



Received : February 08, 2021

Accepted : February 12, 2021

Published : March 03, 2021

Conference on Community Engagement Project

<https://journal.uib.ac.id/index.php/concept>

Penyusunan Bahan Ajar Ekonomi Jenjang Pendidikan Menengah Atas Dalam Bentuk *E-Module* Di Sekolah Kallista

Candy¹, Rudyanto²

Universitas Internasional Batam

Email Korepondensi : candy.chua@uib.ac.id¹, ruddyzhong@gmail.com²

Abstrak

Bahan ajar, termasuk modul elektronik (*e-module*) dimana rancangannya dapat dikatakan sebagai peran besar dari teknologi pendidikan dalam mengembangkan pembelajaran yang berkualitas untuk menyelesaikan masalah belajar siswa. Sebagai media pembelajaran interaktif, desain dari penyusunan *e-module* yang menerapkan dasar–dasar ekonomi jenjang pendidikan menengah atas (SMA) ini harus memperhatikan model pengembangan untuk memastikan bahan ajar yang digunakan akan mendukung efek pembelajaran, karena penyusunan *e-module* pada dasarnya merupakan proses dalam hubungan linier dengan proses pembelajaran. Upaya penyusunan *e-module* ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar ekonomi berbasis silabus dan standar kompetensi dari program *Cambridge International Institutions* dengan menggunakan model ADDIE sebagai metode penelitian serts untuk penyusunan bahan yang melalui 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Model ADDIE merupakan salah satu model perancangan sistem pembelajaran yang menunjukkan langkah-langkah dasar dari suatu sistem pembelajaran yang mudah diimplementasikan. Yang diharapkan dari penyusunan *e-module* ini adalah hasil proses implementasi bahan ajar ekonomi ini dapat berjalan dengan baik dan akan digunakan oleh Sekolah Kallista secara jangka panjang. *E-module* ini diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran bagi guru di Sekolah Kallista agar siswa termotivasi untuk mempelajari materi pembelajaran dimana memiliki pegangan mandiri, serta dapat melaksanakan pembahasan ulang dalam beberapa materi yang diberikan di kelas secara efisien. *E-module* tersebut juga diharapkan dapat diakses oleh siswa dan guru dimana saja dan kapan saja yang mereka inginkan.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Bahan Ajar Elektronik, Modul Elektronik.

Abstract

Teaching materials, including electronic modules (e-module) whose design can be said to be a major role of educational technology in developing quality learning to solve student learning problems. As an interactive learning media, the design of the e-module preparation that applies the economic basics of the senior

high school level (SMA) which need to pay attention to the development model to ensure the teaching materials used could support the learning effect, because e-module preparation is basically a process in linear relationship with the learning process. This e-module preparation effort aims to produce syllabus-based economic teaching materials and competency standards from the Cambridge International Institutions program using the ADDIE model as a research method and for the preparation of materials through 5 stages, which is Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The ADDIE model is a learning system design model that shows the basic steps of a learning system that is easy to implement. What is expected from the preparation of this e-module is that the results of the implementation process of this economic teaching material can run well and will be used by the Kallista School in the long term. This e-module is expected to be a learning alternative for teachers at Kallista School so that students are motivated to learn learning materials which have independent handling, and can carry out re-discussion in some of the materials given in class efficiently. It is also hoped that the e-module can be accessed by students and teachers wherever and whenever they want.

Keywords: *Teaching Materials, Electronic Teaching Materials, Electronic Modules*

Pendahuluan

Dalam proses pembelajaran di sekolah, modul bahan ajar merupakan salah satu sumber pembelajaran yang digunakan peserta didik untuk mengembangkan serta menambah ilmu pengetahuan kemudian memberikan motivasi untuk studi. Akan tetapi, dalam beberapa kondisi, seperti modul yang diterima dimana bersifat konvensional yaitu berupa cetakan (*hardcopy*), kemudian buku atau modul tersebut dibawa dalam jumlah banyak sangatlah repot dan tidak efisien seperti keluhan memakan banyak tempat, terlalu berat dan gampang robek atau lapuk dimana ini menjadi nilai yang tidak positif dari penggunaan modul sebagai sumber belajar.

Penggunaan modul elektronik atau yang lebih dikenal dengan istilah *e-module* dapat digunakan sebagai pengganti buku atau modul pembelajaran secara konvensional tanpa mengurangi perannya sebagai sumber informasi. Karena dengan adanya perangkat jaringan teknologi informasi (*internet*), materi didalam

modul berbasis elektronik ini dapat dengan mudah didapatkan dan diakses kapanpun dan dimanapun. Melalui jaringan teknologi informasi ini, guru dapat dengan mudah menggunakannya sebagai bahan ajar, dan siswa juga dapat memperoleh panduan belajar seperti *e-module* saat belajar dimana untuk mendorong penyebaran dan aksesibilitas proses belajar mandiri secara merata dalam periode proses pembelajaran.

Di Sekolah Kallista, segala bahan ajar yang dipakai adalah menggunakan silabus dan perangkat pembelajaran dari Lembaga *Cambridge*, didukung oleh pengajar yang profesional dan berkompoten. Untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang memungkinkan siswa di Sekolah Kallista untuk tumbuh secara akademis dan sosial di mana mereka belajar untuk bekerja, secara individu dan kooperatif serta menjasi pemimpin kedepannya.

Permasalahan

Hingga saat ini, kemudahan akses internet dan teknologi informasi merupakan keunggulan dari sektor

pendidikan. Dunia pendidikan dapat menjadikan *e-module* sebagai media pembelajaran tingkat lanjut. Pembelajaran tidak hanya bersifat rutin atau konvensional, tetapi juga dapat diintegrasikan secara daring (*online*). Dengan menggunakan teknologi di dalam kelas, pembelajaran dapat memberikan dampak yang positif dan menarik. Dimana penggunaan produk media berbasis teknologi seperti *e-module* dalam pembelajaran di sekolah dapat berdampak positif terhadap kinerja siswa. Dibandingkan dengan belajar tanpa menggunakan teknologi atau media yang mendukung, dalam menggunakan *e-module* ini siswa memiliki hasil belajar yang lebih baik. Hasil penelitian lebih lanjut menunjukkan bahwa siswa tertarik dan termotivasi untuk menggunakan media berbasis teknologi. Akan tetapi, dalam pendidikan jenjang menengah atas memang terkadang diberikan buku berupa file yang di scan dalam format .pdf, namun hal itu menjadi sangat monoton apabila hingga saat ini tidak ada inovasi baru dalam penggunaannya.

Manfaat penggunaan *e-module* yang diharapkan dari masalah ini adalah sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran terutama dapat menambah dan memperluas wawasan dari sajian per bab yang ada di kelas, serta dapat merangsang pemikiran siswa, perilaku serta perkembangan yang lebih lanjut. Materi yang dikembangkan dalam *e-module* dikembangkan secara terkonsentrasi atau pengayaan agar siswa dapat memperluas wawasannya dengan mempelajari materi tambahan yang dikenalkan pada *e-module* ini, selain itu guru juga dapat membahas kembali beberapa materi yang dibagikan di kelas. Oleh karena itu, sebenarnya hal tersebut memang

dapat merangsang dan memotivasi kemandirian siswa dalam belajar serta dapat memicu kreativitas juga (Ula & Fadila, 2018).

Peran penting oleh guru dalam proses pembelajaran adalah dengan menentukan metode pembelajaran yang sudah sesuai dengan mata pelajaran yang ditentukan yaitu berdasarkan kompetensi yang sudah terstandarisasi, sehingga dalam mengembangkan materi dapat dipilih bahan apa yang paling sesuai dengan karakteristik mata pelajaran, sehingga siswa dapat berprestasi dengan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemudian juga dapat mencapai keterampilan yang diharapkan.

Tujuan menghasilkan pengembangan *e-module* ini adalah sebagai modul bersifat interaktif yang bermutu tinggi dimana digunakan sebagai sumber belajar ekonomi sesuai dengan standar kompetensi yang menerapkan dasar-dasar ekonomi jenjang pendidikan menengah atas (SMA) yaitu *microeconomics* dan *macroeconomics* dengan ditetapkan tujuan akhir (*performance objective*), dimana merupakan kemampuan yang harus dicapai oleh siswa setelah selesai mempelajari *e-module* tersebut.

Metode Teknik Pengumpulan Data

Penelitian dilakukan berlangsung selama periode tertentu dimana waktu tersebut adalah kurang dari satu tahun, maka metode yang digunakan adalah metode *cross sectional*. Menurut Sekaran dan Bougie (2016), Untuk menjawab pertanyaan penelitian, penelitian dapat dilakukan dengan data atau informasi yang dikumpulkan hanya sekali dalam beberapa periode yaitu hari, minggu, atau bulan.

Data yang dikumpulkan dalam studi ini merupakan data dari teknik pengumpulan informasi yang relevan berupa wawancara maupun secara langsung atau tidak langsung dengan pihak Sekolah Kallista yang bersangkutan, melakukan observasi secara langsung dari internet mengenai sekolah.

Wawancara

Wawancara merupakan dialog antara dua pihak, menjelaskan bahwa peneliti dapat menyesuaikan pertanyaan seperlunya, mengurutkan pertanyaan yang muncul, dan mengulang atau menjelaskan pertanyaan untuk memastikan parafrasa dipahami dengan benar (Sekaran dan Bougie, 2016). Peneliti melakukan pengumpulan informasi dan data dengan menggunakan teknik wawancara dari pihak Sekolah Kallista secara langsung.

Observasi

Observasi berdasarkan penelitian oleh Sekaran dan Bougie (2016) menyangkut datang melihat, dokumentasi, kemudian analisa yang dirancang oleh peneliti dengan interpretasi perilaku, tindakan, atau kejadian. Observasi ini dapat digunakan sebagai data tambahan untuk analisis hingga kesimpulan, dimana dalam observasi objek yang diteliti terdiri dari menjelajah jaringan informasi untuk mendapatkan semua data tentang Sekolah Kallista dimana terdapat beberapa informasi terkait kegiatan yang dilakukan siswa-siswi Sekolah Kallista, hingga keadaan siswa-siswi pada saat sekarang dimana pada masa pandemik Covid-19 menjadikan semua proses pembelajaran secara online dengan dimana buku dan modul elektronik sangat dibutuhkan untuk

menghasilkan proses yang lebih efisien dan menghemat waktu.

Model ADDIE

Menurut Morrison, *et al.*, (2012) dalam penelitiannya, salah satu metode penyusunan dan pengembangan *e-module* yang umum adalah model ADDIE. Berikut lima langkah: Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Proses penyusunan dan pengembangan tentunya membutuhkan tim ahli, topik penelitian diuji cobakan dalam beberapa kali, dalam skala terbatas atau besarnya (lapangan) serta direvisi untuk menyempurnakan produk akhir, begitu pun jika proses pengembangan dipersingkat tetapi proses pengujian dan revisi termasuk didalamnya untuk melakukan pengembangan luaran yang baik, dimana luaran tersebut merupakan luaran yang sudah memenuhi standar, empiris atau baik, teruji secara eksperimental, serta tidak ada lagi kesalahan (Cahyadi, 2019). Berikut penjelasan tahap-tahapnya:

Analysis

Beberapa poin analisis adalah sebagai berikut: 1) Analisis kinerja: Pada tahap ini, masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran mulai muncul, 2) Analisis fakta: dimana merupakan konsep, prinsip, dan prosedur materi pembelajaran, Analisis materi ini yang berkaitan dengan fakta dengan pengembangan tujuan analisis materi pembelajaran. 3). Analisis tujuan pembelajaran: adalah untuk mengetahui keterampilan dasar dan keterampilan dasar (KIKD) yang sudah diterapkan oleh siswa (Morrison, *et al.*, 2012).

Design

Tahap desain meliputi beberapa rencana pengembangan bahan ajar, antara lain kegiatan sebagai berikut: 1) Dengan penguasaan kompetensi inti dan kompetensi dasar (KIKD) dan silabus, bahan pembelajaran ditentukan berdasarkan fakta, konsep, prinsip dan prosedur, dan sumber daya pengajaran dialokasikan untuk mewujudkan pembelajaran kontekstual, 2) menggunakan metode pembelajaran untuk merancang rencana pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar, 3) memilih KIKD bahan ajar, 4) merencanakan perangkat pembelajaran atau tes berupa ujian berdasarkan KIKD mata pelajaran pada awalnya, 5) merancang alat evaluasi pembelajaran materi dari penggunaan metode pembelajaran menggunakan *e-module* (Morrison, *et al.*, 2012).

Development

Dalam hal ini, untuk pengembangan atau development untuk *e-module* yang dirancang adalah dengan menggunakan model ADDIE meliputi kegiatan untuk merealisasikan desain modul. Langkah-langkah pengembangan penelitian ini meliputi pembuatan dan modifikasi bahan ajar setelah mendapatkan umpan balik oleh pihak pembaca. Dalam proses perumusan bahan ajar, ada dua tujuan yang penting dimana harus dicapai, yaitu: 1) menghasilkan atau mengkaji bahan ajar yang kelak akan digunakan oleh siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan; 2) memilih bahan ajar yang paling baik dimana untuk mencapai tujuan pembelajaran (Morrison, *et al.*, (2012), & Ula dan Fadila, 2018).\

Implementation

Tahap implementasi penelitian ini merupakan tahap implementasi dari desain bahan ajar yang dikembangkan untuk digunakan di kelas sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Dalam proses implementasi, desain *e-module* yang dikembangkan akan diterapkan pada situasi aktual. Tujuan utama dari langkah-langkah implementasi antara lain: 1) Mengarahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran; 2) Memastikan bahwa masalah terpecahkan untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran; 3) Memastikan bahwa keterampilan siswa meningkat di akhir pembelajaran (Morrison, *et al.*, 2012).

Evaluation

Evaluasi merupakan proses penambahan nilai pada pengembangan materi daripada *e-module* dalam proses pembelajaran. Tujuan evaluasi perkembangan *e-module* dalam pembelajaran adalah untuk mengetahui aspek-aspek berikut: 1) Sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran secara umum; 2) Meningkatkan keterampilan siswa yang merupakan dampak dari mengikuti kegiatan pembelajaran; 3) Manfaat untuk meningkatkan keterampilan siswa melalui pengembangan bahan ajar agar sekolah puas (Morrison, *et al.*, 2012).

Pembahasan

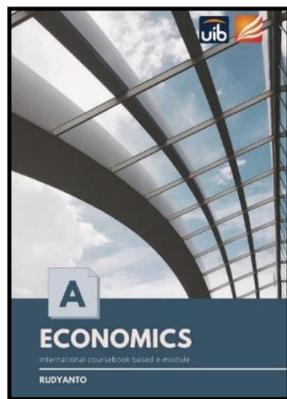
Analysis

Analisis luaran dilakukan melalui observasi dan wawancara sebelum dan pada proses penyusunan *e-module*, hasil observasi menunjukkan bahwa tidak ada modul manual atau pegangan dan bahan ajar yang sesuai untuk siswa. Kegiatan dasar yang dilakukan pada langkah analisis adalah observasi dan

wawancara dengan pihak Sekolah Kallista yaitu Megawati, M.Pd selaku kepala sekolah, kemudian mengobservasi penggunaan bahan ajar, dan kompetensi yang harus dicapai. Hasil observasi yang didapat adalah kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru, data standard kompetensi KIKD yang didapatkan berupa silabus sesuai dengan standard kompetensi lembaga Cambridge dan siswa belum bisa belajar secara mandiri. Standar kompetensi dan kompetensi dasar atau KIKD yang didapatkan dari analisis sekolah terdiri dari 10 bab yang akan dibagi menjadi dua bagian yaitu AS Level dan A Level.

Design Cover

Cover depan *e-module* interaktif memuat judul *e-module* pembelajaran, nama pengguna *e-modul*, kelas, nomor absen yang bisa di tulis didaerah *cover*, gambar *cover* yang mewakili isi *e-module* pembelajaran, dan informasi peruntukan buku.



Gambar 4.1 Cover pada *e-module*, sumber: Peneliti (2021)

Antarmuka bab (Chapter)

Antarmuka bab merupakan bagian penting yang terdiri dari uraian materi sesuai dengan KIKD atau silabus yang sudah ditentukan dimana sesuai dengan silabus lembaga Cambridge dengan dilengkapi tugas-

tugas dan tes mandiri, untuk pegangan guru juga memiliki lampiran kunci jawaban, kriteria penilaian, serta umpan balik atau formulir penilaian.



Gambar 4.2 Antarmuka bab pada *e-module*, sumber: Peneliti (2021).

Lembar latihan dan tes

Lembaran yang disusun dalam *e-module* pembelajaran terdiri dari 3 jenis, yaitu soal-soal tugas berupa pilihan ganda, kuis *essay* yang didesain secara unik dan menarik.



Gambar 4.3 Lembar latihan pada *e-module*, sumber: Peneliti (2021)

Development

Ada dua tujuan penting yang ingin dicapai saat mengambil langkah mengembangkan *e-module* antar lain termasuk: 1. Persiapan atau review bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. 2. Memilih bahan ajar terbaik untuk digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu sebagian besar bersumber dari

lembaga Cambridge dengan judul “Cambridge International AS and A Level Economics Coursebook: Third Edition”.

Proses Implementasi Luaran *Implementation*

Implementasi luaran daripada kerja praktek ini yaitu *e-module* yang akan direncanakan untuk semester tahun ajaran 2021-2022 mendatang (belum digunakan secara langsung oleh pihak sekolah), maka proses implementasi ini yang dinilai adalah proses evaluasi luaran oleh guru di Sekolah Kallista hingga luaran difinalisasi dan akan digunakan.

Sehingga pada saat implementasi, diharapkan saat dalam proses pembelajaran dilakukan untuk mendapatkan data kinerja modul. Prosedur pelaksanaan percobaan lapangan ini yaitu menjelaskan maksud dan tujuan dari perbedaan modul tradisional dan *e-module* kepada siswa, kemudian menjelaskan kepada siswa bahwa *e-module* sebagai sumber belajar dimana dapat diakses dimana saja dan kapan saja menggunakan smartphone atau tablet melalui internet, kemudian dari proses tersebut diteruskan memperhatikan keterampilan dari peserta didik terhadap *e-module* usai mempelajari materi, siswa diajak untuk mengerjakan tugas serta mengikuti uji dalam bentuk tes mandiri yang tersedia di *e-module*. Hingga pada akhirnya peserta didik diminta untuk memberi tanggapannya terhadap *e-module* interaktif yang sudah digunakan sebagai sumber belajar ekonomi yang disajikan dalam kegiatan pembelajaran. Yang diharapkan adalah proses implementasi bahan *e-module* ini dapat berjalan dengan baik dan akan digunakan oleh mitra secara jangka panjang.

Evaluation

Di tahap ini peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat kinerja modul pembelajaran dari *e-module* yang akan diterapkan oleh siswa. Aspek evaluasi tersebut adalah media, materi dan proses pembelajaran pada tahap penerapan dengan media pembelajaran *e-module*. Tujuan evaluasi perkembangan bahan ajar dalam *e-module* adalah untuk mengetahui beberapa hal yaitu sikap siswa terhadap keseluruhan kegiatan pembelajaran dan peningkatan kemampuan yang perseptual oleh siswa dimana berperan penting dalam dampak keikutsertaan dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian melalui *e-module*, dalam kegiatan pengembangan pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa serta dapat bermanfaat bagi sekolah.

Simpulan

Untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang memungkinkan siswa di Sekolah Kallista untuk tumbuh secara akademis dan sosial di mana siswa dapat belajar untuk bekerja, secara individu dan kooperatif serta menjasi pemimpin kedepannya, rancangan metode penelitian pengembangan *e-module* dimana yang digunakan peneliti adalah model ADDIE, yang melalui 5 tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation (Morrison, *et al.*, 2012), Model ADDIE merupakan salah satu model perancangan sistem pembelajaran yang menunjukkan langkah-langkah dasar dari suatu sistem pembelajaran yang mudah diimplementasikan. Yang diharapkan dari kerja praktek dengan hasil proses implementasi bahan *e-module* ini dapat berjalan

dengan baik dan akan digunakan oleh mitra secara jangka panjang. Sebagai media pembelajaran interaktif, *e-module* dirancang sebagai sumber belajar ekonomi berdasarkan standar kompetensi menerapkan dasar–dasar ekonomi jenjang pendidikan menengah atas (SMA) yaitu microeconomics dan macroeconomics dengan diharapkan dapat tercapai tujuan akhir yaitu performance objective.

Penyusunan *e-module* ini masih belum diimplementasikan secara langsung dikarenakan masih dalam periode menunggu di semester berikutnya, maka proses implementasi ini yang dinilai adalah proses evaluasi luaran oleh guru di Sekolah Kallista hingga luaran difinalisasi dan akan digunakan, yang diharapkan adalah proses implementasi bahan *e-module* ini dapat berjalan dengan baik dan akan digunakan oleh mitra secara jangka panjang. Sebagai media pembelajaran interaktif, *e-module* dirancang sebagai sumber belajar ekonomi berdasarkan standar kompetensi menerapkan dasar–dasar ekonomi jenjang pendidikan menengah atas (SMA) yaitu microeconomics dan macroeconomics dengan diharapkan dapat tercapai tujuan akhir yaitu performance objective.

Daftar Pustaka

- Bamford, C., & Grant, S. (2015). *Cambridge International AS and A Level Business Coursebook: Third edition*. 3, 296. Retrieved from www.cambridge.org
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35. <https://doi.org/10.21070/halaqa>.

v3i1.2124

- Morrison, G. R., Ross, S. M., & Kalman, H. K. (2012). *Designing Effective Instruction*. 482. Retrieved from <https://b-ok.asia/dl/5225820/b56c89>
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). *Reserach Methods for Bussiness A Skill-Bulding Approach*. 1–447.
- Ula, I. R., & Fadila, A. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Learning Content Development System Pokok Bahasan Pola Bilangan SMP. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 201. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2563>