



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF PADA MATA KULIAH FILSAFAT PENDIDIKAN

Mardiana, Yamanto Isa, Sulia Ningsih

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Baturaja

Email: sulia_ningsih@fkip.unbara.ac.id

Article History

Received: 31-03-2020

Accepted: 13-04-2020

Published: 20-05-2020

Keywords

Bahan ajar; Interaktif;
Filsafat Pendidikan

Abstrak

Bahan ajar yang dikembangkan merupakan bahan ajar bersifat interaktif yang merupakan variasi bahan ajar berbasis multimedia yang digunakan untuk menumbuhkan motivasi dan semangat belajar mahasiswa dalam pembelajaran, baik secara tatap muka atau secara mandiri di rumah. Tujuan dari pengembangan bahan ajar interaktif mata kuliah Filsafat Pendidikan adalah mengembangkan bahan ajar untuk digunakan secara mandiri oleh mahasiswa karena unsur interaktif dan kemudahan penggunaannya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan Warsita dengan tahapan (1) perencanaan; (2) produksi; dan (3) evaluasi. Pada tahap evaluasi diketahui bahwa hasil evaluasi pramaster dari *expert* aspek media mencapai 80,27% (baik), *expert* aspek desain pembelajaran diperoleh 80,09% (baik), dan ahli aspek materi diperoleh 71,7% (baik). Hasil evaluasi perorangan mencapai 86,87% (sangat baik), uji coba kelompok kecil diperoleh 85,19% (baik), dan uji coba lapangan didapat 82,36% (baik). Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis multimedia memiliki kelayakan untuk digunakan pada mata kuliah Filsafat Pendidikan.

Abstract

Teaching material developed is interactive teaching material which is a variation of multimedia-based teaching materials used to foster student motivation and enthusiasm for learning in learning, either face-to-face or as independently at home. The purpose of developing interactive teaching materials in the Philosophy of Education course is to develop teaching elements to be used independently by students because of the interactive elements and their ease of use. This research uses the development research method by using the Warsita development model with stages (1) planning; (2) production; and (3) evaluation. At the evaluation stage it was found that the results of the pre-semester evaluation from the media aspect expert reached 80.27% (good), the learning design aspect expert was obtained 80.09% (good), and the material aspect expert was 71.7% (good). Individual evaluation results reached 86.87% (very good), small group trials obtained 85.19% (good), and field trials obtained 82.36% (good). From the results of the study concluded that multimedia-based interactive teaching materials have the feasibility to be used in the Philosophy of Education courses.

PENDAHULUAN

Perguruan tinggi memiliki beberapa hambatan pada penyelenggaraan pembelajaran yang harus segera dicari solusinya. Promosi kualitas pengajaran adalah tugas utama dalam periode pengembangan pendidikan populer. Dosen di berbagai perguruan tinggi secara aktif mencari metode pengajaran yang efektif dan mencoba untuk menawarkan beragam cara (Jia & Huang, 2016). Seorang dosen selaku pendidik perlu memiliki visi yang kuat untuk menjalankan tugasnya mengajar. Namun, memiliki visi tentang pengajaran yang baik saja tidak cukup. Visi perlu menginformasikan desain program, kurikulum dan pedagogi, dan bentuk apa dan bagaimana pendidik mengajar peserta didiknya (Hammerness & Klette, 2015). Tentu saja, belajar dilakukan dengan merencanakan pelajaran, unit, dan kurikulum sepanjang tahun yang merupakan bagian penting dari praktik mengajar dan diharapkan program belajar dapat mencakup sejumlah pengalaman tersebut dalam strategi, metode, atau kursus didaktik (Klette & Hammerness, 2012).

Perubahan era yang saat ini telah mencapai era 4.0 membentuk karakteristik mahasiswa sebagai pebelajar. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi daya tarik bagi mahasiswa sehingga mereka lebih menyukai dan nyaman belajar dengan menggunakan peralatan dan sumber belajar berbasis TIK. Beraneka jenis sumber belajar yang tersedia menjadi komponen penting untuk menunjang pembelajaran peserta didik, termasuk penggunaan bahan ajar. Bahan ajar merupakan segala sesuatu yang berisi bahan materi ajar, cara, dan cara menilai untuk digunakan pebelajar mencapai kompetensi dan tujuan belajar (Prastowo, 2015). Berkaitan dengan pembelajaran di perguruan tinggi, bahan ajar menjadi wadah yang diharapkan mampu menunjang keberhasilan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadi dasar pentingnya dikembangkan bahan ajar yang dapat dijadikan sebagai variasi bahan ajar untuk memaksimalkan kualitas pembelajaran, termasuk pada mata kuliah Filsafat Pendidikan.

Imam Barnadib (dalam Idris, 2014) menyatakan bahwa penerapan suatu analisis bersifat filosofis pada bidang pendidikan seperti jawaban dari pertanyaan-pertanyaan pendidikan merupakan makna dari Filsafat Pendidikan. Seperti yang diketahui bahwa cabang utama Filsafat terdiri dari ontologi, epistemologi dan aksiologi. Maka pada pembahasan tentang Filsafat Pendidikan yang akan dibahas adalah ketiga cabang tersebut namun difokuskan lebih mendalam pada bidang pendidikan.

Pembelajaran pada mata kuliah Filsafat Pendidikan cenderung terfokus pada bahan ajar cetak siap pakai yang dijual bebas di toko buku. Masih sulit ditemukannya bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik pengguna. Bahan ajar yang digunakan dan dijual bebas tersebut menjelaskan materi secara luas dan tidak fokus pada kompetensi yang diharapkan untuk dikuasai peserta didik. Dalam upaya untuk membuat kemajuan substansial pada isu-isu global, Elliott, Hargreaves dan Fullan (Arani, 2017) menyarankan bahwa solusi dan inovasi lokal yang praktis berakar dari sebuah kebutuhan. Hal tersebutlah memperkuat dasar bahwa solusi dan inovasi pembelajaran harus sesuai kebutuhan.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang ditemui di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja, hasil pengamatan di kelas dalam proses pembelajaran mata kuliah Filsafat Pendidikan menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media berbasis cetak seperti buku panduan. Penggunaan media belajar berbasis TIK masih minim karena hanya sebatas berbentuk media belajar berbasis *powerpoint* yang didalamnya masih berisi teks dan gambar. Bahan ajar yang ada bersifat statis atau satu arah dan tidak memiliki unsur interaktif. Prastowo (Wijayanti, Zulaeha, & Rustono, 2015) menyatakan bahwa kenyataan dalam praktik pendidikan masih menggunakan bahan ajar bersifat konvensional yang tersedia bebas tanpa memeriksa kelayakannya melalui proses pengembangan sehingga yang dikhawatirkan adalah bahan ajar yang digunakan tidak sesuai karakteristik peserta didik, ketidaksesuaian isi, kompetensi, tujuan, dan kurang dari sisi kemenarikan karena akan *full text*. Penggunaan metode ceramah yang bersifat satu arah dalam penyampaian materi menambah kesulitan mahasiswa untuk memahami materi konsep.

Hal ini menyebabkan mahasiswa kurang mendapatkan motivasi dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mengakibatkan peserta didik cenderung jenuh dan bosan ketika belajar dan sulit untuk memahami materi pembelajaran secara luas karena bersifat satu sebagai penerima pesan

yang diberi oleh pendidik sehingga peserta didik cenderung pasif. Padahal karakteristik mata kuliah filsafat memerlukan bahan ajar yang lebih interaktif untuk mendukung kebutuhan mahasiswa dalam memahami materi filsafat yang bersifat konsep teoretis dan pemahaman yang tinggi. Penggunaan metode ceramah menambah kesulitan mahasiswa untuk memahami materi karena mahasiswa cenderung pasif. Padahal, pendidik sebagai salah satu penentu keberhasilan belajar peserta didik, harus selektif memilih dan mempertimbangkan strategi, metode, atau bahan ajar untuk diimplementasikan saat menjelaskan materi. Pendidik tidak bisa hanya terfokus pada satu metode ceramah saja misalnya tapi harus divariasikan untuk menggali respons aktif peserta didik. Hal tersebut dapat dilakukan dengan penggunaan bahan ajar interaktif (Supriani & Oktavianthi, 2014).

Teknologi informasi dan komunikasi yang memiliki beragam jenis perangkat keras dan perangkat lunak modern berdampak pada bidang pendidikan. (Nurullah, Soepriyanto, Sulton, & Husna, 2019). Setiap individu yang memahami peran teknologi informasi dan komunikasi akan memaksimalkan peran tersebut dan sebaliknya juga harus peka terhadap tantangannya dengan mempersiapkan diri terhadap tantangan tersebut (Yuberti, 2015). Banyak penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih banyak terlibat dan termotivasi saat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) hadir (Liu & Cheng, 2015). Berbagai *software* atau aplikasi komputer dapat dimaksimalkan untuk mengembangkan bahan ajar seperti *macromedia flash*, *adobe flash CS*, *corel draw* dan sejenisnya. Hal tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis multimedia.

The interactive multimedia mean the interplay between the user and the program or media (Ampa, 2015). Dengan kata lain, bahwa ada hubungan yang bersifat dua arah, *user* memberikan tanggapan terhadap tampilan program, diikuti oleh penyajian informasi yang disajikan oleh media, dan peserta didik sebagai pengguna, harus aktif untuk mengambil peran dalam pembelajaran berbantuan komputer ini. Mereka berinteraksi beberapa proses. Jika materi multimedia interaktif dirancang dengan baik, pembelajaran akan lebih banyak efektif karena peserta didik akan menerima umpan balik yang berkelanjutan. *Improving the efficacy of the use of IT is one of the main trends in the growth of the modern educational method* (Taranchuk & Zhuravkov, 2016). Meningkatkan efisiensi penggunaan teknologi informasi adalah salah satu tren utama dalam pengembangan dari proses pendidikan modern. Saat ini perangkat keras dan lunak komputer dan beragamnya perangkat *periferal* menyediakan berbagai kemungkinan untuk membuat aplikasi elektronik yang memenuhi interaktivitas dinamis.

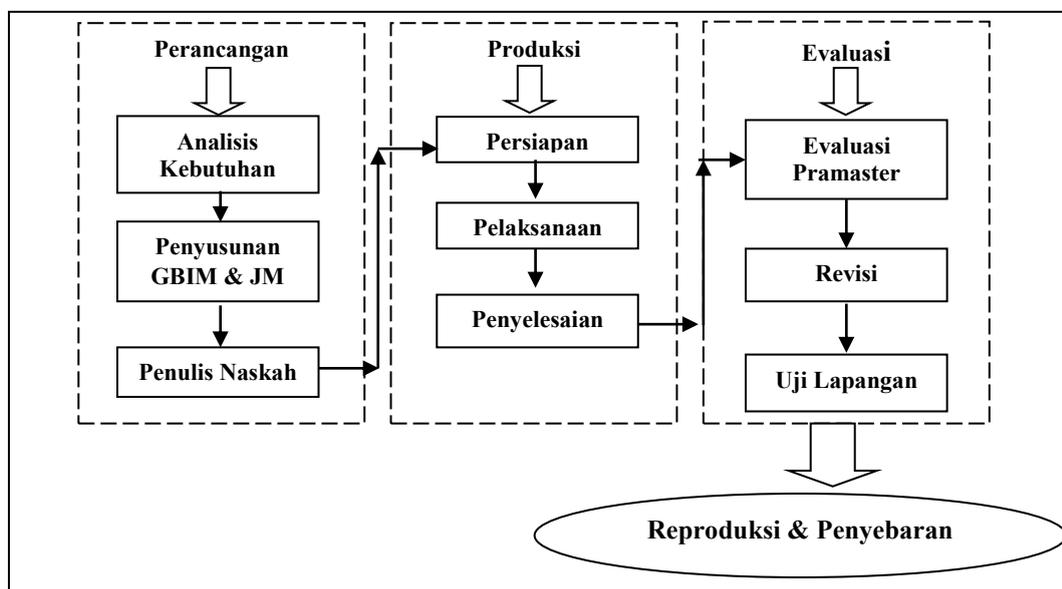
Dosen seyogyanya dapat memanfaatkan sarana prasarana yang telah tersedia untuk dimaksimalkan penggunaannya yaitu dengan mengembangkan bahan ajar yang memiliki unsur interaktif. Melalui sisi interaktif, mahasiswa dapat menggunakannya sebagai bahan ajar secara mandiri tanpa harus menunggu penjelasan panjang dengan ceramah atau kuliah tatap muka oleh dosen secara terus menerus. Hal ini ditunjang dengan sarana prasarana seperti laptop dan LCD yang dimiliki oleh program studi Teknologi Pendidikan, serta mayoritas mahasiswa yang memiliki laptop secara mandiri.

Penelitian ini mengacu pada beberapa penelitian relevan sebelumnya. Penelitian relevan pertama adalah penelitian oleh Kurniawan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif efektif untuk digunakan pada mata kuliah semantik berdasarkan uji signifikansi antara hasil *pretest* dan *posttest* (Kurniawan, 2019). Selain itu hasil penelitian lain menunjukkan bahwa teknologi interaktif bukan hanya sebuah desain universal untuk mempelajari bahan ajar, tetapi bahan pengajaran yang sangat efektif untuk peserta didik dengan ketidakmampuan belajar, menawarkan kepada mereka media yang inovatif dan menarik pada proses pembelajaran (Lin, Lin, Chen, & Huang, 2012). Pada penelitian lain, persentase validasi dan hasil tes lebih dari 70% yang menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif layak menjadi sumber bagi siswa dan guru di kelas (Pujiastuti, 2018).

Berdasarkan uraian beberapa fenomena tersebut, peneliti memberikan solusi dengan mengadakan penelitian pengembangan bahan ajar interaktif pada mata kuliah Filsafat Pendidikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar interaktif berbentuk multimedia mata kuliah Filsafat Pendidikan yang layak digunakan.

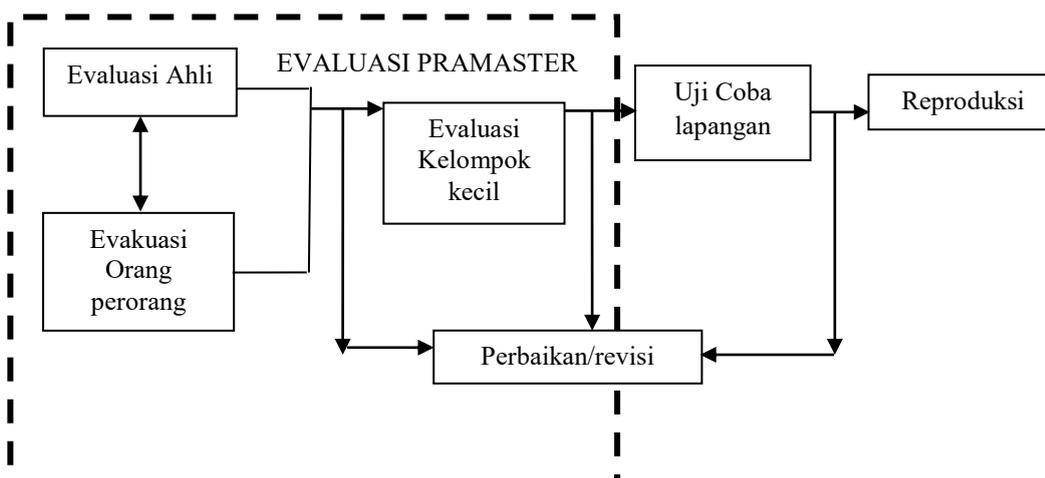
METODE

Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model yang mengacu pada Warsita (Warsita, 2008) dengan tiga tahap besar dalam pengembangan media dan bahan ajar, yaitu: 1) perencanaan; 2) produksi; dan 3) evaluasi. Dengan model pengembangan ini, peneliti akan membuat suatu bahan ajar interaktif pada mata kuliah Filsafat Pendidikan. Adapun tahap tersebut meliputi langkah-langkah sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Media dan Bahan Belajar Warsita (Warsita, 2008)

Adapun untuk memperjelas kegiatan evaluasi, peneliti menggunakan model evaluasi produk untuk mendukung model pengembangan. Adapun model evaluasi produk yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan model evaluasi *pramaster* menurut Suparman (Warsita, 2008) yaitu sebagai berikut:



Gambar 2 Uji Coba Produk (Warsita, 2008)

Perancangan

Pada bagian awal ini, peneliti akan memulai melakukan analisis kebutuhan dengan beragam teknik pengumpulan data untuk menggali informasi kebutuhan, permasalahan, dan kendala serta

solusi. Setelah itu, dilakukannya penyusunan garis besar isi media (GBIM) dan jabaran materi. GBIM dan jabaran materi akan menjadi dasar untuk penyusunan *story board*.

Produksi

Adapun yang akan dilakukan pada tahap produksi yaitu persiapan, pelaksanaan dan penyelesaian produk. Pada tahap persiapan dilakukan dengan menyiapkan pustaka berupa buku-buku dan artikel yang dibutuhkan untuk aspek materi dan aplikasi pendukung pembuatan produk. Selanjutnya pada tahap pelaksanaan akan mulai dibuat sebuah sistem bahan ajar interaktif mata kuliah Filsafat. Kemudian pada tahap penyelesaian, produk akan diselesaikan dan siap masuk ke tahap selanjutnya.

Evaluasi

Pada tahap akhir ini akan dilakukan dengan memulai evaluasi *prameter* dan uji coba lapangan. Pada evaluasi bagian pertama, akan dilakukan evaluasi ahli (media, materi dan desain); evaluasi orang per orang yang berjumlah 3 orang mahasiswa dengan 3 tingkatan kompetensi yaitu rendah, sedang dan tinggi; dan evaluasi kelompok kecil dengan mahasiswa berjumlah 6 orang dengan kompetensi bervariasi juga. Setelah evaluasi pertama selesai, selanjutnya masuk pada uji coba lapangan dengan responden 20 orang dengan latar belakang beragam. Responden atau subjek uji coba yaitu mahasiswa yang menempuh mata kuliah filsafat pendidikan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket (kuesioner). Kuesioner dipilih karena teknik ini mampu menyediakan butir instrumen yang terorganisir kepada responden (Sugiyono, 2017). Alat pengumpulan data menggunakan lembar kuesioner kualitas bahan ajar interaktif yang mencakup unsur media, media dan desain. Adapun jumlah item pertanyaan di tiap-tiap angket adalah 1 butir untuk ahli media, 11 butir untuk ahli desain pembelajaran dan 10 butir untuk ahli materi, dan 16 butir untuk evaluasi orang per orang, kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Lembar kuesioner tersebut digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kelayakan produk bahan ajar interaktif pada mata kuliah Filsafat Pendidikan.

Teknik penganalisisan data dilakukan dengan skala likert dan menggunakan rumus persentase yang disampaikan Sudijono:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(dalam Damar, Kuswanto, & Okta, 2019)

Keterangan:

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = jumlah frekuensi / individu

p = angka persentase

HASIL

Penelitian ini telah menghasilkan dua buah hasil yaitu (1) hasil konkret berupa produk bahan ajar interaktif berbasis multimedia pada mata kuliah Filsafat Pendidikan, (2) hasil evaluasi formatif mengenai kelayakan produk untuk digunakan pada pembelajaran. Pada hasil penelitian yang pertama, peneliti telah mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis multimedia mata kuliah Filsafat Pendidikan sesuai dengan prosedur model pengembangan Warsita dan selanjutnya untuk hasil penelitian yang kedua peneliti telah menguji kelayakan bahan ajar melalui tahap evaluasi.

Perancangan

Pada bagian perancangan, telah dihasilkan beberapa hal sebagai bagian dari proses mengembangkan bahan ajar interaktif. Hal pertama yang telah dihasilkan adalah temuan masalah berupa kebutuhan. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, diketahui mahasiswa memerlukan bahan ajar interaktif, sehingga peneliti memberikan solusi berupa pengembangan bahan ajar interaktif pada mata kuliah Filsafat Pendidikan. Berdasarkan solusi dari analisis kebutuhan kemudian peneliti menyusun (GBIM) dan jabaran materi untuk dasar penyusunan bahan ajar. Adapun yang akan di buat adalah bahan ajar bersifat non cetak dengan unsur interaktif berbasis multimedia menggunakan beberapa *software* seperti *macromedia flash 8*, *video editing*, dan *corel draw*. Berdasarkan garis besar

isi media (GBIM) dan jabaran materi (JB) yang telah disusun, selanjutnya peneliti menulis naskah (*story board*). Dalam menulis naskah (*story board*) peneliti telah melakukannya dengan menyesuaikan pada sistematika penyajian bahan ajar interaktif. Tampilan menu bahan ajar interaktif mencakup halaman *login*, menu utama, menu petunjuk, menu rencana pembelajaran semester (RPS), menu materi, menu evaluasi dan menu profil.

Produksi

Tahap kedua yang peneliti telah lakukan adalah produksi media. Produksi media dilakukan dengan mempersiapkan beberapa sumber, peralatan dan rancangan untuk pelaksanaan produksi. Dalam tahapan ini peneliti melaksanakan pembuatan produk bahan ajar, mulai dari membuat *interface* bahan ajar interaktif, menu utama, menu petunjuk, menu rencana pembelajaran semester (RPS), menu materi, menu evaluasi dan menu profil. Dalam tahapan pelaksanaan ini juga peneliti juga memikirkan jenis huruf, ukuran huruf, warna yang dipakai dan juga animasi yang di masukkan ke dalam media bahan ajar interaktif ini. Setelah peneliti melaksanakan tahapan pelaksanaan, selanjutnya peneliti masuk pada tahapan penyelesaian. Didalam tahapan ini peneliti telah menghasilkan sebuah produk media bahan ajar interaktif. Berikut ini merupakan beberapa tampilan produk awal media bahan ajar interaktif.



Gambar 3. Halaman Tampilan Login



Gambar 4. Halaman Tampilan Menu Utama



Gambar 5. Halaman Tampilan Rencana Pembelajaran Semester



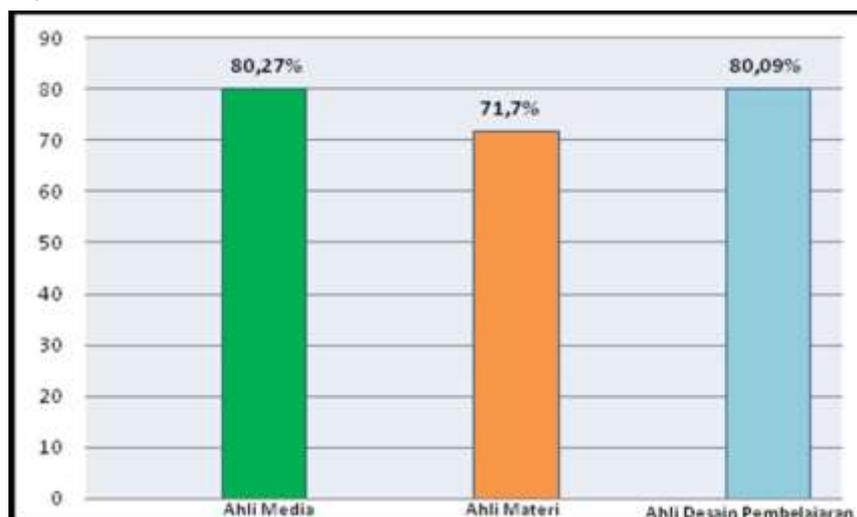
Gambar 6. Halaman Tampilan Materi



Gambar 7. Halaman Evaluasi

Evaluasi

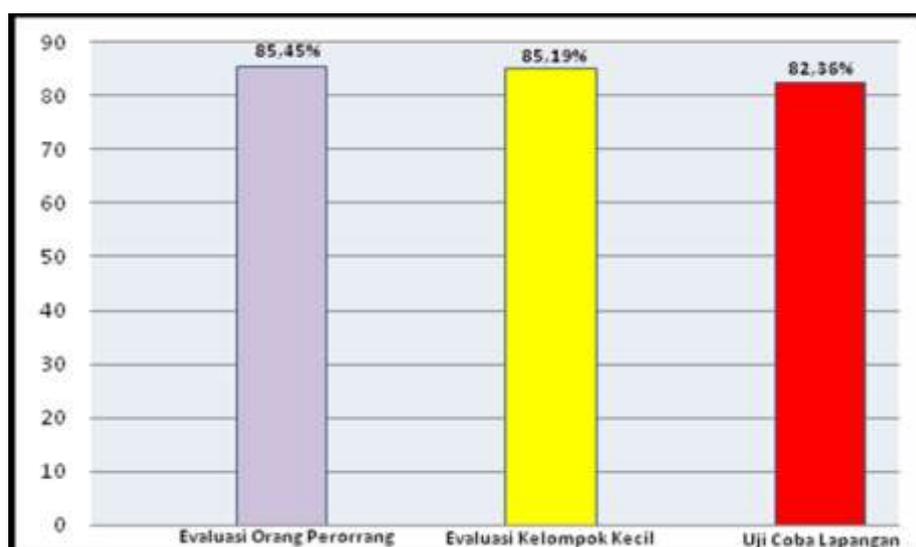
Produk awal yang telah dibuat, selanjutnya dilakukan evaluasi untuk mengukur kelayakan produk. Sesuai dengan model evaluasi produk, telah diperoleh hasil evaluasi mulai dari evaluasi ahli, orang per orang, ujicoba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Evaluasi *expert* (ahli) bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk menurut penilaian para ahli dari aspek media, aspek desain dan aspek materi. Peneliti melakukan evaluasi oleh *expert* materi pada tanggal 12 Desember 2019, sedangkan evaluasi oleh *expert* media dan *expert* desain pada tanggal 15 Desember 2019. Hasil evaluasi *expert* ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 8. Hasil Validasi Ahli (Expert)

Pada gambar 8 jelas diketahui hasil uji validasi ahli media adalah 80,27% yang berarti bahan ajar interaktif tersebut baik atau valid dari aspek media. Dari gambar tersebut juga diketahui bahwa hasil uji validasi ahli materi adalah 71,7% yang artinya bahan ajar interaktif yang dikembangkan baik atau valid dari aspek materi. Selanjutnya dari aspek desain pembelajaran, hasil uji validasi mencapai 80,09% artinya bahan ajar interaktif yang dikembangkan baik atau valid dari aspek desain pembelajaran.

Setelah memperoleh hasil evaluasi ahli (*expert*) dengan kriteria baik (valid), peneliti kemudian melakukan evaluasi orang per orang, kelompok kecil dan uji coba lapangan. Hasil evaluasi ditunjukkan pada gambar 9.



Gambar 9. Hasil Evaluasi

Evaluasi orang per orang dilakukan pada tanggal 21 Desember 2019 untuk memperoleh informasi mengenai kelayakan bahan ajar interaktif mata kuliah Filsafat Pendidikan. Responden pada evaluasi ini yaitu 1 orang mahasiswa dengan kompetensi tinggi, 1 orang mahasiswa kompetensi sedang dan 1 orang dengan kompetensi rendah. Rekapitulasi hasil evaluasi orang per orang adalah 85,45% dengan kriteria baik (praktis). Setelah evaluasi orang perorang, evaluasi selanjutnya yaitu evaluasi kelompok kecil yang dilakukan pada tanggal 15 Januari 2020 dengan jumlah responden 6 orang mahasiswa. Rekapitulasi hasil evaluasi kelompok kecil adalah 85,19% dengan kriteria baik (praktis). Kemudian pada tanggal 16 Januari 2020 dilakukan uji coba lapangan pada 20 orang mahasiswa. Rekapitulasi hasil uji coba lapangan adalah 82,36% (baik).

Berdasarkan hasil dari evaluasi disimpulkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis multimedia ini baik dan teruji kelayakannya untuk diterapkan pada mata kuliah Filsafat Pendidikan.

PEMBAHASAN

Bahan ajar merupakan bahan yang digunakan guru untuk menyampaikan sumber materi ajar kepada peserta didik. Keberhasilan belajar dari seorang peserta didik juga dipengaruhi oleh bahan ajar yang digunakan. Hal tersebutlah yang menjadi dasar perlunya bahan ajar dikemas sedemikian rupa untuk mendukung penyelenggaraan pembelajaran yang berkualitas (Wijayanti et al., 2015).

Pada pelaksanaan pembelajaran di perguruan tinggi, dosen sebaiknya selektif pada penggunaan bahan ajar baik untuk dosen itu sendiri, maupun untuk mahasiswa. Selain itu dosen juga perlu berinovasi dengan cara melakukan pembelajaran dengan bahan yang bervariasi. Dosen sebagai komponen penting pada pembelajaran dapat melakukannya dengan mengembangkan bahan ajar interaktif yang memiliki beragam unsur media sehingga berbasis multimedia.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar interaktif berbasis multimedia pada mata kuliah Filsafat Pendidikan yang teruji kelayakannya. Pada hasil yang telah diujicobakan diperoleh data bahwa bahan ajar interaktif berbasis multimedia teruji baik dan layak untuk digunakan.

Hal ini didasarkan pada hasil validasi ahli meliputi 80,27% untuk ahli media, 71,7% untuk ahli materi, dan 80,09% untuk ahli desain pembelajaran, serta evaluasi orang per orang dengan 85,45%, evaluasi kelompok kecil dengan 85,19% dan uji coba lapangan dengan 82,36%. Hasil validasi expert, evaluasi, dan ujicoba diatas 70%. Ketentuan tersebut sesuai dengan pernyataan Ridwan (dalam Manasikana & Listiadi, 2017) bahwa apabila nilai lebih dari 61% maka respon peserta didik terhadap produk dikategorikan baik. Ketentuan tersebut juga sependapat dengan tim Puslitjaknov (dalam Badri, Nindiasari, & Fatah, 2019) bahwa jika nilai evaluasi ahli (*expert*) terhadap bahan ajar mencapai 70% maka dikategorikan baik.

Sebelumnya, pebelajar atau mahasiswa sering merasa bosan karena sumber belajar yang digunakan terbatas pada bahan cetak siap pakai yang tidak divariasikan. Media presentasi berbasis powerpoint masih tergolong satu arah untuk digunakan karena masih terpusat pada dosen. Hal ini mempersulit mahasiswa untuk memahami teori dan konsep di mata kuliah Filsafat Pendidikan. Dengan dihasilkannya bahan ajar interaktif berbasis multimedia mata kuliah Filsafat Pendidikan, mahasiswa dapat terbantu untuk memahami konsep dan teori yang bahasanya yang cukup tinggi untuk dipahami mahasiswa. Peran bahan ajar tersebut menjadikannya salah satu unsur pembelajaran yang berperan penting dalam memfasilitasi pembelajaran, baik bagi pendidik maupun peserta didik. Variasi bahan ajar yang digunakan dan kebermaknaannya bagi peserta didik juga menjadi tolak ukur untuk mengembangkan pola pikir dan kreativitas peserta didik (Eriyanti, 2018). Bertolak pada pendapat tersebut, bahan ajar yang memiliki aspek interaktif dapat menjadi variasi pembelajaran untuk digunakan oleh dosen dan mahasiswa pada pembelajaran Filsafat Pendidikan.

Penggunaan bahan ajar interaktif berbasis multimedia diharapkan mampu mengoptimalkan pembelajaran di perguruan tinggi dengan cara merangsang perhatian, minat, dan pikiran mahasiswa untuk menunjang keunikan mahasiswa dalam memproses masukan materi. Beberapa mahasiswa mudah menerima dan memproses materi secara visual, beberapa lagi dengan audio, dan sisanya lebih mudah dengan langsung mempraktikkannya (Gunawan, Harjono, & Sutrio, 2015).

Beberapa penelitian terdahulu juga telah menunjukkan beberapa kelebihan multimedia sebagai bahan ajar interaktif. Bahan ajar yang memiliki sisi interaktif memiliki kelebihan ketajaman pesan yang disampaikan serta tidak hanya menunjang aspek kognitif dan afektif saja, tapi juga melibatkan aspek psikomotorik. Kejenuhan belajar yang dialami peserta didik ketika belajar dengan metode hapalan, konseptual, dan teoritif diminimalisir dengan *interface* yang menarik. Meskipun beberapa kelebihan menunjang proses pembelajaran, namun bahan ajar ini memiliki kerumitan dalam mendesain dan memproduksinya serta memerlukan kemampuan di bidang TIK. Hal ini dapat diatasi dengan melakukan kerjasama antara dosen dengan ahli IT (komputer) untuk merancang dan menggunakannya pada pembelajaran (Kurniawati, Lesmono, & Wahyuni, 2014). Hal inilah yang menjadi alasan peneliti menggunakan *software* utama *Macromedia Flash 8*. Walaupun telah ada versi *flash* terbaru, peneliti memilih jenis *flash* yang paling dikuasai peneliti yaitu *Macromedia Flash 8*. Meskipun menggunakan *software* yang tergolong lama, tetapi bahan ajar interaktif ini telah mencakup beberapa unsur media sehingga membentuk multimedia.

Vaughan menyatakan kemampuan mengingat seseorang hanya 20% dari yang dilihatnya, dari yang didengar mencapai 30%, mengingat melalui dari yang didengar dan diliat sekaligus mencapai 50% dan yang mengingat dari yang diliat, didengar dan dilakukan mencapai 30%. Hal tersebut disampaikan oleh *Computer Techlogy Research* (CTR). Berdasarkan hasil riset tersebut, multimedia memiliki peluang yang baik untuk mencapai pembelajaran yang efektif karena mampu menarik perhatian dan minat melalui indra, serta menguatkan daya ingat terhadap materi dan informasi. Hal ini dilakukan melalui kombinasi beragam media seperti teks, visual, audio, dan gambar bergerak sehingga multimedia menjadi alat yang baik untuk pengajaran (Prihantana, 2014).

Media pembelajaran yang inovatif sebagai alat bantu belajar dapat membantu peserta didik lebih aktif saat belajar dan membangun suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat mencapai peningkatan prestasi belajarnya (Herdiyanto, Sulton, & Praherdhiono, 2020). Digabungkannya beberapa unsur media sehingga membentuk multimedia adalah agar tujuan dari bahan pengajaran interaktif dapat dicapai. Maksud dari penggunaan bahan pengajaran yang bersifat interaktif adalah untuk memvisualisasikan materi-materi yang tidak kontekstual dan cenderung teoritif. Klasifikasi dalam lingkup sistem pembelajaran interaktif multimedia tidak terletak pada perangkat keras, namun didasarkan pada sifat dan bentuk belajar peserta didik ketika menanggapi rangsangan yang diberikan dari komputer (Abadi, Pujiastuti, & Assaat, 2017). Kemampuan memvisualisasikan hal-hal yang abstrak pada materi mata kuliah Filsafat Pendidikan diharapkan dapat efektif untuk memfasilitasi mahasiswa memahami materi yang bersifat abstrak.

SIMPULAN

Mengacu pada temuan pada proses penelitian, maka disimpulkan bahwa telah berhasil dikembangkannya bahan ajar bersifat interaktif mata kuliah Filsafat Pendidikan melalui prosedur model pengembangan. Bahan ajar yang dikembangkan telah teruji baik dan layak digunakan berdasarkan kriteria baik (valid) dari hasil evaluasi ahli aspek media mencapai 80,27%; aspek materi sebesar 71,7% dan aspek desain pembelajaran 80,09%. Bahan ajar interaktif tersebut juga teruji layak dengan kriteria baik (praktis) berdasarkan hasil uji coba pada evaluasi orang per orang mencapai 85,45%; evaluasi kelompok kecil 85,19%; dan uji coba lapangan 82,36%.

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan uji penyebaran sehingga mampu mengetahui efektivitas bahan ajar interaktif pada mata kuliah Filsafat Pendidikan. Selain itu penelitian selanjutnya diarahkan agar peneliti melakukan pengembangan pada unsur media yang ada pada bahan ajar interaktif seperti video dan animasi yang dibuat sesuai kebutuhan materi sehingga dapat meningkatkan motivasi dan daya tarik belajar mahasiswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Abadi, M. K., Pujiastuti, H., & Assaat, L. D. (2017). Development of Teaching Materials Based Interactive Scientific Approach Towards The Concept of Social Arithmetic for Junior High School Student. *Journal of Physics: Conference Series*, 812, 1–6.
- Ampa, A. T. (2015). The Implementation of Interactive Multimedia Learning Materials in Teaching Listening Skills. *English Language Teaching*, 8(12), 56–62.
- Arani, M. R. S. (2017). Raising the Quality of Teaching Through Kyouzai Kenkyuu – The Study of teaching materials. *International Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(1), 10–26.
- Badri, Y., Nindiasari, H., & Fatah, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif dengan Scaffolding Metakognitif untuk Kemampuan dan Disposisi Berpikir Reflektif Matematis Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 12(1), 156–172.
- Diamar, P., Kuswanto, J., & Okta, J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VIII. *BaJET (Baturaja Journal of Education Technology)*, 3(2), 200–206.
- Eriyanti, R. W. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Berbicara Interaktif Bagi Mahasiswa. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(1), 98–106.
- Gunawan, G., Harjono, A., & Sutrio, S. (2015). Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Konsep Listrik bagi Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(1), 9–14.
- Hammerness, K., & Klette, K. (2015). Indicators of Quality in Teacher Education: Looking at Features of Teacher Education from an International Perspective. *Promoting and Sustaining a Quality Teaching Workforce*, 27, 239–277.
- Herdianto, D. M., Sulton, S., & Praherdhiono, H. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Materi Tema Tanah bagi Siswa Tunagrahita. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 88–96.
- Idris, S. (2014). *Demokrasi dan Filsafat Pendidikan*. (Safrul Muluk, Ed.) (1st ed.). Banda Aceh: Ar-Raniry Press.
- Jia, X., & Huang, J. (2016). Development of Network Interactive Teaching Materials and Empirical in “Management” Courses. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 11(5), 27–32.
- Klette, K., & Hammerness K. (2012). Coherence and Assignments in Teacher Education: Findings from the Pilot Study. Paper Presented at The Annual Meeting of The Research Council, Norway.
- Kurniawan, P. Y. (2019). Keefektifan Penggunaan Bahan Ajar Interaktif yang Berbasis Kearifan Lokal Brebes dalam Mata Kuliah Semantik. *BAHASTRA Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia ISSN: 2550-0848; ISSN Online : 2614-2988 Vol. 3, No. 2, Maret 2019*, 3(2), 170–176.
- Kurniawati, S., Lesmono, A. D., & Wahyuni, S. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis IT pada Pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Negeri Jember*, 3(3), 301–305.
- Lin, C. Y., Lin, C. C., Chen, C. J., & Huang, M. R. (2012). Real-Time Interactive Teaching Materials for Students with Disabilities. *Lecture Notes in Electrical Engineering*, 142(2), 369–375.
- Liu, L. Y., & Cheng, M. T. (2015). Interactive Projector as an Interactive Teaching Tool in The Classroom: Evaluating Teaching Efficiency and Interactivity. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 14(2), 110–115.
- Manasikana, A., & Listiadi, A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian dan Jurnal Koreksi untuk Kelas XII Akuntansi di SMKN 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 5(2), 1–8.
- Nurullah, A., Soepriyanto, Y., Sulton, & Husna, A. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Energi dalam Sistem Kehidupan. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 315–319.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang*

Menarik dan Menyenangkan. Diva Press.

- Prihantana, M. A. S. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran Animasi Stop Motion untuk Siswa SMK. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4, 1–12.
- Pujiastuti, H. (2018). Interactive Teaching Materials Dased on Scientific Approach: Triangles and Quadrilaterals. *SHS Web of Conferences*, 42, 00097.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kauntitatif, Kualitatif, R&D. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.*
- Supriani, Y., & Oktaviyanthi, R. (2014). The Influence of Compact Disk Interactive Learning Model and Student's Creativity Toward The Understanding of Mathematics, 2(7), 535–540.
- Taranchuk, V., & Zhuravkov, M. (2016). Development of Interactive Teaching Materials for Computer Mechanics. *Математика и Информатика*, 1(3), 97–107.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya. Jakarta: Rineka Cipta.*
- Wijayanti, W., Zulaeha, I., & Rustono. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Kompetensi Memproduksi Teks Prosedur Kompleks yang Bermuatan Kesantunan Bagi Peserta Didik Kelas X SMA/MA. *Seloka - Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 94–101.
- Yuberti, Y. (2015). Online Group Discussion pada Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran Fisika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 4(2), 145–153.