

PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS *COLT* DI SMA NEGERI 5 SAMARINDA

Fachrie Rizali

Universitas Mulawarman

fahririzalii@gmail.com

Sudarman

Universitas Mlawarman

sudarman@fkip.unmul.ac.id

Made Ngurah Partha

Universitas Mulawarman

rahdee24@gmail.com

Abstract: *This study aims to produce the design and implementation of e-learning modules on the industrial economy era of educational revolution 4.0 based CoLT, to find out the responses of teachers, validators and students to the development of CoLT-based economic learning e-modules in SMA Negeri 5 Samarinda. Learning applied in the development of electronic modules is based on Collaborative Learning Techniques. This type of research used in this research is research and development with the ADDIE development model. The subjects of this study were teachers, validators and students of class X in SMA Negeri 5 Samarinda in the academic year 2019/2020. To find out the responses of teacher students and validators to e-modules obtained using the questionnaire method. The results obtained showed that the design and implementation of the CoLT-based e-module that had been developed in economic subjects for class X at SMA Negeri 5 Samarinda was stated to be successfully implemented based on several tests conducted.*

Keywords: *development, e-module, economic learning, colt (collaborative learning techniques)*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan dan mengimplementasikan hasil rancangan e-modul pembelajaran ekonomi berbasis *CoLT* dan mengetahui respon guru dan siswa terhadap pengembangan e-modul pembelajaran ekonomi berbasis *CoLT* di SMA Negeri 5 Samarinda. Model pembelajaran yang diterapkan dalam pengembangan modul elektronik ini adalah model *Collaborative Learning Techniques*. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas X di SMA Negeri 5 Samarinda tahun ajaran 2019/2020. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap e-modul sistem komputer diperoleh dengan menggunakan metode angket. Hasil penelitian yang diperoleh terlihat bahwa hasil rancangan dan implementasi e-modul berbasis *CoLT* yang telah dikembangkan pada mata pelajaran ekonomi untuk kelas X di SMA Negeri 5 Samarinda dinyatakan berhasil diterapkan berdasarkan beberapa uji yang dilakukan.

Kata kunci: pengembangan, e-modul, pembelajaran ekonomi, *colt (collaborative learning techniques)*

PENDAHULUAN

Pada zaman era modern ini teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang dengan sangat pesat, hal itu sendiri berdampak positif terhadap dunia pendidikan yang dahulu bersifat konvensional sekarang mulai bergeser menjadi pendidikan yang berbasis teknologi. Sufiyah (2015:64) Mengatakan pembelajaran ekonomi di sekolah umumnya menggunakan buku paket, dan LKS yang digunakan dalam menunjang proses pembelajaran di dalam kelas. Proses pembelajaran yang baik dan berimbang pastinya akan lebih menekankan interaksi timbal balik antara guru dan siswa dengan memanfaatkan bahan ajar dan media pembelajaran yang ada sebagai sumber belajar.

Arsyad (2014:14) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Dengan perkembangan teknologi, modul cetak kini dapat dirubah formatnya menjadi modul elektronik, pengembangan modul elektronik sebagai media pembelajaran merupakan upaya untuk memberikan kemudahan belajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang lebih menarik di dalam kelas. Dari modul diubah menjadi E-modul menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* sebagai aplikasi untuk membuat sebuah e-book, e-catalog, e-brousher, e-presentations dengan cukup mudah hanya tinggal menambahkan document *PDF, JPG, PNG, BMP*, atau jenis *video* baik *SWF, MP4* dan mengolahnya dengan template yang telah disediakan agar menghasilkan suatu *flipbook* yang menarik untuk dipresentasikan.

Menurut (Wibowo 2018:3) E-Modul adalah bahan belajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan di rancang dengan *software* diperlukan dikemas dalam bentuk satuan waktu tertentu, yang ditampilkan menggunakan alat pembaca modul elektronik misalnya komputer atau *android*.

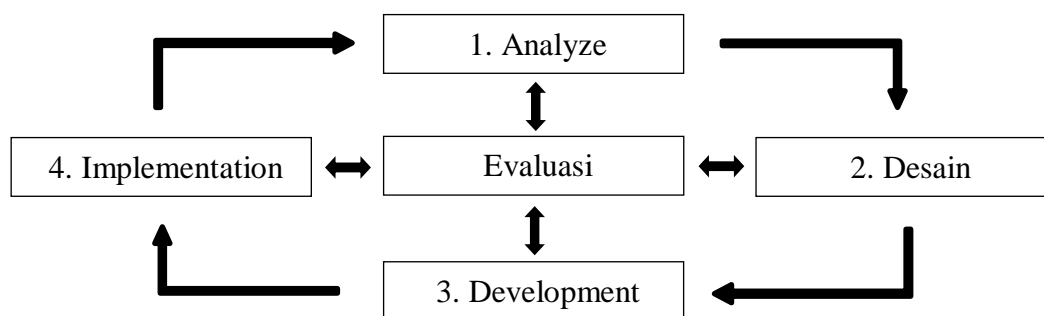
Pencapaian keaktifan yang optimal diperlukan suasana dan lingkungan belajar yang menunjang dan proses belajar yang menarik sehingga memungkinkan perlu adanya penerapan model pembelajaran yang baik dan tepat yang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini sesuai Winda (2014:44) menyatakan bahwa untuk meningkatkan keaktifan siswa di kelas dalam proses pembelajaran, hal itu dapat ditangani dengan menerapkan model pembelajaran,

keberhasilan seorang siswa dalam proses pembelajaran tidak saja ditentukan oleh tenaga pengajar yang baik atau kurikulum yang mantap, namun juga ditentukan oleh metode pembelajaran yang digunakan guru. Media pembelajaran yang dapat menarik siswa agar aktif dalam proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran modul elektronik atau e-modul. E-modul merupakan sebuah program yang di desain secara menarik dan sistematis berdasarkan kurikulum yang dikemas dalam bentuk *software* yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar dan bahkan dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa.

Masalah yang ingin dipecahkan dan dielaborasi dalam penelitian pengembangan ini adalah: 1) Bagaimana mengembangkan e-modul pembelajaran ekonomi berbasis *CoLT* , 2) Bagaimana kelayakan e-modul pembelajaran ekonomi berbasis *CoLT*.

METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) yang dikemukakan oleh Lee & Owens. Alasan pemilihan model ini karena model ini merupakan model yang dikhususkan untuk mengembangkan multimedia. Pada pengembangan media E-Modul ini menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Januszewski dan Molenda (2008:108). Model ADDIE sendiri terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.



Gambar 1. Model pengembangan *ADDIE*

Subjek penelitian ini Subyek penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, dan siswa SMA Negeri 5 Samarinda. Data yang dikumpulkan berupa skor yang diperoleh dari data kualitatif dan kuantitatif. Data tersebut diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media

dan siswa. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket penilaian yang berupa uraian, kritik dan saran serta masukan dari subjek ujicoba penelitian yaitu ahli materi, ahli media, dan siswa. Data kuantitatif diperoleh melalui angket dengan menggunakan Skala Likert nilai kategori yaitu 4, 3, 2, dan 1

Langkah selanjutnya adalah mendeskripsikan dalam bentuk presentase dalam setiap indikator yang ada. Dalam mempermudah dalam penelitian, maka tabel interval presentase dibuat. Adapun tabel presentase kelayakan produk sebagai berikut :

Tabel 1. Persentase Pencapaian

Persentase Pencapaian	Kategori
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Tidak Layak
0%-20%	Sangat Tidak Layak

Sumber : Abdillah (2015:58)

HASIL

Pengembangan e-modul menggunakan pengembangan model ADDIE. Pada tahap analisis dilaksanakan melalui kegiatan penelitian pendahuluan yaitu observasi, wawancara terhadap guru dan siswa di sekolah. Analisa pada saat pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan siswa di SMA Negeri 5 Samarinda, peneliti memperoleh hasil bahwa disaat guru menyampaikan mata pelajaran belum pernah sama sekali memakai bahan ajar e-modul, siswa hanya di beri pelajaran melalui buku paket yang ada di sekolah. Dampaknya siswa merasa jenuh karena guru mengajarkan hanya dengan metode konvensional saja, sehingga pelajaran tidak dapat diterima dengan baik. Peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dalam aktifitas dan dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa peserta didik yang mengobrol dan tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran. Peserta didik tidak aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru di dalam kelas. Proses pembelajaran di kelas masih menggunakan model konvensional,

yaitu guru menerangkan kemudian peserta didik mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan tugas. Bahan ajar yang digunakan dalam kelas hanya buku paket yang digunakan oleh sekolah.

Setelah melakukan analisis kebutuhan, tahapan selanjutnya ialah tahap perancangan kerangka e-modul dengan melakukan desain produk, yaitu membuat e-modul dalam bentuk menggunakan *microsoft word* dan di *convert* dalam bentuk *PDF*, proses ini berguna untuk mempermudah dalam proses pengembangan. Pada tahap pengembangan produk pembuatan e-modul dilakukan sesuai dengan perancangan *PDF* yang telah dibuat. Pengembangan media pembelajaran e-modul, *software* yang digunakan *Kvisoft Flipbook Maker*. e-modul yang dikembangkan yaitu e-modul mata pelajaran ekonomi SMA kelas 10.

Sebelum melakukan penerapan ke kelompok kecil, media terlebih dahulu di validasi. Validasi media, pada tahap ini kepada ahli media diminta menilai 6 aspek: 1) kualitas gambar, 2) kandungan isi, 3) presentasi informasi penilaian, 4) integrasi media, 5) artistik dan estetika, 6) fungsi keseluruhan. Persentase total yang diberikan oleh ahli adalah 90% (kategori “sangat layak”). Sehingga secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa e-modul keterampilan yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli media termasuk ke dalam kategori “layak” digunakan sebagai media pembelajaran. Kemudian validasi ahli materi meliputi 2 indikator yaitu: 1) komponen kelayakan isi, 2) komponen penyajian. Persentase yang diberikan ahli materi adalah 86% (kategori “sangat layak”). Sehingga secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa e-modul yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi termasuk ke dalam kategori “layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

Pada tahap evaluasi dilakukan uji coba produk e-modul kepada pengguna. Uji coba produk dilaksanakan dalam dua tahapan yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dengan indikator yaitu: 1) penilaian gambar, 2) penyajian materi, 3) presentasi informasi penilaian, 4) integrasi penggunaan. Persentase yang didapat adalah 86% (kategori “sangat baik”). Sehingga secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa e-modul yang dikembangkan berdasarkan respon penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil termasuk ke dalam kategori “sangat baik” sebagai media pembelajaran. Uji coba kelompok besar dengan indikator yaitu 1) penilaian gambar, 2) penyajian materi, 3) presentasi informasi penilaian, 4) integrasi penggunaan. Persentase yang

didapat adalah 90% (kategori “sangat baik”). Sehingga secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa e-modul berdasarkan respon penilaian mahasiswa pada uji coba kelompok besar termasuk ke dalam kategori “sangat baik” sebagai media pembelajaran.

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan beberapa temuan, yaitu 1) E-modul yang telah dihasilkan dengan model ADDIE dengan menyediakan *video*, dan deskripsi materi yang dikemas secara menarik dalam bentuk *flipbook* yang dapat diakses melalui perangkat keras *Laptop*, dan *PC*. 2) E-modul yang dikembangkan telah dinyatakan layak oleh ahli berdasarkan beberapa aspek terkait. 3) Respon siswa terhadap e-modul setelah dilakukan uji coba lapangan dikategorikan sangat baik. Dari temuan di atas dapat dilihat bahwa pembelajaran berbasis e-modul dapat meningkatkan respon belajar yang baik dari siswa. Artinya pemanfaatan teknologi sangat relevan dengan gaya belajar siswa milenial. Sejalan dengan pendapat (Muslim dan Riyadi, 2020: 170) Untuk memenuhi pembelajaran abad 21 dan agar hasil belajar meningkat maka dalam proses pembelajaran dapat menggunakan bahan ajar yang berbasis elektronik.

Pada zaman era modern ini teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang dengan sangat pesat, hal itu sendiri berdampak positif terhadap dunia pendidikan yang dahulu bersifat konvensional sekarang mulai bergeser menjadi pendidikan yang berbasis teknologi. Pembelajaran di sekolah sekarang ini telah banyak memanfaatkan teknologi informasi terutama dalam mencari sumber belajar. Arsyad (2014:14) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Satriawati (2015:4) manfaat penggunaan media e-modul sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran antara lain, dapat menambah dan memperluas cakrawala sajian yang ada didalam kelas, dapat merangsang untuk berpikir, bersikap dan berkembang lebih lanjut.

E-modul yang dirancang dengan dengan baik dan mudah digunakan membuat siswa bisa menggunakan e-modul tersebut kapan saja. Maka dari itu Daryanto (2013:9), E-modul

pembelajaran yang baik memiliki beberapa karakteristik yaitu *self instruction, self contained, stand alone, adaptif dan user friendly*. Selain itu Paramita (2015:4) E-modul sebagai sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik, di mana setiap kegiatan pembelajaran di dalamnya dihubungkan dengan link-link sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dengan program, dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar.

Untuk memperoleh pencapaian keaktifan yang optimal diperlukan suasana dan lingkungan belajar yang menunjang dan proses belajar yang menarik sehingga memungkinkan perlu adanya penerapan model pembelajaran yang baik dan tepat yang melibatkan siswa secara aktif. Barkley, Cross, dan Major (2016, 5) dengan menerapkan model pembelajaran *Collaborative Learning Techniques* dapat mempermudah proses pembelajaran kolaboratif, ketika para siswa bekerja sama dalam sebuah tugas kolaboratif, mereka harus bisa mendapatkan peningkatan pengetahuan. Untuk meningkatkan keaktifan siswa di kelas dalam proses pembelajaran, hal itu dapat ditangani dengan menerapkan model pembelajaran, keberhasilan seorang siswa dalam proses pembelajaran tidak saja ditentukan oleh tenaga pengajar yang baik atau kurikulum yang mantap, namun juga ditentukan oleh metode pembelajaran yang digunakan guru.

Saat ini pembelajaran yang menggunakan media elektronik sangat menarik siswa dalam proses belajar karena ketertarikan siswa mengetahui hal yang baru, dengan didukung dengan model pembelajaran yang membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh positif terhadap siswa, selain itu juga dapat menghilangkan kejenuhan dalam proses belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. E-modul pada mata pelajaran Ekonomi dikembangkan menggunakan model *ADDIE* dengan menyediakan fasilitas *video*, animasi dan deskripsi materi yang dikemas secara

menarik dalam bentuk *flipbook* yang dapat diakses melalui perangkat keras *Laptop*, dan *PC*.

2. E-modul pada mata pelajaran Ekonomi telah dinyatakan layak oleh ahli materi berdasarkan aspek kelayakan isi dan aspek penyajian “sangat baik” ahli media berdasarkan aspek kualitas gambar, kandungan isi, presentasi informasi penilaian, integrasi media, artistic & estetika, dan fungsi keseluruhan “sangat baik”.
3. E-modul telah di uji melalui serangkaian uji coba yang terdiri dari dua tahap sebagai berikut:
 - a. Pada uji coba kelompok kecil memperoleh kualitas “sangat baik” berdasarkan kualitas pada aspek kelayakan isi dan penyajian “sangat baik”
 - b. Pada uji coba lapangan memperoleh kualitas “sangat baik” berdasarkan kualitas pada aspek kualitas gambar, kandungan isi, presentasi informasi penilaian, integrasi media, artistic & estetika, dan fungsi keseluruhan “sangat baik”.



<http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/jpe>

Jurnal Prospek : Pendidikan Ilmu Sosial dan Ekonomi

Volume 3 No 2 Desember 2021

E-ISSN 2721-0855

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Rizqi. 2015. “*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Kimia Pokok Pembahasan Sistem Periodik Unsur Kelas X Program IPA di SMA 1 Slawi*”. **Skripsi**. Universitas Negeri Semarang.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Edi Wibowo. 2018. ”*Pengembangan Bahan Ajar E-modul Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker*”. **Skripsi**. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Elizabeth E. Barkley, K. Patricia Cross, Claire Howell Major, 2016. “*Collaborative Learning Techniques*” Bandung: Nusa Media
- Lee, W. W. dan Owens, D.L. (2004). *Multimedia Based Instructional Design*. San Francisco: Peiffer.
- Muslim, Fachruddiansyah dan Riyadi, Riyo. (2020). *Bahan Ajar Elektronik Berbasis Camtasia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa*. Jurnal Sosio Didaktika: Sosial Science Education Journal, 6 (2), 165-171. DOI:10.15408/sd.v6i2.14393
- Paramita Intan Putu, 2015. *Pengembangan E-Modul Berbasis Scientific Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi Kelas XI Multimedia Di SMK Negeri 3 Singaraja*. 4(5).
- Satriawati, Helna. “*Pengembangan E-modul Sebagai Sumber Belajar Elektronika Dasae Kelas X SMK Negeri 3 Yogyakarta*”. **Skripsi**. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sufiyah Lilik, Hadi Sumarsono, 2015. “*Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektornik Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Untuk Kelas X Lintas Minat Ekonomi SMA Laboratorium UM Kota Malang*”. Jurnal Pendidikan Ekonomi. 8 (2). (64-74).
- Winda, M. (2014). *Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Metode Discovery dalam Pembelajaran PKn di Kelas X2 SMA Negeri 2 Lengayang Pesisir Selatan*. Jurnal program pasca sarjana Universitas Negeri Padang. 10 (1). (43-57)