

VALIDITAS ISI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERORIENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING DAN PENDIDIKAN KARAKTER

Ni Putu Meina Ayuningsih

¹Sistem Informasi, ITB STIKOM BALI, Denpasar, Indonesia

email: meinageg@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to determine the results of content validation of interactive learning media oriented Problem Based Learning Model and Character Education. The data used in this research are qualitative data and quantitative data. The data analysis technique used in this research is descriptive quantitative analysis technique. The validity of the learning media was obtained based on the assessment of 2 experts, namely 1 informatics engineering education and 1 mathematics education person. The results of the expert's assessment were then formulated using the Gregory formula. Based on the criteria for the validity of the learning device, it can be stated that the learning media is categorized as Valid because the values V_r are in the range $2,5 \leq V_r < 3,5$. Therefore, interactive learning media oriented Problem Based Learning Model and Character Education is declared valid and relevant to use. The validation of learning media includes aspects such as rational, objective, material, presentation method and physical form.

Keywords : *Validity, Learning Media, Character Education*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil validasi isi media pembelajaran interaktif berorientasi Model *Problem Based Learning* dan Pendidikan Karakter. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Validitas media pembelajaran diperoleh berdasarkan penilaian 2 orang pakar yaitu 1 orang pendidikan teknik informatika dan 1 orang pendidikan matematika. Hasil penilaian ahli itu kemudian diformulasikan dengan rumus Gregory. Berdasarkan kriteria kevalidan perangkat pembelajaran dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran dikategorikan Valid karena nilai V_r berada pada rentang $2,5 \leq V_r < 3,5$. Oleh karena itu, media pembelajaran pembelajaran interaktif berorientasi Model *Problem Based Learning* dan Pendidikan Karakter ini dinyatakan valid dan relevan digunakan. Validasi media pembelajaran meliputi aspek-aspek seperti rasional, tujuan, materi, cara penyajian dan bentuk fisik.

Kata Kunci: Validitas, Media Pembelajaran, Pendidikan Karakter

PENDAHULUAN

Melaksanakan proses pembelajaran yang interaktif, inspirasional, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan menyediakan ruang yang cukup untuk inisiatif, kreativitas, dan kemandirian pada mata kuliah bidang matematika sampai saat ini masih kurang mampu untuk dipenuhi. Ini dikarenakan anggapan dari mahasiswa bahwa pembelajaran matematika itu hanyalah suatu rangkaian algoritma yang membingungkan dan membosankan untuk dipelajari. Anggapan ini muncul bukan karena suatu hal yang berlebihan, melainkan karena karakteristik atau sifat dasar dari matematika adalah abstrak. Keabstrakan inilah yang menuntut mahasiswa untuk mampu melakukan pemahaman konsep untuk dapat menyelesaikan permasalahan matematika. Beberapa permasalahan dihadapi mahasiswa dalam perkuliahan kalkulus antara lain kurang mampunya mahasiswa untuk menyatakan informasi yang diketahui, permasalahan yang ditanyakan, dan mengkomunikasikan gagasan matematis untuk menyelesaikan masalah yang diberikan. Selain menerapkan

model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik perlu kiranya melakukan suatu pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, variatif dan yang terpenting peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam penggunaannya. Salah satu inovasi pengembangan yang dapat dilakukan adalah membuat media pembelajaran yang lebih interaktif yaitu dalam bentuk media pembelajaran interaktif berorientasi model *Problem Based Learning* (PBL). PBL merupakan model pembelajaran yang mengorganisasikan pembelajaran di sekitar pertanyaan dan masalah, melalui pengajuan situasi kehidupan nyata yang autentik dan bermakna, yang mendorong siswa untuk melakukan penyelidikan dan inkuiri, dengan menghindari jawaban sederhana, serta memungkinkan adanya berbagai macam solusi dari situasi tersebut. PBL membantu untuk meningkatkan keterampilan untuk belajar secara mandiri, meningkatkan keterampilan berpikir, terutama dalam penyelidikan dan keterampilan mengatasi masalah. Dalam pelaksanaannya, PBL terdapat lima fase yaitu: (1) mengorientasi

Vol. V No. 1, September 2020, hlm. 54 – 61
DOI: <https://doi.org/10.36294/jmp.vxix.xxx>
Available online www.jurnal.una.ac.id/indeks/jmp

siswa pada masalah, (2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individu dan kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil kerja, serta (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Soft Skill peserta didik juga perlu menjadi perhatian yang penting dalam proses pembelajaran. Pendidikan karakter mengajarkan kebiasaan cara berpikir dan perilaku yang membantu individu untuk hidup dan bekerja bersama sebagai keluarga, masyarakat, dan bernegara dan membantu mereka untuk membuat keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan. Menjadi seorang individu yang memiliki karakter positif sangat diharapkan dalam dunia pekerjaan nantinya bagi peserta didik. Mengatasi persoalan ini salah satu upaya yang relevan adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berorientasi model *Problem Based Learning* dan pendidikan karakter. Nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter terutama meliputi nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif,

cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggungjawab (Permendikbud No. 20 Tahun 2018). Ada lima nilai utama karakter yang akan termuat dalam media pembelajaran matematika ini adalah religius, nasionalis, gotong royong, mandiri, dan integritas.

Multimedia interaktif adalah kombinasi dari berbagai media (teks, gambar, animasi, dan/atau video) yang dikemas secara terpadu dan interaktif sehingga efektif untuk mereduksi miskonsepsi mahasiswa sehingga bermuara pada peningkatan hasil belajar. Media yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif menggunakan Macromedia Flash. Terkait hal tersebut untuk memperoleh media pembelajaran yang berkualitas, akurat dan sesuai, maka perlu dilakukan beberapa tahapan pengujian mulai dari validasi isi media sampai dengan uji coba media yang dikembangkan. Adanya validitas isi terhadap media yang dikembangkan, akan sangat diperlukan untuk memperoleh media pembelajaran yang valid.

METODE

Objek penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berorientasi Model *Problem Based Learning* dan Pendidikan Karakter.. Subjek yang dilibatkan dalam melakukan validasi media pembelajaran interaktif berorientasi Model *Problem Based Learning* dan Pendidikan Karakter adalah 2 orang pakar yaitu 1 orang pendidikan teknik informatika dan 1 orang pendidikan matematika. Hasil penilaian ahli itu kemudian diformulasikan dengan rumus

Gregory. Mekanisme perhitungan validitas isi menurut Gregory adalah sebagai berikut (Candiasa, 2010a).

1. Setiap butir instrumen dinilai dengan menggunakan skor yaitu 1, 2, 3, dan 4.
2. Dilakukan pengelompokkan skor, yaitu skor 1 dan 2 dikelompokkan dalam kurang relevan, sedangkan skor 3 dan 4 dikelompokkan dalam sangat relevan.
3. Hasil penilaian ditabulasikan dalam bentuk matriks seperti pada Tabel 1. berikut.

Tabel 1. Matriks Tabulasi Validitas Gregory

Penilai ke-1		Penilai ke-2		..	Penilai ke-n	
Kurang Relevan (Skor 1-2)	Sangat Relevan (Skor 3-4)	Kurang Relevan (Skor 1-2)	Sangat Relevan (Skor 3-4)	...	Kurang Relevan (Skor 1-2)	Sangat Relevan (Skor 3-4)

4. Dibuat tabulasi silang, misalnya untuk dua penilai seperti pada Tabel 2. berikut.

Tabel 2. Tabulasi Silang Validitas Gregory dengan Dua Penilai

		Penilai ke-1	
		Kurang Relevan (Skor 1-2)	Sangat Relevan (Skor 3-4)
Penilai ke-2	Kurang Relevan (Skor 1-2)	A	B
	Sangat Relevan (Skor 3-4)	C	D

Keterangan :

A = sel yang menunjukkan ketidaksetujuan antara kedua penilai,

B dan C = sel yang menunjukkan perbedaan pandangan antara penilai, dan

D = sel yang menunjukkan persetujuan yang valid antara kedua penilai.

5. Dilakukan perhitungan validitas isi dengan rumus:

$$\text{Validitas isi } (V_r) = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Kriteria validitas dari media pembelajaran yang disusun dapat disajikan pada Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

Skor	Kriteria
$3,5 \leq V_r \leq 4,0$	Sangat Valid
$2,5 \leq V_r < 3,5$	Valid
$1,5 \leq V_r < 2,5$	Tidak Valid
$1,00 \leq V_r < 1,5$	Sangat Tidak Valid

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang digunakan adalah data yang terkait dalam aspek-aspek penilaian validasi konten terhadap media pembelajaran interaktif berorientasi Model *Problem Based Learning* dan Pendidikan Karakter. Data kuantitatif dalam penelitian ini adalah data hasil penilaian melalui kuesioner yang dikuantifikasikan. Teknik analisis data yang digunakan dalam

penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif.

.HASIL DAN PEMBAHASAN

Validitas isi dilihat dari kesesuaian media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan teori Model *Problem Based Learning* dan Pendidikan Karakter yang dijadikan sebagai pegangan atau pedoman. Validasi media pembelajaran difokuskan pada isi, cara/sistematika

penyajian dan bentuk fisik (khusus media pembelajaran). Hasil penilaian oleh pakar ini selanjutnya dijadikan bahan revisi untuk meningkatkan kualitas perangkat pembelajaran yang disusun. Perangkat pembelajaran yang telah dinyatakan valid oleh validator selanjutnya akan dilanjutkan uji coba lapangan pada tahap berikutnya.

Validasi media pembelajaran meliputi aspek-aspek seperti rasional, tujuan, materi, cara penyajian dan bentuk fisik. Rangkuman hasil validasi terhadap media pembelajaran adalah sebagai berikut.

Tabel. 3 Rangkuman Hasil Validasi Terhadap Media Pembelajaran

No	Aspek Validasi	Rata-Rata Skor Validator		Jumlah	Rata-Rata
		I	II		
1.	Isi Media Pembelajaran	3,00	3,60	6,60	3,30
2.	Cara Penyajian	3,00	3,83	6,83	3,42
3.	Bentuk Fisik	3,00	4,00	7,00	3,50
		Jumlah			10,22
		V_r			3,41

Berdasarkan kriteria kevalidan perangkat pembelajaran dapat dinyatakan bahwa prototipe I yang berupa media pembelajaran dikategorikan Valid karena nilai V_r berada pada rentang $2,5 \leq V_r < 3,5$. Oleh karena itu, media pembelajaran

pembelajaran interaktif berorientasi Model *Problem Based Learning* dan Pendidikan Karakter ini dinyatakan valid dan relevan digunakan. Hasil dari Media Pembelajaran terlihat pada Gambar 1 berikut.

Gambar 1. Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Model *Problem Based Learning* dan Pendidikan Karakter



SIMPULAN

Hasil validitas isi secara keseluruhan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berorientasi Model *Problem Based Learning* dan Pendidikan Karakter relevan untuk dikembangkan penggunaannya, akan tetapi ada beberapa revisi yang harus

dilakukan demi kesempurnaan media ini. Saran yang penulis berikan dalam penelitian ini adalah uji coba lebih lanjut sangat dibutuhkan untuk pengembangan media pembelajaran ini agar mendapatkan hasil yang lebih optimal.

DAFTAR RUJUKAN

Abdurrozak, Rizal., dkk. 2016. *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No, 1, Hal 871 – 880.

Anugraheni, Indri. 2018. *Meta Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan*

Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar, A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT Vol.14, Hal 9 – 18.

Arsanti, Meilan. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP,*

Vol. V No. 1, September 2020, hlm. 54 – 61
DOI: <https://doi.org/10.36294/jmp.vxix.xxx>
Available online www.jurnal.una.ac.id/indeks/jmp

- UNISSULA*, Jurnal Kredo Vol. 1 No. 2, Hal. 71 – 90.
- Candiasa, I M. 2010. *Statstika Multivariate Disertai Aplikasi SPSS*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Japar, Muhammad. 2017. *Pengembangan Model Pendidikan Karakter Berwawasan Kebangsaan Di Perguruan Tinggi*, Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan Tahun 2017 Vol. 1 No. 1, Hal. 255-258
- Maryani, Dwi. *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika*. Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi – Volume 6 No 2, Hal 18 – 24.
- Masykur, Rubhan., dkk. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*, Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Vol. 8, No. 2, 2017, Hal 177 – 186.
- Rahmasari, Riana. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV SD*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 36 Tahun ke-5.