

Development of Contextual-Based Human, Place and Environment Modules for MTs Grade VII Students

Emilia Agustina¹

¹Institut Studi Islam Sunan Doe, Indonesia
Email: emiliaagustina93@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul pembelajaran "Manusia, Tempat, dan Lingkungan" berbasis kontekstual bagi siswa kelas VII MTs. Pengembangan modul ini didasarkan pada pendekatan pembelajaran kontekstual yang mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa guna meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir kritis mereka. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji efektivitas dilakukan melalui validasi ahli dan uji coba kepada siswa dengan menggunakan analisis deskriptif dan uji N-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul ini memperoleh tingkat efektivitas yang tinggi, dengan peningkatan pemahaman siswa yang signifikan berdasarkan uji N-gain. Modul ini juga dinilai layak digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan validasi ahli materi, desain, dan bahasa. Dengan demikian, pengembangan modul berbasis kontekstual ini dapat menjadi alternatif bahan ajar yang lebih efektif dan mendukung pembelajaran mandiri siswa.

Keyword: Modul Pembelajaran; Pembelajaran Kontekstual; ADDIE; Efektivitas; Siswa MTs

ABSTRACT

This study aims to develop a contextual-based learning module on "Humans, Places, and Environment" for seventh-grade MTs students. The development of this module is based on a contextual learning approach that links the material to students' daily lives to enhance their understanding and critical thinking skills. The research method used is research and development (R&D) with the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The effectiveness test was conducted through expert validation and student trials using descriptive analysis and the N-gain test. The results showed that the module achieved a high level of effectiveness, with a significant improvement in students' understanding based on the N-gain test. The module was also deemed suitable for use in the learning process based on validation from subject matter, design, and language experts. Thus, the development of this contextual-based module can serve as an effective alternative teaching material that supports students' independent learning.

Keyword: Learning Module; Contextual Learning; ADDIE; Effectiveness; MTs Students

Corresponding Author:

Emilia Agustina,
Institut Studi Islam Sunan Doe,
Jl. Soekarno Hatta, Rumbuk, Kec. Sakra, Kabupaten Lombok Timur, Nusa
Tenggara Barat 83671, Indonesia
Email: emiliaagustina93@gmail.com



1. INTRODUCTION

Pendidikan memiliki ketergantungan yang sangat besar pada guru sebagai pendidik, motivator, pembimbing, dan pemberi teladan yang berperan penting dalam mengarahkan peserta didik untuk mentransformasikan potensi diri mereka menjadi keterampilan yang bermanfaat bagi kehidupan. Guru tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga menjadi sosok yang menginspirasi, memotivasi, dan membimbing siswa dalam mengembangkan kemampuan mereka. Oleh karena itu, guru memiliki peran sentral dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Untuk menjalankan peran tersebut secara optimal, guru perlu memiliki inisiatif untuk mengembangkan bahan ajar sendiri yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Bahan ajar yang disusun oleh guru sendiri akan lebih kontekstual dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu, guru juga perlu menciptakan suasana belajar mengajar yang positif dan kondusif. Suasana yang menyenangkan, interaktif, dan inklusif akan meningkatkan motivasi belajar siswa dan pada akhirnya meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Dalam mendukung proses pembelajaran yang berkualitas, guru membutuhkan berbagai perangkat pembelajaran, baik yang berbentuk cetak maupun non-cetak. Perangkat pembelajaran ini dapat berupa buku teks, modul, lembar kerja siswa, media аудиовизуальный, dan teknologi informasi dan komunikasi. Penggunaan perangkat pembelajaran yang разнообразный dan inovatif dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan lebih menarik dan efektif, sehingga siswa lebih mudah memahami dan menguasai materi yang diajarkan.

Dengan demikian, guru memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan. Mereka tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai motivator, pembimbing, dan pemberi teladan. Untuk menjalankan peran tersebut dengan baik, guru perlu mengembangkan bahan ajar sendiri, menciptakan suasana belajar yang positif, dan memanfaatkan berbagai perangkat pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat membantu siswa dalam mengembangkan potensi diri mereka dan meraih kesuksesan dalam kehidupan. Guru membutuhkan perangkat pembelajaran baik cetak maupun non-cetak untuk meningkatkan proses pembelajaran (Daryanto & Aris, 2014).

Mengembangkan materi ajar harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, menurut Hidayati (2016). Pengembangan bahan ajar merupakan kegiatan pendidikan yang inovatif dan kreatif, di mana mutu program pendidikan sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor-faktor tersebut meliputi kualitas peserta didik, kualitas pendidik, kesiapan materi, kurikulum, peralatan, sarana dan prasarana, manajemen, dan lain-lain. Materi pendidikan, sebagai sumber belajar, hadir dalam berbagai format seperti buku, dikte, lembar kerja, dan modul. Widodo dan Jasmadi (2008) menyatakan bahwa salah satu kelebihan bahan ajar adalah guru memiliki lebih banyak waktu untuk memberikan bimbingan kepada siswa selama proses pembelajaran, sementara siswa dapat mengakses informasi terbaru dari sumber yang terdapat dalam materi tersebut.

Materi pembelajaran memegang peranan krusial dalam keberhasilan pembelajaran kontekstual di sekolah. Modul pembelajaran, sebagaimana didefinisikan oleh Asyhar (2011), merupakan seperangkat materi ajar berbasis cetak yang dirancang sedemikian rupa sehingga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Modul ini menjadi jembatan antara siswa dan materi pembelajaran, memfasilitasi pemahaman konsep secara mendalam dan memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan konteks lingkungan siswa.

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan modul pembelajaran "Manusia, Tempat, dan Lingkungan" berbasis kontekstual.

2. LITERATURE REVIEW

A. Modul

Modul merupakan suatu jenis kumpulan materi terstruktur dan sistematis mencakup ragam pengalaman belajar yang bertujuan mengarahkan peserta mencapai tujuan pembelajaran. Modul minimal mencakup tujuan pembelajaran, materi/isi pembelajaran, dan penilaian, dan berfungsi sebagai alat pembelajaran mandiri yang memungkinkan siswa bekerja dengan kecepatan mereka sendiri (Ditjen Dikdasmen, 2008). Modul memiliki banyak keuntungan, seperti:

- 1) Terdiri dari arahan dan informasi pelaksanaan yang jelas
- 2) Modul sebagai acuan belajar masing-masing siswa
- 3) Pengalaman belajar yang terkandung dalam modul diberikan sedemikian rupa sehingga memungkinkan siswa menyelesaikan pembelajarannya secara efektif dan efisien.
- 4) Isi pembelajaran disajikan secara logis dan sistematis.
- 5) Modul mempunyai mekanisme untuk mengukur ketercapaian siswa terhadap tujuan pembelajaran.

B. Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran lokasi adalah suatu pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengkaitkan konten yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari, seperti keluarga, komunitas, dan masyarakat, serta untuk menemukan makna konten dalam kehidupan mereka (Komalasari, 2013). Diharapkan siswa pada tahap ini memiliki kemampuan untuk memahami dan menerapkan materi tersebut secara langsung (Komalasari, 2013). Menurut Blacnhard dalam Kokom Kumalasari bahwa terdapat lima

- 1) Mengandalkan ingatan lintas ruang,
- 2) Menyatukan beragam topik,
- 3) Nilai informasi berdasarkan kebutuhan siswa,
- 4) Menghubungkan informasi dengan pengetahuan awal siswa,
- 5) Mengevaluasi aplikasi praktis dan evaluasi praktik dunia nyata dengan memecahkan masalah.

Pembelajaran kontekstual pada dasarnya lebih menekankan pada pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa. Ini berarti siswa tidak dituntut hanya menghafal materi, namun juga kompeten dalam bekerja sama untuk memecahkan masalah baru dan menggunakan guru sebagai guru. Siswa diharapkan mampu berpikir kritis, kreatif, dan belajar mandiri. Oleh karena itu, dalam pendekatan pengajaran kontekstual, hal-hal berikut harus diprioritaskan:

- Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang mengajarkan siswa cara memecahkan masalah dan berpikir kritis. Ini adalah masalah yang ada di dunia nyata. Pendekatan ini memungkinkan siswa memperoleh wawasan dan gagasan penting dari materi pembelajaran.
- Aspirasi Otentik adalah metode pengajaran yang memungkinkan siswa mempelajari hubungan penting. Kembangkan berpikir kritis dan terampil dalam pemecahan masalah pada kehidupan nyata.
- Pembelajaran inkuiri. Kita memerlukan strategi pendidikan yang mengikuti metode ilmiah dan memberikan kesempatan belajar yang bermakna.
- Pembelajaran Berbasis Proyek. Kombinasi pendekatan pengajaran komprehensif di mana lingkungan belajar siswa dirancang untuk memungkinkan siswa terlibat dalam penelusuran masalah nyata dan pembelajaran bermakna lainnya, termasuk penguatan konten topik mata pelajaran tugas.
- Pembelajaran di tempat kerja membutuhkan pendekatan pendidikan yang memungkinkan siswa mempelajari bahan pembelajaran berbasis sekolah dan bahan tersebut dapat digunakan kembali di tempat kerja.
- Pembelajaran berbasis pelayanan melibatkan penggabungan layanan masyarakat dan struktur berbasis sekolah dan menggunakan metode pengajaran yang mencerminkan layanan tersebut, sehingga menitikberatkan hubungan antara pengalaman pelayanan dan kajian akademik.
- Pembelajaran kooperatif membutuhkan model pengajaran yang menciptakan lingkungan pembelajaran efektif dan tercapainya tujuan pembelajaran

3. RESEARCH METHOD

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan dapat dipahami sebagai metode yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut (Sugiyono, 2012). Peneliti menggunakan model perkembangan deskriptif dan model perkembangan ADDIE untuk mengkaji perkembangan modul situsite people, place, dan environment siswa kelas VII MTs.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan analisis uji N-gain.

1. Analisis Deskriptif

Pada tahap ini, semua pendapat, saran, dan respon validator dari formulir kritik dan saran harus dicatat secara tertulis. Data survei merupakan data kualitatif yang dikuantifikasi menggunakan skala likert dengan empat tingkatan kriteria. Kami kemudian menghitung skor item untuk setiap jawaban terhadap pertanyaan pada kuesioner atau lembar observasi, dan menganalisis persentasenya.

Untuk menentukan persentase tersebut dapat dipergunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum (\text{skor total})}{\sum (\text{nx bobot tertinggi})} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P: Persentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum xi$: Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

2. Analisis uji N-gain

Siswa MTS kelas VII yang menjadi kelompok sasaran eksperimen diuji dengan angket dan tes pemahaman modul berbasis konteks.

Dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N - \text{gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{SMI} - \text{Skor Pretest}} \quad (2)$$

Keterangan

SMI: Skor Maksimal Ideal

Tabel 1. Kriteria Pengelompokan N-gain

N-gain	Kategori
$N\text{-gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq N\text{-gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-gain} < 0,30$	Rendah

Penelitian akan dilakukan di MTs Unwanul Falah NW Paok Lombok siswa kelas VII

4. RESULTS AND DISCUSSION

A. *Penyajian dan Uji Coba*

Penyajian data akan memaparkan tentang data hasil penilaian dari ahli materi, ahli desain, ahli bahasa dan guru IPS.

1) Langkah – Langkah Pengembangan Modul

a) Analysis (Analisis)

Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini. Setelah melakukan analisis kinerja diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini adalah LKS (Lembar Kerja Siswa). LKS yang dibuat oleh perusahaan dan dikonsumsi untuk semua sekolah masih kurang efektif buat siswa Kelas VII di Mts Unwanul Falah NW Paok Lomboq, sehingga peneliti inisiatif dengan membuat modul ilmu pengetahuan sosial berbasis kontekstual materi manusia, tempat dan lingkungan untuk SMP/MTs kelas VII.

b) Design (Desain)

Pendesaian pengembangan media pembelajaran Modul adalah dari segi desain merancang format dengan melengkapi bagian intro pembuka yang terdiri dari 2 content. Content yang pertama yaitu cover yang berisi tulisan “Modul Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Kontekstual Materi Manusia, Tempat Dan Lingkungan Untuk SMP/MTs Kelas VII”. Sedangkan content yang kedua berisi menu yang terdiri dari KI, KD, Indikator, Materi, Evaluasi, dan Referensi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dijabarkan menjadi beberapa mind mapping sebagai berikut:

i. Halaman Awal

Pada halaman ini terdapat cover yang dapat menarik perhatian siswa dalam ingin tahanan belajar isi kandungan dalam cover yang mengangkat tema mengenai pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Tema tersebut dibuat dengan kumpulan gambar sosial dengan alam yang dapat menimbulkan penasaran terhadap isi modul tersebut

ii. Halaman Pengantar

Halaman pengantar adalah halaman setelah cover yang langsung di buka setelah halaman cover muncul. Halaman ini berisi penyusun dalam pembuatan modul.

iii. Halaman Utama

Halaman utama adalah halaman yang menjelaskan KI, KD, dan Indikator dalam isi modul.

iv. Halaman Peta Konsep

Peta konsep adalah suatu alat yang digunakan untuk menyatakan hubungan yang bermakna antara konsep-konsep dalam bentuk proposi-proposisi.

c) Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah memproduksi modul yang dijadikan sumber pembelajaran dalam 1 semester. Data yang dikumpulkan dari penelitian pengembangan modul adalah kuantitatif sebagai data primer dan data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator. Validasi adalah tahap penilaian media sebelum di uji coba kepada peserta didik. Validasi pengembangan modul ini dilakukan salah satu dosen ahli materi dengan ahli desain, validasi guru IPS, dan validasi ahli bahasa.

d) Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi berarti rancangan media pembelajaran yang dikembangkan, diterapkan setelah sebelumnya dilakukan revisi. Pengembangan modul di uji cobakan kepada peserta didik secara perorangan setelah proses revisi dan kelayakan materi, bahasa, dan desain oleh para ahli.

e) Evaluation (Evaluasi)

Berdasarkan tahapan implementasi, Modul perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi.

Berdasarkan hasil tanggapan peserta didik, didapatkan saran terhadap media pembelajaran modul yaitu mudah di pahami dengan adanya banyaknya desain dan gambar yang menarik. Kemudian peneliti dapat mengetahui bahwa media pengembangan modul sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dari hasil validasi produk dan dari segi tanggapan peserta didik

2) Validasi Ahli

a) Validasi ahli materi

b) Validasi Ahli Desain

c) Validasi Ahli bahasa

d) Validitas Guru IPS

- 3) Penilaian Siswa
- a) Data Siswa Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu siswa Mts Unwanul Falah NW Paok Lombok kelas VII dengan jumlah siswa sebanyak 2 orang kelompok kecil. Siswa tersebut menilai produk bahan ajar berbasis kontekstual yang telah dikembangkan dilihat dari aspek berdasarkan isi/materi desain.
- b) Data Angket Siswa Kelompok Kecil Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa angket sebanyak 17 pernyataan untuk 2 sampel menghasilkan prosentase 91%.
- c) Hasil Belajar Siswa Kelompok Kecil

Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini. Setelah melakukan analisis kinerja diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini adalah LKS (Lembar Kerja Siswa). LKS yang dibuat oleh perusahaan dan dikonsumsi untuk semua sekolah masih kurang efektif buat siswa Kelas VII di Mts Unwanul Falah NW Paok Lomboq, sehingga peneliti inisiatif dengan membuat modul ilmu pengetahuan sosial berbasis kontekstual materi manusia, tempat dan lingkungan untuk SMP/MTs kelas VII.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Kelompok Kecil

N	Nama	Pretest	Posttest
1	Wendi Wijaya	65	80
2	Najwa	70	85
Jumlah		135	165

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa angket sebanyak 17 pernyataan untuk 16 sampel menghasilkan prosentase 85%.

5. CONCLUSION

Berdasarkan hasil analisis data, setelah modul diterapkan pada siswa, diperoleh prosentase 91%. Pada skala kecil, terdapat 2 siswa yang tuntas, sementara tidak ada siswa yang tidak mencapai KKM. Uji keefektifan modul pada skala kecil menunjukkan rata-rata prosentase 100% dengan tingkat keefektifan "sangat efektif". Pada uji skala besar, hasil prosentase ketuntasan nilai pretest dan posttest menunjukkan 14 siswa tuntas, sedangkan 2 siswa tidak mencapai KKM. Uji keefektifan skala besar menunjukkan rata-rata prosentase 87% dengan tingkat keefektifan "sangat efektif". Hasil uji N-gain pada skala kecil menunjukkan angka 0,46 dengan kategori "sedang", sedangkan pada skala besar menunjukkan angka 0,37 dengan kategori "sedang". Uji N-gain bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi modul.

Pendidik dapat mengaplikasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengatasi kesulitan dalam penyampaian materi yang padat sehingga peserta didik dapat melakukan pembelajaran dengan mandiri. Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk belajar secara mandiri. Peneliti lain hendaknya dapat mengembangkan media pembelajaran ini untuk menghemat biaya dan waktu penelitian, atau berbasis android/smartphone dan online sehingga peserta didik lebih tertarik untuk belajar pada saat pembelajaran baik di dalam kelas ataupun di luar kelas. Selain itu, peneliti lain juga hendaknya dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis E-Book dengan menggunakan kuis interaktif yang di link menggunakan email, serta menggunakan referensi tidak hanya buku, namun juga jurnal.

REFERENCES

- Asyhar, R. (2011). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Daryanto, & Aris, D. (2014). *Pengembangan perangkat pembelajaran (silabus, RPP, PHB, bahan ajar)*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Teknik penyusunan modul*. Jakarta: Ditjen Dikdasmen.
- Febriani, F. D., dkk. (2017). *Pengembangan modul IPS sebagai sumber belajar dengan materi kehidupan pada masa praaksara di Indonesia untuk siswa SMP kelas VII* (Skripsi). Universitas Yogyakarta, Yogyakarta.
- Hidayati, N. (2016). Pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis lingkungan hidup terintegrasi dalam pembelajaran membaca dan menulis teks siswa SMP Negeri 2 Turen. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 68–80.
- Komalasari, K. (2013). *Pembelajaran kontekstual: Konsep dan aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurwahidah. (2016). *Pengembangan bahan ajar IPA materi energi dalam kehidupan sehari-hari terintegrasi dalam Al-Qur'an untuk meningkatkan hasil belajar siswa* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Rahayu, E. P. (2018). *Pengembangan modul pembelajaran IPS berbasis integrasi Islam dan sains pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Beji Pasuruan* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Rusman. (2011). *Model-model pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Sardiman, S. N. B. (2015). Education for Sustainable Development (ESD) sebuah upaya mewujudkan kelestarian lingkungan. *Sosio Didaktika: Social Science Education Journal*, 2(1), 22–30. <https://doi.org/10.15408/sd.v2i1.1349>
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widodo, C. S., & Jasmani. (2008). *Panduan menyusun bahan ajar berbasis kompetensi*. Jakarta: PT Elex Media Kompetindo.