

PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS *CONTEXTUAL LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X IPS SMA NEGERI 2 KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Fitra Jaya¹, Baedhowi², dan Mintasih Indriayu³

^{1, 2, 3} Prodi Magister Pendidikan Ekonomi, PPs Universitas Sebelas Maret Surakarta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) menganalisis pengembangan modul pembelajaran ekonomi berbasis *contextual learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPS SMA Negeri 2 Karanganyar, 2) menganalisis efektivitas penggunaan modul pembelajaran ekonomi berbasis *contextual learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPS SMA Negeri 2 Karanganyar. Penelitian dan pengembangan modul pembelajaran ekonomi ini menggunakan prosedur Borg and Gall yang dimodifikasi terdiri dari 8 tahap yaitu: 1) penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan, 3) pengembangan bentuk produk awal, 4) uji coba terbatas, 5) revisi terhadap produk utama, 6) uji coba luas, 7) revisi produk operasional, 8) uji lapangan. Berdasarkan hasil analisis deskriptif modul pembelajaran ekonomi berbasis *contextual learning* disimpulkan bahwa validasi ahli media sebanyak 92,86% dengan kriteria sangat baik, ahli materi sebanyak 91,67% dengan kriteria sangat baik, dan ahli praktisi sebanyak 95,52% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil uji efektivitas dengan menggunakan *software* IBM SPSS 21 dengan rumus *t-test*, nilai t_{hitung} yang didapatkan dari *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 4,241 dengan nilai t_{tabel} adalah 1,99, dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti peningkatan nilai hasil belajar ekonomi kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Selanjutnya, didapatkan nilai signifikansi sebesar $0.000 < \alpha(0,05)$, yang menunjukkan bahwa H_1 diterima berarti berarti kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol.

Kata kunci: modul pembelajaran ekonomi, *contextual learning*, hasil belajar

ABSTRACT

This research aims to: 1) analyze development of the contextual learning-based economics module to improve student learning outcomes class X IPS SMA Negeri 2 Karanganyar, 2) analyze the effectiveness of the contextual learning-based economics module to improve students learning outcomes class X IPS SMA Negeri 2 Karanganyar. The reseach and development of the contextual learning-based economics learning module used the procedure claimed by Borg and Gall, which was modified into eight phases, namely: 1) reseach and information collecting, 2) planning, 3) develop preliminary from of product, 4) preliminary field testing, 5) main product revision, 6) main field testing, 7) operational product revision, 8) operational field testing. Based on result of descriptive analyze of the contextual learning-based economics module concluded that validation experts of media are 92,86% with very good criteria, validation experts of material are 91,67% with very good criteria, and validation experts of practitioners are 95,52% with very good criteria. Based on result of effectiveness test analyze with used SPSS 21 software by *t-test* formula, obtained t_{hitung} value from the *posttest* of control and experimental class is 4,241 with t_{tabel} value is 1,99, therefore $t_{hitung} > t_{tabel}$ that meaning an increase of student economics learning outcome value better than control class. And then, obtained significence value $0.000 < \alpha(0,05)$, which showed that H_1 is accepted means experimental class better than the control class.

Keyword: economics module, contextual learning, learning outcome

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penentu kemajuan suatu bangsa, keberhasilan dalam membangun dasar-dasar pendidikan akan memberikan kontribusi yang besar terhadap perkembangan dalam berbagai sektor kehidupan bangsa. Pembangunan dalam bidang pendidikan menjadi agenda penting yang terus dibahas oleh pemerintah dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas sumber daya manusia (SDM) Indonesia. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memegang peran yang sangat penting dalam mempersiapkan generasi mendatang untuk dapat mengembangkan kemampuannya dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Pembelajaran merupakan perwujudan dari proses pendidikan yang dilaksanakan pada berbagai jenis dan jenjang pendidikan. Pembelajaran seharusnya dikemas dalam konteks yang mempermudah siswa untuk menyerap materi pelajaran dan mengetahui bagaimana mengaplikasikan materi yang dipelajari dalam kehidupan nyata.

Ekonomi sebagai salah satu mata pelajaran dalam disiplin ilmu sosial pada tingkat sekolah menengah merupakan suatu kompetensi penting yang harus dikuasai siswa secara menyeluruh. Mata pelajaran ekonomi diharapkan mampu membantu siswa menerapkan konsep dan teori ekonomi dalam menghadapi permasalahan ekonomi di kehidupan sosial mereka. Mata pelajaran ekonomi bukan merupakan pelajaran yang bersifat hapalan atau teoritis, artinya bahwa

dalam proses pembelajaran seharusnya siswa diajak untuk berkehidupan ekonomi dengan cara mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa ekonomi yang terjadi disekitar. Guru sebagai ujung tombak penyelenggaraan pendidikan dilapangan dituntut untuk selalu menciptakan proses pembelajaran yang inovatif dan menarik sehingga tercapai tujuan pembelajaran secara efektif. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 2 Karanganyar tahun pelajaran 2015/2016 diketahui bahwa masih rendahnya hasil belajar ekonomi pada siswa kelas X IPS. Hasil belajar ekonomi siswa pada uji kompetensi I dari jumlah total siswa sebanyak 147 siswa, terdapat 65 (44%) siswa yang belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yakni 75. Pada uji kompetensi II terdapat 71 (48%) siswa yang belum mencapai KKM, dan pada hasil ujian tengah semester terdapat 62 (42%) siswa belum mencapai nilai KKM.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi selaku informan, menuturkan bahwa masih rendahnya hasil belajar ini disebabkan karena rendahnya motivasi siswa untuk berinteraksi dengan buku ajar. Buku ajar yang digunakan belum mampu mengarahkan siswa untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri sesuai dengan instruksi kurikulum 2013 yang telah diterapkan untuk mengedepankan prinsip pembelajaran *saintifik*, sehingga proses pembelajaran yang berlangsung cenderung masih bersifat informatif. Rendahnya motivasi

siswa tersebut nampak ketika siswa mempelajari buku ajar, mereka kurang termotivasi untuk membaca buku tersebut. Siswa hanya mempelajari buku ajar apabila ada tugas dan ketika akan menghadapi ujian saja.

Rendahnya interaksi siswa dalam mempelajari bahan ajar dapat disebabkan oleh banyak faktor yang memengaruhi diantaranya adalah isi dan desain teks pelajaran. Konsep-konsep mata pelajaran ekonomi yang terdapat dalam buku ajar seharusnya disajikan untuk membawa siswa dalam membangun dan menciptakan pengetahuannya sendiri dengan cara memberi makna sesuai dengan pengalaman belajarnya. Penelitian Matanluk (2013) menyatakan bahwa penggunaan modul pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa melalui pendekatan yang berpusat pada siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dalam penemuan pengetahuan. Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar merupakan tolak ukur optimalnya proses pembelajaran. Berdasarkan beberapa hal diatas diperlukan suatu pengembangan bahan ajar dalam bentuk modul pembelajaran ekonomi berbasis *contextual learning* agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menjadikan siswa untuk belajar secara mandiri.

Modul pengajaran merupakan unit pengajaran yang lengkap yang dirancang untuk digunakan oleh seorang pemelajar atau sekelompok kecil pemelajar tanpa kehadiran guru (Smaldino, 2011:279). Prinsip

pembelajaran mandiri yang terkandung dalam sebuah modul ini juga senada dengan pernyataan Mulyasa (2006: 148) yang mendefinisikan modul sebagai paket belajar mandiri yang meliputi serangkaian pengalaman belajar yang direncanakan dan dirancang untuk membantu siswa mencapai tujuan belajar. Daryanto (2013: 9) menyatakan bahwa dalam pengembangan modul harus memerhatikan karakteristik yang diperlukan sebagai sebuah modul, diantaranya adalah :

1) *Self Instruction*

Merupakan karakteristik penting dalam modul, dengan karakter tersebut memungkinkan seseorang belajar secara mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain. Untuk memenuhi karakter *self instruction*, maka modul harus :

- Memuat tujuan pembelajaran yang jelas, dan dapat menggambarkan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar.
- Memuat materi pembelajaran yang dikemas dalam unit-unit kegiatan yang kecil/spesifik, sehingga memudahkan dipelajari secara tuntas.
- Tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran.
- Terdapat soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan untuk mengukur penguasaan siswa.

- Kontekstual, yaitu materi disajikan terkait dengan suasana, tugas atau konteks kegiatan dan lingkungan siswa.
 - Menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif.
 - Terdapat rangkuman materi pembelajaran.
 - Terdapat instrumen penilaian, yang memungkinkan siswa melakukan penilaian mandiri.
 - Terdapat umpan balik atas penilaian siswa, sehingga siswa mengetahui tingkat penguasaan materi.
 - Terdapat informasi tentang rujukan/pengayaan/referensi yang mendukung materi pembelajaran yang dimaksud.
- 2) *Self Contained*
- Modul dikatakan *self contained* apabila seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul tersebut. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan siswa mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, karena materi belajar dikemas kedalam satu kesatuan yang utuh. Jika harus dilakukan pembagian atau pemisahan materi dari satu standar kompetensi /kompetensi dasar , harus dilakukan dengan hati-hati dan memperhatikan keluasan standar kompetensi/kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa.
- 3) *Berdiri Sendiri (Stand Alone)*
- Stand alone* atau berdiri sendiri merupakan karakteristik modul yang tidak tergantung pada bahan ajar/media lain. Dengan menggunakan modul, siswa tidak perlu bahan ajar lain untuk mempelajari dan atau mengerjakan tugas pada modul tersebut. Jika siswa masih menggunakan dan bergantung pada bahan ajar lain selain modul yang digunakan, maka bahan ajar tersebut tidak dikategorikan sebagai modul yang berdiri sendiri.
- 4) *Adaptif*
- Modul hendaknya memiliki daya adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dikatakan adaptif jika modul tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel/luwes digunakan diberbagai perangkat keras (*hardwere*).
- 5) *Bersahabat/ Akrab (User Friendly)*
- Modul hendaknya juga memenuhi kaidah bersahabat/ akrab dengan pemakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merspon dan mengakses sesuai dengan keinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan, merupakan salah satu bentuk *user*

commit to friendly.

Modul dikembangkan melalui pendekatan yang mempermudah siswa dalam memahami konsep dan penerapannya dalam kehidupan nyata. Permasalahan ekonomi yang terjadi dalam masyarakat menjadi dasar untuk mengonstruksi suatu konsep pembelajaran ekonomi. Konstruktivisme merupakan landasan berpikir pendekatan kontekstual (Trianto, 2011: 113), yaitu pendekatan pembelajaran yang menekankan peran aktif siswa dalam proses belajar mengajar untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri. Sanjaya (2006: 255) mengemukakan bahwa *contextual teaching and learning* (CTL) adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Pembelajaran kontekstual merujuk pada tujuan pembelajaran mandiri sesuai dengan pendapat Arlends (2008: 17) bahwa tujuan akhir mengajar adalah untuk membantu siswa agar dapat menjadi pelajar yang *independent* (mandiri) dan *self-regulated* (mampu mengatur dirinya sendiri). Yamin (2013: 56) mengungkapkan terdapat tujuh komponen utama dalam pembelajaran kontekstual sebagai berikut :

1. konstruktivisme (*constructivism*), landasan berpikir (filosofi) kontekstual, bahwa pengetahuan itu dibangun oleh diri sendiri, dimulai pengetahuan yang

sedikit yang diperluas berdasarkan pengalaman dan interaksi sosial serta lingkungan.

2. Bertanya (*questioning*), guru bertanya menggali informasi tentang apa yang sudah diketahui dan mengarah pada aspek yang belum diketahui. Bertanya merupakan analisis dan mengeksplorasi gagasan-gagasan.
3. Inkuiri (*inquiry*), pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan merupakan hasil mengingat seperangkat fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri dengan cara (1) merumuskan masalah, (2) mengumpulkan data melalui observasi, (3) menganalisis dan menyajikan hasil tulisan, gambar, laporan, bagan, tabel, dan karya lainnya, (4) mengomunikasikan atau menyajikan hasil karya pada pembaca, teman sekelas atau audiens lainnya.
4. Masyarakat belajar (*learning community*), belajar merupakan sharing dengan teman atau bekerjasama dengan orang lain, saling memberi informasi.
5. Pemodelan (*modeling*), guru menciptakan siswa untuk meniru dengan mendemonstrasikan dan mencontoh suatu pengetahuan dan keterampilan sehingga siswa dapat melakukannya.
6. Refleksi (*reflection*), gambaran terhadap kegiatan atau pengetahuan yang baru saja diterima, siswa dapat

merasakan ide-ide baru tersebut dalam pikirannya.

7. Penilaian sebenarnya (*authentic assessment*), guru menggunakan *assessment* sebagai gambaran perkembangan belajar siswa melalui proses.

Pembelajaran kontekstual didasarkan atas prinsip dan strategi pembelajaran yang mendorong terciptanya lima bentuk pembelajaran menurut Trianto (2009: 109) adalah sebagai berikut:

1. Menghubungkan (*relating*) adalah belajar dalam suatu konteks sebuah pengalaman hidup yang nyata atau awal sebelum pengetahuan itu diperoleh siswa. Guru menggunakan *relating* ketika mereka mencoba menghubungkan konsep baru dengan sesuatu yang telah diketahui oleh siswa.
2. Mencoba (*experiencing*), pada *experiencing* mungkin saja siswa tidak mempunyai pengalaman langsung berkenaan dengan konsep tersebut. Akan tetapi, pada bagian ini guru harus dapat memberikan kegiatan yang *hands-on* kepada siswa sehingga dari kegiatan yang dilakukan siswa tersebut siswa dapat membangun pengetahuannya.
3. Mengaplikasi (*applying*), strategi *applying* sebagai belajar dengan menerapkan konsep-konsep. Siswa mengaplikasikan konsep-konsep ketika mereka berhubungan dengan aktifitas

penyelesaian masalah yang hands-on dan proyek-proyek.

4. Bekerja sama (*cooperating*), bekerja sama belajar dalam konteks saling berbagi, merespon dan berkomunikasi dengan pelajar lainnya adalah strategi instruksional yang utama dalam pengajaran kontekstual.

5. Proses transfer ilmu (*transferring*), *transferring* merupakan strategi mengajar yang dapat didefinisikan sebagai menggunakan pengetahuan dalam sebuah konteks baru atau situasi baru suatu hal yang belum teratasi/diselesaikan dalam kelas.

Menyampaikan pembelajaran sesuai dengan konsep teknologi pendidikan dan pembelajaran pada hakekatnya merupakan kegiatan menyampaikan pesan kepada siswa oleh nara sumber dengan menggunakan bahan, alat, teknik, dan dalam lingkungan tertentu (Gafur, 1986: 5). Agar penyampaian tersebut efektif, perlu diperhatikan beberapa prinsip desain pesan pembelajaran. Prinsip yang dimaksud antara lain meliputi prinsip kesiapan dan motivasi, penggunaan alat pemusat perhatian, partisipasi aktif siswa, perulangan dan umpan balik.

1. Kesiapan dan motivasi

Prinsip pertama kesiapan dan motivasi menyatakan bahwa jika dalam menyampaikan pesan pembelajaran siswa siap dan motivasi tinggi hasilnya akan lebih baik. Siap disini mempunyai makna siap pengetahuan prasyarat, siap

mental dan siap fisik. Untuk mengetahui kesiapan siswa perlu diadakan tes prasyarat, tes diagnostik, dan tes awal. Jika pengetahuan, keterampilan dan sikap prasyarat untuk mempelajari suatu kompetensi belum terpenuhi perlu diadakan pembekalan atau matrikulasi. Selanjutnya, motivasi adalah dorongan untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu, termasuk melakukan kegiatan belajar. Dorongan dimaksud bisa berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Teknik untuk mendorong motivasi antara lain dengan jalan menunjukkan kegunaan dan pentingnya materi yang akan dipelajari, kerugiannya jika tidak mempelajari, manfaat atau relevansinya untuk kegiatan belajar di waktu sekarang, di waktu yang akan datang, dan untuk bekerja dalam masyarakat. Motivasi juga dapat ditingkatkan dengan memberikan hadiah dan hukuman (*reward and punishment*).

2. Penggunaan alat pemusat perhatian

Prinsip kedua penggunaan alat pemusat perhatian. Prinsip ini menyatakan bahwa jika dalam penyampaian pesan digunakan alat pemusat perhatian, hasil belajar akan meningkat. Hal ini didasarkan atas pemikiran bahwa perhatian yaitu terpusatnya mental terhadap suatu objek memegang peranan penting terhadap keberhasilan belajar. Semakin memperhatikan

semakin berhasil, semakin tidak memperhatikan semakin gagal. Meskipun penting namun perhatian mempunyai sifat sukar dikendalikan dalam waktu lama. Karena itu perlu digunakan berbagai alat dan teknik untuk mengendalikan atau mengarahkan perhatian. Alat pengendali perhatian yang paling utama adalah media seperti gambar, ilustrasi, bagan warna warni, audio, video, alat peraga, penegas visual, penegas verbal, kecerahan, dsb. Teknik yang dapat digunakan untuk mengendalikan perhatian misalnya gerakan, perubahan, sesuatu yang aneh, lucu, humor, mengagetkan, menegangkan, dsb.

3. Partisipasi aktif siswa

Prinsip ketiga adalah partisipasi aktif siswa. Dalam kegiatan pembelajaran jika siswa aktif berpartisipasi dan interaktif, hasil belajar akan meningkat. Aktifitas siswa meliputi aktifitas mental (memikirkan jawaban, merenungkan, membayangkan, merasakan) dan aktifitas fisik (melakukan latihan, menjawab pertanyaan, mengarang, menulis, mengerjakan tugas, dsb).

4. Perulangan

Prinsip keempat adalah perulangan. Jika penyampaian pesan pembelajaran diulang-ulang, maka hasil belajar akan lebih baik. Perulangan dilakukan dengan mengulangi dengan cara dan media yang sama maupun dengan cara

dan media yang berbeda-beda. Perulangan dapat pula dilakukan dengan memberikan tinjauan selintas awal pada saat memulai pelajaran dan ringkasan atau kesimpulan pada akhir pelajaran.

5. Umpan balik

Prinsip kelima adalah umpan balik. Jika dalam penyampaian pesan siswa diberi umpan balik, hasil belajar akan meningkat. Umpan balik adalah informasi yang diberikan kepada siswa mengenai kemajuan belajarnya. Jika salah diberikan pembetulan (*corrective feedback*) dan jika betul diberi konfirmasi atau penguatan (*confirmative feedback*). Siswa akan menjadi mantap kalau betul kemudian dibetulkan. Sebaliknya, siswa akan tahu di mana letak kesalahannya jika salah diberi tahu kesalahannya kemudian dibetulkan. Secara teknis, umpan balik diberikan dalam bentuk kunci jawaban yang benar.

Pengembangan bahan ajar dalam bentuk modul dengan basis pembelajaran kontekstual pada hakekatnya adalah penuangan strategi pembelajaran yang umumnya disajikan secara verbal dalam pembelajaran dikelas. Sehubungan dengan hal tersebut dalam pengembangan modul pembelajaran terkait dengan komponen dan urutan strategi pembelajaran perlu mendapatkan perhatian khusus. Komponen pokok strategi pembelajaran meliputi: Kegiatan

pembelajaran pendahuluan (*pre-instructional activities*), Penyampaian materi pembelajaran (*presenting instructional materials*), memancing penampilan siswa (*eliciting permormance*), pemberian umpan balik (*providing feedback*), kegiatan tindak lanjut (*follow up activities*) (Gafur, 1986: 95).

Konsep, prinsip dan strategi pembelajaran kontekstual dan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran perlu diintegrasikan kedalam strategi penyajian materi pada modul pembelajaran ekonomi berbasis pembelajaran kontekstual, berikut adalah penjelasan dalam setiap komponen penyajian materi:

1. Kegiatan pembelajaran pendahuluan (*pre-instructional activities*)

Kegiatan pendahuluan pembelajaran meliputi pemberitahuan tujuan dan ruang lingkup materi. Untuk mengetahui kesiapan siswa dalam pembelajaran yang merupakan kesiapan pengetahuan prasyarat yaitu menyajikan pertanyaan yang menghubungkan konsep baru dengan sesuatu yang telah diketahui siswa.

2. Penyampaian materi pembelajaran (*presenting instructional materials*)

Dalam rangka penerapan pembelajaran kontekstual, penyajian materi dilakukan dengan menghadirkan konteks sosial yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, diupayakan agar siswa mendapat pengalaman langsung melalui studi kepustakaan yang

disajikan sehingga siswa dapat menyusun sendiri konsep yang mereka pelajari. Kegiatan tersebut dapat dilakukan baik secara individual maupun kelompok. Agar penyajian menarik perlu digunakan alat pemusat perhatian dengan visualisasi yang menarik dalam hal garis penegas warna, ilustrasi gambar instruksi, ilustrasi gambar konteks sosial. Dalam penulisan bahan ajar, prinsip perulangan perlu diterapkan dengan jalan menyajikan tinjauan selintas awal, penyajian selengkapnya, dan rangkuman atau ringkasan pada akhir penyajian.

3. Memancing penampilan siswa (*eliciting performance*)

Memancing penampilan dimaksudkan untuk membantu siswa menguasai materi atau menapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan konteks sosial yang disajikan dalam studi kepustakaan, siswa diharapkan mampu menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau permasalahan sosial yang disajikan. Siswa diharapkan mampu dalam mengkomunikasikan ide-ide atau gagasan dalam penyelesaian masalah sosial tersebut dan mendorong siswa untuk melakukan diskusi secara antusias bersama teman-teman sekelasnya.

4. Pemberian umpan balik (*providing feedback*)

Umpan balik adalah informasi yang diberikan kepada siswa mengenai kemajuan belajarnya. Sebagai contoh setelah mengerjakan soal-soal latihan, siswa diberi kunci jawaban. Dengan mengetahui kunci jawaban mereka akan mengetahui apakah jawabannya benar atau salah.

5. Kegiatan tindak lanjut (*follow up activities*)

Kegiatan tindak lanjut berupa mentransfer pengetahuan (*transferring*), pemberian pengayaan dan remedial (*remedial and enrichment*). Dengan mampu mentransfer pengetahuan yang telah dipelajari maka tingkat pencapaian belajar siswa akan sampai pada derajat yang tinggi (tingkat penemuan dan pencapaian konsep pembelajaran). Pengayaan diberikan kepada siswa yang telah mencapai prestasi sama atau melebihi dari yang ditargetkan. Remedial diberikan kepada siswa yang mengalami hambatan atau keterlambatan dalam mencapai target pembelajaran yang telah ditentukan.

Berdasarkan pemaparan diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu menghasilkan modul pembelajaran ekonomi berbasis *contextual learning* yang layak digunakan dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPS SMA Negeri 2

Karanganyar tahun pelajaran 2015/2016.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang mengacu pada model prosedural Borg and Gall (dalam Arifin, 2012: 129). Model tersebut disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yang mencakup delapan tahapan yaitu: 1) penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan, 3) pengembangan bentuk produk awal, 4) uji coba terbatas, 5) revisi terhadap produk utama, 6) uji coba luas, 7) revisi produk operasional, 8) uji lapangan. Modul pembelajaran dihasilkan setelah melalui tahap validasi dan uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran serta uji coba produk sebanyak dua kali yaitu uji coba terbatas yang melibatkan 15 subjek uji coba dari siswa kelas X IPS-4 dan uji coba luas yang melibatkan 36 subjek uji dari siswa kelas X IPS-2 SMA Negeri 2 Karanganyar. Setelah produk dinyatakan valid dan layak digunakan, kemudian dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan dengan melibatkan 38 subjek sebagai kelompok eksperimen dari siswa kelas X IPS-3 dan 38 subjek sebagai kelompok kontrol dari siswa kelas X IPS-1 SMA Negeri 2 Karanganyar.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar validasi yang digunakan para ahli untuk mengamati dan menilai kualitas modul, angket yang ditujukan bagi siswa untuk mengetahui respon mereka terhadap kesulitan

kesulitan yang ditemukan saat membaca dan mempelajari modul, soal tes yang digunakan untuk menilai kemampuan awal dan hasil belajar siswa dan lembar observasi yang digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan modul pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud menggeneralisasikannya (Sugiyono, 2010: 208). Analisis statistik inferensial digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Statistik ini akan cocok digunakan bila sampel diambil dari populasi yang jelas, dan teknik pengambilan sampel dari populasi itu dilakukan secara random (Sugiyono, 2010: 209)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dari langkah validasi dan uji coba modul pembelajaran ekonomi berbasis *contextual learning* adalah sebagai berikut :

a. Hasil Validasi

Hasil penilaian validasi ahli materi terhadap modul pembelajaran ekonomi berbasis *contextual learning* dari aspek kelayakan isi mendapatkan nilai 95,25% dengan kriteria sangat baik, aspek kelayakan penyajian mendapatkan nilai 80% dengan kriteria sangat baik, aspek penilaian

pembelajaran mendapatkan hasil 100% dengan kriteria sangat baik, aspek pendekatan pembelajaran mendapatkan hasil 100% dengan kriteria sangat baik, aspek kegiatan pembelajaran kontekstual mendapatkan hasil 95,00% dengan kriteria sangat baik, aspek proses evaluasi mendapatkan hasil 93,80% dengan kriteria sangat baik, dan skor total yang diperoleh mencapai 91,67 % dengan kriteria sangat baik. Secara keseluruhan menurut ahli materi pembelajaran memberi kesimpulan bahwa modul pembelajaran ekonomi berbasis *contextual learning* layak digunakan.

Hasil penilaian validasi ahli media terhadap modul pembelajaran ekonomi berbasis *contextual learning* dari aspek ukuran modul mendapatkan hasil 100% dengan kriteria sangat baik, aspek desain sampul modul mendapatkan hasil 83,33% dengan kriteria sangat baik, aspek desain isi modul mendapatkan hasil 97,22% dengan kriteria sangat baik dan skor total yang diperoleh mencapai 92,86% dengan kriteria sangat baik. Secara keseluruhan menurut ahli media pembelajaran memberi kesimpulan bahwa modul pembelajaran ekonomi berbasis *contextual learning* layak digunakan.

Hasil penilaian validasi praktisi terhadap modul pembelajaran ekonomi berbasis *contextual learning* dari aspek penilaian bahasa mendapatkan hasil 96,15% dengan kriteria sangat baik, aspek kelayakan isi mendapatkan hasil 95,24% dengan kriteria sangat baik, aspek kelayakan penyajian

mendapatkan hasil 95,00% dengan kriteria sangat baik, aspek penyajian materi pembelajaran kontekstual mendapatkan hasil 93,83% dengan kriteria sangat baik, aspek manfaat mendapatkan hasil 95,83% dengan kriteria sangat baik dan skor total yang diperoleh mencapai 95,52% dengan kriteria sangat baik. Secara keseluruhan menurut praktisi pembelajaran memberi kesimpulan bahwa modul pembelajaran ekonomi berbasis *contextual learning* layak digunakan tanpa revisi

b. Uji coba terbatas

Presentase skor total yang diperoleh dari tahap ini adalah sebanyak 84,33% dengan kriteria sangat baik, sehingga dapat dinyatakan bahwa siswa memberikan tanggapan yang positif terhadap modul pembelajaran ekonomi berbasis *contextual learning*. Distribusi presentase skor pada setiap aspek dalam angket disajikan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 1. Rekapitulasi hasil penilaian siswa pada uji coba terbatas

No	Aspek	Nilai	kriteria
1.	Aspek Tampilan	86,67	Sangat baik
2.	Aspek Penyajian materi	83,16	Sangat baik
3.	Aspek Pembelajaran Kontekstual	83,85	Sangat baik
4.	Aspek Manfaat	84,26	Sangat baik
Skor total		84,33	Sangat Baik

Pada tahap ini dilakukan evaluasi produk dengan mengaji setiap kekurangan

berdasarkan hasil uji coba terbatas dengan menganalisis angket siswa dan diskusi dengan guru terkait dengan keterlaksanaan pembelajaran, sehingga saran dan perbaikan produk tersebut adalah sebagai berikut :

1. Menambah gambar contoh kegiatan usaha koperasi pada kegiatan pembelajaran I
2. Penambahan beberapa daftar istilah pada glossarium
3. Menambah keterangan pada beberapa gambar
4. menandai beberapa sub materi penjelasan penting dengan menebalkan tulisan

c. Uji coba luas

Pada tahap ini peneliti melakukan *pretest* untuk mengetahui keadaan awal siswa rata-rata hasil *pretest* yang diperoleh yaitu 70,92. Berdasarkan rata-rata hasil nilai hasil *pretest* tersebut dinyatakan bahwa rata-rata hasil belajar siswa belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Rata-rata hasil nilai *posttest* yang diperoleh yaitu keadaan setelah dilakukan *treatment* dengan menggunakan modul pembelajaran ekonomi berbasis *contextual learning* adalah 80,36. Berdasarkan rata-rata nilai hasil *post test* tersebut dapat dinyatakan bahwa rata-rata hasil belajar siswa telah berada diatas nilai KKM yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan modul pembelajaran ekonomi berbasis *contextual learning* sejumlah 13,31%.

Selanjutnya, siswa diberi angket untuk mengetahui tanggapan siswa dan penilaian terhadap beberapa aspek dalam modul pembelajaran yang dikembangkan. Diperoleh skor total kelayakan mencapai 84,96% dengan kriteria sangat baik yang berarti bahwa modul pembelajaran ekonomi berbasis *contextual learning* layak untuk digunakan. Distribusi presentase skor pada setiap aspek dalam angket disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 2. Rekapitulasi hasil penilaian siswa pada uji coba luas

No	Aspek	Nilai	kriteria
1.	Aspek Tampilan	86,57	Sangat baik
2.	Aspek Penyajian materi	84,58	Sangat baik
3.	Aspek Pembelajaran Kontekstual	84,14	Sangat baik
4.	Aspek Manfaat	85,11	Sangat baik
Skor total		84,96	Sangat baik

Pada tahap ini dilakukan evaluasi produk dengan mengaji setiap kekurangan berdasarkan hasil uji coba luas dengan menganalisis angket siswa dan diskusi dengan guru terkait dengan keterlaksanaan pembelajaran, sehingga saran dan perbaikan produk tersebut adalah sebagai berikut :

1. Memperbaiki kualitas percetakan agar tidak ada gambar yang buram atau kurang jelas.
2. Menambah gambar yang mewakili sebuah konteks sosial yang disajikan dalam kegiatan *experimenting*.

3. Menambah penjelasan garis pada bagan struktur organisasi koperasi
4. merevisi contoh laporan perhitungan sisa hasil usaha.

d. Uji coba lapangan

Pengujian hipotesis dengan uji-t digunakan untuk menguji efektifitas modul pembelajaran ekonomi. Kriteria yang digunakan dalam pengambilan hipotesis adalah tingkat $\alpha = 0,050$. H_0 ditolak jika signifikansi probabilitas (sig) $< \alpha$ (0,050) dan jika taraf signifikansi probabilitas (sig) $> \alpha$ (0,050) maka H_0 tidak ditolak. Hasil uji efektifitas sekaligus uji hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Uji-T *Pretest* kelompok eksperimen dan kontrol

Group Statistics				
Nilai	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Kontrol	38	75.0845	7.96755	1.29251
Eksperimen	38	72.9787	7.38312	1.19770

Berdasarkan tabel 3 di atas, dapat dilihat bahwa nilai mean atau nilai rata-rata *pretest* kelompok eksperimen adalah 72,97 dan nilai rata-rata kelompok kontrol adalah 75,08. Hal ini menunjukkan bahwa kelas kontrol lebih unggul dari pada kelas eksperimen, namun untuk membuktikan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4. Uji T-Test (*Independent Samples Test*) *pretest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
								95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower Upper
Nilai	Equal variances assumed	.231	.632	1.195	74	.236	2.10579	1.76212	-1.40531 5.61689
	Equal variances not assumed			1.195	73.57	.236	2.10579	1.76212	-1.40565 5.61722

Berdasarkan tabel 4 diatas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi uji-t adalah 0,236. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 yang berarti bahwa H_0 tidak ditolak serta nilai t_{hitung} adalah sebesar $1,195 < t_{tabel}$ yaitu sebesar 1,99. Hal ini menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 5. Uji-t *Posttest* kelompok eksperimen dan kontrol

Group Statistics				
Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Eksperimen	38	83.8111	6.48372	1.05180
Kontrol	38	77.3790	6.73442	1.09247

Berdasarkan tabel 5 di atas, dapat dilihat bahwa nilai mean *posttest* kelas eksperimen adalah 83,811 dan nilai mean kelas kontrol adalah 77,379. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih unggul dari pada

kelas kontrol. Namun untuk membuktikan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 6. Uji T-Test (*Independent Samples Test*) *Post test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.210	.648	4.241	74	.000	6.4321	1.51650	3.41042 9.45379
	Equal variances not assumed			4.241	73.894	.000	6.4321	1.51650	3.41035 9.45386

Berdasarkan tabel 6. diatas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi uji-t adalah 0,000. Nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 yang berarti bahwa H_1 tidak ditolak serta nilai t_{hitung} adalah sebesar $4,241 >$ dari t_{tabel} yaitu sebesar 1,99. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata nilai hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol

IV. PENUTUP

a. Kesimpulan

1. Modul pembelajaran ekonomi berbasis *contextual learning* valid dan layak digunakan
2. Modul pembelajaran ekonomi berbasis *contextual learning* efektif digunakan dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar ekonomi.

b. Implikasi

1. Bagi siswa, dapat menciptakan suasana belajar yang efektif karena siswa aktif dalam melakukan kegiatan belajar, siswa juga terdorong untuk melakukan diskusi dengan antusias bersama teman-teman kelasnya dan siswa menjadi lebih berani mengemukakan pendapat. Modul pembelajaran ini juga dapat memberikan informasi secara kontekstual yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari sehingga membantu siswa memahami konsep materi secara menyeluruh.
2. Bagi guru, yaitu peran guru yang semula sebagai pemberi informasi utama dalam kegiatan pembelajaran (*teacher centered*) bergeser peran menjadi fasilitator, motivator dan nara sumber dalam kegiatan pembelajaran. Guru membantu siswa memahami tujuan pembelajaran, pengorganisasian materi, melakukan evaluasi, memberikan memotivasi belajar kepada siswa, memberikan umpan balik tentang perkembangan belajar dan

commit to user

meyakinkan siswa bahwa apa yang telah dipelajari akan bermanfaat dalam kehidupannya.

inquiry based learning, project based learning dan problem based learning.

c. Saran

1. Siswa harus aktif dalam hal mencari dan mempelajari secara mandiri sumber belajar yang tersedia karena pembelajaran abad 21 saat ini berorientasi pada siswa dan peran guru hanya sebagai fasilitator. Siswa diharapkan mampu menguasai materi yang dipelajari dan pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari secara menyeluruh berdasarkan kemampuannya dalam berpikir untuk membangun pengetahuan sendiri.
2. Guru hendaknya harus lebih kreatif dalam mengembangkan proses pembelajaran melalui pengembangan diri, publikasi ilmiah dan karya inovatif guna tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan menarik agar siswa lebih termotivasi untuk belajar sehingga dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa.
3. Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian yang sejenis dengan mengembangkan modul pembelajaran, dan penelitian ini juga dapat dikembangkan dengan menambah variabel bebas lain dengan model pembelajaran lain yang selaras dalam pendekatan saintifik yaitu

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan (Metode dan Paradigma Baru)*. Bandung: PT Remaja Rosda karya
- Arlends, Richard I. 2008. *Learning to Teach*. Yogyakarta :Pustaka Belajar
- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gafur, A. 1986. *Desain Instruksional: Langkah sistematis pengembangan pembelajaran*. Sala: Tiga Sarangkai
- Matanluk O, Baharom Mohammad, Dg. Norizah Ag, Kiflee, Molod Imbug. 2013. The Effectiveness of Using Teaching Module Based on Radical Constructivism toward Student Learning Process. *Social and Behavioral Schiences* 607 – 615
- Mulyasa. 2006. *Kurikulum berbasis kompetensi*. Bandung: PT remaja rosda karya
- Sanjaya, W .2009. *Stategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta:Kencana
- Smaldino, Sharon E. 2011. *Instructional Technology and Media for Learning*. Jakarta :Kencana
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Bandung: Penerpit Alfabeta
- Trianto. 2009. *Mendesain Model PembelajaranInovatif-progesif*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Yamin, Martinis. 2013. *Strategi & Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Raferensi (GP Press Group).