveness test in the cognitive domain, from 24 students, 20 of them were completing at the average percentage of 84.44 while 4 students were not. In the psychomotor domain, it was categorized as very good with students obtaining an average grade of 97.29 for each indicator. Therefore, this module is very good to use for learning especially in international schools. The research findings show give evidence to the teachers to continuously make innovation and it can also be used as a reference to develop modules on other topics.

**Keywords:** *practicality, effectiveness, bilingual learning module*

## PENDAHULUAN

Salah satu prinsip yang harus diperhatikan guru dalam mengelola pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik adalah mengembangkan kemampuan menggunakan ilmu dan teknologi. Untuk mewujudkan prinsip tersebut, guru berkewajiban meningkatkan kompetensi mengajar, kreativitas, dan melakukan evaluasi diri. Dengan demikian, pembelajaran yang dilakukan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan kreativitas, dan meningkatkan hasil belajar mereka yang secara tidak langsung akan berdampak pada peningkatan kualitas diri, peningkatan keterampilan, peningkatan mutu pembelajaran dan pendidikan.

Hal ini senada dengan hasil penelitian oleh Alfiriani (2015, p. 519) yang di-seminarkan dan dipublikasikan pada buku prosiding ACER-N 2015 di Malaysia tentang “Model Pengembangan Profesionalisme Guru dalam Menghadapi MEA 2015” bahwa guru harus mengembangkan kompetensi secara berkala guna memfasilitasi siswa dalam belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam menghadapi MEA 2015. Selanjutnya dijelaskan bahwa upaya yang harus dilakukan guru dalam meningkatkan kompetensinya adalah dengan merancang berbagai macam gaya belajar, media dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik, dan meningkatkan kemampuan berbahasa khususnya bahasa internasional yaitu bahasa Inggris.

Berdasarkan survei awal yang dilakukan di SD Negeri Percobaan Padang (SD Negeri Percobaan Padang sampai saat ini masih tercatat sebagai salah satu sekolah dasar yang sudah berstandar internasional) yang melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan dua bahasa yakni bahasa Indonesia dan

bahasa Inggris. Berdasarkan hasil observasi guru masih mengalami kesulitan dalam melaksanakan proses pembelajaran khususnya pada kompetensi dasar atau pokok bahasan “perangkat lunak pengolah kata”. Di samping itu, tidak semua siswa mampu mengikuti proses pembelajaran dengan bahasa pengantar bahasa Inggris terlebih pada siswa kelas IV Sekolah Dasar yang sebelumnya sudah terbiasa dengan pembelajaran dua bahasa. Hal ini dikarenakan oleh minimnya kemampuan mereka dalam memahami dan mengkomunikasikan bahasa tersebut. Kesulitan lain yang dihadapi di antaranya adalah kurangnya media pembelajaran maupun sumber belajar yang dapat membantu siswa belajar secara individual. Kurangnya media pembelajaran yang dibuat dalam dua bahasa atau bilingual sehingga guru hanya mengandalkan komunikasi lisan yang mereka lakukan di dalam kelas. Buku paket yang disediakan oleh penerbit tidak banyak yang diprogram dalam dua bahasa atau bilingual (di Kota Padang, buku paket TIK Sekolah Dasar Bilingual hanya dari penerbit Yrama Widya). Seringnya ketidakhadiran transletor di dalam kelas (guru yang membimbing siswa dalam komunikasi bahasa Inggris).

Margana dan Sukarno (2011, p. 93) mengemukakan perlu adanya pengembangan model pembelajaran bilingual di sekolah, yang meliputi: *pertama*, model imersi sebagian atau *partial immersion* merupakan model pembelajaran bilingual yang cocok untuk diaplikasikan di SMK RSBI di DIY karena para guru dan siswa memiliki keterbatasan dalam menguasai bahasa Inggris. *Kedua*, proporsi penggunaan bahasa Inggris dan bahasa Indonesia bagi para guru RSBI SMK di DIY dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan materi yang diajarkan dan karakteristik peserta didik dari masing-masing sekolah. *Ketiga*,

penggunaan bahasa Indonesia dalam pembelajaran dikelas RSBI didasarkan pada beberapa pertimbangan, seperti jika terjadi hambatan interaksi di kelas, penjelasan konsep-konsep terkait dengan materi yang diajarkan, istilah-istilah khusus dalam mata pelajaran terkait, membuat lelucon, mengatasi kegaduhan, memotivasi siswa, dan sebagainya. Keempat, para guru dan siswa RSBI di SMK memiliki persepsi positif terhadap penggunaan modelimersi sebagian karena model tersebut mengakomodasi karakteristik peserta didik.

Penggunaan pembelajaran bilingual hanya mampu memenuhi kebutuhan berkomunikasi. Sementara untuk kebutuhan belajar dan penguasaan teknologi, diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran khususnya yang berbasis pada penggunaan komputer. Seperti yang diungkapkan oleh Hardianto (2011) dalam makalah seminarnya bahwa perkembangan teknologi komputer yang semakin canggih memungkinkan perancang pembelajaran untuk mendesain dan mengembangkan seperangkat program pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. Program pembelajaran tersebut didesain dalam bentuk media pembelajaran berbasis komputer, tentunya dengan memperhatikan karakteristik anak usia SD. Komputer dengan segala fasilitas *hardware* dan *software*-nya sangat memungkinkan digunakan untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dalam belajar tidak mengalami kebosanan atau kejenuhan dan materi pelajaran dapat mereka serap dengan mudah. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer juga dapat membantu siswa untuk menyerap informasi yang maksimal. Hasil penelitian Depoter (Amri & Ahmadi, 2010, p. 114) mengungkapkan bahwa manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 70% dari

yang dikerjakan, 50% dari yang didengar dan dilihat (audiovisual), sedangkan dari yang dilihat hanya 30%, dari yang didengar hanya 20% dan dari yang dibaca hanya 10%. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis komputer yang mengintegrasikan semua aspek di atas diharapkan dapat memaksimalkan perolehan pengetahuan siswa.

Salah satu usaha yang dapat dilaksanakan guru sebagai fasilitator pembelajaran adalah memberikan kesempatan anak belajar secara individual di dalam maupun di luar jam pelajaran sekolah. Untuk mewujudkan hal ini, diperlukan suatu media yang dapat menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dan dapat membantu mereka untuk mengkonstruksikan pengetahuan/pemahamannya sendiri. Media ini dapat dibuat oleh guru sendiri atau dengan meminta bantuan kepada pihak ketiga di luar sistem pembelajaran. Media yang dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa secara individual adalah modul.

Sugiyanto, Kartika, & Purwanto (2012, p. 60) melalui suatu penelitian, mengembangkan sebuah modul IPA Terpadu berbasis sains-lingkungan-teknologi-masyarakat dengan tema teknologi Biogas, modul ini dikembangkan untuk siswa SMP. Adapun hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa menurut ahli modul tersebut telah memenuhi kriteria kualitas sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar. Modul ini juga mendapat respons sangat baik dari siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa modul IPA terpadu yang dikembangkan dapat diterima siswa sehingga layak digunakan sebagai salah satu sumber alternatif media pembelajaran IPA terpadu.

Pada awalnya, modul dikembangkan dalam bentuk cetak (*hardcopy*) seperti yang dilakukan oleh Sugiyanto, dkk. (2012) di atas, namun seiring perkembangan

teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat, modul mulai dirancang dan dikembangkan dengan menggunakan komputer. Hal ini akan menambah nilai efektivitas dan efisiensi modul sebagai media dalam proses pembelajaran.

Adlia (2015, p. 7) telah mengembangkan sebuah modul pembelajaran bilingual berbasis komputer yang dirancang dengan menggunakan dua bahasa (bahasa Inggris dan bahasa Indonesia) baik secara audio maupun visual serta dilengkapi dengan multimedia yang dibuat dengan menggunakan perangkat yang ada pada komputer. Dari hasil validasi pakar diperoleh skor  $K_r = 0,99$  dan  $K_s = 0,78$  dengan kategori sangat valid, artinya modul ini memiliki drajat ketepatan yang sangat baik untuk digunakan guru dalam memfasilitasi peserta didik memperoleh pengalaman belajar khususnya pada pokok bahasan perangkat lunak pengolah kata untuk siswa kelas IV SD.

Selain dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa secara optimal dan individual, modul pembelajaran berbasis komputer juga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan pengulangan pelajaran dan mengatasi permasalahan lainnya. Modul pembelajaran bilingual berbasis komputer juga dapat meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan kreativitas siswa, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan karena dibuat dengan sistem komputerisasi yang dapat mengkombinasikan berbagai aspek seperti audiovisual, animasi, dan bersifat interaktif.

Pengembangan modul pembelajaran berbasis komputer juga pernah dilakukan oleh Suyoso dan Nurohman (2014, p. 81) dengan hasil sebagai berikut. *Pertama*, modul elektronik berbasis *web* dalam format *mobile version* yang dikembangkan dengan memanfaatkan layanan penyedia blog wordpress.com sudah dihasilkan yang

dilengkapi dengan aplikasi *weblauncher* untuk gadget berplatform android. Modul elektronik ini mengusung karakteristik sebagai sumber belajar berbasis *web* yang lengkap. Di dalamnya terdapat sumber informasi berupa teks, gambar, LKS, dan juga video pembelajaran. Selain itu, modul elektronik juga dilengkapi dengan fitur *interactive webdiscussion*, latihan soal maupun soal evaluasi yang memungkinkan terjadinya proses *self assessment*. *Kedua*, berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, produk berupa modul elektronik berbasis *web* dengan format *mobile version* dinyatakan sangat layak untuk digunakan. *Ketiga*, uji lapangan menunjukkan bahwa produk berupa modul elektronik berbasis *web* dengan format *mobile version* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa ditunjukkan dengan *gainscore* ternormalisasi sebesar 0,32 dan berada pada kategori sedang.

Media belum dapat dikatakan baik apabila tidak dapat digunakan oleh guru dan peserta didik serta memberikan pengaruh terhadap hasil belajarnya. Oleh karena itu, dilakukan analisis tingkat keterpakaian (kepraktisan) dan efektivitas terhadap hasil belajar kognitif dan psikomotor dari modul pembelajaran bilingual berbasis komputer pada siswa kelas IV SD Negeri Percobaan Padang.

Berdasarkan masalah di atas, beberapa defenisi operasional dari variabel-variabel yang diteliti: modul pembelajaran adalah suatu perangkat pembelajaran yang berstandar tentang suatu pokok bahasan. Modul ini dipergunakan untuk kepentingan pembelajaran dan membantu siswa untuk belajar secara individual. Modul pembelajaran bilingual berbasis komputer merupakan perangkat pembelajaran yang memuat satu pokok bahasan yang disampaikan dalam dua bahasa secara bergantian yakni bahasa Inggris dan bahasa

Indonesia yang dibuat dan disajikan dengan menggunakan komputer, baik *hardware*, *software*, serta pemanfaatan perangkat komputer lainnya. Kepraktisan mengacu pada kondisi modul pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan oleh pengguna (guru dan siswa) sehingga pembelajaran yang dilakukan bermakna, menarik, menyenangkan dan berguna bagi kehidupan siswa, serta dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam belajar. Uji keefektifan merupakan uji kelayakan yang ada dalam penelitian pengembangan. Mengacu pada pengertian tersebut, keefektifan dilihat dari tercapainya tujuan pembelajaran sehingga uji keefektifan adalah uji untuk melihat ketercapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan produk yang dikembangkan untuk proses pembelajaran. Steer (Muhidin, 2009, p. 5) menyatakan bahwa keefektifan tidak hanya berorientasi pada tujuan melainkan juga pada proses dalam mencapai tujuan.

## **METODE**

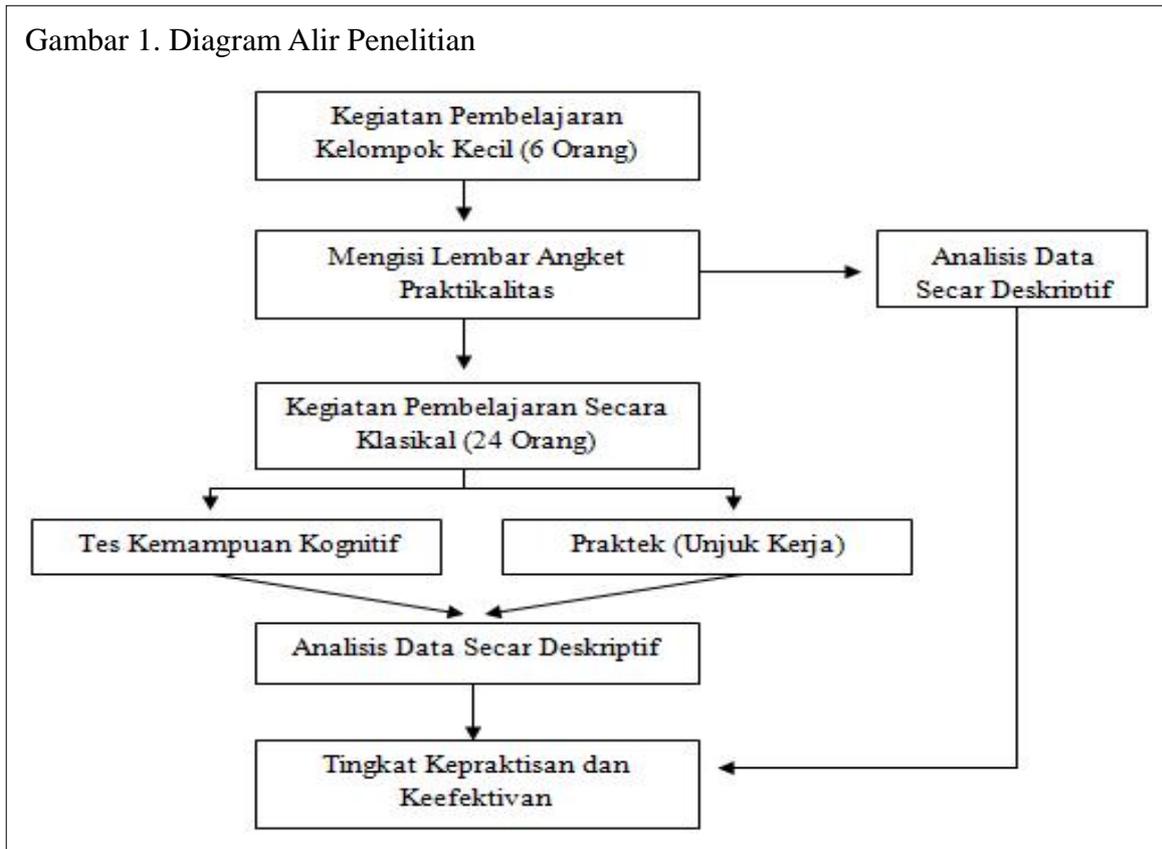
Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis eksperimen. Tujuan penelitian untuk menguji kepraktisan dan efektivitas modul pembelajaran bilingual berbasis komputer terhadap hasil belajar ranah kognitif dan psikomotor siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2015, p. 14) bahwa metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini terdiri dari beberapa tahap, *pertama* melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan modul ini pada

siswa dalam kelompok kecil (sampel dipilih secara acak), kemudian siswa diminta untuk mengisi lembar angket kepraktisan yang telah disediakan. *Kedua*, melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan modul ini secara klasikal untuk mengukur efektivitas terhadap hasil belajar siswa yang meliputi ranah kognitif yang diperoleh dari hasil tes kognitif sedangkan hasil belajar ranah psikomotor diperoleh dari lembar penilaian psikomotor siswa selama mereka praktek. Dengan demikian, instrumen penelitian yang digunakan adalah angket kepraktisan guru dan siswa, soal tes objektif, dan lembar penilaian unjuk kerja. *Ketiga*, data yang diperoleh dari instrumen penelitian dianalisis secara deskriptif yakni dengan mendeskripsikan kepraktisan dan keefektifan modul pembelajaran bilingual berbasis komputer. Tahapan penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Kepraktisan modul pembelajaran bilingual berbasis komputer diketahui dari siswa melalui lembaran angket kepraktisan. Adapun indikator yang digunakan dalam lembar angket adalah daya tarik, proses pengembangan, minat/motivasi, kemudahan penggunaan, keberfungsian dan kegunaan, reliabilitas dan nilai ekonomis. Angket disusun dengan menggunakan skala pengukuran Gutman (Sugiyono, 2015, p. 139). Hasil uji kepraktisan diperoleh dari lembaran angket yang diisi oleh enam orang siswa dari subjek uji coba. Hasil penilaian terhadap kepraktisan didistribusikan ke dalam tabel Guttman seperti yang dijabarkan pada Tabel 1.

Berdasarkan jawaban yang tersusun dalam Tabel 1, selanjutnya ditentukan derajat kepraktisan modul pembelajaran bilingual berbasis komputer bagi siswa dengan rumus (1).



Tabel 1  
*Hasil Penilaian Kepraktisan Modul Pembelajaran Bilingual Berbasis Komputer*

Resp.	Nomor Pertanyaan									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
2	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
3	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
4	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
5	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
6	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
e	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Tn	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

$$Kr = 1 - \frac{e}{n} \quad (1)$$

Keterangan:

$Kr$  = Koefisien reproduksibilitas

$e$  = Jumlah kesalahan = 0

$n$  = Jumlah pertanyaan x jumlah responden = 10 x 2 = 20

$$\begin{aligned}
 Kr &= 1 - e/n \\
 &= 1 - 0/20 \\
 &= 1 - 0 \\
 &= 1 \text{ (koefisien reproduksibilitas yang sempurna)}
 \end{aligned}$$

Setelah  $Kr$  diketahui, dihitung koefisien skalabilitas dengan menggunakan rumus (2).

$$Ks = 1 - e/k \text{ (2)}$$

Keterangan

$Ks$  = Koefisien skalabilitas

$e$  = Jumlah kesalahan = 0

$k$  = Jumlah kesalahan yang diharapkan atau  $c$  ( $n - T_n$ ) dan  $c$  adalah kemungkinan mendapatkan jawaban yang benar. Karena jawabannya adalah “Ya” “Tidak”  $c = 0,5$

$n$  = Jumlah jawaban = 20

$T_n$  = Jumlah pilihan jawaban = 20

$$\begin{aligned}
 Ks &= 1 - e/k \\
 &= 1 - 0/0,5 \text{ ( } 20-20 \text{)} \\
 &= 1 - 0/0,5 \text{ (0)} = 1 \text{ (Koefisien skalabilitas yang sempurna)}
 \end{aligned}$$

Koefisien reproduksibilitas atau  $Kr = 1$  menunjukkan bahwa modul pembelajaran bilingual berbasis komputer pada pokok bahasan “perangkat lunak pengolah kata” yang dikembangkan sudah sangat praktis untuk digunakan siswa karena di atas syarat kepraktisan yaitu 0,90. Hal ini dipertegas dalam uji skalabilitas, koefisien skalabilitas atau  $Ks = 1$ , angka ini juga sudah memenuhi syarat yakni di atas 0,60 (Singarimbun & Sofyan, 2008, p.118).

Selanjutnya dilakukan uji keefektifan pada ranah kognitif dan psikomotor yang dilakukan pada 24 orang siswa sebagai subjek uji coba. Siswa menggunakan modul pembelajaran bilingual berbasis komputer, kemudian siswa diminta untuk menjawab soal tes kognitif yang terdiri dari 15 butir soal objektif dan membuat

dokumen sederhana yakni biodata masing-masing siswa pada *software* perangkat lunak pengolah kata (Ms. Word). Analisis deskriptif jawaban siswa terhadap tes yang diberikan disajikan pada Tabel 2.

Penilaian ranah kognitif dilakukan pada pertemuan ke-4. Butir soal disusun berdasarkan indikator pencapaian hasil belajar. Rata-rata hasil belajar ranah kognitif pada masing-masing siswa menunjukkan kategori sangat tinggi. Berdasarkan data di atas, dari 24 siswa yang mengikuti tes, terdapat 20 siswa yang tuntas dan 4 orang siswa yang belum tuntas, dengan persentase rata-rata 84,44%. Berdasarkan observasi, diketahui bahwa siswa yang belum tuntas memiliki kemampuan yang rendah dalam bahasa Inggris maupun dalam penggunaan perangkat komputer. Nilai persentase rata-rata yang didapatkan untuk ketuntasan secara klasikal adalah 83,33%.

Hasil belajar psikomotor diperoleh dari proses pembuatan dokumen sederhana oleh siswa yang dibuat pada akhir pertemuan 4. Penilaian aspek psikomotor diperoleh melalui lembaran penilaian aspek psikomotor siswa dengan indikator penilaian yaitu: keterampilan mengetikan teks pada lembar kerja *Ms. Word*, Keterampilan menggunakan ikon-ikon pada *Ms. Word* untuk menghasilkan sebuah dokumen sederhana, keterampilan untuk menyisipkan gambar dan bingkai pada dokumen, keterampilan menggunakan ikon penyimpan dokumen pada *Ms. Word*, keterampilan menggunakan ikon pencetak dokumen pada *Ms. Word*, keterampilan untuk menghasilkan dokumen yang sesuai dengan yang diminta, keterampilan membuat sebuah dokumen yang sesuai dengan waktu yang ditentukan. Kemudian, hasil penilaian didistribusikan dalam sebuah tabel dan dianalisis dengan menggunakan rumus persentase. Adapun data tentang hasil belajar ranah psikomotor disajikan pada Tabel 3.

Tabel 2  
*Rekapitulasi Hasil Tes Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri  
 Percobaan Padang*

No Urut Siswa	Skor	Daya Serap	Ketuntasan
1	13	86,66	Tuntas
2	13	86,66	Tuntas
3	14	93,33	Tuntas
4	14	93,33	Tuntas
5	12	80	Tuntas
6	14	93,33	Tuntas
7	15	100	Tuntas
8	12	80	Tuntas
9	9	60	Belum Tuntas
10	13	86,66	Tuntas
11	12	80	Tuntas
12	14	93,33	Tuntas
13	13	86,66	Tuntas
14	13	86,66	Tuntas
15	12	80	Tuntas
16	11	73,33	Belum Tuntas
17	12	80	Tuntas
18	12	80	Tuntas
19	13	86,66	Tuntas
20	11	73,33	Belum Tuntas
21	14	93,33	Tuntas
22	11	73,33	Belum Tuntas
23	12	80	Tuntas
24	15	100	Tuntas
Rata-Rata Daya Serap		84,44	
Nilai Ketuntasan Klasikal			83,33

Berdasarkan data pada Tabel 3, dari 24 siswa subjek uji coba memiliki tingkat keterampilan sangat baik dalam menggunakan menu dan ikon untuk menghasilkan sebuah dokumen sederhana. Hal ini dibuktikan dengan angka rata-rata yang diperoleh siswa pada setiap indikatornya yaitu 97, 29. Jika dilihat pada

Tabel 2 (kategori hasil belajar) angka ini mengkategorikan hasil belajar siswa ranah psikomotor ke dalam tingkat yang sangat baik. Hasil kategori tersebut disajikan pada Tabel 4.

Dari hasil analisis data pada Tabel 4, diperoleh modul pembelajaran bilingual berbasis komputer pada pokok bahasan

Tabel 3

*Rekapitulasi Nilai Praktik Siswa dalam Membuat Dokumen Sederhana*

No Urut Siswa	Indikator							Skor	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7		
1	4	4	4	4	4	4	4	28	100
2	4	4	4	4	4	4	4	28	100
3	4	4	4	4	4	4	4	28	100
4	4	4	4	4	4	4	4	28	100
5	4	4	4	4	4	4	4	28	100
6	4	4	4	4	4	4	4	28	100
7	4	4	4	4	4	4	4	28	100
8	4	4	4	4	4	4	4	28	100
9	4	4	4	3	4	4	3	26	92
10	4	4	4	4	4	4	4	28	100
11	4	4	4	4	4	4	4	28	100
12	4	4	4	4	4	4	4	28	100
13	4	4	3	3	3	4	3	24	85
14	4	4	3	3	4	4	3	25	89
15	4	4	4	4	4	4	4	28	100
16	4	4	4	3	4	4	3	26	92
17	4	4	4	4	4	4	4	28	100
18	4	4	4	4	4	4	4	28	100
19	4	4	4	4	4	4	4	28	100
20	4	4	4	3	4	4	3	26	92
21	4	4	4	4	4	4	3	27	96
22	4	4	4	3	3	4	3	25	89
23	4	4	4	4	4	4	4	28	100
24	4	4	4	4	4	4	4	28	100
Jumlah	96	96	94	90	94	96	89		2335
Rata-Rata									97,29

“perangkat lunak pengolah kata” yang praktis digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran serta efektif untuk pencapaian hasil belajar siswa yang optimal pada ranah kognitif dan psikomotor. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Yuliatin (2011, p. 87) yang menyatakan bahwa penggunaan modul dalam pembelajaran

berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dan dapat mengoptimalkan perolehan pengetahuan dan pengalaman belajar oleh siswa. Modul ini juga dapat meningkatkan minat serta motivasi siswa, hal ini dapat dilihat dari antusias siswa dalam mengikuti setiap kegiatan dalam proses pembelajaran. Mereka juga menyatakan bahwa modul

pembelajaran bilingual berbasis komputer ini juga dapat membantu mereka dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan dua bahasa, dan mendapatkan dua keuntungan sekaligus yakni mahir dalam berbahasa Indonesia dan mahir dalam berbahasa Inggris.

Tabel 4

*Kategori Hasil Belajar Ranah Psikomotor*

No	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	90-100	Sangat baik
2	80-89	Baik
3	65-79	Cukup
4	55-64	Tidak baik
5	0-54	Sangat tidak baik

Penggunaan modul pembelajaran bilingual berbasis komputer pada pokok bahasan “perangkat lunak pengolah kata”, terlihat bahwa siswa tidak mengalami kesulitan, motivasi dan minat mereka dalam belajar meningkat serta kebutuhan belajar mereka juga terpenuhi, terutama kebutuhan dalam mengikuti kelas bilingual. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa modul pembelajaran bilingual berbasis komputer ini praktis digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran TIK, khususnya pada pokok bahasan “perangkat lunak pengolah kata”.

Kepraktisan mengacu pada kondisi modul pembelajaran yang dikembangkan dapat dengan mudah digunakan oleh siswa sehingga pembelajaran yang dilakukan bermakna, menarik, menyenangkan, dan berguna bagi kehidupan siswa, serta dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam belajar dan memiliki drajat keefektifan terhadap hasil belajar siswa.

Keefektifan modul pembelajaran bilingual berbasis komputer yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil belajar psikomotor siswa yang dilibatkan

langsung dalam proses pembelajaran. Uji keefektifan adalah uji yang dilakukan terhadap produk yang telah dikembangkan dengan melibatkan para calon pemakai produk. Susanti (2011, p. 75) dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa melalui uji keefektifan modul interaktif yang dikembangkannya efektif terhadap hasil belajar. Uji keefektifan dalam penelitian ini diperoleh melalui hasil belajar yang meliputi dua aspek hasil belajar yakni aspek kognitif dan aspek psikomotor seperti yang diungkapkan oleh Bloom, dkk. (Sagala, 2007, p. 33) bahwa hasil belajar yang harus dicapai oleh siswa dikelompokkan menjadi 3 ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Ranah kognitif adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual, pikiran atau nalar secara logis yang biasa diukur. Ranah afektif adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek emosional seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral, dan sebagainya. Ranah psikomotor adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem syaraf, otot, dan fungsi psikis. Namun dalam penelitian ini, uji keefektifan yang diperoleh melalui hasil belajar hanya ditekankan pada ranah kognitif dan psikomotor saja.

Hasil belajar ranah kognitif setiap siswa dilihat dengan batasan ketuntasan atau KKM yang ditetapkan oleh sekolah. KKM yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran TIK khususnya pada pokok bahasan “perangkat lunak pengolah kata” adalah 75. Angka ini dibandingkan dengan hasil belajar yang diperoleh siswa secara individual maupun klasikal. Dari 24 siswa, terdapat 20 siswa yang nilainya berada di atas angka 75 yang mengategorikan mereka ke dalam kelompok tuntas dan 4 orang siswa yang nilainya berada di bawah angka 75 yang mengategorikan mereka

ke dalam kelompok belum tuntas. Rata-rata persentase keberhasilan siswa secara klasikal adalah 83,33%.

Angka ini menunjukkan bahwa penggunaan modul pembelajaran bilingual berbasis komputer pada pokok bahasan “perangkat lunak pengolah kata” yang dilaksanakan di Kelas IVB Sekolah Dasar Negeri Percobaan Padang efektif untuk pencapaian hasil belajar siswa yang optimal pada ranah kognitif karena angka rata-rata persentase klasikal berada di atas angka KKM. Ketuntasan klasikal minimal mencapai 75% dari seluruh siswa yang ikut dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar ranah psikomotor pada subjek uji coba yang diperoleh melalui penilaian keterampilan yang dimiliki siswa selama menghasilkan dokumen sederhana, menunjukkan bahwa mereka mampu menghasilkan sebuah karya yang sangat baik dan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan. Ini dilihat dari rata-rata perolehan nilai siswa secara klasikal yakni 97,29. Angka ini mengkategorikan siswa ke dalam tingkatan hasil belajar yang sangat baik, sesuai dengan pendapat Ngilim (1990, p. 28) yang menyatakan tingkat pencapaian 90-100 dikategorikan “sangat baik”. Angka ini juga menunjukkan bahwa penggunaan modul pembelajaran bilingual berbasis komputer pada pokok bahasan “perangkat lunak pengolah kata” yang di uji cobakan di Kelas IVB Sekolah Dasar Negeri Percobaan Padang efektif untuk pencapaian hasil belajar siswa yang optimal pada ranah psikomotor.

## SIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini adalah: *pertama*, modul ini memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dalam artian mudah digunakan dalam proses pembelajaran dengan nilai 0,90. *Kedua*, modul pembelajaran bilingual berbasis

komputer efektif dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif karena rata-rata persentase keberhasilan siswa secara klasikal adalah 83,33% dan efektif pada ranah psikomotor. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan siswa dalam menghasilkan sebuah karya yang sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan dengan rata-rata perolehan nilai siswa secara klasikal yakni 97,29. Angka ini mengkategorikan siswa ke dalam tingkatan hasil belajar yang sangat baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfriani, A. (2015). Model pengembangan profesionalisme guru dalam menghadapi MEA 2015. Dalam *Prosiding Seminar Internasional ACER-N 2015*. Malaysia.
- Amri, S., & Ahmadi, I. K. (2010). *Proses pembelajaran kreatif dan inovatif dalam kelas: Metode, landasan teoritis-praktis dan penerapannya*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Hardianto, D. (2011). Penerapan prinsip desain multimedia untuk pembelajaran. Dalam *Prosiding ICT in Education For Peace* (pp. 1-10). Yogyakarta.
- Margana, & Sukarno, (2011). Pengembangan model pembelajaran bilingual di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Kependidikan*, 41(1), 79-93. Diunduh dari: <http://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/1922/1575>.
- Sagala, S. (2007). *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Singarimbun, M., & Effendi, S. (2008). *Metode penelitian survei*. Jakarta: LP3ES.
- Sugiyanto, Kartika, I., & Purwanto, J. (2012). Pengembangan modul IPA terpadu berbasis sains-lingkungan-masyarakat dengan tema teknologi biogas. *Jurnal Kependidikan*, 42(1), 54-60. Diunduh

- dari: <http://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/1939/1591>.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, S. (2011). *Pengembangan modul interaktif pada mata pelajaran TIK SMP kelas VIII* (Tesis tidak diterbitkan). Pascasarjana UNP, Padang.
- Suyoso, & Nurohman, S. (2014). Pengembangan modul elektronik berbasis web sebagai media pembelajaran fisika. *Jurnal Kependidikan*, 44(1), 73-82. Diunduh dari: <http://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/1952/1602>.
- Yuliatin. (2011). *Pengaruh pembelajaran modul dan motivasi terhadap hasil belajar geografi siswa kelas X di SMA N 1 Peranap Kecamatan Peranap* (Tesis tidak diterbitkan). Pascasarjana UNP, Padang.