

**PENGEMBANGAN *E-MODULE* EKONOMI PADA MATERI UANG DAN PERBANKAN UNTUK SISWA KELAS X A SMA NEGERI 1 PANGGUL TRENGGALEK TAHUN AJARAN 2014/2015**

**Nelvy Warsi Enggal Lestari  
Prih Hardinto  
Lisa Rokhmani**

**Abstract**

This research was implemented because of the burnout and boredom Economics students to receive lessons because teachers only use the lecture method without any other study variation and only rely on one textbook as a source of learning. In addition, many students are reluctant to read the text book because the book is less interesting and too many posts. SMA Negeri 1 Panggul Trenggalek have been had some enough electronic facilities, but it not used optimally by the teachers in learning process. The E-Module research and development model used is ADDIE. Model with five steps, that is analysis, design, development, implementation and evaluation. In the development of this Economics E Module involves the validation of material expert and media experts from Economics professor and lecturer who are competent in the learning media. In addition, the subject of the trial in this research are all students in Tenth Grade A that about of 32 students. The result of the research and validation of material expert and media expert shows that the Econimics E-Module on Money and Banking Material is fit for use. Based on the result of pre test and post test that was gave to students before and after using the Economics E-Module indicates that E-Module is effectively used to improve the students learning outcomes.

**Keywords:** Developing, Economics E-Module, Money and Banking

**PENDAHULUAN**

Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat pada abad ini berpengaruh terhadap kemajuan pendidikan khususnya di Indonesia. Dunia pendidikan dituntut untuk terus mengikuti alur perkembangan teknologi informasi yang semakin maju agar tercipta keselarasan terhadap kemajuan teknologi yang semakin tak terhindarkan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Dengan pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan, diharapkan akan menciptakan kegiatan

pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan kompetitif.

Berkaitan dengan modernisasi dan kemajuan teknologi saat ini, banyak inovasi yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran salah satunya adalah dengan memanfaatkan sistem *E-Learning*. Secara harfiah, *E-Learning* terdiri dari dua bagian yaitu singkatan dari *E* atau elektronika dan *Learning* yang berarti pembelajaran. Sehingga, *E-Learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika khususnya perangkat komputer. Sistem *E-Learning* menawarkan media audio-visual yang interaktif pada proses pembelajaran. Selain membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar, efek visual juga dapat membantu guru sebagai pendidik

Alamat Korespondensi:

Nelvy Warsi Enggal Lestari: Mahasiswa Jurusan Ekonomi Pembangunan

Email : nelvyenggal@yahoo.com

untuk menyampaikan informasi secara jelas kepada siswa. Arsyad (2002:30) mengemukakan bahwa pengajaran melalui media audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Dengan demikian, media audio-visual interaktif dapat mempermudah dan menambah tingkat keefektifan dalam sistem pembelajaran, dimana peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran secara detail.

Pada kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, seharusnya guru hanya berperan sebagai fasilitator, sedangkan peserta didik harus belajar secara mandiri serta membangun pengetahuannya sendiri agar mereka mudah untuk memahami materi. Penggunaan media audio-visual interaktif sudah diterapkan oleh berbagai lembaga pendidikan namun belum merata secara keseluruhan. Kegiatan pembelajaran konvensional di dalam kelas memang tidak bisa ditinggalkan, namun guru perlu memberikan variasi-variasi pembelajaran yang inovatif agar siswa lebih aktif dan kreatif. Salah satunya adalah penggunaan *E-Module* atau lebih dikenal dengan Modul Elektronik sebagai bahan ajar alternatif dan media pembelajaran interaktif.

*E-Module* atau modul elektronik mengadaptasi komponen-komponen yang ada pada modul konvensional (cetak). Modul sendiri merupakan media pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk

mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya. Munir (2011:7) mengartikan *E-Module* sebagai salah satu media pembelajaran bersifat individual yang sama dengan modul pembelajaran pada umumnya, namun *E-Module* disediakan dalam bentuk elektronik dengan melibatkan media berbasis komputer. Jika dilihat dari segi ekonomi, modul elektronik jelas lebih efisien karena memerlukan biaya produksi yang sedikit untuk pencetakan dan pengandaan.

Ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran dalam bidang ilmu sosial yang mempelajari aktivitas manusia yang berhubungan dengan proses produksi, distribusi, dan konsumsi terhadap suatu barang atau jasa. Memahami suatu Ilmu Ekonomi yang kompleks tidak akan cukup jika hanya mengandalkan pada satu sumber belajar saja, apalagi hanya terbatas pada penjelasan dari Guru Ekonomi. Ditambah lagi, tidak semua sekolah memiliki sumber belajar atau bahan ajar untuk pelajaran Ekonomi yang memadai. Pemanfaatan perkembangan teknologi yang ada saat ini dengan penggunaan modul elektronik dalam proses belajar mengajar dapat menjadi suatu alternatif bahan ajar yang dapat digunakan di sekolah maupun belajar mandiri bagi peserta didik.

SMAN 1 Panggul Trenggalek merupakan salah satu sekolah unggulan di Kecamatan Panggul, Kabupaten Trenggalek. Sekolah ini beralamat di Jalan Panglima Sudirman No. 87 Panggul-Trenggalek. Berdasarkan pengamatan awal, pemilihan SMAN 1 Panggul sebagai tempat penelitian karena masih belum dimanfaatkan

secara optimal perkembangan teknologi yang ada saat ini di sekolah tersebut. Sebenarnya, akses internet dan penyediaan bahan pendukung media pembelajaran telah tersedia, namun belum digunakan secara optimal. Guru masih selalu menerapkan pembelajaran konvensional di dalam kelas, sehingga peserta didik merasa cepat bosan dan kurang aktif. Ditambah lagi, buku paket yang ada masih kurang memadai untuk dapat memenuhi kebutuhan siswa yang terdiri dari beberapa kelas untuk mendapatkan pengetahuan tambahan.

## METODE

Metode dan model pengembangan *E-Module* Ekonomi sebagai sumber belajar mengadopsi model ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*). Penggunaan Model ADDIE dalam pengembangan ini adalah karena model ADDIE sederhana dan mudah dipelajari serta strukturnya yang sistematis.

Uji coba produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan siswa. Ahli materi pada pengembangan *E-Module* Ekonomi dilakukan oleh Dr. Imam Mukhlis, S.E., M.Si selaku Dosen Ekonomi di Universitas Negeri Malang, dan Drs. Supardi selaku Guru Ekonomi di SMA Negeri 1 Panggul Trenggalek. Sementara itu, ahli media dilakukan oleh Drs. Achmad Ali Wafa, M.Si selaku Dosen di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang yang berkompeten pada bidang media dan desain pembelajaran. Uji coba lapangan dilakukan pada seluruh siswa kelas X A di SMA Negeri 1 Panggul yang berjumlah 32 siswa.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan *E-Module* Ekonomi adalah angket dan tes hasil belajar. Angket yang digunakan menggunakan skala likert dengan kriteria skala 4 apabila *E-Module* baik dan layak, skala 3 apabila *E-Module* cukup baik dan cukup layak, skala 2 apabila *E-Module* kurang baik dan kurang layak, dan skala 1 apabila *E-Module* sangat kurang baik dan sangat kurang layak. Angket digunakan untuk mengumpulkan hasil *review* oleh ahli materi, ahli media, dan siswa. Jenis data yang didapat dari penelitian ini adalah data kuantitatif dari presentase hasil perhitungan angket dan data kualitatif dari kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, dan siswa. Sementara itu, tes hasil belajar berupa soal *pre test* dan *post test* dalam bentuk pilihan ganda untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi dengan menggunakan *E-Module* Ekonomi. Siswa dikatakan berhasil apabila nilai pada soal *pre test* dan *post test* telah mencapai KKM Ekonomi di SMA Negeri 1 Panggul Trenggalek, yaitu 74. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dengan analisis data kuantitatif skor angket dan tes hasil belajar dengan menggunakan uji normalitas, uji *paired sample t-test* dan *gain score*.

Soal *pre test* dan *post test* yang akan diberikan pada subjek uji coba divalidasi terlebih dahulu pada kelas validasi. Selain menggunakan uji validasi, juga dilakukan uji reliabilitas, uji daya beda soal dan

tingkat kesukaran soal untuk mengetahui kelayakan soal *pre test* dan *post test* sebagai alat ukur tes hasil belajar. Berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa soal *pre test* dan *post test* yang berjumlah 20 soal secara keseluruhan valid dengan kriteria hasil  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel (0,349). Sementara itu, pada uji reliabilitas didapatkan nilai *cronbach's alpha* sebesar  $0,907 >$   $0,6$  sehingga soal *pre test* dan *post test* telah reliabel dan bisa digunakan pada saat uji lapangan. Pada hasil perhitungan daya beda soal *pre test* dan *post test* diperoleh 1 soal dengan kriteria baik sekali dan 19 soal dengan kriteria baik. Sedangkan pada tingkat kesukaran soal, diperoleh hasil bahwa seluruh soal *pre test* dan *post test* dalam kriteria sedang (tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit). Berdasarkan pada keseluruhan hasil uji soal *pre test* dan *post test* dapat disimpulkan bahwa soal tersebut layak digunakan sebagai instrumen pengumpulan data hasil belajar siswa.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan validasi terhadap ahli materi dan ahli media, dilakukan uji coba lapangan terhadap siswa. Uji coba *E-Module* yang telah dikembangkan dilaksanakan pada bulan Februari sampai Maret 2015 kepada seluruh siswa kelas X A di SMA Negeri 1 Panggul Trenggalek. Hasil uji yang telah dilakukan terhadap ahli materi, ahli media dan siswa (uji lapangan) diperoleh data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari penilaian ahli berdasarkan angket tertutup. Aspek penilaian *E-Module* untuk ahli materi ditinjau dari aspek: (1) Penyajian

materi, (2) Balikan (*feedback*), dan (3) Soal latihan (evaluasi).

**Tabel 1. Rata-Rata Persentase Validasi Materi**

N o.	Aspek yang dinilai	Rata-Rata Persentase	Kriteria Validitas	Keterangan
1.	Penyajian	86,11 %	Layak	Tidak perlu revisi
2.	materi	81,25 %	Layak	Tidak perlu revisi
3.	Balikan ( <i>feedback</i> )	84,38 %	Layak	Tidak perlu revisi
	Soal latihan (evaluasi)			Tidak perlu revisi
	<b>Jumlah Rata-Rata</b>	<b>85%</b>	<b>Layak</b>	<b>Tidak perlu revisi</b>

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi didapatkan rata-rata persentase kelayakan produk sebesar 85% dengan uraian sebagai berikut: (1) aspek penyajian materi dengan persentase kelayakan sebesar 86,11%, (2) aspek balikan (*feedback*) dengan persentase kelayakan sebesar 81,25%, dan (3) aspek soal latihan (evaluasi) dengan persentase kelayakan sebesar 84,38%.

Aspek penilaian media pembelajaran untuk ahli media ditinjau dari aspek: (1) Bahan penarik perhatian, (2) Penyajian materi, (3) Keinteraktifan, dan (4) Soal latihan (evaluasi).

**Tabel 2. Rata-Rata Persentase Validasi Media**

N o.	Aspek yang dinilai	Rata-Rata Persentase	Kriteria Validitas	Keterangan
1.	Bahan Penarik	89%	Layak	Tidak perlu revisi
2.		29%		

3.	Perhatian	100%	Laya k	Tidak perlu revisi
4.	Penyajian materi	87,5%	Laya k	Tidak perlu revisi
	Keinteraktifan	100%	Laya k	Tidak perlu revisi
	Soal latihan (evaluasi)			Tidak perlu revisi
<b>Jumlah Rata-Rata</b>		<b>92,65 %</b>	<b>Laya k</b>	<b>Tidak perlu revisi</b>

Validasi kepada ahli media telah dilakukan selama 2 kali karena mengalami revisi. Persentase kelayakan produk hasil validasi media sebelum revisi adalah sebesar 72,37%. Setelah melakukan revisi produk, didapatkan rata-rata persentase kelayakan produk dari ahli materi sebesar 92,65% dengan beberapa uraian aspek, yakni aspek bahan penarik perhatian persentase kelayakan sebesar 89,29%, persentase kelayakan aspek penyajian materi sebesar 100%, persentase kelayakan aspek keinteraktifan sebesar 87,5%, dan persentase kelayakan aspek soal latihan (evaluasi) sebesar 100%.

Setelah dilakukan validasi dan penilaian terhadap *E-Module* Ekonomi oleh dua orang ahli, yakni ahli materi dan ahli media, selanjutnya dilakukan uji coba produk *E-Module* Ekonomi pada uji coba lapangan. Hasil dalam uji coba produk *E-Module* Ekonomi pada materi Uang dan Perbankan diperoleh dari berbagai aspek yang terdiri dari (1) aspek bahan penarik perhatian, (2) penyajian materi, (3) balikan (*feedback*), (4) keinteraktifan, (5) soal latihan (evaluasi), dan (5) keefektifan. Uji coba lapangan ini dilakukan pada 32 siswa kelas X A di SMA Negeri 1

Panggul dengan maksud untuk menilai tingkat keefektifan dan kemenarikan *E-Module* Ekonomi pada materi Uang dan Perbankan.

**Tabel 3. Rata-Rata Persentase Uji Coba Lapangan**

No.	Aspek yang dinilai	Rata-Rata Persentase	Kriteria Validitas	Keterangan
1.	Bahan Penarik Perhatian	89,08%	Layak	Tidak perlu revisi
2.	Penyajian materi	89,85%	Layak	Tidak perlu revisi
3.	Balikan ( <i>feedback</i> )	91,08%	Layak	Tidak perlu revisi
4.	Keinteraktifan	92,71%	Layak	Tidak perlu revisi
5.	Soal latihan (evaluasi)	91,60%	Layak	Tidak perlu revisi
6.	Keefektifan			Tidak perlu revisi
<b>Jumlah Rata-Rata</b>		<b>90,29 %</b>	<b>Layak</b>	<b>Tidak perlu revisi</b>

Melalui uji coba lapangan yang dilakukan pada 32 siswa kelas X A di SMA Negeri 1 Panggul, didapatkan rata-rata persentase kemenarikan produk *E-Module* Ekonomi sebesar 90,29%. Dengan uraian dari berbagai aspek antara lain dari aspek bahan penarik perhatian persentase kelayakan sebesar 89,08%, persentase kelayakan aspek penyajian materi sebesar 89,71%, persentase kelayakan aspek balikan (*feedback*) sebesar 89,85%, persentase kelayakan aspek keinteraktifan

sebesar 91,08%, persentase kelayakan aspek soal latihan (evaluasi) sebesar 92,71%, dan persentase kelayakan keefektifan sebesar 91,60%.

Selanjutnya untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *E-Module* Ekonomi, diberikan soal *pre test* pada awal pertemuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa terhadap materi yang akan disampaikan dan *post test* di akhir pertemuan. Setelah dilakukan penilaian, ada peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *E-Module* Ekonomi. Nilai *post test* siswa secara keseluruhan sudah mencapai Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) mata pelajaran Ekonomi yang telah ditentukan di SMA Negeri 1 Panggul yaitu sebesar 74 dengan nilai tertinggi adalah 95 pada *post test* dan nilai terendah adalah 50 pada *pre test*. Secara umum, seluruh nilai *pre test* siswa masih berada di bawah KKM, meskipun ada yang hampir mencapai KKM. Hal tersebut dikarenakan siswa belum mendapatkan pembelajaran dari materi yang akan disampaikan. Setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan *E-Module* Ekonomi, hasil belajar siswa meningkat pada *post test*.

Dari tabel nilai *pre test* dan *post test* siswa, dapat dilihat bahwa rata-rata presentase tingkat nilai keseluruhan sebesar 41,73% dengan peningkatan rata-rata hasil nilai *pre test* dari 58,28 menjadi 82,34 pada nilai *post test*. Dengan melihat hasil belajar pada tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa pada *pre test* dan *post test* yang sudah sesuai dengan KKM yang berlaku di SMA Negeri 1 Panggul, sehingga kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan *E-*

*Module* Ekonomi baik untuk diterapkan.

Berdasarkan tabel pada hasil validasi oleh ahli materi, diperoleh perhitungan rata-rata persentase dari keseluruhan aspek dengan persentase kelayakan sebesar 85% dengan kualifikasi layak digunakan. Sehingga dapat dinyatakan bahwa materi pada *E-Module* Ekonomi layak digunakan sebagai sumber belajar.

Sementara itu, berdasarkan analisis data dari ahli media diperoleh hasil bahwa ahli media menyatakan *E-Module* Ekonomi ini sudah layak digunakan dengan persentase kelayakan sebesar 92,65%. Sedangkan berdasarkan pada tabel dari hasil uji coba lapangan terhadap 32 siswa kelas X A di SMA Negeri 1 Panggul, ada 2 siswa yang menyatakan bahwa *E-Module* Ekonomi menarik, sedangkan 30 siswa lainnya menyatakan bahwa *E-Module* Ekonomi sangat menarik dengan persentase kelayakan masing-masing siswa yang terdapat pada tabel. Rata-rata persentase kelayakan media dari 32 siswa diperoleh persentase kelayakan sebesar 90,29%, sehingga dapat disimpulkan bahwa *E-Module* Ekonomi ini sangat layak digunakan sebagai bahan ajar yang nantinya bisa digunakan sebagai bahan ajar dan media pembelajaran di dalam kelas maupun bahan ajar mandiri bagi siswa.

Hasil perolehan nilai *pre test* dan *post test* siswa dianalisis dengan menggunakan uji normalitas, uji *paired sample t-test* dan *gain score*. Uji normalitas merupakan syarat uji untuk melihat apa variabel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas nilai *pre test* maupun *post test* siswa digunakan *Kolmogorof Smirnov Test*. Salah satu syarat suatu data

berdistribusi normal adalah nilai  $\text{sig} > \alpha$  (0,05). Berdasarkan pada uji normalitas dengan menggunakan *SPSS 17 for Windows* diperoleh hasil *Asymp. Sig. (2-tailed)* pada data *pre test* menunjukkan nilai signifikansi ( $\alpha$ ) sebesar  $0,327 > 0,05$ , sedangkan pada data *post test* menunjukkan nilai signifikansi ( $\alpha$ ) sebesar  $0,132 > 0,05$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pada nilai *pre test* dan *post test* berdistribusi normal.

Selain menggunakan uji normalitas juga digunakan uji *paired sample t-test* untuk menentukan apakah ada perbedaan antara dua sampel yang saling berhubungan, yaitu untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara hasil belajar sebelum menggunakan *E-Module* Ekonomi (*pre test*) dan hasil belajar sesudah menggunakan *E-Module* Ekonomi (*post test*). Setelah memberikan *pre test* dan *post test* kepada siswa, hasil dari nilai *pre test* dan *post test* tersebut dianalisis dengan menggunakan Uji *Paired Sample T-Test* dengan bantuan *SPSS 17 For Windows* dengan syarat sebagai berikut :

- 1) Apabila Signifikansi ( $\text{sig.}$ )  $> 0,05$ , maka tidak ada perbedaan hasil belajar pada *pre test* dan *post test*
- 2) Apabila Signifikansi ( $\text{sig.}$ )  $< 0,05$ , maka ada perbedaan hasil belajar pada *pre test* dan *post test*

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* dengan bantuan *SPSS 17 for Windows*, nilai *pre test* dan *post test* pada *Sig. (2-tailed)* menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  yang berarti bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara nilai *pre test* dan *post test* siswa. Dengan demikian, berdasar pada hasil tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan *E-Module* Ekonomi sebagai bahan ajar dan media

pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga bisa disimpulkan bahwa *E-Module* Ekonomi sudah layak digunakan dan bisa meningkatkan hasil belajar.

*Gain Score* digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan *E-Module* Ekonomi pada Materi Uang dan Perbankan dengan menganalisis hasil soal *pre test* dan *post test*. Berdasarkan hasil *pre test* dan *post test*, dapat diketahui bahwa rata-rata hasil *pre test* adalah sebesar 58,28, sedangkan rata-rata hasil *post test* adalah 82,34 dengan nilai maksimum 95. Setelah dilakukan penghitungan dengan rumus *gain score*, hasil yang diperoleh adalah sebesar  $0,75 > 0,7$ . Sehingga, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *E-Module* Ekonomi dalam kegiatan pembelajaran sangat efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, didapatkan simpulan yang dipaparkan sebagai berikut : *E-Module* Ekonomi yang dikembangkan ini mempunyai keunggulan dibandingkan dengan modul cetak Ekonomi pada umumnya, selain lebih efisien biaya dan waktu, *E-Module* Ekonomi lebih interaktif dengan siswa sehingga pembelajaran di dalam kelas bisa lebih aktif dan efektif.

Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, data perlu diolah dan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif presentase. Berdasarkan data hasil analisis dari ahli media, ahli materi dan uji coba lapangan dengan

menggunakan analisis deskriptif persentase, diperoleh hasil bahwa produk *E-Module* Ekonomi ini layak digunakan oleh siswa dan pengguna lain dengan rincian rata-rata persentase kelayakan materi dari validasi ahli materi sebesar 85% rata-rata persentase kelayakan media dari validasi ahli media sebesar 92,65% dan rata-rata persentase kelayakan media dari 32 siswa diperoleh persentase kelayakan sebesar 90,29%.

Sebagai alat ukur keberhasilan penggunaan *E-Module* Ekonomi sebagai sumber belajar, maka dilakukan *pre test* dan *post test* terhadap siswa. Berdasarkan hasil validasi materi, validasi media, dan validasi uji coba produk diperoleh dengan rata-rata persentase kelayakan sebesar 89%. Dengan presentase kelayakan tersebut dapat disimpulkan bahwa *E-Module* Ekonomi valid dan layak digunakan. Selain itu, berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh hasil bahwa kedua data hasil *pre test* dan *post test* berdistribusi normal, sedangkan pada uji *paired sample t-test* dengan menggunakan *SPSS 17 For Windows* diperoleh data bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum menggunakan *E-Module* Ekonomi dan setelah menggunakan *E-Module* Ekonomi. Pada analisis hasil *pre test* dan *post test* dengan menggunakan *gain score*, diperoleh nilai *g* sebesar 0,75 yang berarti bahwa pembelajaran dengan menggunakan *E-Module* Ekonomi sangat efektif dan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

#### **1) Saran Bagi sekolah**

Sebaiknya sekolah menggunakan *E-Module* Ekonomi ini sebagai pelengkap bahan ajar Ekonomi baru yang interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Selain itu, sebaiknya sekolah menyediakan komputer dan *LCD Projector* untuk kelancaran penyampaian menggunakan *E-Module* Ekonomi kepada siswa karena *E-Module* hanya dapat dioperasikan dengan media komputer yang memadai.

#### **2) Saran Bagi Guru**

Dalam pembelajaran Ekonomi di dalam kelas, hendaknya Guru tidak hanya menggunakan menggunakan metode konvensional saja, tetapi dapat juga dengan menggunakan *E-Module* ini. *E-Module* Ekonomi pada materi Uang dan Perbankan yang dikemas dalam bentuk *Compact Disk (CD)* ini dapat digunakan oleh guru sebagai sumber belajar dan sebagai media pembelajaran, sehingga dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran pada proses pembelajaran di dalam kelas

#### **3) Saran Bagi Siswa**

*E-Module* Ekonomi selain sebagai bahan ajar alternatif dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas, juga didesain sebagai bahan ajar mandiri bagi siswa sehingga sebaiknya siswa menggunakan *E-Module* ini dalam belajar Ekonomi tentang uang dan perbankan di rumah. Di dalam *E-Module* sudah tercantum petunjuk operasional dan petunjuk navigasi sehingga siswa bisa mengoperasikan dan menggunakannya secara individu dengan menggunakan komputer atau *notebook*. *E-Module* Ekonomi



ini juga dikemas dalam bentuk *Compact Disk* (CD) yang praktis dan mudah dibawa kemana-mana. Selain disediakan dalam bentuk elektronik, *E-Module* ini juga disediakan dalam bentuk cetak untuk siswa, sehingga bagi siswa yang belum memiliki *notebook* pribadi sebaiknya menggunakan cetakan dari *E-Module* dalam belajar Ekonomi.

#### 4) Saran Diseminasi

Pengembangan produk *E-Module* Ekonomi ini khusus hanya diterapkan di SMA Negeri 1 Panggul Trenggalek, sehingga hendaknya produk *E-Module* Ekonomi ini disebarluaskan kepada guru-guru di sekolah lain melalui media elektronik secara *online* ataupun pesan elektronik atau *e-mail* yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada guru maupun instansi pendidikan yang lain tentang pengembangan dan pemanfaatan *E-Module* Ekonomi ini.

#### 5) Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Sebaiknya pada pengembangan selanjutnya dapat dibuat *E-Module* pada mata pelajaran dan pokok bahasan lainnya serta diujicobakan pada sekolah yang berbeda. Selain itu, diharapkan bagi pengembang selanjutnya agar mempunyai kreatifitas dalam desain media untuk menambah kemenarikan tampilan pada *E-Module* berikutnya.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, Grisvia. 2010. *Bank dan Lembaga Keuangan Bukan Bank*. Malang : Universitas Negeri Malang
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta : PT. Grafindo Persada
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Dari NetLibrary, (Online), (<http://www.netlibrary.com>), diakses tanggal 14 November 2014
- Dimiyati & Mujiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hasbullah. 2008. *Perancangan dan Implementasi Model Pembelajaran E-Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di JPTE FPTK UPI*, (Online), (<http://ejournal.upi.ac.id/mobile/article/view148?skp=ef6a8b0>), diakses tanggal 30 Desember 2014
- Mbulu, J. 2001. *Pengajaran Individual: Pendekatan, Metode, dan Media Pedoman Mengajar bagi Guru dan Calon Guru*. Malang: Yayasan Elang Mas.
- Mulyati, Yeti. 2002. *Pokok-Pokok Pikiran Tentang Penulisan Modul Bahan Ajar dan Diklat*. Makalah disajikan dalam Pendidikan dan Latihan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris bagi Widyaiswara BPG, PPPG, dan Instruktur, Jakarta, 15-25 Juni 2002.
- Nurohman, Sabar. 2011. *Pengembangan Modul Elektronik Berbahasa Inggris Menggunakan Addie-Model Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Berbasis Student-Centered Learning pada Kelas Bertaraf Internasional*, (Online), (<http://ejournal.unesa.ac.id/m>

- obile/?sess=ef6adfaf68c19facf1e8b9b85c8b4270), diakses tanggal 28 September 2014
- Sadiman, Arief. S., dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group
- Suarsana, I M., dan Mahayukti, G A. 2013. *Pengembangan E-Module Berorientasi Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa*, (Online), (<http://ejournal.undiksha.ac.id/mobile/?derr=fgq453eursr283eks4383>), diakses tanggal 28 September 2014
- Soekartawi. 2007. *Merancang dan Menyelenggarakan e-Learning*. Yogyakarta : Ardana Media