

# PENGEMBANGAN *E-MODULE* IPS DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL UNTUK SISWA KELAS VII SMPK MATER DEI PROBOLINGGO

Rabiatun Adwiah, Punaji Setyosari, Sulton  
Teknologi Pembelajaran Pascasarjana-Universitas Negeri Malang  
Jalan Semarang 5 Malang. E-mail: rabiatunadwi@gmail.com

**Abstract:** The utilization of learning resources is the key of the rise of instructional activities in schools. Generally, school only using the teacher as the main resource of learning. The more appropriate the learning resource, the more easy and rich the students' knowledge. The purpose of this research and development are (1) to produce e-module of integrated social sciences for VII grade students' of SMPK Mater Dei Probolinggo by using contextual approach and (2) to know the learning outcomes in social science subject at the VII grade students' of SMPK Mater Dei that learned by using e-module of integrated social sciences. The model of development uses in this research is Lee & Owen Model. Based on the results of validation and test it could be concluded that the e-module developed valid and fit for use in learning and can improve student learning outcomes in social studies integrated.

**Keywords:** development, *E-module*, integrated social sciences, *contextual*

**Abstrak:** Pemanfaatan sumber belajar menjadi salah satu kunci dari berkembangnya kegiatan pembelajaran di suatu sekolah. Pada umumnya, sekolah hanya memanfaatkan guru sebagai sumber belajar utama. Apabila sumber belajar dipilih secara benar dan tepat, akan mempermudah dan memperkaya pengetahuan siswa. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah (1) menghasilkan produk bahan ajar berupa *e-moduel* IPS terpadu dengan pendekatan kontekstual untuk siswa kelas VII SMPK Mater Dei Probolinggo yang layak digunakan dan (2) mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII SMPK Mater Dei Probolinggo menggunakan *e-moduel* IPS terpadu dengan pendekatan kontekstual. Model pengembangan digunakan adalah model pengembangan Lee & Owens. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba maka diperoleh kesimpulan bahwa *e-module* yang dikembangkan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu.

**Kata kunci:** pengembangan, *E-module*, IPS terpadu, kontekstual

Pemanfaatan sumber belajar menjadi salah satu kunci dari berkembangnya kegiatan pembelajaran di suatu sekolah. Pada umumnya, sekolah hanya memanfaatkan guru sebagai sumber belajar utama, padahal kita mengetahui bahwa sumber belajar meliputi pesan, orang, *software*, *hardware*, dan material. (AECT, 1994). Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) sebagai mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa, merupakan mata pelajaran yang disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu sebagaimana yang tertuang dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006. Melalui pembelajaran terpadu siswa dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan tentang hal-hal yang dipelajarinya. Namun, kenyataannya bahwa pembelajaran IPS masih dilaksanakan secara terpisah. Pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar masih dilakukan sesuai dengan bidang kajian masing-masing tanpa ada keterpaduan di dalamnya.

Keberagaman sumber belajar yang ada tidak menjamin keberagaman sumber belajar yang digunakan oleh guru. Apabila sumber belajar dipilih secara benar dan tepat, akan mempermudah dan memperkaya pengetahuan siswa. Jadi tidak hanya fokus pada satu sumber belajar saja. Hampir sebagian sekolah saat ini, masih banyak yang menggunakan buku cetak untuk pembelajaran IPS. Sebenarnya banyak sumber belajar yang bisa digunakan dan dimanfaatkan oleh guru untuk menunjang pembelajaran IPS, serta menambah pengetahuan dan wawasan siswa. Sumber belajar itu bisa berupa lingkungan, dan sumber-sumber dari media cetak maupun non cetak (elektronik).

Begitu pula yang terjadi di SMPK Mater Dei Probolinggo. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS kelas VII di SMPK Mater Dei Probolinggo pada tanggal 6 September 2015, ada beberapa permasalahan yang ditemukan, di antaranya (1) bahan ajar yang digunakan oleh guru masih berupa buku teks yang berasal dari berbagai penerbit sehingga konten materinya bervariasi; (2) buku yang digunakan oleh guru masih belum mengacu pada IPS terpadu, masih terpisah-pisah dalam bidang studi geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi sehingga aspek keterpaduan belum ada; (3) pelaksanaan pembelajaran IPS terpadu di sekolah masih terpisah dalam bidang studi geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi sehingga dalam

pembelajaran IPS banyak memuat teori dan konsep, hal ini menyulitkan siswa dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru; (4) metode yang digunakan dalam pembelajaran masih berlangsung secara konvensional menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran IPS; (5) guru belum memaksimalkan pemanfaatan media elektronik yang telah tersedia di sekolah.

Berdasarkan permasalahan di atas maka salah satu upaya untuk memecahkan masalah belajar siswa dan membantu guru dalam proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Prastowo (2012:106) menyatakan bahwa modul merupakan sebuah bahan ajar yang mengembangkan media pembelajaran dan bisa membelajarkan siswa secara mandiri. Salah satu media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah modul. Menurut Widodo dan Jasmandi (2008) modul adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami siswa, agar mereka dapat belajar secara mandiri dengan bantuan dan bimbingan dari guru.

Modul pembelajaran terpadu dikemas dengan tema atau topik tertentu. Modul pembelajaran terpadu dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS terpadu. Selain itu, dapat digunakan oleh siswa untuk belajar mandiri. Dengan pembelajaran IPS terpadu berbasis tema ini siswa akan memperoleh sendiri pengalamannya karena tema yang digunakan merupakan unsur yang diambil dari lingkungan mereka.

Dengan memanfaatkan sarana teknologi yang tersedia di sekolah SMPK Mater Dei maka modul yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran berbasis komputer berupa modul elektronik dengan pendekatan kontekstual. Penyajian modul dalam bentuk elektronik ini tentunya akan menjadi lebih menarik dan memberikan berbagai kemudahan bagi siswa maupun guru karena di dalam *e-module* ini akan berisikan gambar, animasi, audio dan video sehingga dirasa mampu menjelaskan materi yang bersifat abstrak dan sulit untuk dipahami. *E-module* ini dikemas dalam bentuk kepingan Compact Disk (CD)/Digital Versatile Disk (DVD) sehingga media pembelajaran ini perlu didukung oleh PC (*Personal Computer*) atau laptop.

Sehubungan dengan permasalahan di atas maka pengembang tertarik untuk mengembangkan *e-module* IPS terpadu dengan pendekatan kontekstual. Pengembangan *e-module* ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS dan dapat menjadi salah satu sumber belajar bagi guru dan siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPK Mater Dei Probolinggo. Pengembangan *e-module* IPS terpadu dengan pendekatan kontekstual ini menggunakan model keterpaduan *connected*. Keterpaduan *connected* atau biasa disebut *correlated* merupakan keterpaduan yang berangkat dari suatu KD/materi atau masalah kemudian dicari hubungan dengan KD/materi/aspect yang lain. Pembelajaran terpadu model *connected* dilakukan dengan mengaitkan satu KD atau satu pokok bahasan dengan KD atau pokok bahasan yang lain atau mengaitkan satu konsep dengan konsep lain. Kelebihan model ini adalah permasalahan hanya dari satu bidang kajian, pembelajaran dapat mengikuti KD-KD dalam SI.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*), sehingga model yang tepat untuk digunakan adalah model pengembangan Lee & Owens. Model ini dipilih berdasarkan pertimbangan, yaitu (1) langkah-langkah dalam model ini memiliki alur yang lengkap mulai dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan dan implementasi, dan tahap evaluasi; (2) dalam model ini terdapat komponen analisis yang kompleks, yaitu analisis *front-end*; (3) model Lee dan Owen dirancang untuk pengembangan berbasis *Multimedia Based Instructional Design*. Dalam sistematika pengembangannya, model pengembangan Lee & Owens memiliki lima tahapan. Adapun tahap-tahap tersebut, yaitu (1) analisis yang terdiri atas dua bagian utama, yaitu analisis kebutuhan dan analisis *Front-end*, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi.

Adapun yang menjadi subjek uji coba adalah satu orang ahli media, satu orang ahli materi, dan siswa SMPK Mater Dei Probolinggo dengan desain uji coba perseorangan sebanyak 3 orang siswa, kelompok kecil sebanyak 6 orang siswa, dan uji coba lapangan sebanyak 28 orang siswa. Jenis data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah data tanggapan dari ahli media, ahli materi, dan siswa tentang produk yang dihasilkan, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket dan hasil belajar. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pengembangan *e-module* ini berbentuk angket dan hasil belajar. Selain itu, hasil dari pengumpulan data berbentuk angket dan hasil belajar diberikan penilaian sesuai dengan kualifikasi skala penilaian angket validasi, sebagaimana tertera dalam Tabel 1 di bawah ini.

**Tabel 1. Kualifikasi Skala Penilaian Angket Validasi**

Skala Penilaian			
4	3	2	1
Sesuai	Cukup sesuai	Kurang sesuai	Tidak Sesuai
Jelas	Cukup Jelas	Kurang jelas	Kurang Sesuai
Menarik	Cukup menarik	Kurang menarik	Kurang Menarik
Mudah	Cukup Mudah	Kurang Mudah	Kurang Mudah
Tepat	Cukup Tepat	Kurang Tepat	Kurang Tepat

(Sumber: Riduwan, 2012)

Analisis data kuantitatif dari angket penilaian yang diberikan kepada ahli isi ahli media. Perhitungan angket penilaian tersebut digunakan untuk merevisi produk yang akan dikembangkan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Sementara itu, untuk menganalisis tingkat keefektifan dan hasil belajar digunakan rumus:

$$P = \frac{\text{jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Untuk mengambil keputusan tingkat kualifikasi *e-module* digunakan kriteria interpretasi data (Tabel 2) dan rentangan persentase kriteria tingkat keberhasilan uji coba produk (Tabel 3).

**Tabel 2. Kriteria Interpretasi Data**

Kategori	Rentangan Persentase	Kualifikasi	Keputusan
A	80—100	Valid	Layak
B	60—79	Cukup Valid	Layak + Revisi Kecil
C	40—59	Kurang Valid	Layak + Revisi Besar
D	<40	Tidak Valid	Tidak Layak

(Sumber: Hariyanto, 2004:1002)

**Tabel 3. Kriteria Tingkat Keberhasilan**

Kategori	Rentangan persentase	Kualifikasi
A	80—100	Efektif
B	60—79	Cukup efektif
C	40—59	Kurang efektif
D	<40	Tidak efektif

(Sumber: Arikunto, 2010)

## HASIL

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah *e-module*. *E-module* ini dipersiapkan untuk siswa kelas VII semester 2. *E-module* pembelajaran ini telah divalidasi dan diujicobakan kepada siswa. Data yang diperoleh yaitu data kualitatif dan kuantitatif, dimana data kualitatif diperoleh dari hasil komentar dan saran dari validator ahli dan responden. Komentar dan saran tersebut akan dijadikan pertimbangan untuk merevisi produk, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan siswa dengan skala penilaian 1—4 serta penilaian dari hasil belajar siswa. Hasil dari persentase, selanjutnya akan dikonversikan dengan menggunakan tabel kualifikasi penilaian tingkat kelayakan produk pengembangan yang mengacu pada tabel kriteria interpretasi data.

**Tabel 4. Data Validasi Ahli Media**

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Cover</b>					
1	Kemenarikan <i>cover</i>			√	
2	Kesesuaian <i>cover</i> dengan tema dan isi modul			√	
3	Keseimbangan ukuran huruf, tata letak dan gambar pada <i>cover</i>			√	
4	Keserasian komposisi warna pada <i>cover</i>			√	
5	Kemenarikan penggunaan gambar pada <i>cover</i>			√	
<b>Petunjuk penggunaan</b>					
6	Kejelasan petunjuk penggunaan				√
7	Keruntutan penyajian petunjuk penggunaan				√
8	Kelengkapan petunjuk penggunaan			√	
9	Petunjuk penggunaan yang mudah dipahami			√	

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Desain media</b>					
10	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran				√
11	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa				√
12	Kesesuaian media dengan lingkungan belajar				√
13	Kemudahan dalam penggunaan menu navigasi			√	
14	Kemampuan media dalam mengembangkan motivasi siswa				√
15	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa				√
16	Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari				√
	Jumlah			24	32
	Rata-rata	$\frac{56}{64} \times 100\% = 87,5\%$			

Nilai 87,5% di dalam tabel 4 konversi kelayakan menunjukkan bahwa *e-module* berada pada kualifikasi sangat baik. Sesuai dengan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa *e-module* yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Tabel 5. Data Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Cover</b>					
1	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			√	
2	Gambar yang digunakan dalam cover sesuai dengan tema			√	
<b>Indikator hasil belajar</b>					
3	Kesesuaian indikator terhadap kompetensi dasar				√
4	Kejelasan rumusan indikator hasil belajar sebagai pedoman materi				√
5	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti dan dipahami.			√	
<b>Relevansi</b>					
6	Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa				√
7	Tugas, latihan dan soal-soal relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa			√	
8	Jumlah ilustrasi, latihan, tugas dan soal cukup			√	
<b>Keakuratan</b>					
9	Kesesuaian materi dengan kebenaran keilmuan			√	
10	Penyajian materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari				√
<b>Kelayakan Isi</b>					
11	Kesesuaian materi dengan SK dan KD				√
12	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				√
13	Pemetaan materi berdasarkan KD			√	
14	Sistematika materi sudah sesuai				√
15	Materi yang disusun cukup jelas.			√	
16	Kebenaran konsep dalam materi			√	
17	Contoh yang disajikan sudah sesuai			√	
18	Materi merangsang siswa berpikir kritis			√	
19	Materi dapat memberikan motivasi belajar				√
20	Materi dapat digunakan siswa dalam belajar mandiri			√	
21	Materi yang disajikan menarik bagi siswa				√
<b>Penyajian isi</b>					
22	Materi yang disajikan sesuai dengan standar isi dan kompetensi dasar				√
23	Keruntutan isi/uraian materi			√	
24	Materi mudah dipahami				√
25	Penyajian materi IPS secara terpadu (penggabungan materi geografi, ekonomi, sejarah dan sosiologi)			√	
26	Materi yang disajikan dapat memotivasi siswa untuk belajar mandiri			√	
27	Materi yang disajikan dan kegiatan siswa menggunakan pendekatan kontekstual.				√
28	kegiatan-kegiatan yang disajikan sesuai dengan materi				√
29	Kesesuaian contoh soal dan latihan dengan materi			√	
30	Kesesuaian gambar dengan materi			√	

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
31	Kemudahan kegiatan untuk dilakukan siswa			√	
<b>Bahasa</b>					
32	Kejelasan bahasa dalam materi.			√	
33	Bahasa yang digunakan komunikatif			√	
34	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia			√	
<b>Soal evaluasi</b>					
35	Kemudahan bahasa soal untuk mudah dipahami				√
36	Keseimbangan proporsi soal latihan/tes dengan isi materi			√	
37	Kesesuaian tugas/latihan/soal dengan tingkat kognitif siswa.			√	
<b>Jumlah</b>				<b>69</b>	<b>56</b>
<b>Rata-rata</b>		$\frac{125}{148} \times 100\% = 84,45\%$			

Nilai 84,45% di dalam tabel 5 konversi kelayakan menunjukkan bahwa *e-module* berada pada kualifikasi sangat baik. Sesuai dengan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa *e-module* yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas.

**Tabel 6. Data Angket Uji Coba Perorangan**

No.	Aspek yang dinilai	Nilai
1.	<b>Desain media</b>	
	1. Petunjuk penggunaan <i>e-module</i> mudah dipahami	10
	2. Tampilan desain dan warna yang disajikan serasi dan menarik	9
	3. Gambar dan video yang disajikan mudah dipahami	9
	4. Kemudahan dalam penggunaan <i>e-module</i>	9
	5. Kemudahan dalam penggunaan menu <i>navigasi</i>	8
	6. Daya tarik gambar dalam media pembelajaran	10
2.	<b>Bahasa</b>	
	7. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	12
	8. Bahasa yang digunakan komunikatif	11
	9. Struktur kalimat dalam <i>e-module</i> jelas dan sederhana	12
3.	<b>Penyajian materi</b>	
	10. Penyajian materi dalam <i>e-module</i> jelas dan runtut sehingga mudah dipahami	10
	11. Materi dan masalah yang disajikan didalam <i>e-module</i> sesuai dengan kehidupan sehari-hari	10
	12. Materi yang disajikan dapat memotivasi siswa untuk belajar mandiri	10
	13. Kegiatan-kegiatan yang disajikan sesuai dengan materi	11
	14. Kemudahan kegiatan untuk dilakukan siswa	10
	15. Jumlah ilustrasi, latihan, tugas dan soal cukup	10
	16. Kemenarikan materi	10
4.	<b>Tugas/evaluasi/latihan</b>	
	17. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal latihan/tes	11
	18. Runtutan soal yang disajikan	12
	19. Keseimbangan proporsi soal latihan/tes dengan isi materi	11
	20. Tingkat kesulitan soal/tes	8
5.	<b>Manfaat</b>	
	21. Mendukung kegiatan belajar	12
	22. Mempermudah siswa dalam belajar	12
	23. Meningkatkan minat belajar siswa	12
<b>Jumlah</b>		<b>239</b>
<b>Rata-rata</b>		$\frac{239}{276} \times 100\% = 86,59\%$

Nilai 86,59% di dalam tabel 6 konversi kelayakan menunjukkan bahwa *e-module* berada pada kualifikasi sangat baik. Sesuai dengan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa *e-module* yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas dan dapat dilanjutkan ke uji coba kelompok kecil.

**Tabel 7. Data Uji Coba Kelompok Kecil**

No.	Aspek yang dinilai	Nilai
1.	<b>Desain media</b>	
	1. Petunjuk penggunaan <i>e-module</i> mudah dipahami	32
	2. Tampilan desain dan warna yang disajikan serasi dan menarik	27
	3. Gambar dan video yang disajikan mudah dipahami	27
	4. Kemudahan dalam penggunaan <i>e-module</i>	31
	5. Kemudahan dalam penggunaan menu navigasi	27
	6. Daya tarik gambar dalam media pembelajaran	32
2.	<b>Bahasa</b>	
	7. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	31
	8. Bahasa yang digunakan komunikatif	30
	9. Struktur kalimat dalam <i>e-module</i> jelas dan sederhana	29
3.	<b>Penyajian materi</b>	
	10. Penyajian materi dalam <i>e-module</i> jelas dan runtut sehingga mudah dipahami	31
	11. Materi dan masalah yang disajikan didalam <i>e-module</i> sesuai dengan kehidupan sehari-hari	33
	12. Materi yang disajikan dapat memotivasi siswa untuk belajar mandiri	34
	13. Kegiatan-kegiatan yang disajikan sesuai dengan materi	32
	14. Kemudahan kegiatan untuk dilakukan siswa	30
	15. Jumlah ilustrasi, latihan, tugas dan soal cukup	31
	16. Kemenarikan materi	31
4.	<b>Tugas/evaluasi/latihan</b>	
	17. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal latihan/tes	34
	18. Runtutan soal yang disajikan	33
	19. Keseimbangan proporsi soal latihan/tes dengan isi materi	31
	20. Tingkat kesulitan soal/tes	31
5.	<b>Manfaat</b>	
	21. Mendukung kegiatan belajar	30
	22. Mempermudah siswa dalam belajar	34
	23. Meningkatkan minat belajar siswa	32
<b>Jumlah</b>		<b>713</b>
<b>Rata-rata</b>		$\frac{713}{828} \times 100\%$ <b>= 86,11%</b>

Nilai 86,11% di dalam tabel 7 konversi kelayakan menunjukkan bahwa *e-module* berada pada kualifikasi sangat baik. Sesuai dengan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa *e-module* yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas dan dapat dilanjutkan ke uji coba lapangan.

Tabel 8. Data Uji Coba Lapangan

No.	Aspek yang dinilai	Nilai
<b>1.</b>	<b>Desain media</b>	
	1. Petunjuk penggunaan <i>e-module</i> mudah dipahami	84
	2. Tampilan desain dan warna yang disajikan serasi dan menarik	84
	3. Gambar dan video yang disajikan mudah dipahami	82
	4. Kemudahan dalam penggunaan <i>e-module</i>	88
	5. Kemudahan dalam penggunaan menu navigasi	88
	6. Daya tarik gambar dalam media pembelajaran	82
<b>2.</b>	<b>Bahasa</b>	
	7. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	95
	8. Bahasa yang digunakan komunikatif	97
	9. Struktur kalimat dalam <i>e-module</i> jelas dan sederhana	88
<b>3.</b>	<b>Penyajian materi</b>	
	10. Penyajian materi dalam <i>e-module</i> jelas dan runtut sehingga mudah dipahami	90
	11. Materi dan masalah yang disajikan didalam <i>e-module</i> sesuai dengan kehidupan sehari-hari	90
	12. Materi yang disajikan dapat memotivasi siswa untuk belajar mandiri	92
	13. Kegiatan-kegiatan yang disajikan sesuai dengan materi	90
	14. Kemudahan kegiatan untuk dilakukan siswa	83
	15. Jumlah ilustrasi, latihan, tugas dan soal cukup	88
	16. Kemenarikan materi	89
<b>4.</b>	<b>Tugas/evaluasi/latihan</b>	
	17. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal latihan/tes	90
	18. Runtutan soal yang disajikan	86
	19. Keseimbangan proporsi soal latihan/tes dengan isi materi	92
	20. Tingkat kesulitan soal/tes	84
<b>5.</b>	<b>Manfaat</b>	
	21. Mendukung kegiatan belajar	93
	22. Mempermudah siswa dalam belajar	93
	23. Meningkatkan minat belajar siswa	91
<b>Jumlah</b>		<b>2044</b>
<b>Rata-rata</b>		$\frac{2044}{2300} \times 100\% = 88,86\%$

Nilai 88,86% di dalam Tabel 8 konversi kelayakan menunjukkan bahwa *e-module* berada pada kualifikasi sangat baik. Sesuai dengan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa *e-module* yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Tabel 9. Data Skor Tes Hasil Belajar Siswa

No.	Nama Siswa	Skor	Pre-Test		Skor	Post-Test		Peningkatan
			T	TT		T	TT	
1	A.W	44		√	76	√		32
2	A.K	44		√	68		√	24
3	A.P	40		√	84	√		44
4	A.P.W	40		√	88	√		48
5	C.N	48		√	80	√		32
6	C.I	48		√	88	√		40
7	C.M	36		√	72		√	36
8	C.D	52		√	96	√		44
9	D.DK	48		√	92	√		44

No.	Nama Siswa	Skor	Pre-Test		Skor	Post-Test		Peningkatan
			T	TT		T	TT	
10	E.Y	52		√	72		√	20
11	E.J	48		√	80	√		32
12	E.F	48		√	88	√		40
13	E.P	48		√	92	√		44
14	E.JS	40		√	88	√		48
15	F	56		√	84	√		28
16	F.S	40		√	72		√	32
17	F.N	52		√	72		√	20
18	F.D	56		√	80	√		24
19	G.E	52		√	84	√		32
20	J.R	60		√	92	√		32
21	J	48		√	76	√		28
22	J.RL	44	√		88	√		44
23	K.R	20		√	76	√		56
24	L.Y	48		√	80	√		32
25	M.C	56		√	84	√		28
26	M.H	48			80	√		32
27	M.T	56			88	√		32
28	M.TS	48			92	√		44
29	N.F	40			68		√	28
30	N.J	52			88	√		36
31	N.A	36			80	√		44
32	N.R	72			92	√		20
33	R.P	44			76	√		32
34	T.V	48			84	√		36
35	V.H	52			88	√		36
36	V.K	36			80	√		44
37	W	58			96	√		38
	Jumlah	1758	1	36	3064	31	6	1308
	<b>Rata-rata</b>	<b>47,51</b>	<b>2,</b>	<b>97,</b>	<b>82,84</b>	<b>83,</b>	<b>16,</b>	<b>35,35</b>
			<b>70%</b>	<b>30</b>		<b>78%</b>	<b>21%</b>	
				<b>%</b>				

Berdasarkan data hasil belajar siswa uji coba lapangan yang disajikan pada Tabel 9 terjadi peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 81,08%. dimana siswa yang memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum  $\geq 75$ ) sebanyak 31 orang dari 37 orang siswa sehingga diperoleh persentase 83,78%. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *e-module* memenuhi kriteria efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

## PEMBAHASAN

Hasil pengembangan ini berupa media pembelajaran *e-module* IPS terpadu dengan pendekatan kontekstual untuk kelas VII SMPK Mater Dei Probolinggo. Pada setiap bagian materi di dalam *e-module* ini dilengkapi dengan gambar-gambar, contoh-contoh nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat membuat siswa termotivasi dalam mempelajari materi yang disajikan. Penyajian materi yang terdapat di dalam *e-module* diawali dengan fenomena baik berupa video ataupun gambar, hal ini dimaksudkan untuk menyajikan fakta-fakta atau permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap keterkaitan materi dengan kehidupan nyata.

Dalam *e-module* juga terdapat bagian ayo diskusi dan kegiatan mandiri. bagian ini dapat mengarahkan siswa untuk aktif memecahkan masalah dalam kehidupan nyata siswa. Belajar kelompok dapat membuat siswa secara tak sadar berani untuk mengajukan pertanyaan tanpa merasa malu dan lebih mudah menjelaskan konsep kepada anggota dalam *group* mereka (Crawford, 2001). Selain itu, dilengkapi juga dengan tahukah kamu yang berisi tentang info IPS dan alamat-alamat situs internet yang dapat digunakan oleh siswa untuk mencari tambahan materi sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa.

Materi di dalam *e-module* ini menunjukkan keterhubungan konsep ke empat kompetensi dasar yang berkaitan dalam bidang IPS, yaitu sosiologi, sejarah, ekonomi, dan geografi yang dipadukan dengan tema kegiatan ekonomi masyarakat. Pada setiap bagian dari materi menggunakan kombinasi warna-warna senada yang menarik dan memusatkan perhatian siswa serta adanya video terkait materi yang akan dipelajari.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Selain materi dan kegiatan siswa, *e-module* yang dikembangkan dilengkapi dengan soal-soal latihan evaluasi untuk mengukur sejauh mana siswa dapat menangkap materi yang telah dipelajari di dalam *e-module*. *E-module* ini juga dilengkapi dengan adanya petunjuk pemanfaatan sehingga dapat memudahkan guru dan siswa dalam menggunakan *e-module* dalam proses pembelajaran. *E-module* yang dikembangkan dikemas dalam bentuk VCD/DVD sehingga untuk membuka media pembelajaran ini membutuhkan perangkat komputer atau laptop dan perangkat pendukung lainnya.

Beberapa kelebihan yang dimiliki oleh *e-module* yang telah dikembangkan ini, yaitu (1) dilengkapi dengan gambar, video dan audio sehingga mampu membuat kegiatan belajar siswa menjadi lebih menyenangkan dan menarik dan membantu siswa dalam memahami materi yang disajikan dalam program; (2) proses pembelajaran dapat digunakan secara mandiri dan dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing pengguna; (3) *e-module* dapat digunakan secara linear maupun non linear (acak); (4) *e-module* menyediakan lembar kerja siswa yang dapat digunakan pada saat kegiatan observasi; (5) *e-module* ini berisi evaluasi berupa soal pilihan ganda yang dilengkapi dengan balikan; (6) *e-module* disusun dengan tampilan dan sistem navigasi yang seefisien mungkin, sederhana dan konsisten dengan tujuan agar memudahkan pengguna di dalam mempelajari *e-module*. Selain memiliki beberapa kelebihan, *e-module* yang dikembangkan juga memiliki beberapa kekurangan. Adapun kekurangan dari *e-module* yang dikembangkan, yaitu *e-module* yang disusun hanya pada tema kegiatan ekonomi masyarakat dan karena sifatnya yang bisa diacak, pembelajaran menjadi kurang terkontrol.

### Saran

Adapun saran untuk pengembangan produk lebih lanjut, antara lain (1) materi pada *e-module* dengan tema kegiatan ekonomi masyarakat dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan materi lain dengan model keterpaduan yang berbeda dan model pembelajaran yang bervariasi misalnya dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah, (2) *E-module* yang dikembangkan lebih kepada meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif saja, untuk pengembangan lebih lanjut perlu ditambahkan lagi ranah psikomotorik dan afektif.

## DAFTAR RUJUKAN

- Andi, P. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi Kedua)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2006. *Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Lee, W.W & Owens, D.L. 2004. *Multimedia Based Instructional Design: Secend Edition*. San Francisco: Pfeiffer.
- Riduwan. 2012. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, P & Effendi, M. 1990. *Pengajaran Modul*. Malang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Malang.
- Seels, B. B & Richey, R.C. 1994. *Teknologi pembelajaran Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Malang.
- Widodo, C.S & Jasmandi. 2008. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.