

PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS ICT MENGGUNAKAN QUIPPER SCHOOL MATERI PELAKU KEGIATAN EKONOMI KELAS X SMA

Gika Apia¹, Nyi Imasari² Leo Pratama³

Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong¹³

MTS Negeri 2 Batang Hari²

gikaapia@unimudasorong.ac.id¹, nyiimasari13@gmail.com², leo@unimudasorong.ac.id³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan modul ekonomi berbasis ICT menggunakan E-Learning Quipper School yang memenuhi kriteria valid pada materi pelaku kegiatan ekonomi dan untuk mengetahui respon siswa terhadap modul ekonomi berbasis ICT menggunakan E-Learning Quipper School. Penelitian ini dilakukan di SMA N 4 Kota Jambi pada siswa kelas X IIS dengan sampel sebanyak 33 orang. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan modul ekonomi berbasis ICT menggunakan E-Learning Quipper School pada materi pelaku kegiatan ekonomi dinyatakan Layak untuk digunakan sebagai bahan ajar maupun referensi tambahan mata pelajaran ekonomi pada materi pelaku kegiatan ekonomi oleh siswa kelas X SMA N 4 Kota Jambi, dengan Proses validasi validasi yang dilakukan oleh ahli desain, materi dan media. Proses validasi oleh ahli desain mendapatkan persentase kualitas sebesar 78% dalam kategori “baik”. Validasi ahli materi mendapatkan persentase kualitas sebesar 88,46% dalam kategori “sangat baik”. Kemudian dari hasil validasi ahli media diperoleh persentase kualitas sebesar 80% dalam kategori “baik”. Penilaian pengembangan produk dilakukan uji coba produk pada guru bidang studi, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pada guru bidang studi diperoleh persentase kualitas sebesar 91,43 % dalam kategori “sangat baik”. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh skor sebesar 595 dengan persentase sebesar 79,33% dalam kategori “baik”. Sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan pada 33 orang siswa di kelas X IIS 3 tahun ajaran 2016/2017 dengan perolehan skor sebesar 1385 dengan persentase 83,94% dalam kategori “baik” sehingga hal ini menunjukkan adanya respon positif dari siswa.

Kata Kunci: *Modul Berbasis ICT, E-learning Queipper School.*

Abstract: *This research aims to produce an ICT-based economic module using the Quipper School E-Learning which meets valid criteria for material on economic activity actors and to determine student responses to the ICT-based economic module using the Quipper School E-Learning. This research was conducted at SMA N 4 Jambi City on class X IIS students with a sample of 33 people. Based on the results of research on the development of an ICT-based economic module using Quipper School E-Learning on material on economic activity actors, it was declared suitable for use as teaching material or additional reference for economic subjects on material on economic activity actors by class X students of SMA N 4 Jambi City, with a validation process validation carried out by design, material and media experts. The validation process by design experts obtained a quality percentage of 78% in the "good" category. Material expert validation obtained a quality percentage of 88.46%*

in the "very good" category. Then, from the media expert validation results, a quality percentage of 80% was obtained in the "good" category. Product development assessments are carried out by product trials on study field teachers, small group trials and large group trials. For teachers in the field of study, the quality percentage was 91.43% in the "very good" category. In the small group trial, a score of 595 was obtained with a percentage of 79.33% in the "good" category. Meanwhile, large group trials were carried out on 33 students in class.

Keywords: ICT Based Module, Queipper School E-learning

Pendahuluan

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan kehidupan masyarakat yang berlangsung dari waktu ke waktu (Aunurrahman, 2012:34). Hal ini sejalan dengan pendapat Munir (2010:151) yang mengatakan bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Pendapat Hamdani (Fauqonur, 2015:03), indikator keberhasilan dalam proses belajar mengajar yaitu siswa dapat menyerap ilmu yang didapat dengan baik, di dalam proses belajar mengajar ada komponen penting yang berpengaruh bagi keberhasilan siswa, yaitu strategi pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, bahan ajar serta guru sebagai subyek pembelajaran.

Dengan memperhatikan komponen yang berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar mengajar, guru dapat mencari bahan ajar, sumber belajar, strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang menjadikan siswa turut aktif, mudah dipahami, menambah wawasan dan pengetahuan serta mudah digunakan oleh guru dan siswa.

Seiring dengan perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan muncullah ilmu yang disebut ilmu ekonomi. Menurut Manullang (1980:14), ilmu ekonomi adalah suatu ilmu sosial yang dapat dipelajari masyarakat dalam usahanya untuk mencapai kemakmuran. Dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran ekonomi merupakan bagian dari mata pelajaran di sekolah yang mengkaji tentang perilaku seseorang maupun masyarakat dalam mengelola sumber daya untuk memenuhi kebutuhannya dengan alat pemuas kebutuhan yang terbatas. Dalam membelajarkan ekonomi kepada siswa hendaknya guru harus cermat dalam memilih strategi, metode dan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan supaya siswa menjadi antusias dan bergairah dalam belajar.

Menurut Uno dan Mohamad (2014:181), seorang guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran dengan benar, namun harus disertai dengan upaya yang dapat meningkatkan antusias siswa terhadap materi pelajaran tersebut. Oleh karena itu guru harus memahami kondisi kelasnya dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 4 Kota Jambi yang dilakukan pada tanggal 08-13 Maret 2016, pembelajaran yang diselenggarakan telah didukung dengan fasilitas yang cukup memadai diantaranya laboratorium komputer, infocus, CCTV, koneksi internet wifi id dan e-learning. Dengan memanfaatkan sarana dan prasarana ini memiliki potensi pengembangan pembelajaran yang inovatif dan kreatif berbasis TIK yang merupakan tuntutan kurikulum 2013.

Media yang menyediakan bahan ajar berbasis komputer yang dapat dikembangkan oleh SMAN 4 Kota Jambi adalah e-learning sekolah. Dengan menggunakan e-learning pembelajaran lebih terpusat kepada siswa, penyampaian materi tidak lagi bergantung kepada guru, karena siswa dapat belajar secara mandiri dengan mengakses bahan ajar yang sudah

disediakan. Namun dari hasil wawancara beberapa guru diperoleh informasi bahwa pemanfaatan e-learning di SMAN 4 Kota Jambi masih rendah dan minat guru untuk menggunakan e-learning dalam proses pembelajaran juga rendah karena membutuhkan pemahaman dan keahlian khusus. Sehingga guru lebih memilih menjelaskan pelajaran secara manual yaitu dengan menggunakan media papan tulis.

Berkaitan dengan permasalahan di atas penulis tertarik untuk mengembangkan bahan ajar menggunakan salah satu aplikasi yang disediakan oleh Quipper. Quipper memiliki 5 produk aplikasi *e-learning* seperti *Quipper Quiz*, *StraightAce*, *Quipper Courses*, *Gakumo*, dan *Quipper School*. Dalam hal ini penulis memilih Quipper School dikarenakan lebih mudah dalam penggunaannya. E-Learning Quipper School merupakan salah satu media pembelajaran yang tampilannya menyerupai tampilan Social Network "Facebook". Dengan menggunakan E-Learning Quipper School, ada beberapa hal yang dapat dilakukan seorang guru, yakni guru memberikan modul Ekonomi yang didalamnya berisi materi pembelajaran, contoh soal dan latihan soal dalam bentuk sosial network.

E-learning Quipper School juga memberikan kemudahan guru dalam memberikan tugas dan memantau aktivitas siswa secara online. Setiap siswa menyelesaikan soal, maka laporan pengerjaan tugas tersebut terintegrasi pada portal yang dikelola oleh guru. E-learning Quipper School sangat mudah digunakan, khususnya bagi para pemula seperti siswa. Selain itu Quipper School juga menyediakan fitur bagi guru untuk menyusun modul sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

Dalam usaha memanfaatkan media dalam proses pembelajaran, Edgar Dale (Munadi, 2012:18) mengadakan klasifikasi pengalaman berdasarkan seberapa banyak indera yang terlibat di dalamnya. Menurut analisis Dale, bahwa tingkatan pemahaman yaitu 10% dari apa yang mereka baca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang didengar dan dilihat, 70% dari apa yang dikatakan dan ditulis, 90% dari apa yang dilakukan. Dengan demikian, tujuan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah untuk mengefektifkan dan mengefesiansikan proses pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan Modul Berbasis ICT Menggunakan E-Learning Quipper School Pada Materi Pelaku Kegiatan Ekonomi Kelas X SMA Negeri 4 Kota Jambi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan modul ekonomi berbasis ICT menggunakan E-Learning Quipper School yang memenuhi kriteria valid pada materi pelaku kegiatan ekonomi dan untuk mengetahui respon siswa terhadap modul ekonomi berbasis ICT menggunakan E-Learning Quipper School.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian R&D (*Research and Development*). Menurut (Sugiyono, 2014:407) *Research and Development* (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang efektif menuntut kesesuaian antara pendekatan dihasilkan. Model pengembangan yang direncanakan ini mengikuti aturan ADDIE yang dikembangkan oleh (Branch 2009:2).

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan ADDIE, tahapan penelitian ADDIE sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis adalah tahap awal dalam mengembangkan modul ini. Pada tahap analisis ini yang dilakukan terdiri dari tahap analisis kebutuhan siswa, analisis kurikulum, dan analisis materi.

Pada tahap analisis kebutuhan siswa berdasarkan observasi melalui penyebaran angket kepada siswa, diperoleh hasil sebanyak 89,80% siswa setuju dikembangkan bahan ajar yang terintegrasi dengan internet. Kemudian untuk tahap analisis kurikulum digunakan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolah, mengetahui kompetensi inti dan kompetensi dasar, serta mengetahui materi-materi yang ada pada pelajaran ekonomi yang dapat dijadikan sebagai bahan materi untuk pembuatan modul pembelajaran ekonomi kelas X. Selanjutnya tahap analisis kurikulum juga dilihat materi yang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Analisis materi dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang harus dikuasai siswa untuk mencapai kompetensi dasar.

2. Tahap Perancangan (*Design*)




Tahap *design* (perancangan), peneliti mulai merancang modul ekonomi menggunakan *E-Learning Quipper School* pada materi pelaku kegiatan ekonomi. Adapun langkah-langkah desain produk adalah sebagai berikut:









- 1) Menyiapkan modul pada materi pelaku kegiatan ekonomi:
 - a. Menentukan pokok-pokok bahasan materi pelaku kegiatan ekonomi.
 - b. Merumuskan tujuan pembelajaran.
 - c. Menentukan dan membuat gambar kurva, gambar ilustrasi contoh atau foto dari berbagai sumber.
 - d. Menyusun soal-soal latihan dan kunci jawaban yang disertai pembahasan soal.
 - e. Menentukan judul modul.
- 2) Membuat *e-mail* lalu mendaftar ke aplikasi *E-Learning Quipper School*.
- 3) Membuat kelas di aplikasi *E-Learning Quipper School*.
- 4) Mulai menggunakan fitur *Creat* yang telah disediakan *Quipper School* untuk pembuatan modul.
- 5) Memasukkan pokok bahasan yang sebelumnya telah disusun ke dalam *creat*:
 - a. Bagian awal (Pendahuluan) berisi kata pengantar, latar belakang, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, deskripsi, petunjuk penggunaan modul, prasyarat, dan daftar referensi.
 - b. Pokok bahasan I (Perilaku Produsen) berisi pengertian produksi, faktor produksi, teori produksi, peningkatan hasil produksi dan pesan moral.
 - c. Pokok bahasan II (Perilaku Konsumen) berisi pengertian konsumsi, nilai guna barang, nilai barang, faktor konsumsi, teori kepuasan konsumen, dan pesan moral.
 - d. Pokok bahasan III (Arus Lingkar Kegiatan Ekonomi) berisi arus lingkaran kegiatan ekonomi dua sektor, arus lingkaran kegiatan ekonomi tiga sektor, arus lingkaran kegiatan ekonomi empat sektor.
 - e. Pokok bahasan IV (Peran Pelaku Kegiatan Ekonomi) berisi topik pembahasan mengenai peran rumah tangga produsen, peran rumah tangga konsumen, peran pemerintah, peran masyarakat luar negeri
- 6) Bagian penutup (Rangkuman) berisi rangkuman dari seluruh topik pembahasan.
- 7) Memasukkan gambar ilustrasi, foto, kurva, contoh soal, latihan, dan pembahasan soal yang telah dibuat ke dalam *Quipper School*.









- 8) Mengatur tampilan modul pada aplikasi *e-learning quipper school*.
 9) *Publish* modul sehingga modul bisa digunakan.
3. Tahap Pengembangan (*Development*)

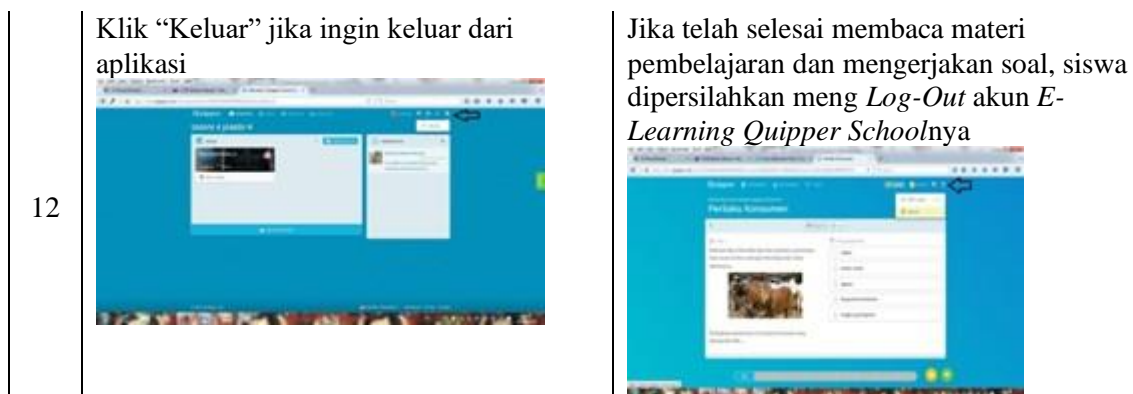
Pada tahap ini peneliti mulai membuat modul ekonomi berbasis *ICT* menggunakan *E-Learning Quipper School* yang telah dirancang pada tahap perancangan (*desain*). Setelah modul selesai dibuat, kemudian divalidasi oleh validator. Pada tahap ini, dilakukan validasi modul yang telah dibuat melalui pertimbangan ahli. Validasi yang dilakukan yaitu validasi desain pembelajaran, validasi materi dan validasi media. Berikut langkah-langkah Petunjuk Penggunaan pada aplikasi *E-Learning Quipper School* untuk Guru dan Siswa yang telah dikembangkan:

Tabel 1. Petunjuk penggunaan aplikasi *E-Learning Quipper School*

NO	GURU	SISWA
1	Silahkan akses E-Learning Quipper School di http://quipperschool.com/ 	
2	Setelah klik Quipper School yang paling atas maka akan muncul halaman seperti dibawah ini. Selanjutnya portal guru jika ingin login ke akun guru atau admin dan portal siswa untuk login sebagai siswa. 	
3	Selanjutnya akan muncul halaman seperti dibawah ini. Lalu klik bagian "Login" yang berada disudut kanan warna hijau. 	
4	Silahkan Log-In dengan email dan password yang telah dibuat, selanjutnya klik icon masuk.	

		
5	<p>Tampilan beranda pada portal guru dalam <i>e-learning quipper school</i>. Selanjutnya mulailah masuk ke kelas, dan klik Ekonomi Kelas X.</p> 	<p>Tampilan beranda pada portal siswa dalam <i>e-learning quipper school</i>. Selanjutnya mulailah masuk ke kelas, dan klik.</p> 
6	<p>Icon ikhtisar digunakan untuk mengontrol tingkat pengerjaan tugas siswa. Melalui laman ini guru dapat melihat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran melalui pengerjaan latihan dalam modul ekonomi.</p> 	<p>Halaman yang muncul adalah pada form tugas dan siswa dapat melihat tugas yang diberikan oleh guru.</p> 
7	<p>Icon tugas digunakan untuk memudahkan guru memberikan tugas kepada siswa serta mengunduh laporan pengerjaan tugas</p> 	<p>Jika klik “semua topik” siswa dapat melihat modul ekonomi yang telah penulis kembangkan. Klik salah satu diantaranya, misalnya Perilaku Konsumen. Silahkan klik form perilaku konsumen.</p> 

8	<p>Icon kurikulum memudahkan guru untuk membagikan materi pembelajaran kepada siswa. Laman ini adalah tampilan modul yang telah dikembangkan</p> 	<p>Tampilan yang muncul adalah seperti gambar dibawah ini. Icon yang diberi kotak ungu bertujuan untuk memudahkan siswa membaca ke halaman berikutnya.</p> 
9	<p>Icon kelola digunakan untuk memudahkan guru dalam mengelola kelas. Tiap kelas mempunyai kode kelas yang berbeda-beda. Kode kelas ini diberikan kepada siswa sesuai dengan kelasnya masing-masing.</p> 	<p>Jika klik soal, maka akan muncul tampilan seperti dibawah ini. Dan siswa dengan mudah menjawab pertanyaan yang diberikan dengan cara me-klik salah satu jawaban yang tersedia.</p> 
10	<p>Icon pesan sebagai laman komunikasi antara guru dan siswa</p> 	<p>Icon yang diberi tanda panah bertujuan untuk memberikan petunjuk pengerjaan soal bagi siswa, sehingga memudahkan siswa dalam menyelesaikan soal yang diberikan.</p> 
11	<p>Jika guru ingin mengembangkan modul ekonomi maka guru dapat mengklik icon <i>Create</i> modul.</p> 	<p>Icon berwarna hijau sudut bawah yang diberi tanda panah bertujuan untuk memberikan kesempatan untuk siswa memberikan pertanyaan terkait penyelesaian soal maupun materi pembelajaran kepada guru.</p> 



Modul berbasis *ICT* menggunakan *e-learning quipper school* ini divalidasi oleh ahli desain pembelajaran yaitu Bapak Prof. Dr. H. Rahmat Murboyono, M.Pd. Validasi yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran memfokuskan pada setiap indikator dalam pembelajaran berbasis *ICT*, yaitu: kedalaman materi, urutan penyajian/pengorganisasian isi pembelajaran, kejelasan penggunaan bahasa, kejelasan tabel/gambar/grafik/animasi, dan tampilan secara keseluruhan. Hasil penilaian desain pembelajaran modul secara keseluruhan termasuk dalam kategori “Baik”. Kemudian validasi materi ini penulis memilih dosen Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di FKIP Universitas Jambi yang berpengalaman sebagai validator ahli materi yaitu Bapak Dr. Drs. Suratno, M.Pd. Validasi yang dilakukan oleh ahli pada validasi materi adalah penilaian materi yang dilihat dari beberapa indikator yaitu kecermatan isi, ketepatan cakupan isi, ketercernaan, penggunaan bahasa, perwajahan, ilustrasi, dan kelengkapan komponen. Hasil validasi materi dinyatakan layak untuk diujicobakan tanpa revisi. Jadi hasil penilaian materi modul secara keseluruhan termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Validasi ahli media merupakan kegiatan penilaian dari seorang ahli terhadap kelayakan modul yang digunakan sebagai bahan ajar berbasis *ICT* menggunakan *e-learning quipper school*. Validasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana kelayakan media yang digunakan pada produk yang dikembangkan. Ahli media dalam pengembangan ini adalah Bapak Prof. Dr. Drs. H. Ekawarna, M.Psi. Beliau merupakan Dosen Pengampu Mata Kuliah Media Pembelajaran di Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di FKIP Universitas Jambi. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dari proses validasi media ini berbentuk angket tertutup dan penyertaan komentar/saran mengenai produk berupa modul ekonomi kelas X menggunakan *e-learning quipper school*. Adapun komponen validasi media terdiri atas 6 kategori yaitu kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, perwajahan, dan warna. Berdasarkan hasil validasi media diperoleh jumlah skor penilaian dari validator adalah 52 pada jumlah tertinggi 65, maka hasil penilaiannya berdasarkan presentasi kualitas media sebesar 80% termasuk dalam kategori “baik”.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah modul selesai divalidasi, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba modul ke sekolah. Uji coba produk ini dilakukan agar memperoleh masukan tentang produk yang telah dikembangkan. Adapun proses uji coba yang dilakukan adalah analisis uji coba guru bidang studi, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Sekolah yang dipilih sebagai tempat uji coba adalah SMA Negeri 4 Kota Jambi yang dilaksanakan pada tiga kelas yaitu X IIS 3, X IIS 4, dan X IIS 5. Hasil uji coba pada

kelas X IIS 5 digunakan untuk menentukan validitas dan reliabilitas angket. Sedangkan pada kelas X IIS 4 dan X IIS 3 digunakan untuk menentukan persepsi siswa terhadap modul yang telah dikembangkan.

Uji coba produk dilakukan pada guru ekonomi yang mengajar di kelas X IIS SMA Negeri 4 Kota Jambi yaitu Ibu Indrawati, S.Pd. Beliau diminta mengamati dan menilai modul yang telah divalidasi. Setelah itu, peneliti meminta guru untuk memberikan penilaian dengan menggunakan angket yang terdiri dari 21 pernyataan mengenai modul yang telah dibuat. Berdasarkan penilaian angket diperoleh jumlah skor uji coba produk tanggapan guru terhadap modul adalah 96 dari skor tertinggi yaitu 105 dengan persentasi 91,43%. Dengan demikian hasil penilaian ujicoba produk modul ini termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan penilaian responden, dapat disimpulkan tanggapan guru tentang modul yang dibuat memberikan respon positif, sehingga modul ini dapat dikatakan menarik dan baik.

Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui persepsi siswa dalam skala kecil. Uji coba ini dilakukan pada 15 siswa kelas X IIS 4 tahun ajaran 2016/2017 di SMAN 4 Kota Jambi. Siswa dipilih berdasarkan analisis guru ekonomi pada nilai ulangan harian Mata Pelajaran Ekonomi kelas X:

1. Lima orang siswa berkemampuan tinggi.
2. Lima orang siswa berkemampuan sedang.
3. Lima orang siswa berkemampuan rendah.

Uji coba ini berlangsung selama kurang lebih 1 jam pelajaran dengan memberikan gambaran umum dari materi, kegiatan siswa, dan latihan pada modul tersebut. Setelah diuji cobakan, peneliti meminta siswa tersebut memberikan penilaian berupa tanggapan siswa dengan menggunakan angket yang telah valid dan reliabel. Hasil penilaian siswa pada uji coba skala kecil diperoleh jumlah skor sebesar 595 dari jumlah skor tertinggi 750. Analisis perhitungan jumlah skor kriterium (N) apabila setiap item mendapat skor tertinggi yaitu: $5 \times 10 \times 15 = 750$, dimana 5 = skor tertinggi, 10 = jumlah item/pernyataan, 15 = jumlah responden. Sehingga persepsi siswa terhadap modul berbasis *ICT* menggunakan *e-learning quipper school* dari uji coba skala kecil yaitu sebesar 79,33 % yang termasuk ke dalam kategori “baik”, sedangkan jumlah skor 595 termasuk dalam kategori setuju.

Berdasarkan penilaian responden, dapat disimpulkan tanggapan siswa tentang modul yang dibuat memberikan respon positif, sehingga modul ini dapat dikatakan menarik dan baik. Selanjutnya Uji coba kelompok besar dilakukan terhadap 33 orang siswa kelas X IIS 3 tahun ajaran 2016/2017 di SMA Negeri 4 Kota Jambi. Tujuan uji coba kelompok besar ialah untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa dalam skala besar terhadap modul yang dikembangkan. Uji coba kelompok besar berlangsung selama kurang lebih 2 jam pelajaran dengan memberikan gambaran umum dari materi dan latihan pada modul. Setelah diuji cobakan, peneliti meminta siswa tersebut memberikan penilaian berupa tanggapan siswa dengan menggunakan angket yang terdiri dari 10 pernyataan. Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar pada lampiran 24, diperoleh jumlah skor 1385 dari skor tertinggi yaitu 1650. Analisis perhitungan jumlah skor kriterium (N) apabila setiap item mendapat skor tertinggi yaitu: $5 \times 10 \times 33 = 1650$, dengan 5 = skor tertinggi, 10 = jumlah item/pernyataan, 33 = jumlah responden. Sehingga persepsi siswa terhadap modul berbasis *ICT* menggunakan *e-learning quipper school* dari uji coba skala besar yaitu sebesar 83,94 % yang termasuk ke dalam kategori “sangat baik”, sedangkan jumlah skor 1385 termasuk dalam kategori setuju. Dengan demikian dapat disimpulkan persepsi siswa terhadap modul yang dibuat memberikan

respon positif, sehingga modul ini dapat dikatakan menarik dan sangat baik.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi sudah dilakukan pada tiap tahapnya. Hasil akhir menunjukkan bahwa Pengembangan Modul Berbasis ICT Menggunakan E-Learning Quipper School Pada Materi Pelaku Kegiatan Ekonomi Kelas X SMA Negeri 4 Kota Jambi. disimpulkan persepsi siswa dan guru terhadap modul yang dibuat memberikan respon positif, sehingga modul dikatakan menarik dan baik. Sehingga Layak untuk digunakan sebagai bahan ajar maupun referensi tambahan mata pelajaran ekonomi pada materi pelaku kegiatan ekonomi oleh siswa kelas X SMA N 4 Kota Jambi.

Pembahasan.

Penelitian ini menghasilkan bahan ajar berupa Modul berbasis ICT menggunakan E-Learning Quipper School Pada Materi Pelaku Kegiatan Ekonomi Kelas X SMA.

Tahap perancangan peneliti mulai dari menyiapkan modul dan membuat akun. Penyusunan modul E-Learning Quipper School yaitu dimulai dengan membuat (1) Pendahuluan yang berisi kata pengantar dari penulis, latar belakang, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, deskripsi, petunjuk penggunaan modul, prasyarat, dan daftar referensi; (2) materi dan latihan soal laman yang berisi topik dan latihan soal pembahasan mengenai perilaku produsen, perilaku konsumen, arus lingkaran kegiatan ekonomi, dan peranan pelaku ekonomi dan latihan yang terdiri dari 10 soal berkaitan dengan perilaku produsen; (3) Daftar Referensi, adalah laman yang berisi daftar buku-buku yang digunakan penulis sebagai rujukan dalam membuat modul. Selanjutnya diakhiri dengan menyusun instrumen yang akan digunakan pada penelitian, instrumen pada penelitian ini berupa lembar validasi dan Angket Identifikasi Masalah, Potensi, dan Kebutuhan Belajar Mata Pelajaran Ekonomi.

Validasi desain pembelajaran, materi dan media pembelajaran diserahkan kepada ahli di bidang desain pembelajaran, materi dan media pembelajaran. Angket respon siswa, digunakan untuk mengidentifikasi masalah, potensi, dan kebutuhan belajar pada mata Pelajaran ekonomi. Diberikan kepada siswa untuk melihat respon siswa terhadap modul yang akan digunakan.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan atau development. Tahap ini berisi tentang proses pembuatan aplikasi Quipper School, Validasi desain pembelajaran, materi, dan media pembelajaran. Validasi ahli desain pembelajaran Modul berbasis ICT menggunakan e-learning quipper school divalidasi oleh ahli desain pembelajaran yaitu Bapak Prof. Dr. H. Rahmat Murboyono, M.Pd. dosen Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Hasil validasi desain pembelajaran oleh ahli desain pembelajaran disimpulkan pada kategori "baik". Kemudian untuk validasi ahli materi divalidasi oleh ahli desain pembelajaran yaitu Bapak Dr. Drs. Suratno, M.Pd. dosen Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Hasil validasi materi disimpulkan pada kategori "sangat baik". Selanjutnya validasi ahli media divalidasi oleh ahli desain pembelajaran yaitu Bapak Prof. Dr. Drs. H. Ekawarna, M.Psi. dosen Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Hasil validasi materi disimpulkan pada kategori "baik". Media dikatakan valid apabila hasil analisis sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya seperti yang dijelaskan oleh Suharsimi Arikunto, sebuah instrumen dikatakan memiliki validitas jika hasilnya sesuai dengan kriteria, dalam arti memiliki kesejajaran antara hasil tes dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya (Arikunto, 2010). Maka dapat disimpulkan bahwa media dan instrumen materi layak dan dapat digunakan pada proses penelitian selanjutnya. Dalam penelitian ini, tingkat kevalidan diukur dengan menggunakan skala *rating scale*

dimana data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif (Sugiyono, 2014).

Tahap keempat yaitu tahap implementasi, Setelah modul selesai divalidasi, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba modul ke sekolah. Uji coba produk ini dilakukan agar memperoleh masukan tentang produk yang telah dikembangkan. Hasil evaluasi uji coba produk tersebut digunakan untuk merevisi modul yang telah dibuat. Adapun proses uji coba yang dilakukan adalah analisis uji coba guru bidang studi, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Sekolah yang dipilih sebagai tempat uji coba adalah SMA Negeri 4 Kota Jambi yang dilaksanakan pada tiga kelas yaitu X IIS 3, X IIS 4, dan X IIS 5. Hasil uji coba pada kelas X IIS 5 digunakan untuk menentukan validitas dan reliabilitas angket. Sedangkan pada kelas X IIS 4 dan X IIS 3 digunakan untuk menentukan persepsi siswa terhadap modul yang telah dikembangkan.

Uji coba produk dilakukan pada guru ekonomi yang mengajar di kelas X IIS SMA Negeri 4 Kota Jambi yaitu Ibu Indrawati, S.Pd. Beliau diminta mengamati dan menilai modul yang telah divalidasi. Setelah itu, peneliti meminta guru untuk memberikan penilaian dengan menggunakan angket yang terdiri dari 21 pernyataan mengenai modul yang telah dibuat. Berdasarkan penilaian pada angket diperoleh jumlah skor uji coba produk tanggapan guru terhadap modul adalah 96 dari skor tertinggi yaitu 105 dengan persentasi 91,43%. Dengan demikian hasil penilaian ujicoba produk modul ini termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan penilaian responden, dapat disimpulkan tanggapan guru tentang modul yang dibuat memberikan respon positif, sehingga modul ini dapat dikatakan menarik dan baik.

Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui persepsi siswa dalam skala kecil. Uji coba ini dilakukan pada 15 siswa kelas X IIS 4 tahun ajaran 2016/2017 di SMAN 4 Kota Jambi. Siswa dipilih berdasarkan analisis guru ekonomi pada nilai ulangan harian Mata Pelajaran Ekonomi kelas X: 1) Lima orang siswa berkemampuan tinggi. 2) Lima orang siswa berkemampuan sedang. 3) Lima orang siswa berkemampuan rendah. Uji coba ini berlangsung selama kurang lebih 1 jam pelajaran dengan memberikan gambaran umum dari materi, kegiatan siswa, dan latihan pada modul tersebut. Setelah diuji cobakan, peneliti meminta siswa tersebut memberikan penilaian berupa tanggapan siswa dengan menggunakan angket terdiri dari 10 pertanyaan. Berdasarkan hasil penilaian siswa pada uji coba skala kecil diperoleh jumlah skor sebesar 595 dari jumlah skor tertinggi 750. Analisis perhitungan jumlah skor kriterium (N) apabila setiap item mendapat skor tertinggi yaitu: $5 \times 10 \times 15 = 750$, dimana 5 = skor tertinggi, 10 = jumlah item/pernyataan, 15 = jumlah responden. Sehingga persepsi siswa terhadap modul berbasis ICT menggunakan e-learning quipper school dari uji coba skala kecil yaitu sebesar 79,33 % yang termasuk ke dalam kategori “baik”, sedangkan jumlah skor 595 termasuk dalam kategori setuju. Berdasarkan penilaian responden, dapat disimpulkan tanggapan siswa tentang modul yang dibuat memberikan respon positif, sehingga modul ini dapat dikatakan menarik dan baik.

Uji coba kelompok besar dilakukan terhadap 33 orang siswa kelas X IIS 3 tahun ajaran 2016/2017 di SMA Negeri 4 Kota Jambi. Tujuan uji coba kelompok besar ialah untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa dalam skala besar terhadap modul yang dikembangkan. Uji coba kelompok besar berlangsung selama kurang lebih 2 jam pelajaran dengan memberikan gambaran umum dari materi dan latihan pada modul. Setelah diuji cobakan, peneliti meminta siswa tersebut memberikan penilaian berupa tanggapan siswa dengan menggunakan angket yang terdiri dari 10 pernyataan. Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar pada lampiran 24, diperoleh jumlah skor 1385 dari skor tertinggi yaitu 1650. Analisis perhitungan jumlah skor kriterium (N) apabila setiap item mendapat skor tertinggi

yaitu: $5 \times 10 \times 33 = 1650$, dengan 5 = skor tertinggi, 10 = jumlah item/ Pernyataan, 33 = jumlah responden. Sehingga persepsi siswa terhadap modul berbasis ICT menggunakan e-learning quipper school dari uji coba skala besar yaitu sebesar 83,94 % yang termasuk ke dalam kategori “sangat baik”, sedangkan jumlah skor 1385 termasuk dalam kategori setuju. Dengan demikian dapat disimpulkan persepsi siswa terhadap modul yang dibuat memberikan respon positif, sehingga modul ini dapat dikatakan menarik dan sangat baik.

Tahap terakhir pada penelitian ini adalah Tahap evaluasi merupakan proses untuk melihat apakah modul yang dibuat dapat digunakan atau tidak. Jika masih terdapat kekurangan maka akan dilakukan revisi guna memperbaiki kelemahan yang terdapat pada produk tersebut. Tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap sebelumnya yaitu analisis, desain, pembuatan produk, dan implementasi. Revisi dilakukan berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh ahli desain, ahli materi, dan ahli media pada saat validasi produk, guru dan siswa pada saat uji coba produk.

Berdasarkan hasil dari setiap tahap, dapat ditarik kesimpulan bahwa modul pembelajaran berbasis ICT menggunakan E-Learning Quipper School Pada Materi Pelaku Kegiatan Ekonomi Kelas X SMA. Layak untuk digunakan sebagai bahan ajar maupun referensi tambahan mata pelajaran ekonomi pada materi pelaku kegiatan ekonomi oleh siswa kelas X SMA N 4 Kota Jambi.

Simpulan

Penelitian ini telah menghasilkan produk berupa modul berbasis ICT menggunakan E-Learning Quipper School pada materi pelaku kegiatan ekonomi di kelas X tingkat SMA. Berdasarkan hasil pengembangan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada tahap pengembangan dilakukan proses validasi yang dilakukan oleh ahli desain, materi dan media terhadap modul yang telah dibuat oleh penulis. Proses validasi oleh ahli desain mendapatkan persentase kualitas sebesar 78% dalam kategori “baik”. Validasi ahli materi mendapatkan persentase kualitas sebesar 88,46% dalam kategori “sangat baik”. Kemudian dari hasil validasi ahli media diperoleh persentase kualitas sebesar 80% dalam kategori “baik”.
2. Pada tahap implementasi (implementation) dilakukan uji coba produk pada guru bidang studi, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pada uji coba guru bidang studi diperoleh persentase kualitas sebesar 91,43 % dalam kategori “sangat baik”. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh skor sebesar 595 dengan persentase sebesar 79,33% dalam kategori “baik”. Sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan pada 33 orang siswa di kelas X IIS tahun ajaran 2016/2017 dengan perolehan skor sebesar 1385 dengan persentase 83,94% dalam kategori “baik” sehingga hal ini menunjukkan adanya respon positif dari siswa.

Dengan demikian modul ini dapat dikatakan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar maupun referensi tambahan mata pelajaran ekonomi pada materi pelaku kegiatan ekonomi oleh siswa kelas X SMA N 4 Kota Jambi.

Referensi

- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Branch, Robert. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: Springer

- Fauqonur, Emmy. 2015. *Pengembangan Modul Berbasis Strategi pembelajaran IDEAL Pada Materi Aritmatika Sosial di Kelas VII SMP 7 Kota Jambi*. Jambi: Skripsi Universitas Jambi.
- Manullang. 1980. *Pengantar Ekonomi Perusahaan*. Medan: Ghalia Indonesia.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Munir, 2010. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamzah B. dan Nurdin Mohamad. 2014. *Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menarik*. Jakarta: PT Bumi Aksar