

PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK BERPENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VIII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Gusti Ayu Wina Hastari¹, A. A. Gede Agung², I K. Sudarma³

^{1,2,3}Prodi Teknologi Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: fayu.wina.hastari@undiksha.c.id¹, agung2056@undiksha.ac.id²,
iksudarma@undiksha.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas VIII A di SMP Negeri 2 Tabanan. Penelitian ini bertujuan untuk (1)mengetahui proses pengembangan E-Modul berpendekatan kontekstual (2)mengetahui validitas dari E-Modul berpendekatan kontekstual (3)mengetahui efektifitas E-Modul yang dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan adalah model *Hannafin and Peck*. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa skor pretest, posttest dan kualitatif berupa saran, masukan dan kritik perbaikan media. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, pencatatan dokumen, kuesioner dan tes. Hasil penelitian adalah sebagai berikut. (1) pengembangan e-modul dengan model *Hannafin and Peck* meliputi tiga tahapan yaitu penilaian kebutuhan, desain, pengembangan dan implementasi. (2) e-modul berpendekatan kontekstual yang dikembangkan valid dengan: (a) hasil review ahli isi mata pelajaran menunjukkan e-modul berpredikat sangat baik (94,20%), (b) hasil review ahli e-modul menunjukkan produk berpredikat sangat baik (98%), (c) hasil review ahli desain pembelajaran menunjukkan e-modul berpredikat baik (88,80%), (d) hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan menunjukkan e-modul berpredikat sangat baik (91,79%), (91,11%) dan (90,19%). (3) e-modul yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar IPS. Ini berarti bahwa e-modul terbukti efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

Kata-kata kunci: *E-Modul, Kontekstual, Hannafin & Peck, pengembangan*

Abstract

This research is motivated by the problems of the low IPS learning outcomes student at SMP Negeri 2 Tabanan . This study aims to (1) know the E-Module development process with contextual approach (2) to know the validity of E-Module with contextual approach (3) to know the effectiveness of E-Modules developed. The development model used is the Hannafin and Peck model. The data collected in this study are quantitative data in the form of pretest, posttest and qualitative scores in the form of suggestions, inputs and criticisms of media improvement. Methods of data collection used are observation methods, recording documents, questionnaires and tests. The results of the study are as follows. (1) the development of e-modules with the Hannafin and Peck model includes three stages namely needs assessment, design, development and implementation. (2) e-modules with contextual approach developed valid with: (a) the results of expert review of subject content showed that e-modules were very good (94.20%), (b) the results of e-module expert reviews showed that the products were very good (98%), (c) the results of the review of learning design experts showed that e-modules were good (88.80%), (d) results of individual trials, small group trials and field trials showed that e-modules were very good (91.79%) (91.11%) and (90.19%). (3) e-modules developed effectively improve social

studies learning outcomes. This means that e-modules have proven to be effective in significantly improving social studies learning outcomes.

Keywords: E-Module, Contextual, Hannafin & Peck, Development

PENDAHULUAN

Pada era persaingan global saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat melalui berbagai inovasi-inovasi yang semakin maju seiring dengan perkembangan zaman. Kemajuan di dalam bidang pengetahuan dan teknologi telah memberikan pengaruh besar terhadap bidang pendidikan. Pembaharuan di dalam bidang pendidikan telah membawa pengaruh terhadap sikap, perilaku, dan nilai-nilai pada individu dan masyarakat. Untuk mencapai kemajuan dalam dunia pendidikan sangat diperlukan strategi yang tepat untuk memecahkan masalah dengan memperhatikan komponen-komponen yang mendukung seperti materi, metode, sarana dan prasarana, serta evaluasi.

Teknologi pendidikan dirancang untuk membantu memecahkan permasalahan pendidikan, sehingga mampu memberikan manfaat dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Pendidikan di rancang untuk mencapai kepribadian individu yang lebih baik. Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan, "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara".

Teknologi Pendidikan memberi pengetahuan kepada guru tentang bagaimana cara mendidik yang baik antara lain metode dalam pembelajaran. Menurut Association for Educational Communication and Technology (AECT)

(dalam Nurdyansyah, 2017) "teknologi pendidikan adalah studi dan praktek etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan/memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat". Menurut Barbara (dalam Riana, 2008) "teknologi pendidikan adalah teori dan praktek dalam hal desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi terhadap sumber dan proses untuk belajar". Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa teknologi pendidikan adalah suatu cara untuk memfasilitasi belajar dalam meningkatkan kinerja dalam hal mendesain, pengembangan pengelolaan dan evaluasi dengan tepat.

Kegiatan belajar mengajar tidak semua peserta didik mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama apalagi dengan dalam mata pelajaran IPS yang pelajarannya cenderung bersifat hafalan. "Belajar suatu proses yang dialami oleh siswa, sukses atau tidaknya proses belajar tersebut tergantung pada banyak faktor, salah satu dari sekian banyak faktor adalah waktu belajar mereka" (Lestari, 2015:119).

Cepat lambatnya daya serap peserta didik terhadap pelajaran tergantung pada waktu pembelajaran yang tepat yang diberikan oleh guru di sekolah dengan bantuan metode yang mempermudah siswa untuk memahami pembelajaran. Waktu belajar pagi adalah saat dimana seorang siswa belajar bermakna, yang dilakukan antara pukul 06.30 sampai pukul 12.00. Pagi hari adalah saat dimana suasana masih segar dan tidak panas, sehingga banyak siswa yang lebih memilih belajar pada pagi hari dengan alasan lebih segar sehingga bisa lebih konsentrasi khususnya untuk belajar. Siang hari adalah saat dimana kondisi siswa sudah mengantuk dan lelah karena pada pagi hari sudah beraktifitas ditambah

lagi udara sudah panas, sehingga banyak siswa yang sudah tidak berkonsentrasi lagi belajar pada siang hari (Lestari, 2015). Waktu belajar siswa sangat mempengaruhi nilai dan daya serap siswa terhadap suatu pelajaran.

Sehingga tidak jarang dijumpai bila saat siang hari pada jam pelajaran IPS siswa sudah mulai tidak memperhatikan pembelajaran dikarenakan bosan dan jenuh jika terlalu lama belajar di sekolah sehingga menyebabkan nilai belajar siswa kurang maksimal karena sudah tidak berkonsentrasi belajar. Mata pelajaran IPS merupakan matapelajaran yang cenderung bersifat hafalan dalam penerapannya.

Surahman (2017:3) menyatakan, "IPS adalah studi integratif tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu dengan segala aktivitasnya. Dalam rumusan yang lain, IPS merupakan kajian yang terkait dengan kehidupan sosial kemasyarakatan beserta lingkungannya untuk kepentingan pendidikan dan pembentukan para pelaku sosial". Dengan demikian mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang sangat berkaitan erat dengan kehidupan sosial di masyarakat.

Seorang pendidik harus dapat memberikan contoh yang tepat terkait dalam mata pelajaran IPS, seorang pendidik harus dapat mengaitkan contoh-contoh dalam pembelajaran dengan dunia sosial yang nyata sehingga peserta didik dapat mudah memahami mata pelajaran IPS sehingga tidak cepat membosankan.

Seorang pendidik harus mampu mengaitkan contoh dalam pembelajaran dengan dunia nyata, pendidik tersebut harus menerapkan pendekatan kontekstual sehingga dapat membantu siswa dengan mudah memahami dan mengingat pelajaran karena contoh yang diambil tidak jauh dengan contoh yang ada dalam kehidupan sosial yang nyata. Johnson (dalam Rahmi, 2014:162) mengartikan pembelajaran kontekstual sebagai suatu proses pembelajaran yang bertujuan membantu siswa melihat makna dalam

bahan pelajaran yang mereka pelajari dengan cara menghubungkannya dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari, yaitu dengan konteks kehidupan pribadi, sosial dan budayanya.

Untuk mengatasi kejenuhan peserta didik saat mengikuti pelajaran IPS di sekolah memerlukan strategi yang tepat. Salah satu strategi yang tepat yaitu dengan menggunakan bahan ajar yang fleksibel yang dapat di pelajari di sekolah dengan dijelaskan oleh guru dan di rumah secara praktis dengan mandiri. Bahan ajar dapat dikatakan fleksibel apabila bahan ajar tersebut dapat digunakan di mana saja dan kapan saja tidak memikirkan tempat dan waktu penggunaan bahan ajar tersebut. Salah satu bahan ajar yang bersifat fleksibel yaitu E-Modul. Karena bahan ajar berupa E-Modul dapat dipelajari di sekolah dengan dibahas bersama guru serta dapat pula dipelajari di rumah secara mandiri.

Menurut Arsyad (dalam Hafzah, 2016) E-Modul merupakan media pembelajaran berbasis komputer, komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran, karena dapat memberikan iklim yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan program yang digunakan.

Dari berbagai uraian di atas nampak jelas waktu belajar di sekolah bila hingga siang hari sangat mempengaruhi semangat belajar siswa maka diperlukan pengajaran peran media berupa bahan ajar elektronik yang dapat membantu keberlangsungan pembelajaran yang bersifat afektif, lebih individual dikarenakan dapat dipelajari dimana saja dan tidak membuat siswa bosan mempelajarinya.

Pengajaran merupakan sebagai perantara atau alat untuk memudahkan proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien. Jika diambil formasi pendapat "pengajaran adalah alat atau metodik atau

teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah” (Syukur, 2004 : 125).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 2 Tabanan, diperoleh informasi mengenai proses pembelajaran yang selama ini berlangsung. Siswa merasa bosan dengan sumber belajar yang ada di sekolah yaitu hanya menggunakan buku paket dan cenderung hanya mendengarkan ceramah dari guru. Belum terpenuhinya hasil belajar di SMP Negeri 2 Tabanan karena kurang termotivasinya siswa dalam proses belajar. Ditambah lagi dengan sumber belajar siswa di sekolah belum bervariasi hanya menggunakan buku paket dan LKS sehingga pembelajaran secara mandiri kurang terasa menyenangkan. Kurangnya sumber belajar yang bervariasi di sekolah juga diakibatkan karena guru IPS memiliki keterbatasan waktu untuk mengembangkan media pembelajaran.

Disamping itu guru masih menggunakan metode belajar konvensional. Pembelajaran konvensional seperti penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran belum memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan bernalar secara kritis karena dalam pembelajaran menggunakan metode ceramah siswa kurang diberikan kesempatan untuk mengeluarkan pendapat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan di atas, untuk membangkitkan gairah belajar siswa perlu digunakan pendekatan-pendekatan dalam pembelajaran, seperti penggunaan pendekatan kontekstual. Menurut Sagala (dalam Silvia, 2012) menyatakan bahwa “pendekatan kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan dengan penerapannya dalam kehidupan

sehari-hari”. Penggunaan pendekatan kontekstual sebagai upaya untuk membangkitkan gairah belajar siswa, sehingga siswa dapat belajar untuk memperoleh pengetahuan dan mengaitkannya dengan kehidupan nyata di lingkungannya.

Untuk menarik minat belajar siswa di dalam proses pembelajaran diperlukan media yang fleksibel dan mampu memberikan contoh secara nyata dan menarik sehingga siswa dapat mempelajarinya secara mandiri di rumah apabila pada saat pembelajaran di sekolah siswa kurang fokus belajar dan tidak bisa memahami materi yang disampaikan secara maksimal.

Berdasarkan paparan tersebut, maka dalam penelitian ini dicoba untuk mengembangkan *E-Modul* berpendekatan Kontekstual pada mata pelajaran IPS kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2018/2019 di SMP Negeri 2 Tabanan.

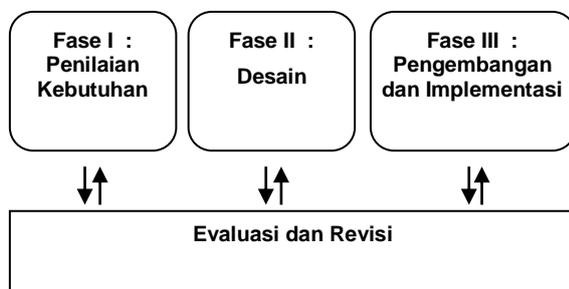
Sejalan dengan pemaparan di atas rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimanakah rancang bangun *E-Modul* dengan model Hannafin and Peck dalam Mata Pelajaran IPS siswa kelas VIII semester genap di SMP Negeri 2 Tabanan tahun pelajaran 2018/2019? (2) Bagaimanakah validitas *E-Modul* dengan model Hannafin and Peck dalam Mata Pelajaran IPS siswa kelas VIII semester genap di SMP Negeri 2 Tabanan tahun pelajaran 2018/2019, menurut hasil evaluasi para ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan? (3) Bagaimanakah efektivitas *E-Modul* dengan model Hannafin and Peck dalam Mata Pelajaran IPS siswa kelas VIII semester genap di SMP Negeri 2 Tabanan tahun pelajaran 2018/2019?

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu: (1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun *E-Modul* dengan model Hannafin and Peck dalam Mata Pelajaran IPS siswa kelas VIII semester genap di SMP Negeri 2 Tabanan tahun pelajaran 2018/2019. (2)

Untuk mendeskripsikan validitas *E-Modul* dengan model Hannafin and Peck dalam Mata Pelajaran IPS siswa kelas VIII semester genap di SMP Negeri 2 Tabanan tahun pelajaran 2018/2019, menurut hasil evaluasi para ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. (3) Untuk mengetahui efektivitas *E-Modul* dengan model Hannafin and Peck dalam Mata Pelajaran IPS siswa kelas VIII semester genap di SMP Negeri 2 Tabanan tahun pelajaran 2018/2019.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck. Model Hannafin and Peck melibatkan tiga fase utama, meliputi 1) menilai kebutuhan (*needs assessment*) program yang dibuat, 2) mendesain/merancang program (*design*), dan 3) mengembangkan dan mengimplementasikan program yang dibuat (*development/ implementation*). Pada masing-masing fase tersebut, melibatkan kegiatan evaluasi dan revisi" (Mahadewi & Yuda, 2015).



Gambar 1. Model Hannafin and Peck

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Hannafin and Peck (dalam Tegeh, dkk. 2014:12) "model Hannafin and Peck terdiri atas tiga langkah, yaitu penilaian kebutuhan (*need assessment*), desain (*design*), pengembangan dan implementasi (*development & implementation*), serta dalam setiap tahap melalui proses evaluasi dan revisi). Model ini tersusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dan sederhana dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan suatu sumber belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik

pembelajar yang dalam hal ini adalah peserta didik di SMP Negeri 2 Tabanan. Penelitian ini menggunakan tiga metode pengumpulan data untuk menjawab permasalahan mengenai rancang bangun pengembangan *E-Modul* IPS berpendekatan Kontekstual, kualitas hasil validasi *E-Modul* IPS berpendekatan Kontekstual serta efektivitas *E-Modul* IPS berpendekatan Kontekstual yaitu metode pencatatan dokumen, kuesioner/angket dan tes. Adapun penjabaran dari masing-masing metode adalah sebagai berikut. Metode pencatatan dokumen merupakan cara memperoleh data dengan cara mengumpulkan segala macam dokumen dan melakukan pencatatan secara sistematis.

Metode ini digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data serta mendeskripsikan laporan rancang bangun pengembangan produk *E-Modul* IPS berpendekatan Kontekstual. Pencatatan dokumen ini dimulai dari tahap analisis di SMP Negeri 2 Tabanan. Dokumen yang dikumpulkan adalah berupa, RPP, buku paket yang digunakan dalam proses pembelajaran serta catatan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan. Sebelum melakukan validasi produk terlebih dahulu melakukan uji coba instrument pengumpulan data. Pada instrumen soal-soal tes tipe pilihan ganda sebelum digunakan ke lapangan maka diteliti dulu kualitasnya, dengan memenuhi kualitas isinya, maka terhadap instrumen soal-soal tes tipe pilihan ganda ini dilakukan expert judgement oleh orang yang ahli di bidang IPS, setelah itu dilakukan uji coba instrumen untuk mengetahui kesahihan (validitas) dan keterandalannya (reliabilitas) dari instrument tersebut, karena kualitas instrumen harus memenuhi persyaratan penting yaitu: (1) validitas butir tes, (2) reliabilitas tes, (3) daya pembeda tes, dan (4) tingkat kesukaran butir tes.

Hasil yang diperoleh dari uji validitas butir tes adalah dari 40 butir soal 20 soal yang gugur dan 20 soal yang valid. Realibilitas tes berstatus sedang dan tingkat kesukaran tes berstatus sedang

serta daya beda butir tes dengan kriteria cukup baik.

Tabel 1. Hasil Uji Butir Soal
 (Sumber Data: Hasil Analisis Butir Soal, 2019)

Hasil Uji Coba Butir Soal	Hasil Validitas (%)	Keterangan
Realibilitas tes	0,57	Sedang
Tingkat kesukaran tes	0,49	Sedang
Daya beda tes	0,30	Cukup

Metode kuesioner/angket adalah metode yang digunakan untuk mengetahui kualitas produk dengan menguji validitas produk pada pengembangan *E-Modul* IPS berpendekatan Kontekstual. Instrumen yang digunakan untuk metode kuesioner dalam penelitian pengembangan ini adalah kuesioner. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dari ahli isi bidang studi atau ahli mata pelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli *E-Modul*, siswa saat uji coba perorangan, kelompok kecil dan saat uji lapangan. Metode tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes hasil belajar yaitu tes objektif atau pilihan ganda. Tes objektif atau pilihan ganda ini digunakan pada uji efektivitas produk hasil belajar siswa. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data, yaitu teknik analisis deksriptif kualitatif, teknik analisis deskriptif kuantitatif, dan teknik analisis statistik inferensial (uji-t).

Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) dilakukan uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas). Rumus untuk menghitung uji prasyarat dan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) adalah sebagai berikut. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran skor pada setiap variabel berdistribusi normal atau tidak, untuk itu dapat digunakan rumus Liliefors. Adapun rumusnya sebagai berikut.

Menurut Koyan (2012: 108) adapun cara yang dapat dilakukan untuk menguji normalitas suatu data dengan teknik liliefors. Jika $L_0 < L_t$, maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji homogenitas ini dilakukan untuk mencari tingkat kehomogenan secara dua pihak yang diambil dari kelompok-kelompok data terpisah dari satu sampel. Untuk menguji homogenitas varians data sampel digunakan uji Fisher (F) (Agung, 2016). Kriteria pengujian H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ yang berarti sampel homogen. Uji dilakukan pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang $n_1 - 1$ dan derajat kebebasan untuk penyebut $n_2 - 1$.

Teknik analisis yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah teknik analisis uji-t. Dasar penggunaan teknik uji-t ini adalah menggunakan dua perlakuan yang berbeda terhadap satu sampel (Agung 2016). Pada penelitian ini akan menguji perbedaan hasil belajar IPS sebelum dan sesudah menggunakan *E-Modul* terhadap satu kelompok, yang menggunakan rumus uji-t berkorelasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dibahas tiga hal pokok, yaitu (1) proses pengembangan e-modul berpendekatan Kontekstual (2) validitas e-modul berpendekatan kontekstual (3) efektivitas e-modul berpendekatan kontekstual.

Analisis kebutuhan dilakukan sebagai tahapan awal dalam mengembangkan *E-*

Modul. Tahap analisis kebutuhan ini dilakukan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Tabanan. Seorang guru dalam pembelajaran di kelas harus mampu mendorong siswanya untuk memiliki kemampuan belajar secara mandiri tanpa harus terpaku dengan guru dalam belajar. Namun kenyataannya berdasarkan hasil observasi pada siswa, masih terdapat beberapa siswa di kelas VIII A yang belum mampu untuk belajar secara mandiri dan hanya mendengarkan ceramah dari guru saja.

Perancangan desain *E-Modul* dilakukan dengan pembuatan peta konsep *E-Modul*. Selanjutnya dilanjutkan dengan membuat kerangka *E-Modul* yang terdiri dari tiga komponen utama yaitu : (1) sebelum memulai materi, (2) saat pemberian materi, (3) setelah penyampaian materi. Dilanjutkan dengan menetapkan desain tampilan *E-Modul*, menyusun RPP, membuat instrumen penilaian. Setelah itu dilanjutkan dengan tahap ke tiga yaitu pengebangan *E-Modul* dan implementasi.

⁽¹⁾Uji Ahli Isi Mata Pelajaran. Produk *e-modul* dinilai oleh seorang ahli isi sekaligus sebagai guru mata pelajaran IPS. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli isi mata pelajaran, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaiannya sebesar 94,2% berada pada kualifikasi sangat baik.

⁽²⁾Uji Ahli Desain Pembelajaran. Produk *E-Modul* ini diujikan kepada seorang ahli desain pembelajaran. Berdasarkan hasil penilai dari ahli desain pembelajaran, setelah dikonversikan dengan tabel konversi persentase tingkat pencapaiannya sebesar 88,8% berada pada kualifikasi baik.

⁽³⁾Uji Ahli *E-Modul* diujikan kepada seorang ahli *E-Modul*. Berdasarkan hasil

penilaian dari ahli *E-Modul*, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaiannya sebesar 98%, berada pada kualifikasi sangat baik.

⁽⁴⁾Uji Coba Perorangan. Sebagai subjek dari uji coba perorangan ini adalah siswa kelas VIIIA di SMP Negeri 2 Tabanan berjumlah 3 (tiga) orang dengan hasil penilaian rerata persentase = $275,4 : 3 = 91,8\%$. Rerata persentase 91,8 % ini berada pada kualifikasi sangat baik.

⁽⁵⁾Uji Coba Kelompok Kecil berjumlah 12 (dua belas) orang dengan hasil penilaian rerata persentase = $820,0 : 12 = 91,1\%$. Rerata persentase 91,1 % ini berada pada kualifikasi sangat baik.

⁽⁶⁾Uji Coba Lapangan berjumlah 29 orang dengan hasil penilaian rerata persentase = $2615,4 : 29 = 90,18\%$. Rerata persentase 90,18% ini berada pada kualifikasi sangat baik.

Revisi pengembangan produk. Dalam pengembangan produk *e-modul* ini melalui enam tahapan yaitu (1) ahli isi mata pelajaran, (2) ahli *e-modul*, (3) ahli desain pembelajaran, (4) uji coba perorangan, (5) uji coba kelompok kecil, (6) uji coba lapangan. Dalam ke enam tahapan revisi tersebut, ada sedikit revisi dan ada beberapa masukan serta saran dari para ahli dan subjek uji coba.

Berdasarkan nilai pretest dan posttest 29 orang siswa tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkorelasi. Rata-rata nilai pretest adalah 56,72 dan rata-rata nilai posttest adalah 85,89. Berdasarkan hasil uji-t diperoleh t hitung = 16,57 untuk db = 56 dan taraf signifikan 5% t tabel = 2,000. Hasil analisis statistik uji-t diperoleh t hitung = 16,57, sedangkan t-tabel dengan db = $(n_1 + n_2) - 2 = 56$ pada taraf signifikansi 5% = 2,000. Hasil ini menunjukkan bahwa t-hitung > t- tabel.

Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa H1 yang menyatakan bahwa E-Modul berpendekatan Kontekstual efektif diterapkan dalam mata pelajaran IPS siswa kelas VIII A Tahun Pelajaran 2018/2019 di SMP Negeri 2 Tabanan. Oleh karena t hitung $>$ t tabel, maka dapat

disimpulkan bahwa nilai posttest lebih baik atau bagus dibandingkan dengan nilai pretest. Modul IPS berpendekatan Kontekstual efektif dalam membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS tahun pelajaran 2018/2019.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Produk
 (Sumber Data: Hasil Analisis Instrumen, 2019)

Subjek Uji Coba Multimedia Interaktif	Hasil Validitas (%)	Keterangan
Ahli isi mata pelajaran	94,2	Sangat baik
Ahli desain pembelajaran	88,8	Sangat baik
Ahli media pembelajaran	98	Baik
Uji coba perorangan	91,8	Sangat baik
Uji coba kelompok kecil	91,1	Sangat baik
Uji coba lapangan	90,18	Sangat baik

Penelitian pengembangan E-Modul IPS berpendekatan Kontekstual pada materi Kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia untuk siswa SMP kelas VIII A semester genap di SMP Negeri 2 Tabanan.

Langkah-langkah pengembangan E-Modul menggunakan model penelitian Hannafin and Peck. Pemilihan model Hannafin dan Peck didasarkan atas pertimbangan bahwa model ini berorientasi produk pembelajaran. Di samping itu model Hannafin dan Peck merupakan model desain pembelajaran yang penyajiannya dilakukan secara sederhana, sehingga tidak memerlukan waktu lama, mulai dari analisis kebutuhan, desain atau perancangan, pengembangan dan implementasi (Kurniawan, 2016).

Media E-Modul IPS berpendekatan Kontekstual dikatakan efektif dalam pembelajaran karena E-Modul memperoleh kualifikasi sangat baik dikarenakan penyajian materi sesuai dengan tuntutan kompetensi inti, kompetensi dasar, silabus dan RPP yang digunakan. Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran sangat penting dalam

pembuatan media, ini sejalan dengan pendapat ahli bahwa dalam menilai aspek isi perlu memperhatikan Desain Tujuan Pembelajaran, kompetensi dan indikator. Sebuah pembelajaran yang baik, justru bertolak dari tujuan yang jelas. Tujuan yang jelas, akan menjadi acuan dalam setiap proses pembelajaran yang dilangsungkan, demikian pula sebaliknya. Tujuan pembelajaran dalam kurikulum berbasis kompetensi dikembangkan selanjutnya menjadi Kompetensi dan Indikator pembelajaran (Arif, 2018). Selain itudeskripsiyang panjang akan mudah dipahami bila disertai dengan gambar yang mendukung sejalan dengan teori Sudarma, dkk (2015:20) deskripsi yang panjang dan abstrak akan lebih mudah dipahami bila dibandingkan dengan kata-kata. Gambar juga akan memudahkan orang untuk mengingat pesan atau materi yang disajikan dalam suatu media. Gambar yang disertakan dalam sebuah pesan mesti relevan dengan isi pesan yang disampaikan. Pesan yang disampaikan dengan gambar memberikan kemudahan memahami suatu konsep sehingga tidak salah persepsi dan mudah

untuk diingat. Kesesuaian keterangan gambar dengan gambar juga sangat mempengaruhi kejelasan dari sebuah pesan yang disampaikan dalam sebuah media. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Sudarma, dkk., (2015:18) salah satu prinsip mendesain gambar dalam sebuah media yaitu dengan memberikan kejelasan petunjuk atau keterangan untuk menginterpretasikan agar tidak terjadi salah persepsi.

Selain gambar, penggunaan video sebagai sumber belajar memberikan satu pengalaman baru kepada siswa. Video pembelajaran dapat membawa siswa ke mana saja, terutama sekali jika tempat atau peristiwa yang ditayangkan itu terjadi di luar angkasa ataupun peristiwa yang ditayangkan sudah terjadi di masa lampau. Menurut Sudatha dan Tegeh (2015:42), keuntungan menggunakan video adalah dapat menunjukkan situasi yang nyata kepada siswa sehingga siswa dapat melihat gambar yang terbaik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut.

Pertama, rancang bangun *E-Modul* dikembangkan pada semua tahapan dari model pengembangan Hannafin dan Peck. Tahapan pengembangan menggunakan model Hannafin and Peck yaitu penilaian kebutuhan, desain/perancangan, dan pengembangan dan implementasi

Kedua, kelayakan hasil subjek uji coba, lapangan dan efektifitas media pengembangan *E-Modul* pada (1) ahli desain pembelajaran berpredikat baik (88,8%), (2) ahli isi mata pelajaran berpredikat sangat baik (94,2%), (3) ahli *E-Modul* berpredikat sangat baik (98%), (4) uji coba perorangan berpredikat

sangat baik (91,8%), (5) uji coba kelompok kecil berpredikat sangat baik (91,1%), dan (6) uji coba lapangan berpredikat sangat baik (90,18%).

Ketiga, rata-rata nilai pretest adalah 56,7 dan rata-rata nilai posttest adalah 85,9. Setelah dilakukan penghitungan secara manual diperoleh hasil t hitung sebesar 25,890. Kemudian harga t hitung dibandingkan dengan harga pada t tabel dengan $db = n_1 + n_2 - 2 = 29 + 29 - 2 = 56$. Harga t tabel untuk db 56 dan dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) adalah 2,000. Hasil analisis statistik uji-t diperoleh t hitung = 16,57, sedangkan t-tabel dengan $db = (n_1 + n_2) - 2 = 56$ pada taraf signifikansi 5% = 2,000. Hasil ini menunjukkan bahwa t-hitung > t-tabel. Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa H_1 yang menyatakan bahwa *E-Modul* berpendekatan Kontekstual efektif diterapkan dalam mata pelajaran IPS siswa kelas VIII A Tahun Pelajaran 2018/2019 di SMP Negeri 2 Tabanan.

Saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan *E-Modul* ini dikelompokkan menjadi empat, yaitu:

Kepada siswa disarankan siswa dapat memanfaatkan *E-Modul* IPS berpendekatan Kontekstual yang dikembangkan oleh peneliti dengan baik sebagai media pembelajaran untuk bahasan IPS kelas VIII khususnya pada mata pelajaran IPS semester genap. Disarankan *E-Modul* ini tidak hanya dapat dimanfaatkan di sekolah saja, namun dapat dimanfaatkan dimana saja dan kapan saja pada saat siswa ingin belajar secara mandiri.

Kepada guru disarankan agar menggunakan *E-Modul* pada mata pelajaran IPS, mengingat dengan menggunakan *E-Modul* minat dan motivasi siswa dalam belajar lebih

meningkat. Disarankan juga kepada guru agar dapat mengembangkan *E-Modul* sejenis secara sendiri, sebab dengan dikembangkannya *E-Modul* sesuai dengan pembelajaran yang guru inginkan, maka akan dapat mengatasi permasalahan keterbatasan media dalam pengelolaan proses pembelajaran.

Kepada sekolah disarankan agar guru-guru dapat mengembangkan kreativitas dan lebih mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar melalui model-model pembelajaran yang inovatif. Selain itu pihak sekolah juga harus menambah sarana dan prasarana penunjang proses pembelajaran agar proses pembelajaran nantinya lebih efektif dan mampu menambah daya tarik siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Kepada peneliti lain disarankan agar hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi melakukan penelitian sejenis yang bersifat pengembangan lebih lanjut dan lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses pembuatan skripsi ini, sangat banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini diucapkan terimakasih yang tulus dan sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

- 1) Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons.selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas berbagai kebijakannya sehingga studi ini dapat terselesaikan.
- 2) Dr. I Made Tegeh, M.Pd., sebagai Wakil Dekan I yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian.
- 3) Prof. Dr. A. A. Gede Agung, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini.
- 4) Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.P.d., selaku pembimbing II dan Koordinator Program Studi yang telah

banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini.

- 5) I Gede Darmika, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala SMP Negeri 2 Tabanan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
- 6) Siswa-siswi Kelas VIIIA di SMP Negeri 2 Tabanan yang telah dengan tekun berpartisipasi dan mengikuti secara langsung penelitian ini.
- 7) Semua pihak yang turut membantu penyelesaian skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. 2016. *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Arif, S., dan Yanawati. 2018. *Pengantar Desain Pembelajaran*. Jambi: Pustaka Ma'Arif Press.
- Hafzah, Nadya R. J. dkk. 2016. "Penerapan Media Pembelajaran Modul Elektronik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Mekanik". *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol. 3, No. 1, Juni 2016.
- Koyan, I. W. 2012. *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Lestari, I. 2015. "Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika". *Jurnal Formatif*. Vol 3(2): 115-125.
- Mahadewi, L. P. P. dan Adrianus. I W. I. Y. S. 2015. *Text Based Programing*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nurdyansyah, N. 2017. *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah. Sidoarjo.

- Kurniawan, U. 2016. "Pengembangan Multimedia Ular Tangga Model Hannafin Dan Peck Untuk Meningkatkan Hasil Belajarmata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas VIII Semester Genap Di SMP Negeri 6 Singaraja Tahun Pelajaran 2015/2016". *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. Volume : 5.
- Rahmi, A. 2014. "Penerapan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Gaya Magnet di Kelas V SDN 2 Labuan Lobo Toli-Toli". *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol. 4 No. 9 ISSN 2354-614X.
- Riana, C. 2008. *Peranan Teknologi dalam Pembelajaran*. Universitas Indonesia. Jakarta.
- Silvia, Y. dkk. 2012. "Pembelajaran dengan Pendekatan Kontekstual Disertai Tugas Peta Pikiran Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematika Siswa". *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 1, No. 1 (2012).
- Sudarma, I. K., & dkk. 2015. *Desain Pesan Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudatha, I Gd. W. dan I M. Tegeh. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Surahman, E. (2017). "Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP". *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*. Volume 4, No 1, Maret 2017.
- Syukur, F. 2004. *Teknologi Pendidikan*. Semarang: Rasail.
- Tegeh, I. M. dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Undang Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Terdapat pada https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wpcontent/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf