

**Pengembangan Emodul Berbasis *Problem Based Learning* Sebagai Sumber  
Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**SAKTI ANNISA SARI**

**NIM. 16130078**



**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MALANG MAULANA MALIK IBRAHIM**

**MALANG**

**Mei , 2021**

**Pengembangan Emodul Berbasis *Problem Based Learning* Sebagai Sumber Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang**

**SKRIPSI**

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

**Oleh :**

**SAKTI ANNISA SARI**

**NIM. 16130078**



**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MALANG MAULANA MALIK IBRAHIM**

**MALANG**

**Mei, 2021**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**Pengembangan Emodul Berbasis *Problem Based Learning* Sebagai Sumber  
Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**Sakti Annisa Sari**

**NIM. 16130078**

**Telah Disetujui Pada Tanggal April 2021**

**Oleh :**

**Pembimbing**

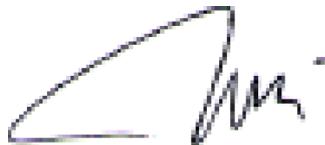


**Hayyun Lathifaty Yasri, M. Pd.**

**NIP. 19900831201608012013**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Pendidikan IPS**



**Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA**

**NIP. 19710701200604200**

## LEMBAR PENGESAHAN

### PENGEMBANGAN EMODUL BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS TERPADU SISWA KELAS VII DI SMP MUHAMMADIYAH 06 DAU MALANG

#### SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Sakti Annisa Sari (16130078)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 31 Mei 2021 dan dinyatakan LULUS  
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana  
Pendidikan (S.Pd)

#### Panitia Ujian

#### Tanda Tangan

Ketua Sidang,  
Saiful Amin, M. Pd  
NIP. 198709222015031005



: \_\_\_\_\_

Sekretaris Sidang,  
Hayyun Lathifaty Yasri, M. Pd  
NIP. 19900831201608012013



: \_\_\_\_\_

Pembimbing,  
Hayyun Lathifaty Yasri, M. Pd  
NIP. 19900831201608012013



: \_\_\_\_\_

Penguji Utama,  
Prof. Dr. H. Wahidmurni, M. Pd, Ak.  
NIP. 196903032000031002



: \_\_\_\_\_

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



**Dr. H. Agus Maimun, M.Pd**  
NIP. 19650817 199803 1 003

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, saya persembahkan karya ini untuk orang-orang yang saya sayangi :

- Untuk Ayah Mesro dan Ibu Damirah serta adik satu-satunya yang tersayang Shafry Oktavianda sebagai penyemangat terbesar dalam hidup saya, yang selalu memberikan semangat dan mendoakan sepanjang waktu.
- Untuk Keluarga Besar SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang saya mengucapkan banyak terimakasih atas semua ilmu dan pengalaman yang sangat berharga selama penelitian. Terkhusus kepada Bapak Harahap, Ibu Sujiati, dan Ibu Nurhayati yang telah banyak membantu saya hingga terselesaikannya skripsi ini. Serta kepada semua pihak siswa-siswa dan semua staf Madrasah yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas dukungan sehingga saya bisa menyelesaikan karya ilmiah ini.
- Untuk Wiwit, Feby, Mbak Mushi, Nunung, Izza dan Masyul saya ucapkan beribu terimakasih atas kunjungannya, atas lelahnya keluh kesah yang tersampaikan dan atas kebahagiaan yang selalu kita ciptakan. Tetap semangat, perjalanan kita masih panjang. Mari berbahagia, menyambut esok dengan semangat dan senyum suka cita.
- Untuk keluarga IPS C 16, dan seluruh keluarga IPS 16, saya ucapkan terimakasih semoga apa yang pernah kita lalui bersama menjadi sebuah pengalaman yang berharga.

## MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ

“sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri” (Al-Qur’an, Ar-Ra’d [13] : 11)

Hayyun Lathifaty Yasri, M.Pd  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sakti Annisa Sari  
Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Malang, April 2021

Yang Terhormat,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
di  
Malang

Assalamu'alaikum *Wr. Wb*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Sakti Annisa Sari

NIM : 16130078

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengembangan E-modul Berbasis *Problem Based Learning* Sebagai Sumber Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang.

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum *Wr. Wb*.

Pembimbing,



**Hayyun Lathifaty Yasri, M.Pd**  
**NIP. 19900831201608012013**

**SURAT PERNYATAAN**  
**ORISINALITAS PENELITIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sakti Annisa Sari

NIM : 16130078

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS)

Judul Penelitian : Pengembangan E-modul Berbasis Problem Based Learning Sebagai  
Sumber Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah  
06 Dau Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 04 Mei 2021

Hormat Saya,



Sakti Annisa Sari  
16130078

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “*Pengembangan E-modul Berbasis Problem Based Learning Sebagai Sumber Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang*”. Sholawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada nabi besar Muhammad SAW, yang telah membimbing dan membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju jalan yang terang benderang, yaitu zaman yang di penuhi dengan ilmu pengetahuan.

Selanjutnya penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan teriring doa “*jazakumullah khairan kasiran*” kepada seluruh pihak yang telah membantu, mendukung dan memperlancar terselesainya laporan ini, khususnya penulis haturkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ibu Dr. Alfiana Yuli Efianti, M.A. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah sabar dan memberikan pelayanan dengan baik.
4. Ibu Hayyun Lathifaty Yasri, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu membimbing dan memberi saran dalam penyusunan proposal skripsi.
5. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberi banyak ilmu kepada penulis.
6. Kedua orangtua, saudara serta seluruh keluarga tercinta yang selalu ikhlas memberikan do’a restu, kasih sayang, dan bimbingan serta arahan yang senantiasa menyertai penulis.
7. Seluruh teman-teman kelas PIPS C yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberi dukungan, semangat dan doa kepada penulis dalam penyusunan proposal skripsi.

8. Seluruh mahasiswa jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial angkatan 2016 yang telah mendukung dan menyemangati penulis dalam penyusunan proposal skripsi.
9. Semua pihak yang terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam membantu dan mendukung penulis dalam penyusunan proposal skripsi.

Semoga segala bantuan dan motivasi yang diberikan kepada penulis dapat bermanfaat dan semoga dibalas dengan kelimpahan rahmat dan kebaikan oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan proposal skripsi ini masih jauh dari kata sempurna sehingga kritik dan saran sangat diharapkan demi kesempurnaan penyusunan proposal skripsi ini agar bermanfaat bagi semua pihak.

Malang, 04 Mei 2021

Penulis,



Sakti Annisa Sari  
NIM: 16130078

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuarikan sebagai berikut :

### A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ,
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

### B. Vokal Panjang

Vokal ( a ) panjang = a

Vokal ( i ) panjang = i

Vokal ( u ) panjang = u

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	
HALAMAN JUDUL .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN NOTA DINAS .....	vii
HALAMAN SURAT PERYANTAAAN.....	viii
HALAMAN KATA PENGANTAR .....	ix
HALAMAN PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
BUKTI KONSULTASI .....	xviii
ABSTRAK .....	xvix
ABSTRACT .....	xx
المخلص.....	ixx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Pengembangan.....	6
E. Asumsi Pengembangan.....	8
F. Ruang Lingkup Pengembangan .....	9
G. Spesifikasi Produk .....	10
H. Originalitas Penelitian.....	11
I. Definisi Penelitian.....	13

J. Sistematika Pembahasan.....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>16</b>
A. Hakikat, Karakteristik dan Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	16
B. Karakteristik Siswa SMP/MTs .....	18
C. Sumber Belajar.....	20
D. Hakikat dan Karakteristik E-modul .....	24
E. Problem Based Learning (PBL).....	27
F. Kerangka Berfikir .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Model Pengembangan.....	34
1. Prosedur Pengembangan.....	35
2. Uji Coba.....	38
3. Design Uji Coba.....	40
4. Subyek Uji Coba.....	41
5. Jenis Data .....	42
6. Instrument Pengumpulan Data.....	43
7. Teknik Analisis Data.....	45
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN UJI COBA.....</b>	<b>47</b>
A. Penyajian Data Uji Coba.....	47
1. Spesifikasi E-modul Pembelajaran IPS .....	47
2. Design Emodul Pembelajaran IPS .....	51
3. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli .....	53
4. Hasil Uji Coba E-modul Pembelajaran.....	63
B. Revisi Produk.....	67
1. Revisi Ahli Design.....	67
2. Revisi Ahli Materi.....	71

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	73
A. Kesimpulan Kajian Produk yang telah Direvisi.....	73
B. Saran Pemanfaatan, Dimensi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	75

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbandingan dan Orisinalitas Penelitian .....	12
Tabel 2.1 Tahap Pelaksanaan Model PBL ( <i>Program Based Learning</i> ) .....	31
Tabel 3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE .....	35
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrument Angket Ahli Media .....	43
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrument Angket Ahli Bahasa.....	44
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrument Angket Ahli Materi.....	44
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrument Angket Ahli Mata Pelajaran .....	45
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrument Angket Peserta Didik.....	46
Tabel 3.7 Kriteria Penskoran Validator Ahli dan Guru Ahli Mata Pelajaran.....	48
Tabel 3.8 Kriteria Kelayakan Hasil Penilaian .....	48
Tabel 3.9 Kriteria Penskoran Angket Siswa .....	48
Tabel 4.1 Hail Persentase Kelayakan Validator Ahli Design.....	55
Tabel 4.2 Kritik dan Saran Validasi Ahli Dsign.....	57
Tabel 4.3 Hail Persentase Kelayakan Validator Ahli Bahasa.....	58
Tabel 4.4 Kritik dan Saran Validasi Ahli Bahasa.....	59
Tabel 4.5 Hail Persentase Kelayakan Validator Ahli Materi.....	60
Tabel 4.6 Kritik dan Saran Validasi Ahli Materi.....	61
Tabel 4.7 Hail Persentase Kelayakan Validator Guru Ali Mata Pelajaran.....	61
Tabel 4.8 Kritik dan Saran Validasi Guru Ahli Mata Pelajaran .....	62
Tabel 4.9 Hasil Data Uji Coba Kelompok Kecil .....	64
Tabel 4.10 Hasil Angket Uji Coba Setelah Menggunakan E-modul Pengembangan .....	63
Tabel 4.11 Tabel Hasil Revisi Ahli Design .....	67
Tabel 4.12 Tabel Hasil Revisi Ahli Materi.....	71

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir .....	33
Gambar 3.1 Skema Tahapan Pengembangan Produk.....	41
Dambar 4.1 Tampilan Deoan E-modul.....	48
Gambar 4.2 Tampilan KI, KD dan Peta Konsep .....	48
Gambar 4.3 Tampilan video sebelum di- <i>play</i> .....	49
Gambar 4.4 Tampilan video setelah di- <i>play</i> .....	49
Gambar 4.5 Soal Evaluasi disediakan melalui <i>link</i> .....	50
Gambar 4.6 Tampilan <i>link</i> soal evaluasi.....	50

## BUKTI KONSULTASI

Nama : Sakti Annisa Sari  
NIM : 16130078  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Dosen Pembimbing : Hayyun Lathifaty Yasri, M. Pd  
Judul Skripsi : Pengembangan Emodul Berbasis *Problem Based Learning*  
Sebagai Sumber Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang.

No.	Tgl/Bln/Tahun Konsultasi	Catatan Perbaikan	Ttd
1.	16 November 2020	Revisi BAB I,II, dan III terkait proposal.	
2.	2 Desember 2020	Konsultasi BAB I- IV.	
3.	8 Februari 2021	Revisi BAB I-IV.	
4.	19 Februari 2021	Konsultasi BAB I-V.	
5.	15 Maret 2021	Revisi BAB I-V.	
6.	24 Maret 2021	Konsultasi BAB I-V .	
7.	7 April 2021	ACC Skripsi	

Malang, April 2020  
Mengetahui,  
Ketua Jurusan PIPS,



**Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA**  
**NIP. 197107012006042001**

## ABSTRAK

Annisa, Sakti. 2021. *Pengembangan Emodul Berbasis Problem Based Learning Sebagai Sumber Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang*, Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.  
Dosen Pembimbing : Hayyun Lathifaty Yasri, M. Pd.

---

Kata kunci : Pengembangan *e-modul*, PBL (*Problem Based Learning*), Pembelajaran IPS

Pentingnya pengembangan E-modul Mata Pelajaran IPS materi interaksi sosial dan lembaga sosial Kelas VII SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang bagi sekolah rujukan yaitu digunakan untuk mempermudah kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam masa pandemic, serta meningkatkan proses rancangan pembelajaran yang didasarkan pada masalah dan kebutuhan peserta didik yang telah dievaluasi sebelumnya.

Penelitian dilaksanakan dengan tujuan untuk : (1) Untuk menjelaskan proses pengembangan *e-modul* Pembelajaran IPS Terpadu berbasis *Problem Based Learning* di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang. (2) Untuk menjelaskan kelayakan *e-modul* IPS Pembelajaran berbasis *Proble, Based Learning* untuk kelas VII SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu 1) *Analysis* 2) *Design* 3) *Development* 4) *Implementation* dan 5) *Evaluation*. Teknik pengumpulan data ada dua cara yaitu: wawancara serta kritik dari validator ahli dan penyebaran angket. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*. Teknik analisis data menggunakan perhitungan angket menggunakan skala *likert*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) Proses pembelajaran menggunakan *e-modul* yang dikembangkan ini layak dan mempermudah guru dan siswa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara daring. (2) Kelayakan pembelajaran menggunakan *e-modul* pengembangan adalah sebesar 82,5% yang berarti *e-modul* pengembangan sangat valid dan layak digunakan pada kegiatan pembelajaran.

## ABSTRACT

Annisa, Sakti. 2021. *The Development of Problem Based Learning Emodules as Integrated of Social Studies Learning Resources for Class VII at SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang*. Thesis, Department of Social Sciences Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Supervising Lecturer: Hayyun Lathifaty Yasri, M. Pd.

---

Keywords: e-module development, PBL (*Problem Based Learning*), social studies department

This research about the development of electronic modules started because of the shortage of textbooks and student worksheets that students can borrow from the library. Other than that, this development research is conducted during online learning, so the developed e-module can be a stimulus for the learning activity.

This research aimed to (1) know the development of e-module for the subject of integrated social studies based on Problem Based Learning in SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang; and (2) to assess the appropriateness of e-module for the subject of integrated social studies based on Problem Based Learning for grade 7 students in Muhammadiyah 06 Dau Malang.

This research uses R&D methodology with ADDIE as the development model, including 1) *Analysis* 2) *Design* 3) *Development* 4) *Implementation* dan 5) *Evaluation*. This study employed two data collection methods: interviews and critiques from expert validators, and questionnaires. The research used a non-probability sampling technique and purposive sampling as its type. The data analysis used the Likert scale method to count the results of the questionnaire.

The result of the development of the electronic module fulfills the valid criteria with a material expert test reaching a validity level of 76%, linguists achieved a validity rate of 80%, media experts reached a validity rate of 76% and learning experts achieve a validity rate of 84%. The 82,5% validity of the field test showed that the developed e-module is appropriate for students to use. In conclusion, this e-module can help to assist the learning activity for both teachers and students. The result of the development of the electronic module fulfills the valid criteria with a validity level of 76% from material experts, 80% from linguists, 76% of media experts, and 84% of media experts.

## مجرده

أنيسة، ساكتي. ٢.٢. تطوير مدة انترنت على التعليم القائم على المشاكل كمورد تعليمي لطلاب الصف السابع المتكامل في مدرسة الثناوية المحمدية ٦ داو مالانج، بحث، قسم تعليم العلوم الاجتماعية، كلية التربية والتعليم، جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المحاضر : حيون لطيفتي ياسري، م.فد

الكلمات الرئيسية: تطوير مدة انترنت، , قبل(التعلم القائم على المشكلة)،تعلم العلوم الاجتماعية

وتستند البحوث المتعلقة بتطوير مدة انترنت، إلى عدم توافر الكتب التي يمكن استعارتها في المكتبات فضلا عن الكتب المحدودة بحيث لا يوجد سوى عدد قليل من الطلاب الذين لديهم مقبض كمورد تعليمي للطلاب. وبالإضافة إلى ذلك، أجري هذا البحث الإنمائي خلال أنشطة التعلم على الإنترنت، بحيث يمكن للوحدات الإلكترونية التي تم تطويرها أن تكون حافزا في أنشطة التعلم

تم إجراء البحث بهدف: (١) معرفة تطوير مدة انترنت، التعلم العلوم الاجتماعية على أساس التعلم القائم على المشكلة في مدرسة الثناوية المحمدية ٦ داو مالانج. (٢) للاطلاع على جدوى مدة انترنت العلوم الاجتماعية التعلم القائم على التعلم على المشاكلة للصف السابع مدرسة الثناوية المحمدية ٦ داو مالانج. يستخدم هذا البحث طريقة البحث والتطوير باستخدام نموذج تطوير ادي المكون من خمس مراحل ، وهي (١) التحليل (٢) التصميم (٣) التطوير (٤) التنفيذ و (٥) التقييم. وتقنيات جمع البيانات هي طريقتان: المقابلات وكذلك النقد من الخبراء المعتمدين ونشر الاستبيانات. تستخدم تقنيات أخذ العينات في هذه الدراسة تقنيات أخذ العينات غير الاحتمالية مع نوع أخذ العينات التنقية. تقنيات تحليل البيانات باستخدام حسابات الاستبيان باستخدام مقياس الضرر

ونقي نتائج تطوير مدة انترنت، بمعايير صحيحة حيث تصل نتائج اختبارات خبراء المواد إلى مستوى صلاحية ٧٦٪، ويصل اللغويون إلى مستوى صلاحية ٨٠٪، ويصل خبراء الإعلام إلى مستوى صلاحية ٧٦٪، ويصل خبراء التعلم إلى مستوى صلاحية ٨٤٪. حققت التجارب الميدانية الرئيسية مستوى صلاحية بلغ ٨٢،٥٪ مما أظهر أن وحدة التطوير الإلكترونية تستحق الاستخدام كمورد تعليمي للمتعلمين. لذلك يمكن أن نخلص إلى أن أنشطة التعلم باستخدام مدة انترنت، التي تم تطويرها قابلة للتنفيذ وتيسر المعلمين والطلاب في تنفيذ أنشطة التعلم

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Salah satu komponen yang sangat penting dalam melaksanakan pendidikan adalah Kurikulum. Kurikulum dijadikan sebagai acuan dalam pelaksanaan pendidikan dan juga sebagai indikator mutu pendidikan. Di Indonesia sudah beberapa kali melakukan revisi kurikulum, hal ini dilakukan untuk mewujudkan kurikulum yang sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan masyarakat dalam mengantisipasi perkembangan zaman serta memberikan acuan pembelajaran pada satuan pendidikan.<sup>1</sup> Pada proses pendidikan, kurikulum sama artinya dengan rencana pembelajaran. Kurikulum mempunyai kedudukan yang cukup sentral dalam seluruh proses pendidikan yang berfungsi sebagai pedoman dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang tidak berpedoman pada kurikulum tidak akan berjalan dengan efektif, sebab pembelajaran merupakan proses yang mempunyai tujuan sehingga segala sesuatu yang dilakukan guru dan peserta didik diarahkan agar mampu mencapai tujuan tersebut.<sup>2</sup>

Pada kurikulum 2013, konten materi pelajaran dikemas secara tematik dan diajarkan melalui pendekatan saintifik. Dalam hal ini, proses pembelajaran berangkat dari suatu tema yang dikaji dalam beberapa mata pelajaran dalam satu kali pertemuan. Begitu juga dalam proses pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yang mengkaji materi geografi, Sosiologi, Sejarah dan

---

<sup>1</sup> Sri Muryani, dkk. *Identifikasi Kemampuan Mengembangkan Kurikulum Dalam Implementasi KTSP Dikalangan Guru SMK-BM Di Kota Salatiga*, Artikel Jurnal Satya Widya, Vol 29, No. 2

<sup>2</sup> Sariono, *Kurikulum 2013: Kurikulum Generasi Emas*, E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya, Vol.3 hlm.

Ekonomi.<sup>3</sup> Berdasar hasil observasi peneliti pada kegiatan pembelajaran IPS yang kompleks dengan berbagai materi seperti yang disebutkan Sri Muryani pada bukunya, guru masih sering menggunakan metode membaca dan menghafal. Sehingga mayoritas peserta didik tidak menunjukkan antusiasme dalam kegiatan pembelajaran karena hanya sekedar menghafal materi yang diberikan guru, sehingga mengakibatkan peserta didik masih belum sepenuhnya memahami materi pelajaran yang disampaikan. Maka perlu adanya perbaikan dan modifikasi dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

Selain itu penyebab kurangnya antusiasme peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menurut pengamatan peneliti yaitu buku ajar yang digunakan tidak bisa menarik minat baca peserta didik karena hanya banyak memuat bacaan tentang materi saja, kurangnya variatif dalam pemilihan gambar dan tidak adanya kata mutiara atau kalimat motivasi dalam buku ajar yang digunakan sehingga mayoritas peserta didik terlihat kurang memperhatikan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Ditambah dengan tidak semua peserta didik memegang buku ajar sebagai sumber belajar karena jumlah buku ajar yang terdapat di perpustakaan terbatas dan hanya beberapa siswa yang memiliki lembar kerja siswa (LKS) sehingga peserta didik cenderung tidak fokus dalam pembelajaran, bosan, dan kurang memperhatikan saat kegiatan pembelajaran IPS.

Salah satu sumber belajar yang dibutuhkan yaitu emodul, karena pengembangan modul elektronik sebagai sumber belajar dianggap praktis dan efektif selain itu dengan adanya animasi audio dan video mampu menarik antusiasme peserta didik dalam membaca dan memahami materi yang

---

<sup>3</sup> Ayu Febriana, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A untuk meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang*, Jurnal Kependidikan Dasar, Vol.1 No.2, Februari 2011, hlm. 152

diajarkan.<sup>4</sup> Dibutuhkan pengembangan modul elektronik dalam kegiatan pembelajaran salah satunya karena adanya tuntutan zaman yang mendorong terciptanya inovasi-inovasi kreatif salah satu contohnya yaitu konsep *Electronic Learning (e-Learning)*. *E-Learning* didefinisikan sebagai proses pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik untuk menyampaikan isi pembelajaran interaksi atau bimbingan. Selain itu pengertian diatas ada juga yang mendefinisikan *e-learning* sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media internet.<sup>5</sup> Selain itu ditambah lagi dengan adanya pandemic COVID-19 yang mengharuskan SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang melaksanakan kegiatan pembelajaran secara online/daring yang membuat peneliti memiliki inisiatif untuk mengembangkan *e-modul* sebagai sumber belajar di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang.

*E-lectronic learning (e-learning)* merupakan konsep belajar dan pembelajaran baru yang dikombinasikan dengan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat pada era modern saat ini. Konsep pembelajaran ini memudahkan guru dan peserta didik dalam memperoleh sumber belajar dengan akses yang simple dan praktis. Dalam rangka membelajarkan peserta didik terutama dalam keterampilan berfikir kritis (*critical thinking*), berkreaitif (*creativity*), bekerja sama (*collaboration*) dan berkomunikasi (*communication*) dalam kegiatan pembelajaran,<sup>6</sup> dibutuhkan sebuah sumber bahan ajar berupa elektronik modul. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian terdahulu oleh Mahirotul Husniah yang berjudul “Pengembangan

---

<sup>4</sup> Mahirotul Husniah, Tesis: “Pengembangan Emodul Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Mata Pelajaran PAI Materi Akhlak Siswa Kelas X SMAN 1 Turen” (Malang, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018) hlm. 5

<sup>5</sup> Wan Noor Hazlina Wan Jusoh, Kamaruzaman Jusoff, *Using Multimedia in teaching Islamic Studies*, Journal Media and Communication Studies, Universiti Putra Malaysia Vol.1 (5).086-094, November, 2009.

<sup>6</sup> Depdiknas, *Panduan Praktis Penyusunan E-modul tahun 2017* (Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2017) hlm. 4

Emodul Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Mata Pelajaran PAI Materi Akhlak Siswa Kelas X SMAN 1 Turen” yang menyatakan bahwa sumber belajar emodul efektif dalam meningkatkan keterampilan berfikir kritis (*critical thinking*), berkreasi (*creativity*), bekerja sama (*collaboration*) dan berkomunikasi (*communication*).<sup>7</sup>

Sebelum lahirnya modul elektronik telah lahir awal bahan ajar berupa modul cetak, namun keberadaannya kurang mampu menyajikan suatu materi dengan baik, sehingga peserta didik kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu modul cetak juga belum mampu menyampaikan pesan-pesan yang bersifat historis melalui gambar, audio dan video.<sup>8</sup> Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mahirotul Husniah menyebutkan bahwa melalui emodul proses pembelajaran akan lebih menarik, interaktif, mampu menyampaikan pesan-pesan historis melalui gambar dan video, mampu mengembangkan indra auditif atau pendengaran siswa sehingga materi yang disampaikan mudah dimengerti.<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada mata pelajaran IPS menunjukkan bahwa peserta didik susah untuk fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPS. Dari hasil wawancara dengan Ibu Sujati didapat penjelasan bahwa masih ada peserta didik yang masih terbawa kebiasaan semasa SD sehingga peserta didik tersebut masih susah untuk fokus dalam menerima materi yang diberikan oleh guru.

*“Karena masih menempuh jenjang pendidikan kelas VII peserta didik*

---

<sup>7</sup> Mahirotul Husniah, Tesis: “*Pengembangan Emodul Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Mata Pelajaran PAI Materi Akhlak Siswa Kelas X SMAN 1 Turen*” (Malang, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018) hlm. 6

<sup>8</sup> I Wayan Santyasa, *Teori Pengembangan Modul*, (Bali, Universitas Pendidikan Ganesha, 2006) hlm. 30

<sup>9</sup> Mahirotul Husniah, *ibid.* hlm. 7

*masih belum bisa sepenuhnya focus dalam memahami materi karena mereka masih mengikuti budaya SD yang menerapkan kegiatan belajar sambil bermain. Kalau untuk pembelajaran IPS yang dalam satu kali pertemuan 2 JP atau bahkan ada yang sampai 3 JP, siswa akan focus pada 30 menit pertama oleh karena itu saat mengajar siswa yang seperti ini harus mampu menguasai kelas dan banyak menggunakan inovasi didalam kegiatan pembelajaran agar bisa menarik perhatian mereka.”<sup>10</sup>*

Selain berdasar pengamatan diatas peneliti memilih SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang karena memiliki fasilitas memadai yang dapat mendukung jalannya penelitian dan proses pembelajaran. Untuk itu peneliti mencoba membuat emodul yang dapat menarik antusiasme peserta didik sesuai dengan kompetensinya. Dalam hal ini peneliti berharap adanya emodul ini akan mampu menjadi solusi atas permasalahan yang telah dibahas diatas dengan judul “*Pengembangan emodul Sebagai Sumber Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang*”.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses pengembangan e-modul IPS Terpadu berbasis *Problem Based Learning* pada kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang?
2. Bagaimana tingkat kelayakan pembelajaran menggunakan e-modul IPS berbasis *Problem Based Learning* untuk kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang?

## **C. Tujuan Penelitian**

---

<sup>10</sup> Ibu Sujiati, wawancara, (Malang, 29 Juli 2019)

Berdasarkan Rumusan Masalah yang tertera diatas, maka peneliti dalam mengembangkan *e-modul* memiliki tujuan yang akan dicapai, sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan proses Pengembangan *e-modul* Pembelajaran IPS Terpadu berbasis *Problem Based Learning* di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang.
2. Untuk menjelaskan kelayakan *e-modul* IPS Pembelajaran berbasis *Proble, Based Learning* untuk kelas VII SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang.

#### **D. Manfaat Pengembangan**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan dan bermanfaat baik secara teoritis maupun praksis:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Penelitian dan pengembangan *e-modul* ini diharapkan mampu memberi manfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang *design* pembelajaran yang lebih inovatif dan variatif.
  - b. Penelitian dan pengembangan ini diharapkan akan memperkaya kepustakaan yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praksis

Penelitian dan pengembangan memiliki outline produk berupa *e-modul* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VII, yang diharapkan dapat bermanfaat bagi:

  - a. Civitas akademika UIN Malang

Produk penelitian dan pengembangan ini dapat digunakan bagi para dosen ataupun mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya sebagai bahan masukan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

*b.* Bagi Guru

- 1) Produk penelitian ini dapat dijadikan guru sebagai bahan ajar untuk membantu kegiatan pembelajaran di kelas.
- 2) Produk penelitian ini dapat meningkatkan kinerja dan peran guru sebagai fasilitator, motivator dan mediator serta meningkatkan kreativitas guru dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Produk penelitian ini digunakan sebagai informasi serta referensi dalam penerapan desain pembelajaran dalam mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII.

*c.* Bagi Peserta Didik

- 1) Produk penelitian ini diharapkan mampu memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kreatifitas serta penguasaan materi yang disampaikan oleh guru.
- 2) Produk penelitian ini digunakan sebagai pelengkap dalam kegiatan pembelajaran disamping modul cetak yang diberikan oleh sekolah.
- 3) Dalam *e-modul* yang dikembangkan oleh peneliti, materi yang tersusun didalamnya berdasarkan kurikulum yang berlaku dengan sekolah yang akan diteliti dan bersifat

pengayaan sehingga peserta didik dapat meningkatkan pemahaman materi tidak sekedar tahu saja dan disediakannya *quiz* sehingga tidak merasa bosan dengan materi yang diajarkan.

d. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan guna meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang.

e. Bagi peneliti

Menambah ilmu pengetahuan peneliti dalam mengembangkan *e- modul* serta membantu meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS Terpadu pada tingkatan lembaga formal.

## E. Asumsi Pengembangan

Dalam pengembangan *e-modul* yang dilakukan peneliti memiliki asumsi yaitu sebagai berikut:

1. Asumsi

- a. Asumsi peneliti bahwa belum tersedianya *e-modul* berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang.
- b. Asumsi peneliti bahwa *e-modul* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritis (*critical thinking*), berkreaitif (*creativity*), dan berkomunikasi (*communication*) dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Asumsi peneliti bahwa pembelajaran yang dilakukan

menggunakan sumber belajar *e-modul* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Untuk memfokuskan kegiatan penelitian, peneliti menetapkan batasan-batasan dalam menganalisis produk yang akan dihasilkan. Keterbatasan tersebut merupakan:

2. Keterbatasan:

- a. *E-modul* yang dikembangkan untuk kegiatan pembelajaran IPS pada materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial. Kompetensi Dasar yang harus dicapai yaitu peserta didik diharap mampu mengidentifikasi interaksi sosial dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya.
- b. Pengembangan materi *e-modul* pembelajaran mengacu pada ketentuan Kurikulum 2013.

## **F. Ruang Lingkup Pengembangan**

Adapun ruang lingkup pengembangan yang akan dibahas antara lain:

1. Produk yang akan dikembangkan hanya pada mata pembelajaran IPS materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial. Kompetensi Dasar yang harus dicapai yaitu peserta didik diharap mampu mengidentifikasi interaksi sosial dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya.
2. Pengembangan produk pembelajaran ini dimaksud agar penulis mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan.

## **G. Spesifikasi Produk**

*E-modul* yang dikembangkan oleh peneliti saat ini memiliki karakteristik

tersendiri, terkait dengan itu peneliti membagi spesifikasi produk ini menjadi dua kategori, sebagaimana:

1. Spesifikasi Teknis:

- a. *e-modul* yang digunakan menggunakan program Corel Draw dan Flip PDF Professional.
- b. *e-modul* ini dikembangkan dengan materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial.
- c. Pendahuluan berisi tentang petunjuk penggunaan *e-modul*, deskripsi materi yang akan dipelajari, KI KD sesuai dengan kurikulum.
- d. *e-modul* berisi uraian materi pembelajaran, rangkuman, evaluasi berupa pengayaan, quiz, kata-kata mutiara dan disertai lembar penilaian hasil belajar peserta didik.
- e. Dilengkapi dengan video, gambar dan animasi yang sesuai dengan materi pembelajaran.

2. Spesifikasi Nonteknis:

- a. Dilengkapi dengan petunjuk penggunaan pada halaman depan *e-modul*.
- b. Dilengkapi dengan RPP dan Silabus kurikulum 2013 (sesuai dengan kurikulum yang diterapkan pada sekolah yang bersangkutan).

## **H. Originalitas Penelitian**

Berdasar hasil pengamatan peneliti, terdapat beberapa hasil penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian yang dikembangkan oleh peneliti, diantaranya adalah sebagai berikut.

Mahriotul Husniah, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan, mengetahui cara penggunaan *e-modul* yang dikembangkan, serta menganalisis pengembangan *e-modul* berbasis PBL pelajaran PAI materi Larangan pergaulan bebas dan zina. Pada penelitian menggunakan metode penelitian *Research and Development* (RnD). Hasil dari penelitian ini yaitu peningkatan antusiasme belajar dan nilai peserta didik dengan taraf kebenaran 95% setelah menerapkan pembelajaran menggunakan *e-modul*.<sup>11</sup>

Anindya Fajarini, tujuan dari penelitian ini adalah agar siswa aktif dalam mencari, mengolah, dan mengkonstruksi dan menggunakan pengetahuannya dalam memecahkan permasalahan sosial dan lingkungan di sekitarnya. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Hasil penelitian ini menunjukkan kelayakan modul IPS berbasis PBL dengan Scaffolding dalam penerapan kegiatan pembelajaran dengan melihat perkembangan peserta didik yang mampu menemukan solusi pemecahan masalah yang relevan sesuai dengan sumber baik secara mandiri maupun berkelompok.<sup>12</sup>

Iin Rahmatul Ula, tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan bahan ajar berupa modul elektronik berbasis *Learning Content Development System* pada materi pola bilangan. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian ini mendapatkan skor rata-rata 3,65 berdasarkan hasil

---

<sup>11</sup> Mahriotul Husniah, Tesis: “*Pengembangan Emodul berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Mata Pelajaran PAI Materi Akhlak Siswa Kelas X SMAN 1 Turen*” (Malang, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018).

<sup>12</sup> Anindya Fajarini, Tesis: “*Pengembangan Modul IPS berbasis Problem Based Learning (PBL) dengan scaffolding untuk siswa SMP /MTS Kelas VII*” (Malang, Universitas Negeri Malang, 2015).

angket respon peserta didik, dengan kriteria “Sangat Menarik”.<sup>13</sup>

Guna membangun orisinalitas, berikut paparan penelitian terdahulu yang membedakan dengan penelitian saat ini:

**Tabel 1.1**  
**Perbandingan dan Orisinalitas Penelitian**

No.	Nama Peneliti, Tahun Penelitian dan Sumber.	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Mahriotul Husniah, 2018, Tesis.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan penelitian R&amp;D</li> <li>- Menggunakan modul berbasis <i>Problem Based Learning</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada mata pelajaran PAI</li> <li>- Ditunjukkan untuk SMA dan sederajat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produk emodul yang dihasilkan menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i></li> <li>- Terfokus pada mata pelajaran IPS Terpadu materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial</li> <li>- Lokasi penelitian di SMP</li> </ul>

<sup>13</sup> Iin Rahmatul Ula, Skripsi: “Pengembangan emodul berbasis *Learning Content Development System (LCDS)* Pokok Bahasan Pola Bilangan untuk SMP” (Lampung, UIN Raden Intan Lampung, 2018)

				Muhammad iyah 06 Dau Malang Kelas VII
2.	Anindya Fajarini, 2015, Tesis.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan penelitian R&amp;D</li> <li>- Menghasilkan modul IPS berbasis pemecahan masalah (<i>Problem Based Learning</i>)</li> <li>- Untuk SMP/MTs sederajat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produk yang dihasilkan berupa modul cetak</li> <li>- Memakai metode scaffolding</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produk yang dihasilkan menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i></li> <li>- Terfokus pada mata pelajaran IPS terpadu materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial</li> </ul>
3.	Iin Rahmatul Ula, 2018, Skripsi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan penelitian R&amp;D</li> <li>- Untuk SMP/MTs sederajat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berbasis LCDS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produk yang dihasilkan menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i></li> <li>- Terfokus pada mata pelajaran IPS materi Interaksi Sosial dan Lembaga sosial</li> </ul>

## I. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam Penelitian dan Pengembangan ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. *E-modul* merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis yang akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan, disajikan dalam bentuk elektronik. *E-modul* yang dikembangkan berbasis *problem based learning* (PBL) yang bersifat *self instruction, stand alone, adaptif* dan *user friendly* yang didalamnya menyajikan satu materi pelajaran.
2. Sumber belajar yang dikembangkan dalam *e-modul* digunakan sebagai buku acuan utama untuk mendukung proses pembelajaran pada materi yang dipilih oleh peneliti.
3. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan strategi pembelajaran yang memberdayakan siswa untuk melakukan penelitian, mengintegrasikan teori dan praktik, serta mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan sebuah solusi praktis atau suatu problem tertentu. Dalam pengembangan *e-modul* ini, PBL terletak pada evaluasinya yang didalamnya mempersiapkan peserta didik untuk berfikir kritis dan analitis menggunakan sumber belajar yang sesuai guna menghadapi suatu *problem* yang diberikan oleh guru.

## **J. Sistematika Pembahasan**

Dalam penelitian ini diterapkan penulisan terstruktur agar diperoleh hasil penelitian yang sistematis sebagaimana dengan ketentuan yang ditetapkan.

Adapun sistematika pembahasan dari proposal penelitian ini tersusun dari:

- a. Bab I Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, keterbatasan produk

yang dikembangkan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, originalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan yang didalamnya menjelaskan tentang tata penulisan yang terstruktur agar diperoleh hasil penelitian yang sistematis sebagaimana ketentuan yang ditentukan.

- b. Bab II Kajian Pustaka pada bagian ini memaparkan Landasan Teori yang didalamnya meliputi pengertian teoritis mengenai Hakikat Pembelajaran IPS, Karakteristik Siswa SMP/MTs, Sumber Belajar, *e- modul*, Model pembelajaran *Problem Based Learning*, dan Kerangka Berfikir
- c. Bab III Metode Penelitian yang didalamnya meliputi Jenis Penelitian, Model Pengembangan, Prosedur Pengembangan, Desain Uji Coba, Subyek Uji Coba, Jenis Data, Instrumen Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data
- d. Bab IV Hasil Pengembangan yang didalamnya memaparkan tentang penyajian data hasil uji coba, analisis data hasil uji coba dan revisi produk.
- e. Bab V Penutup yang didalamnya memaparkan tentang kesimpulan mengenai kajian prdouk yang telah direvisi, saran pemanfaatan, dimensisasi, serta pengembangan produk lebih lanjut.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Hakikat, Karakteristik dan Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang menelaah berkaitan dengan peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial atau dapat diartikan dengan “telaah atau kajian tentang masyarakat”.<sup>14</sup> Ilmu pengetahuan Sosial merupakan konsolidasi berbagai cabang ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, ekonomi, geografi, sejarah, politik hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang terjadi dimasyarakat sehingga mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek cabang-cabang ilmu sosial diatas.<sup>15</sup>

Menurut Moeljono Cokrodikarjo, IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial yang merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi, budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan ekologi manusia yang diformulasikan dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari. Dengan berdasar pada penjelasan diatas, pembelajaran IPS membahas mengenai manusia dan lingkungannya dari berbagai sudut ilmu sosial pada masa lampau, masa sekarang maupun masa mendatang, baik pada lingkungan yang dekat maupun lingkungan yang belum bisa dinalar oleh peserta didik. Oleh karena itu, guru IPS harus sungguh-sungguh memahami segala bidang studi IPS itu sendiri.

Tujuan pendidikan IPS secara teoritik tidak hanya terdapat dalam

---

<sup>14</sup> Tim Pengembang, “*Ilmu Pendidikan: Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*” (Bandung; PT IMPERIAL BHAKTI UTAMA, 2007) hlm.271

<sup>15</sup> Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Disekolah Dasar*, (Jakarta; Prenadamedia Group, 2014) hlm. 6

kurikulum secara eksplisit, namun tumbuh dalam berbagai konsepsi pemikiran yang dikembangkan oleh para ahli. Mereka sering merumuskan tujuan pendidikan IPS dengan mengkaitkannya dengan mempersiapkan peserta didik menjadi warga Negara yang bertanggung jawab.<sup>16</sup>

Tujuan yang mencerminkan pendekatan rasionlitas dalam pendidikan IPS antara lain mengembangkan kemampuan menggunakan penalaran dalam pengambilan keputusan setiap persoalan yang dihadapi oleh peserta didik. Di Indonesia terdapat dua tujuan dilihat dari kepentingan peserta didik, yaitu memberikan bekal bagi peserta didik untuk melanjutkan studi keningkat yang lebih tinggi dan membekali wawasan sosial budaya unyuk mempertajam pemikiran dan apresiasi nilai dalam menjalani kehidupan di masyarakat. Dari dua dimensi itulah hendaknya tujuan pendidikan IPS dikembangkan sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional.<sup>17</sup>

Karakteristik Mata Pelajaran IPS di SMP/MTs antara lain sebagai berikut:

- 1) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah dan ekonomi, hukum, politik, sosiologi, kewarganegaraan bahkan juga bidag humaniora, pendidikan dan agama.
- 2) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi suatu pokok bahasan atau topic (tema) tertentu.
- 3) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga

---

<sup>16</sup> Tim Pengembang, Op.cit., hlm. 275

<sup>17</sup> Ibid., hlm. 275-276

melibatkan berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.

- 4) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang melibatkan peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dikaitkan dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses serta upaya-upaya perjuangan hidup agar *survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.

## **B. Karakteristik Siswa SMP/MTs**

Pengertian siswa atau peserta didik menurut ketentuan umum Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.<sup>18</sup>

Menurut Oemar Hamalik peserta didik didefinisikan sebagai suatu komponen masukan dalam sistem pendidikan yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, sedangkan Hasbullah berpendapat bahwa peserta didik merupakan salah satu input yang ikut menentukan keberhasilan proses pendidikan.<sup>19</sup> Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik adalah individu yang mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat dan kemampuannya agar tumbuh dan berkembang dengan baik.

Mengenai peserta didik menurut peraturan Menteri Agama RI Bab IV Pasal 16 menyatakan bahwa:<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> Republik Indonesia, *Undang-undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen & Undang- undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas*, (Bandung: Permana, 2006), hlm. 65

<sup>19</sup> Hasbullah, *Otonomi Pendidikan*, (Jakarta: PT Rajawali Pers, 2010) hlm. 121

<sup>20</sup> Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 90 Tahun 2013, *Tentang Penyelenggaraan Pendidikan*

1. Peserta didik kelas 7 (tujuh) SMP/MTs wajib:
  - a. Lulus dan memiliki ijazah MI/SD/SDLB (Sekolah Dasar Luar Biasa) / Program paket A atau bentuk lain yang sederajat.
  - b. Memiliki surat keterangan hasil ujian nasional (SKHUN) MI/SD/SDLB/Program paket A atau bentuk lain yang sederajat
  - c. Berusia paling tinggi 18 (delapan belas) tahun pada awal tahun pelajaran baru
2. SMP/MTs wajib menerima warga Negara berusia 13 (tiga belas) tahun sampai dengan 15 (lima belas) tahun sebagai peserta didik sesuai dengan jumlah dayaampungnya.
3. SMP/MTs wajib menyediakan akses bagi peserta didik yang berkebutuhan khusus.

Kemudian ditambahkan dalam pasal 17 yang menyatakan bahwa:<sup>21</sup>

Penerimaan peserta didik dilakukan secara adil, objektif, transparan, dan akuntabel. MTs dapat menerima peserta didik pindahan dari sekolah menengah pertama (SMP) program paket B atau bentuk lain yang sederajat.

Dalam tahap perkembangan formal-operasional, anak yang sudah menginjak masa remaja, yakni usia 11-15 tahun akan dapat mengatasi masalah keterbatasan pemikiran konkret-operasional. Dalam perkembangan kognitif tahap akhir ini seorang remaja telah memiliki kemampuan mengoordinasikan baik secara simultan (Serentak) maupun

---

*Madrasah*, (Jakarta: 2013) hlm. 7

<sup>21</sup> *Ibid.*, hlm. 7

berurutan dua ragam kemampuan kognitif, yakni:<sup>22</sup>

- 1) Kapasitas menggunakan hipotesis (anggapan dasar), dengan kapasitas ini seseorang remaja akan mampu berfikir hipotesis, yakni berpikir mengenai sesuatu khususnya dalam hal pemecahan masalah dengan menggunakan anggapan dasar yang relevan yang ia respon.
- 2) Kapasitas menggunakan prinsip-prinsip abstrak, dengan kapasitas abstrak remaja tersebut akan mempelajari materi-materi pelajaran yang abstrak, seperti ilmu agama (dalam hal ini misalnya ilmu tauhid), dan ilmu-ilmu abstrak lainnya dengan luas dan lebih mendalam.

### **C. Sumber Belajar**

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi dalam pembelajaran. Abdul Majid dalam bukunya mengatakan bahwa sumber belajar ditetapkan sebagai informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media, yang dapat membantu peserta didik dalam belajar, sebagai perwujudan dari kurikulum. Bentuknya tidak terbatas apakah dalam bentuk cetakan, video, perangkat lunak atau kombinasi dari beberapa bentuk tersebut yang dapat digunakan peserta didik dan pengajar. Sumber belajar juga dapat diartikan sebagai segala tempat atau lingkungan, orang, dan benda yang mengandung informasi yang menjadi wahana bagi peserta didik untuk melakukan proses perubahan perilaku.<sup>23</sup>

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Wina Sanjaya menyebutkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk

---

<sup>22</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta; PT Raja Grafindo Persada, 2009) hlm. 33-34

<sup>23</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standart Kompetensi Guru*, (Jakarta; PT Remaja osdakarya, 2008) hlm. 170

mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Sumber belajar disini meliputi orang, alat dan bahan aktivitas, dan lingkungan.<sup>24</sup>

Ada juga yang mengatakan bahwa sumber belajar yaitu segala sesuatu yang dapat memberikan informasi atau penjelasan berupa definisi, teori, konsep, dan penjelasan yang berkaitan dengan pembelajaran. Sedangkan menurut Edgar Dale, yang disebut dengan sumber belajar yaitu pengalaman. Seperti pengalaman langsung dan bertujuan, pengalaman tiruan, pengalaman dramatisasi, pengalaman pamrean dan museum dan masih banyak lagi. Ini bisa dilihat dalam buku Pengelolaan Pengajaran karya Ahmad Rohani, disitu Edgar mengklasifikasikan pengalaman yang digunakan sebagai sumber belajar menurut jenjang tertentu yang berbentuk *cone of experience* atau kerucut pengalaman yang disusun dari yang konkret sampai yang abstrak.<sup>25</sup>

Melihat dari pengertian diatas maka dapat ditarik kesimpulan, bahwa sesungguhnya hakikat sumber belajar adalah segala sesuatu yang mampu memberikan informasi serta dapat digunakan sebagai wahana bagi peserta didik untuk melakukan proses proses perubahan tingkah laku. Misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mngerti menjadi mengerti, dari tdak terampil menjadi terampil, dan menjadikan individu dapat membedakan mana yang baik dan tidak baik, mana yang terpuji dan tidak terpuji dan seterusnya.

Secara umum ada beberapa klasifikasi sumber belajar. AECT (*Associaton of Education Communication Technology*) mengklasifikasikan sumber belajar dalam enam macam yaitu *message, people, materials, device, technique*, dan *setting*. Enam klasifikasi sumber belajar tersebut dapat dijelaskan

---

<sup>24</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta; Pren Media Group, 2010) hlm. 175

<sup>25</sup> Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta, PT Rineka Cipta, 2004) hlm. 162

sebagai berikut:<sup>26</sup>

1. *Message* (pesan), yaitu informasi/ajaran yang diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk gagasan, fakta, arti dan data.
2. *People* (orang), yaitu manusia yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah, dan penyaji pesan.
3. *Materials* (bahan), yaitu perangkat lunak yang mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat perangkat keras, ataupun oleh dirinya sendiri. Berbagai program media termasuk kategori *materials*, seperti film, slide, audio, video, modul, majalah, buku dan sebagainya.
4. *Device* (alat), yaitu sesuatu (perangkat keras) yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan. Misalnya *overhead, proyektor, slide, tape/recorder*, dll.
5. *Technique* (teknik), yaitu prosedur atau acuan yang dipersiapkan untuk penggunaan bahan, peralatan, orang lingkungan untuk menyampaikan pesan. Misalnya, pengajaran terprogram/modul, simulasi, demonstrasi, Tanya jawab, dll.
6. *Setting* (lingkungan), yaitu situasi atau suasana sekitar dimana pesan disampaikan. Baik lingkungan fisik ataupun non fisik.

Teori lain mengklasifikasikan sumber belajar menjadi lima hal yaitu tempat, benda, orang, buku, dan peristiwa. Klasifikasi tersebut secara ringkas dapat dijelaskan sebagai berikut:<sup>27</sup>

- 1) Tempat atau lingkungan sekitar dimana seseorang dapat belajar dan melakukan perubahan tingkah laku.

---

<sup>26</sup> Akhmad Rohani RM dan Abu Ahmadi, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta; Rineka Cipta, 1995) hlm.155

<sup>27</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standart Kompetensi Guru*, (Jakarta; PT Rosda Karya,2008) hlm. 170-171

- 2) Segala benda yang memungkinkan terjadinya perubahan tingkah laku peserta didik.
- 3) Orang yang memiliki keahlian tertentu sehingga peserta didik dapat belajar sesuatu kepada orang tersebut.
- 4) Segala macam buku yang dapat dibaca secara mandiri oleh peserta didik.
- 5) Peristiwa dan fakta yang sedang terjadi.

Selain itu, sumber belajar juga memiliki beberapa fungsi diantaranya, yaitu:<sup>28</sup>

- 1) Pengembangan bahan ajar secara ilmiah dan efektif.
- 2) Membantu pengajar dalam mengefisienkan waktu pembelajaran dan menghasilkan pembelajaran yang efektif
- 3) Mendukung terlaksanakannya program pembelajaran yang sistematis
- 4) Meringankan tugas pengajar dalam menyajikan informasi atau materi pembelajaran, sehingga pengajar dapat lebih banyak memberikan dorongan dan motivasi belajar kepada peserta didik.
- 5) Meningkatkan keberhasilan pembelajaran, karena peserta didik dapat belajar lebih cepat dan menunjang penguasaan materi pembelajaran.
- 6) Mempermudah peserta didik untuk mendapatkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga peran pendidik tidak dominan dan menciptakan kondisi atau lingkungan yang memungkinkan siswa belajar.
- 7) Peserta didik belajar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, bakat dan minatnya.

---

<sup>28</sup> Cece Wijaya dan At-Tabrani Rusyah, *Kemampuan Dasar Guru dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung, Rosda Karya, 1994), cet.3 hlm.138

- 8) Memberikan informasi atau pengetahuan yang lebih luas tidak terbatas ruang, waktu, dan keterbatasan indera.

#### **D. Hakikat dan Karakteristik E-modul**

*E-modul* merupakan sebuah bentuk produk bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis yang disajikan dalam bentuk elektronik, dimana didalamnya dapat menampilkan gambar, video, audio serta animasi untuk memudahkan dan memperkaya pengalaman peserta didik serta menciptakan pembelajaran yang aktif. *E-modul* bersifat inovatif karena dapat menampilkan bahan ajar yang lengkap, menarik, interaktif dan materi yang dituangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dengan bahan ajar yang menarik dan disertai animasi serta quiz yang sesuai dengan materi, e-modul dinilai dapat meningkatkan tingkat berfikir kritis peserta didik.<sup>29</sup>

Adapun ciri-ciri emodul diantaranya adalah:<sup>30</sup>

1. *Self Instruction* (Belajar Mandiri)

Peserta didik mampu membelajarkan diri sendiri, tidak bergantung pada pihak lain

2. *Self Contained* (Utuh)

Seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi atau sub-kompetensi yang dipelajari terdapat didalam satu modul secara utuh

3. *Stand Alone* (Berdiri Sendiri)

Modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media lain.

4. *Adaptive* (Dapat Disesuaikan)

Modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi

---

<sup>29</sup> Direktorat Pembinaan SMA, (*Panduan Pengembangan*), hlm.6

<sup>30</sup> Ibid, hlm. 6

terhadap perkembangan ilmu dan teknologi.

5. *User Friendly* (Akrab dengan pemakainya)

Modul hendaknya juga memenuhi kaidah bersahabat akrab dengan pemakainya.

6. Konsisten dalam penggunaan *font*, spasi dan tata letak.

7. Disampaikan dengan menggunakan suatu media elektronik berbasis computer atau android

8. Memanfaatkan berbagai fungsi media elektronik

9. Perlu didesain secara cermat (memperhatikan prinsip pembelajaran).

Selain itu ada juga keunggulan, kelemahan serta prinsip penggunaan *e-modul* diantaranya adalah:<sup>31</sup>

1) Keunggulan

a) Meningkatkan motivasi siswa, karena dalam *e-modul* terdapat animasi dan ilustrasi yang sesuai dengan materi yang dipilih yang bertujuan untuk menarik minat siswa dalam belajar.

b) Bahan pelajaran terbagi lebih merata dalam satu semester.

c) Penyajian yang bersifat statis pada modul cetak dapat diubah menjadi lebih interaktif dan lebih dinamis.

d) Unsur verbalisme yang terlalu tinggi pada modul cetak dapat dikurangi dengan menyajikan unsur visual dengan penggunaan gambar animasi yang lebih *friendly*.

2) Kelemahan

a) Biaya pengembangan bahan lebih tinggi dan waktu yang dibutuhkan lebih lama.

---

<sup>31</sup> Direktorat Pembinaan SMA, *Panduan Pengembangan*, hlm.7-8

b) Membutuhkan ketekunan disiplin belajar yang tinggi dari fasilitator untuk terus menerus memantau proses belajar siswa, memberi motivasi dan konsultasi secara individu setiap waktu siswa membutuhkan.

3) Prinsip

- a) Diasumsikan menimbulkan minat bagi siswa.
- b) Ditulis dan dirancang untuk digunakan oleh siswa.
- c) Menjelaskan tujuan pembelajaran.
- d) Disusun berdasarkan pola belajar yang fleksibel
- e) Disusun berdasarkan berdasarkan kebutuhan siswa yang belajar dan pencapaian tujuan pembelajaran.
- f) Berfokus pada pemberian kesempatan bagi siswa untuk berlatih.
- g) Selalu memberikan rangkuman.
- h) Gaya penulisan (bahasanya komunikatif, interaktif dan semi formal.
- i) Dikemas untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
- j) Memerlukan strategi pembelajaran (pendahuluan, penyajian, penutup).
- k) Menjelaskan cara mempelajari buku ajar.

Dengan adanya prinsip pengembangan *e-modul* diatas dapat membantu memberikan gambaran pada peneliti dalam mengembangkan *e-modul* yang dapat menjadi bahan ajar peserta didik untuk belajar mandiri serta meningkatkan pola fikir kritis pada siswa.

**E. Problem Based Learning (PBL)**

*Prroblem Based Learning* (PBL) dikembangkan pertama kali oleh Prof Howard Barrows sekitar tahun 1970-an dalam pembelajaran ilmu medis di McMaster University Canada. PBL merupakan salah satu model pembelajaran

yang dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan dengan menyajikan suatu masalah yang nyata bagi peserta didik sebagai awal pembelajaran, kemudian diselesaikan melalui penyelidikan dan diterapkan dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah.<sup>32</sup>

Menurut Arends dalam bukunya menyatakan *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa dihadapkan pada masalah autentik (nyata) sehingga diharapkan mereka dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan dan inkuiri, memandirikan siswa, dan meningkatkan kepercayaan dirinya.<sup>33</sup> Sedangkan Glazer mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* merupakan suatu strategi pengajaran dimana siswa secara aktif dihadapkan pada masalah kompleks dalam situasi yang nyata.<sup>34</sup>

Dari beberapa uraian mengenai pengertian *Problem Based Learning* dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada masalah dunia nyata (*real world*) untuk memulai pembelajaran dan merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada peserta didik. *Problem Based Learning* adalah pengembangan kurikulum dan proses pembelajaran. Dalam kurikulumnya, dirancang masalah-masalah yang menuntut peserta didik mendapatkan pengetahuan yang penting, membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki strategi belajar sendiri serta kecakapan berpartisipasi dalam kelompok. Proses pembelajarannya

---

<sup>32</sup> Taufiq Amir, *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*, (Jakarta; Kencana Prenada Media Group, 2009) hlm. 124

<sup>33</sup> Trinato, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta, Prestasi Pustaka, 2007) hlm. 68

<sup>34</sup> Evan Glazer, *Problem Based Instruction In M. Orey (Ed.) Emergencing Prespective on Learning, Teaching and Technology*, [online]. Tersedia; <http://www.ceo.uga.edu/epltt/ProblemBasedInstruct.html>. diakses pada 19 Februari 2020 hlm.89

menggunakan pendekatan yang sistemik untuk memecahkan masalah atau tantangan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Ciri yang paling utama dari model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu dimunculkannya masalah pada awal pembelajarannya. Menurut Arends, berbagai pengembangan pengajaran berdasarkan masalah telah memberikan model pengajaran tersebut memiliki karakteristik sebagai berikut:<sup>35</sup>

1. Pengajuan pertanyaan atau masalah.
  - a. Autentik, yaitu masalah harus berakar pada kehidupan dunia nyata peserta didik dari pada berakar pada prinsip-prinsip disiplin ilmu tertentu.
  - b. Jelas, yaitu masalah dirumuskan dengan jelas. Dalam arti tidak menimbulkan masalah baru bagi siswa dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.
  - c. Luas dan sesuai tujuan pembelajaran. Luas artinya masalah tersebut harus mencakup seluruh materi pelajaran yang diajarkan sesuai dengan waktu, ruang dan sumber yang tersedia.
  - d. Mudah dipahami, yaitu masalah yang diberikan harusnya mudah dipahami siswa dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Bermanfaat, yaitu masalah tersebut bermanfaat bagi siswa sebagai pemecah masalah dan guru-guru sebagai pembuat masalah.
2. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin ilmu.

Masalah yang diajukan hendaknya memiliki berbagai disiplin ilmu.
3. Menghasilkan produk dan mampu menjelaskan.

---

<sup>35</sup> Trinato, *Model-model Pemelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta, Prestasi Pustaka, 2007) hlm. 68

Siswa bertugas menyusun hasil belajarnya kedalam bentuk karya dan mampu menjelaskan hasil karyanya.

4. Kolaboratif.

Pada model pembelajaran ini, tugas-tugas berupa masalah diselesaikan bersama-sama antar siswa.

Dalam pelaksanaan model *Problem Based Learning* terdapat 5 tahap diantaranya, yaitu:<sup>36</sup>

- 1) Tahap pertama, adalah proses orientasi peserta didik pada masalah. Pada tahap ini guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistic yang diperlukan, memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah, dan mengajukan masalah.
- 2) Tahap kedua, mengorganisasi peserta didik. Pada tahap ini guru membagi peserta didik kedalam kelompok, membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah.
- 3) Tahap ketiga, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok. Pada tahap ini guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, melaksanakan eksperimen dan penyelidikan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
- 4) Tahap keempat, mengembangkan dan menyajikan hasil. Pada tahap ini guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan laporan, atau dokumentasi, dan membantu mereka berbagi tugas dengan sesama temannya.
- 5) Tahap kelima, menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil

---

<sup>36</sup> Trinato, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta, Prestasi Pustaka, 2007) hlm. 70

pemecahan masalah. Pada tahap ini guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses dan hasil penyelidikan yang mereka lakukan.

Kelima tahap yang dilakukan dalam pelaksanaan model *Problem Based Learning* ini selengkapnya dapat disimpulkan melalui tabel 2.1 yang dapat diperlihatkan dibawah ini:

**Tabel 2.1**

**Tahap Pelaksanaan model *Problem Based Learning* (PBL)**

<b>Tahap Pembelajaran</b>	<b>Kegiatan Guru</b>
Tahap 1 Orientasi peserta didik pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistic yang diperlukan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah.
Tahap 2 Mengorganisasi peserta didik	Guru membagi siswa kedalam kelompok, membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah.
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individu ataupun kelompok	Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, melaksanakan eksperimen dan penyelidikan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan laporan, dokumentasi atau modul dan membantu siswa berbagi tugas dengan sesama.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses dan hasil penyelidikan yang telah dilakukan siswa.

Seperti halnya model pembelajaran lain, *Problem Based Learning* (PBL) juga memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya. Menurut Warsono dan Hariyanto secara umum dapat dikemukakan bahwa kelebihan dari penerapan model pembelajaran PBL ini antara lain:<sup>37</sup>

- 1) Siswa akan terbiasa menghadapi masalah (*problem posing*) dan merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah, tidak hanya terkait dengan pembelajaran dikelas tetapi juga menghadapi masalah yang ada dalam kehidupan bermasyarakat sehari-hari.
- 2) Memupuk solidaritas sosial dengan terbiasa berdiskusi dengan teman-teman.
- 3) Membiasakan peserta didik melakukan eksperimen.

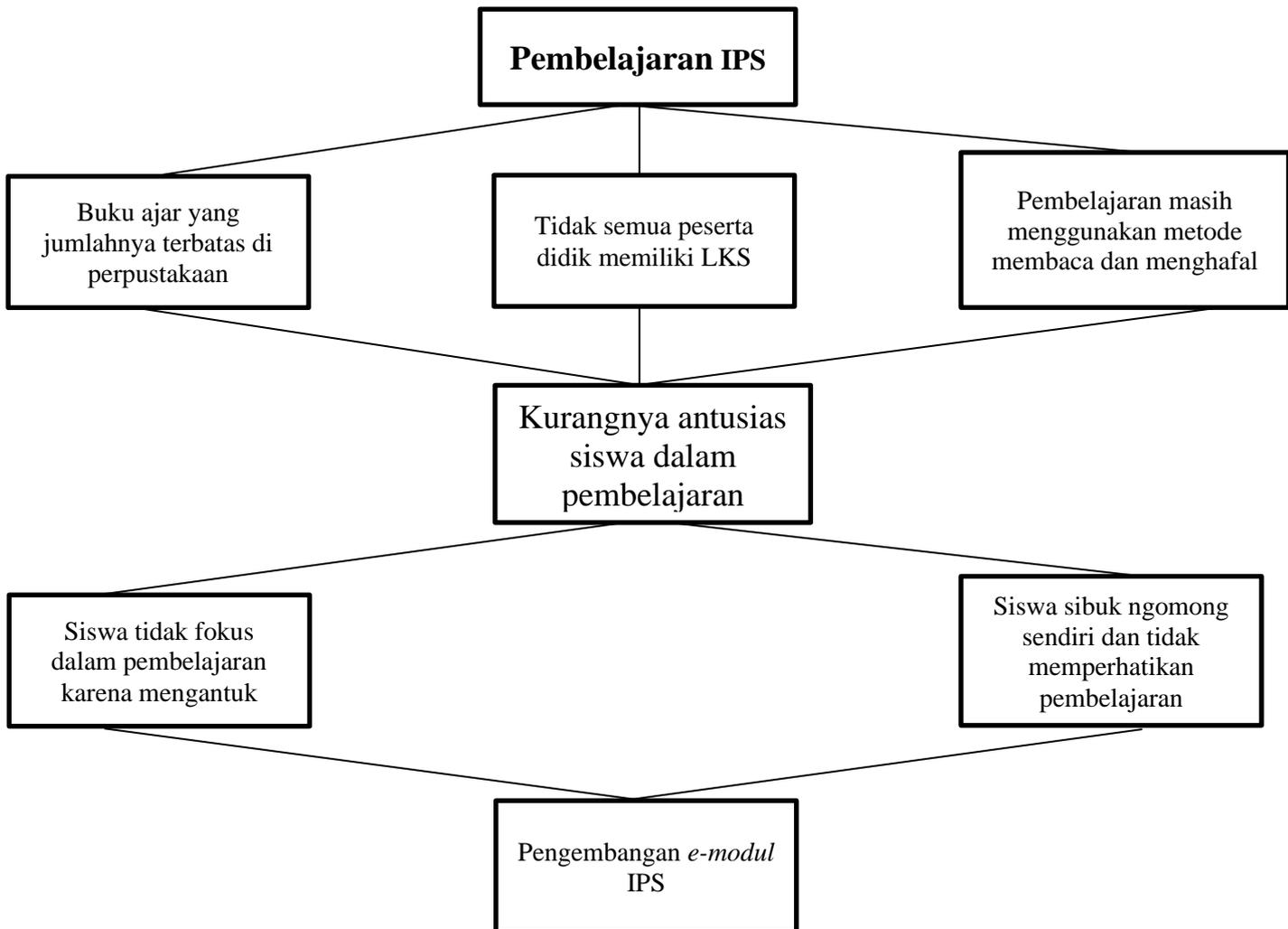
Sementara itu kelemahan dari penerapan model ini adalah lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah, guru harus memiliki kemampuan memotivasi peserta didik dengan baik yang membutuhkan waktu tidak sedikit, dan keterbatasan sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah.

---

<sup>37</sup> Warsono dan Hariyanto, *Pembelajaran Aktif dan Asesmen* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012) hlm.152

## F. Kerangka Berfikir

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian ini merupakan metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk maupun menyempurnakan produk yang telah ada baik berupa modul, media dengan bentuk *hardware*, maupun program *software* sehingga produk tersebut dapat dipertanggung jawabkan.<sup>38</sup>

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu untuk menciptakan suatu produk sebagai penyempurnaan produk terdahulu serta untuk meningkatkan proses rancangan pembelajaran yang didasarkan pada situasi dan kondisi peserta didik yang telah dievaluasi sebelumnya. Produk yang akan dikembangkan peneliti yaitu *e-modul* untuk siswa kelas VII SMP/MTs sederajat.

#### B. Model Pengembangan

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa *e-modul* pembelajaran sebagai bahan ajar tambahan selain modul cetak pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang ditujukan untuk siswa kelas VII SMP/MTs sederajat. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE.

ADDIE adalah singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* yang dijabarkan sebagai berikut:<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung; Alfabeta, 2012), hlm.297

<sup>39</sup> Salma Prawiradilaga, Dewi, *Pronsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta; Kencana Prenada Media Group, 2007) hlm. 21

**Tabel 3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE**

<b>A</b> <i>Analysis</i>	Analisis kebutuhan peserta didik dengan cara menentukan media yang akan dikembangkan sesuai kebutuhan dan masalah yang ada pada tempat penelitian.
<b>D</b> <i>Design</i>	Menentukan dan mengumpulkan data yang berupa materi dan tujuan pembelajaran yang terkait dengan produk yang dikembangkan, serta merancang design produk sesuai dengan masalah dan kebutuhan peserta didik.
<b>D</b> <i>Development</i>	Menyusun produk yang dikembangkan sesuai dengan rancangan sebelumnya pada tahapan design, serta melakukan validasi ahli sebelum melakukan uji coba.
<b>I</b> <i>Implementation</i>	Produk yang sudah divalidasi oleh validator ahli dan sudah memenuhi kriteria layak, disosialisasikan kepada guru ahli mata pelajaran dan peserta didik mengenai cara penggunaannya. Setelah itu peneliti melakukan uji coba produk yang dikembangkan.
<b>E</b> <i>Evaluation</i>	Mendapatkan umpan balik dari peserta didik sehingga dapat melihat seberapa layak produk yang dikembangkan digunakan sebagai sumber belajar serta melakukan revisi perbaikan terhadap kesalahan-kesalahan yang terjadi sehingga produk menjadi lebih baik lagi.

1. Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah yang dilakukan dalam mengembangkan *e-modul* pembelajaran ini, yaitu:

a) Tahap Analisis

Analisis merupakan tahapan pertama pada penelitian menggunakan model ADDIE, pada tahapan ini peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik dengan menentukan jenis produk yang akan dikembangkan sesuai dengan masalah dan kebutuhan peserta didik.

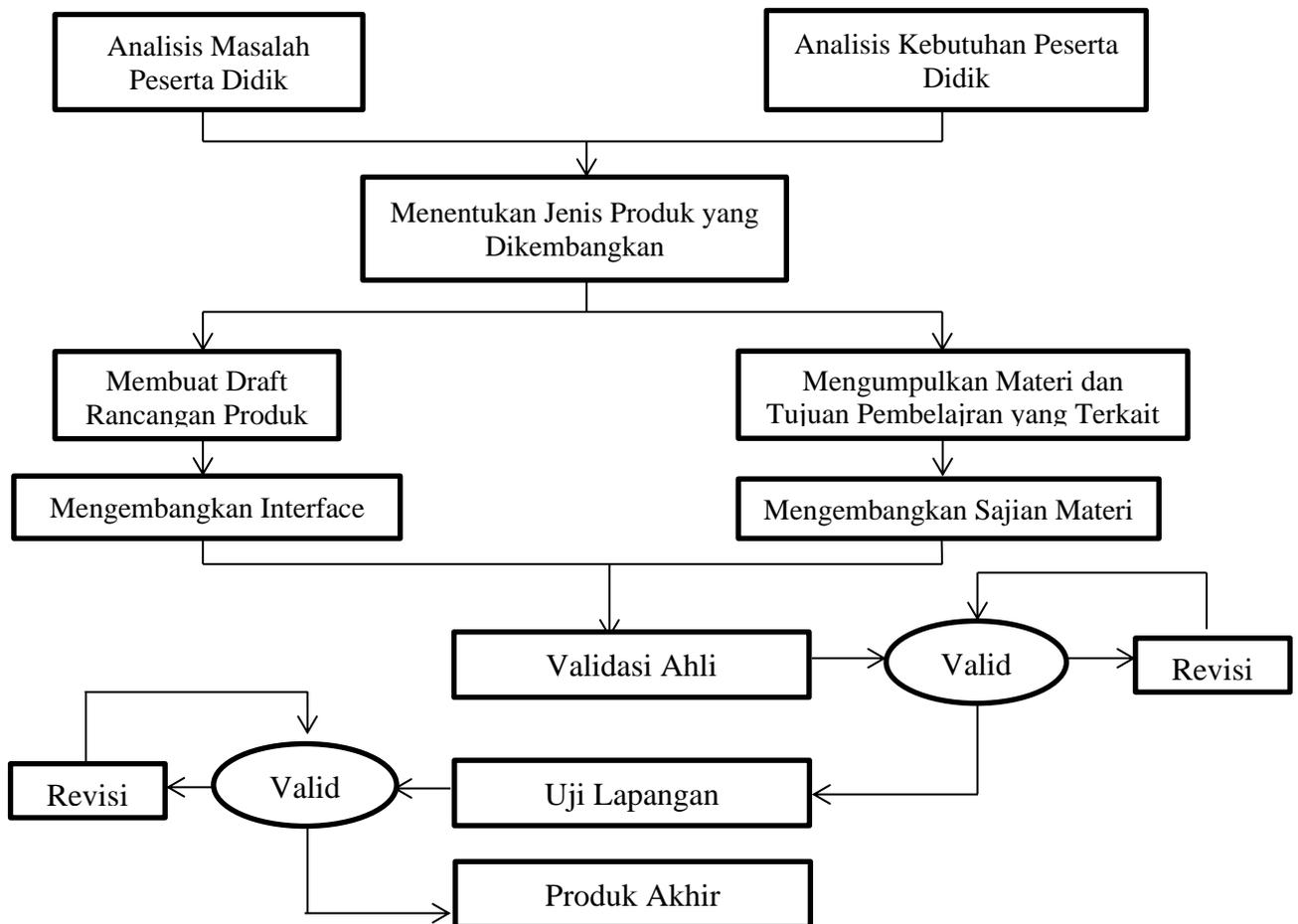
b) Tahap Design

Desain merupakan langkah kedua dari model sistem pembelajaran ADDIE. Pada langkah ini diperlukan adanya klasifikasi program pembelajaran yang didesain sehingga program tersebut dapat mencapai

tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Dalam membuat desain pengembangan pembelajaran diperlukan langkah- langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan dan mengumpulkan data yang terkait dengan pelaksanaan pengembangan *e-modul*, meliputi materi pelajaran dan tujuan pembelajaran yang diperoleh dari pengembangan standar kompetensi yang terdapat pada silabus.
- 2) Membuat rancangan sumber belajar berupa *e-modul*. Pada tahapan ini dilakukan pengembangan, mengumpulkan berbagai macam modul atau buku IPS kelas VII untuk dijadikan sebagai pedoman dalam proses pengembangan *e-modul*.

**Gambar 3.1 Flowchart Pengembangan E-modul**



c) Tahap Pengembangan

Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan metode ADDIE dalam *e-modul* yang akan dikembangkan. Tahap ini merupakan penerapan dari desain yang telah dibuat pada langkah sebelumnya, kriteria dari tahapan ini adalah sebagai berikut:

1) Mengembangkan *Interface* (antarmuka)

Jika dalam desain diperlukan suatu software berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia pembelajaran tersebut harus dikembangkan atau menggunakan modul maka modul tersebut harus dikembangkan. Secara umum *interface* ini didesain agar memudahkan peserta didik serta guru dalam menggunakan *e-modul* yang dikembangkan

2) Pengembangan Sajian Materi

Format dari sajian materi dalam buku *e-modul* IPS yang dikembangkan adalah materi pelajaran, rangkuman, dan latihan soal, quiz/pengayaan sebagai evaluasi yang dapat dikerjakan mandiri oleh peserta didik baik disekolah maupun dirumah. Dalam *e-modul* ini dirancang dengan menggunakan font yang mudah dibaca dan pemilihan warna yang jelas serta dilengkapi dengan animasi, gambar dan video. Alat evaluasi akan disajikan dalam bentuk *multiple choice* (pilihan ganda) dan uraian yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

d) Tahap Implementasi

Pada tahap ini *e-modul* yang dikembangkan dikemas sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya lalu diuji cobakan pada kelas ujicoba.

Kegiatan ujicoba ini dilakukan untuk mengumpulkan data tentang kelayakan *e-modul* yang dikembangkan. Kegiatan uji coba ini dilakukan untuk menentukan apakah produk e- modul ini layak digunakan sebagai salah satu bahan ajar yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

e) Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi adalah proses untuk melihat apakah pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan produk yang sedang dikembangkan berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi digunakan untuk mengukur kelayakan penggunaan emodul yang dikembangkan sebagai sumber belajar peserta didik. Alat evaluasi berupa angket validasi ahli dan angket respon peserta didik. Evaluasi digunakan untuk melihat tingkat kelayakan *e-modul*.

## 2. Uji Coba

Uji coba produk ini dilakukan untuk melihat tingkat kelayakan *e-modul* yang dikembangkan. Uji coba dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Kelompok kecil terdiri dari 6 peserta didik , sedangkan kelompok besar terdiri dari seluruh siswa dalam satu kelas sampel. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*.

*Non probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.<sup>40</sup> Sedangkan *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu

---

<sup>40</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung, Alfabeta 2012) hlm. 85

sesuai dengan tujuan penelitian yaitu dengan memilih sampel dengan kriteria kemampuan peserta didik pandai, pandai sedang dan kurang pandai.<sup>41</sup>

Hasil dari uji coba digunakan untuk mendapatkan data yang akurat yang akan digunakan untuk melakukan revisi (perbaikan), menetapkan tujuan kelayakan yang dihasilkan. Uji coba lapangan terdiri dari beberapa kegiatan sebagai berikut:

- a. Peneliti mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik pada mata pelajaran IPS menggunakan *e-modul* hasil pengembangan.
- b. Peserta didik memberikan penilaian terhadap *e-modul* hasil pengembangan.
- c. Peneliti melakukan analisis data hasil penilaian.
- d. Peneliti melakukan perbaikan berdasarkan hasil analisis penelitan yang dilakukan guru dan peserta didik.

Dalam kegiatan ini secara berurutan perlu dikemukakan tentang desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data, dan teknik analisa data. Adapun validator sebagai penguji yang terlibat dalam penelitian ini, yaitu:

#### 1) Ahli Materi

Ahli materi merupakan dosen yang ahli dalam menguasai materi yang akan dikembangkan dalam *e-modul*. Adapun kualifikasi ahli dalam penelitian pengembangan ini adalah seseorang yang setidaknya:

- a. Menguasai karakteristik materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP/MTs khususnya pada materi yang akan dikembangkan pada *e-modul*.

---

<sup>41</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung, Alfabeta 2012) hlm. 85

- b. Memiliki wawasan dan pengalaman yang relevan terhadap produk yang dikembangkan.
- c. Bersedia menjadi penguji produk pengembangan *e-modul* berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

2) Ahli Media dan Design

Ahli desain dan media pembelajaran ditetapkan sebagai penguji desain *e-modul* yang dikembangkan. Pemilihan ahli desain dan media didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi dibidang desain dan media pembelajaran. Ahli media memberikan komentar dan saran terhadap kemenarikan *e-modul* yang dikembangkan.

3) Ahli Bahasa

Ahli bahasa merupakan dosen yang ditetapkan dalam menguji tata bahasa yang digunakan dalam *e-modul* pengembangan, dengan didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki wawasan berbahasa Indonesia formal maupun semi formal.

4) Guru Ahli Mata Pelajaran

Guru ahli mata pelajaran memberikan tanggapan dan penilaian terhadap pengembangan *e-modul* mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

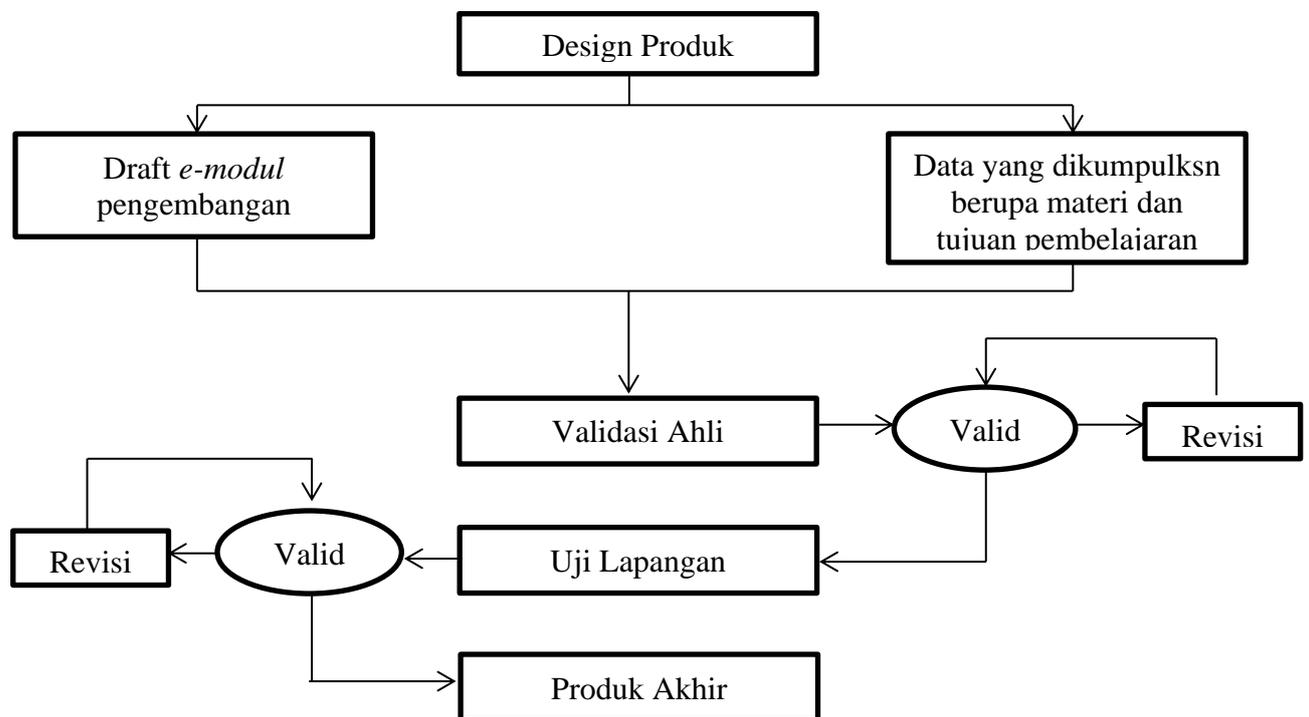
Adapun kriteria guru IPS kelas VII adalah sebagai berikut:

- a) Guru tersebut sedang mengajar ditingkat lembaga SMP/MTs.
- b) Memiliki pengalaman mengajar dalam bidang IPS.
- c) Kesiadaan guru IPS dalam menilai dan sebagai pengguna produk pengembangan untuk SMP/MTs kelas VII.

### 3. Desain Uji Coba

Setelah membuat rancangan design produk pengembangan, peneliti menentukan dan mengumpulkan data berupa materi dan tujuan pembelajaran yang terkait dengan produk pengembangan.. Produk yang dikembangkan berupa *e-modul* IPS pada materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial, yang diuji melalui tingkat validitas dan kelayakan produk hasil pengembangan. Validitas dan kelayakan produk dihasilkan dengan cara menghitung angket peserta didik dan validator ahli dengan menggunakan skala *linkert*, saran dan komentar yang diberikan oleh dosen ahli dan guru ahli mata pelajaran serta hasil dari jawaban peserta didik pada saat mengerjakan soal-soal yang tersedia dalam e-modul.

**Gambar 3.2 Skema Tahapan Pengembangan Design Produk**



#### 4. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba pada penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu:

a) Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dengan cara mengujicobakan produk pengembangan terhadap kelompok kecil yang terdiri dari 6 peserta didik yang masing-masing dianggap mewakili kriteria kemampuan peserta didik.<sup>42</sup> Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk menganalisis kendala yang mungkin terjadi dan meminimalisir kendala tersebut pada tahapan selanjutnya.

b) Uji coba kelompok Besar

Uji coba kelompok besar merupakan uji coba terakhir setelah dilakukan perbaikan pada tahapan sebelumnya. Uji coba kelompok besar dilakukan oleh satu kelas sampel yaitu kelas VIIC yang berjumlah 28 peserta didik. Setelah melakukan uji coba kelompok besar dengan menggunakan produk yang dikembangkan, peneliti menyebarkan angket untuk mendapatkan informasi mengenai produk yang dikembangkan dan menghitung kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan angket respon peserta didik serta hasil jawaban peserta didik dalam mengerjakan soal-soal yang terdapat dalam e-modul yang dikembangkan.

#### 5. Jenis Data

Data yang diungkapkan dalam penelitian ini adalah:

- a) Ketepatan, validitas atau keshahihan isi sumber belajar yang diperoleh dari ahli bahasa dan ahli materi.

---

<sup>42</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung, Alfabeta 2012) hlm. 85

- b) Kecocokan, kesesuaian dan kemenarikan emodul yang diperoleh dari ahli desain dan media dan guru bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Berdasarkan jenis data yang diungkapkan diatas, untuk mempermudah analisisnya maka dikelompokkan menurut sifatnya menjadi dua yaitu berupa data kualitatif dan data kuantitatif.

- 1) Data kualitatif diperoleh dari hasil penilaian, masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan melalui wawancara serta angket pertanyaan terbuka yang diisi oleh validator terhadap *e-modul*. Data kualitatif yang dikumpulkan berupa:
  - a) Informasi mengenai pembelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 6 Dau Malang.
  - b) Masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang diperoleh melalui ahli materi, ahli pembelajaran dan ahli desain dan media.
- 2) Data Kuantitatif diperoleh menggunakan angket pertanyaan yang disusun mengenai penilaian produk dari segi isi, desain dan evaluasi kegiatan pembelajaran menggunakan *e-modul* yg dikembangkan. Data kuantitatif yang dikumpulkan berupa:
  - a) Ketepatan atau keshahihan penggunaan Bahasa Indonesia *e-modul* yang diperoleh dari ahli bahasa.
  - b) Kemenarikan design *e-modul* yang diperoleh dari ahli media.
  - c) Ketepatan isi *e-modul* IPS berbasis *Problem Based Learning* yang diperoleh dari ahli materi.
  - d) Kelayakan *e-modul* IPS berbasis *Problem Based Learning* yang diperoleh dari guru ahli bidang studi IPS dan peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Dau Malang.

## 6. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data yang diharapkan berupa wawancara dan angket. Wawancara digunakan untuk mengetahui Informasi mengenai pembelajaran IPS di tempat penelitian dan mengetahui masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang diperoleh melalui ahli materi, ahli pembelajaran dan ahli desain dan media. Sedangkan angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen *e- modul*, ketepatan isi *e- modul*, ketepatan perancangan desain *e-modul* dan kelayakan *e-modul* digunakan sebagai sumber belajar IPS Terpadu. Angket yang digunakan adalah angket jenis *Rating Scale*. Kuisisioner angket *rating scale* adalah angket yang berisikan pertanyaan yang diikuti kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan-tingkatan.

Angket yang digunakan untuk menghimpun data kualitatif dan kuantitatif menggunakan angket skala *linkert* dengan alternative 5 jawaban antara lain:<sup>43</sup>

- a) Skor 1 jika sangat tidak tepat, sangat tidak jelas, sangat tidak sesuai, sangat tidak menarik, sangat dan sangat tidak mudah.
- b) Skor 2 jika kurang tepat, kurang jelas, kurang sesuai, kurang menarik, dan kurang mudah.
- c) Skor 3 jika cukup tepat, cukup jelas, cukup sesuai, cukup menarik, dan cukup mudah.
- d) Skor 4 jika tepat, jelas, sesuai, menarik dan mudah.
- e) Skor 5 jika sangat tepat, sangat jelas, sangat sesuai, sangat menarik, dan sangat mudah.

---

<sup>43</sup> Ammalis Fitriani, *Pengembangan Bahan Ajar Ilmu Pengetahuan Alam Materi Cahaya Dengan Pendekatan Keterampilan Proses Siswa Kelas IV MI Miftakhul Huda Kedung Bunder*, (Malang, Program Sarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2013) hlm 55

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrument Angket Ahli Media<sup>44</sup>**

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Butir Penilaian	Jml. Butir
1.	Ukuran	Ukuran e-modul	10	1
2.	Desain Cover Emodul	Tata letak cover emodul	4	1
		Tipografi cover emodul	6,7,8	3
3.	Desain Emodul	Tata letak emodul	5	1
		Tipografi emodul	1,2,3	3
		Ilustrasi emodul	9	1

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrument Angket Ahli Bahasa<sup>45</sup>**

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Butir Penilaian	Jml. Butir
1.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual	2	1
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial emosional	1	1
2.	Kekomunikativan	Keterbacaan pesan	7	1
		Ketepatan kaidah bahasa	3,4,5,6	4
3.	Keruntutan dan Keterpaduan	Keruntutan dan keterpaduan antar sub-bab	10	1
		Keruntutan dan keterpaduan antar paragraph	8,9	2

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrument Angket Ahli Materi<sup>46</sup>**

No.	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Jml. Butir
1.	Dengan adanya <i>e-modul</i> peserta didik mampu membelajarkan diri secara mandiri. ( <i>Self Instruction</i> )	10	1
2.	Seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi atau sub kompetensi yang dipelajari terdapat dalam <i>e-modul</i> secara utuh. ( <i>Self</i>	3,4,5	3

<sup>44</sup> Hendri Sugiarto, *Instrument Penilaian Buku Teks Pelajaran SMA/MA Komponen Kelayakan Kegrafikaan Buku Siswa Kurikulum 2013*.

<sup>45</sup> Farida Nurlaila Zunaidah, *Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri*, Jurnal Pendidikan Biologi Vol. 2 No.1 Tahun 2016.

<sup>46</sup> Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional 2008.

	<i>Contained)</i>		
3.	<i>E-modul yang dikembangkan tidak bergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media lain. (Stand Alone)</i>	8	1
4.	<i>E-modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. (Adaptive)</i>	1,2,9	3
5.	<i>E-modul hendaknya memenuhi kaidah bersahabat dengan pemakainya. (User Friendly)</i>	6,7	2

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrument Angket Ahli Mata Pelajaran<sup>47</sup>**

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Butir Penilaian	Jml. Butir
1.	Kualitas isi dan tujuan	Kesesuaian standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), indicator, tujuan pembelajaran dengan materi	8	1
		Kejelasan tujuan pembelajaran	9	1
		Ketepatan penggunaan tata bahasa, ejaan dan kalimat	5,6	2
		Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik	7	1
2.	Kualitas instruksional	Kesesuaian dengan pendekatan kontekstual (disajikan permasalahan sesuai dengan kehidupan sehari-hari)	10	1
		Kesesuaian permasalahan dalam emodul dengan materi	3	1

<sup>47</sup> Farida Nurlaila Zunaidah, *Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri*, Jurnal Pendidikan Biologi Vol. 2 No.1 Tahun 2016.

3.	Kualitas teknis	Kejelasan petunjuk penggunaan	2	1
		Kemudahan dalam pengoperasian	4,1	2

**Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrument Angket Peserta Didik<sup>48</sup>**

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Butir Penilaian	Jml. Butir
1.	Kemudahan penggunaan	Materi yang disampaikan dalam e-modul mudah dipahami	1	1
		Materi yang disajikan dalam e-modul disusun secara sistematis	9	1
		Tautan atau <i>link</i> yang dicantumkan dalam e-modul mudah diakses	2	1
		Bahasa yang digunakan dalam e-modul mudah dipahami	4	1
2.	Daya Tarik.	Komposisi gambar dalam e-modul jelas dan mudah dimengerti	7,10	2
		E-modul dapat merangsang ide atau gagasan peserta didik dalam memecahkan masalah	5	1
		Penggunaan e-modul dapat memperkuat pemahaman peserta didik	8	1
3.	Kelayakan	E-modul layak digunakan sebagai sumber belajar peserta didik saat pembelajaran.	3	1
		E-modul layak digunakan sebagai sumber belajar peserta didik secara mandiri	6	1

<sup>48</sup> Fabiana Dini Nesri, *Pengembangan Modul Cetak dan Elektronik Materi Lingkaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Siswa Kelas XI SMA Muntilan Yogyakarta*, Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika Vol. 9 No.3. Tahun 2020

## 7. Teknik Analisis Data

Teknik dan prosedur analisis data digunakan untuk menganalisis data uji coba. Tujuan dari pengujian data ialah untuk menghasilkan data tentang pengembangan produk yang sedang dilakukan, dengan membandingkan produk yang dikembangkan lebih layak digunakan dibandingkan dengan produk pembelajaran yang lama. Data dari angket yang menggunakan skala *likert* kemudian dihitung melalui presentase rata-rata skor pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan.

Sedangkan untuk menentukan tingkat kevalidan produk pengembangan, digunakan teknik analisis dengan menggunakan rumus berikut:<sup>49</sup>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase yang dicari

$\sum X$  : jumlah skor jawaban validator (nilai syarat)

$\sum X_1$  : jumlah total nilai tertinggi (nilai harapan)

Setelah didapatkan hasil dari data yang telah diolah dengan menggunakan rumus diatas, maka hasil tersebut dicocokkan dengan kriteria validitas penggunaan media sebagai berikut:<sup>50</sup>

---

<sup>49</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung, Alfabeta 2010) hlm. 43

<sup>50</sup> Farizah Hasanah, Tesis: “*Pengembangan Modul Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Kronologis Menggunakan Model The Meaningfull Inctructional Design (MID) Dalam Menginternalisasi Nilai Kebermaknaan Pada Siswa Kelas X IIS 1 MA Bilingual Kota Batu* ” (Malang, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019) hlm. 67

**Tabel 3.7 Kriteria penskoran Validator Ahli Media, Ahli Bahasa, Ahli Materi dan Guru Ahli Mata Pelajaran.<sup>51</sup>**

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

**Tabel 3.8 Kriteria Kelayakan Hasil Penilaian<sup>52</sup>**

Tingkat Persentase (%)	Kriteria Kelayakan	Keterangan
0-20	Tidak Layak	Revisi
21-40	Kurang Layak	Revisi
41-60	Cukup Layak	Revisi Kecil
61-80	Layak	Tidak Revisi
81-100	Sangat Layak	Tidak Revisi

**Tabel 3.9 Tabel Kriteria Penskoran Angket Siswa.**

Jawaban	Skor
A	5
B	4
C	3
D	2
E	1

Berdasarkan hasil penilaian diatas, emodul dinyatakan valid apabila memenuhi kriteria skor 61 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli desain, ahli bahasa, guru mata pelajaran IPS, dan responden peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Dau Malang. Dalam pengembangan ini, emodul yang dikembangkan harus memenuhi kriteria valid.

<sup>51</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta, PT Rineka Cipta, 2010) hlm. 242

<sup>52</sup> Ibid, hlm. 242

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN DAN UJI COBA

#### A. Penyajian Data Uji Coba

##### 1. Spesifikasi Emodul Pembelajaran IPS

Pengembangan *e-modul* pembelajaran IPS ini memaparkan mengenai pembelajaran IPS Terpadu dengan tema Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial untuk siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *e-learning* dengan bentuk *emodul*. Spesifikasi pembuatan *emodul* pembelajaran terdiri dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi, sebagai berikut:

##### 1) Pra Produksi

Pada tahap ini dilakukan proses perencanaan *e-modul* yang berupa pemilihan materi yang akan dikembangkan, membuat rancangan design *e-modul*, mencari materi dan video yang berkaitan dengan materi, dan menyeleksi soal-soal evaluasi yang telah divalidasi oleh validator ahli. Materi yang dipilih oleh peneliti merupakan materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial yang akan dikembangkan sesuai dengan KI KD yang berlaku di SMP Muhammadiyah 6 Dau Malang.

##### 2) Produksi

Pada proses produksi melalui beberapa tahap yaitu merancang alur materi yang akan dikembangkan pada *emodul* menggunakan *Microsoft Words*, setelah itu membuat design sampul, halaman, dan peta konsep yang terdapat pada *emodul* menggunakan *Corel Draw*, setelah selesai *design* file disimpan dalam bentuk PDF. Design *emodul* dalam bentuk PDF tersebut diolah menggunakan Flip PDF Professional untuk diubah menjadi bentuk animasi,

ditambahkan video yang terkait dengan materi yang dikembangkan pada *emodul*, serta menambahkan link untuk kegiatan evaluasi agar lebih mudah.

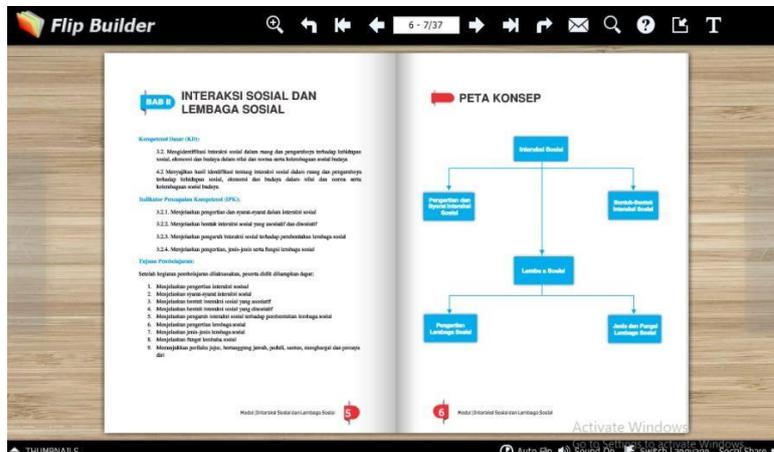
Untuk lebih jelasnya sebagai berikut:

a) Cover Emodul



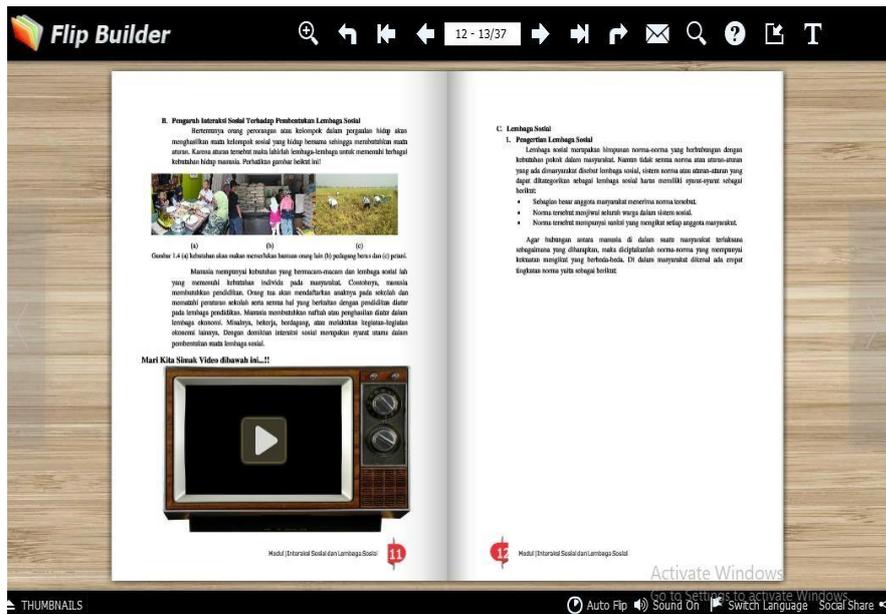
Gambar 4.1 Tampilan depan *e-modul*

b) Peta Konsep yang terdapat dalam Emodul

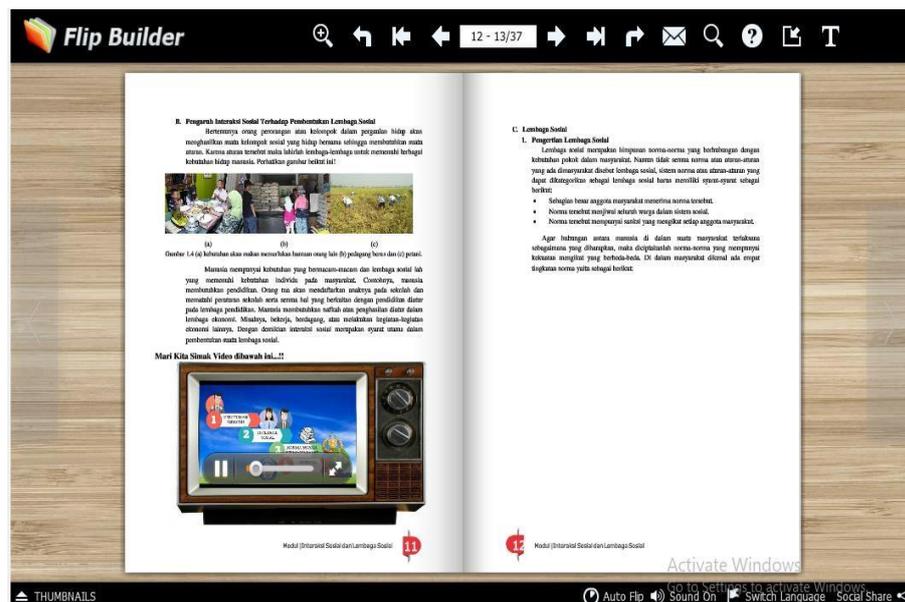


Gambar 4.2 Tampilan KI, KD, Tujuan dan Peta Konsep

### c) Video Pembelajaran

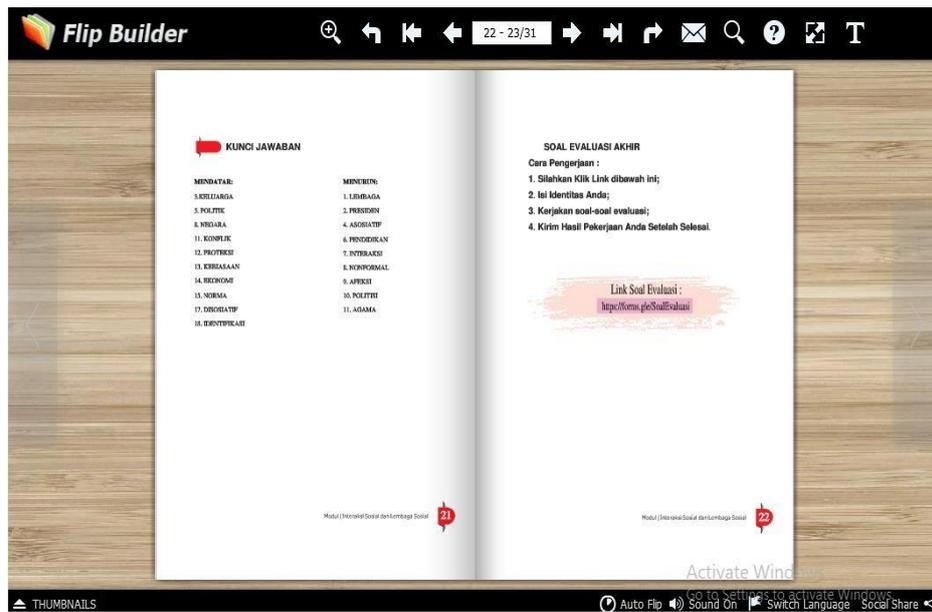


Gambar 4.3 Tampilan video sebelum di-play



Gambar 4.4 Tampilan video setelah di-play

#### d) Soal-soal Evaluasi



Gambar 4.5 Soal Evaluasi disediakan melalui *link*



Gambar 4.6 Tampilan *link* soal evaluasi

#### 3) Pasca Produksi

Pada tahap ini, dilaksanakan final editing setelah melalui beberapa validator dan selanjutnya akan dilakukan uji coba kepada peserta didik.

## 2. Design Emodul Pembelajaran IPS

Desain pengembangan *emodul* sesuai dengan yang telah diuraikan pada Bab III yaitu mengacu pada proses design dengan model pengembangan ADDIE: a) Tahap Analisis (*Analysis*), b) Tahap Desain (*Design*), c) Tahap Pengembangan (*Development*), d) Tahap Implementasi (*Implementation*), dan e) Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Dari tahapan yang dilakukan dalam model pengembangan ADDIE tersebut dipaparkan langkah-langkah pengembangan produk sebagai berikut:

- 1) Tahap Analisis (*Analysis*), pada tahap terdiri dari beberapa proses yang pertama yaitu dengan menganalisis masalah dan kebutuhan yang terdapat pada SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang, setelah itu menentukan jenis media yang akan dikembangkan. Karena kurangnya sumber belajar IPS yang berupa buku paket yang terdapat di perpustakaan sekolah dan LKS yang tidak setiap siswa memegang, oleh karena itu peneliti mengembangkan produk berupa *e-modul* sebagai sumber belajar peserta didik. Peneliti menentukan tujuan dari pengembangan *emodul* yaitu sebagai sumber belajar IPS Terpadu dan untuk memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran secara daring. Peneliti juga menentukan subjek penelitian yang akan dijadikan bahan uji coba, peneliti disini mengambil sampel kelas VII C sebagai subjek ujicoba karena berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada mata pelajaran IPS kelas VII menunjukkan bahwa peserta didik susah untuk fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPS. Selain itu peneliti juga menentukan materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial, dengan kompetensi dasar yang harus dicapai yaitu peserta didik diharap mampu mengidentifikasi interaksi sosial dan pengaruhnya

terhadap kehidupan sosial, ekonomi dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya.

- 2) Tahap Desain (Design), pada tahap ini menentukan dan mengumpulkan data berupa materi dan tujuan pembelajaran yang terkait dengan *e-modul* yang dikembangkan serta merancang design produk yang dikembangkan sesuai dengan masalah dan kebutuhan yang terdapat di kelas uji coba. Produk yang dikembangkan berbentuk *e-modul* berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPS terpadu kelas VII dengan materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial. Design *e-modul* dibuat semenarik mungkin untuk menarik antusiasme peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, dengan ditambahkan fitur video, animasi serta kata-kata mutiara. *E-modul* dikembangkan dalam bentuk file FLB sehingga dapat dengan mudah diakses melalui computer, laptop ataupun hp.
- 3) Tahap Pengembangan (Development), pada tahap ini *emodul* pembelajaran mulai dikembangkan sesuai dengan rancangan yang ditetapkan sebelumnya pada tahapan desain. Pengembangan *emodul* menggunakan aplikasi bernama Flip PDF Professional yang hasilnya berupa modul elektronik. Peneliti dapat menambahkan video, animasi serta link dengan bantuan aplikasi Flip PDF Professional. Selanjutnya peneliti menginput materi-materi berupa gambar, peta konsep, video, penjelasan materi yang menarik dibuat dengan kombinasi aplikasi Corel Draw serta latihan soal.
- 4) Tahap Implementasi (Implementation), pada tahap ini *e-modul* pengembangan yang telah divalidasi oleh para ahli dan sudah memenuhi kriteria baik kemudian disosialisasikan kepada guru dan peserta didik mengenai cara penggunaannya. Setelah itu peneliti melakukan uji coba

terhadap peserta didik kelompok kecil yang terdiri dari 6 siswa yang masing-masing siswa diambil berdasarkan kriteria pandai, pandai sedang dan kurang pandai serta guru mata pelajaran IPS sebagai praktisi pembelajaran. Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk menganalisis kendala yang mungkin terjadi dan meminimalisir kendala tersebut pada tahapan selanjutnya. Setelah melakukan uji coba kelompok kecil dan produk mendapat tanggapan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran maka peneliti akan melakukan uji coba produk pengembangan pada kelompok besar. Kelompok besar diambil dari seluruh siswa dalam satu kelas sampel, yang terdiri dari 28 siswa.

- 5) Tahap Evaluasi (Evaluation), tahap ini digunakan untuk melihat seberapa layak produk yang dikembangkan digunakan sebagai sumber belajar siswa kelas VII. Umpan balik yang diperoleh dari guru dan siswa pada tahapan ini digunakan untuk revisi produk selanjutnya sehingga produk menjadi lebih baik lagi.

### **3. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli**

Penyajian data hasil validasi para ahli pada *e-modul* pembelajaran dilakukan oleh beberapa ahli yaitu ahli media atau design, ahli bahasa, ahli materi dan guru ahli mata pelajaran. Hasil lembar validasi digunakan untuk melihat layak atau tidaknya produk pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai salah satu sumber belajar siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang. Data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari data hasil angket berupa kuisioner mengenai pengembangan *e-modul*, sedangkan data kualitatif diperoleh dari wawancara dan saran hasil kritik dari validator ahli.

Berikut adalah penyajian data hasil lembar validasi ahli:

#### a) Hasil Persentase Kelayakan Ahli Design

Produk pengembangan yang diberikan kepada dosen ahli design berupa emodul IPS materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial. Paparan penilaian hasil validasi ahli design berpatokan pada kriteria tabel yang telah dijelaskan sebelumnya. Validator ahli design pada pengembangan emodul ini adalah Bapak Galih Puji Mulyoto, M. Pd.

##### 1) Data Kuantitatif.

Data Kuantitatif diperoleh melalui penilaian angket menggunakan skala *likert*. Data hasil validasi kemudian dianalisis menggunakan teknik perhitungan nilai rata-rata pada setiap pernyataan.<sup>53</sup>

**Tabel 4.1 Hasil Persentase Kelayakan Validator Ahli Design**

No.	Butir	Persentase (%)	Keterangan
1.	Ketepatan ukuran huruf	80	Baik
2.	Ketepatan pemilihan font huruf	60	Cukup Baik
3.	Kesesuaian komposisi warna terhadap background	80	Baik
4.	Kejelasan narasi yang ditampilkan	80	Baik
5.	Konsistensi tata letak yang disajikan	80	Baik
6.	Kemudahan dalam mengoperasikan emodul	80	Baik
7.	Konsistensi kata yang dipilih dalam emodul	80	Baik
8.	Konsistensi istilah yang dipilih dalam emodul	60	Cukup Baik
9.	Materi yang dikembangkan formal dan layak digunakan	80	Baik
10.	Konsistensi kalimat yang dipilih dalam emodul	80	Baik
Rata-rata		76	Baik

<sup>53</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung, Alfabeta 2010) hlm. 43

Berdasarkan hasil perhitungan persentase diatas, jika dilihat pada tabel kriteria kelayakan maka skor yang didapatkan termasuk pada kriteria valid atau layak untuk melanjutkan pada tahap uji coba dengan memperbaiki beberapa item yang terdapat pada pernyataan tanpa perlu melakukan validasi ulang.

2) Data Kualitatif

Data Kualitatif diperoleh dari kritik dan saran validator ahli design mengenai pengembangan produk emodul, dapat dilihat dari pernyataan terbuka yang dipaparkan pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.2 Tabel Kritik dan Saran Validasi Ahli Design**

Nama Validator	Kritik dan Saran
Galih Puji Mulyoto, M. Pd.	a) Ukuran gambar harus sama satu dengan yang lain.
	b) Gambar jika lebih dari satu diberi keterangan, gambar pada soal dan diskusi juga diberi keerangan dan referensi dari mana.
	c) Volume video kurang keras, dan ukuran video kurang besar
	d) Alat ukur psikomotor dan afektif disarankan ada

**b) Hasil Persentase Kelayakan Ahli Bahasa**

Produk pengembangan yang diberikan kepada dosen ahli bahasa berupa emodul IPS materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial. Paparan penilaian hasil validasi ahli bahasa berpatokan pada kriteria tabel yang telah dijelaskan sebelumnya. Validator ahli bahasa pada pengembangan emodul ini adalah Dra. Hj. Siti Annijat Maimunah, M. Pd.

### 1) Data Kuantitatif

Data Kuantitatif diperoleh melalui penilaian angket menggunakan skala *likert*. Data hasil validasi kemudian dianalisis menggunakan teknik penghitungan nilai rata-rata pada setiap pernyataan. Berikut tabel hasil penilaian validator ahli bahasa.

**Tabel 4.3 Hasil Persentase Kelayakan Validator Ahli Bahasa**

No.	Butir	Persentase (%)	Keterangan
1.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tingkat berfikir peserta didik.	80	Baik
2.	Bahasa yang digunakan dapat mengembangkan cara berfikir kritis peserta didik.	80	Baik
3.	Ketepatan struktur kalimat yang digunakan dalam emodul	80	Baik
4.	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa yang digunakan dalam emodul	80	Baik
5.	Kefektifan kalimat yang digunakan dalam emodul sebagai sumber belajar peserta didik	80	Baik
6.	Kesesuaian istilah yang digunakan dijadikan sebagai sumber belajar oleh peserta didik	80	Baik
7.	Keterbacaan pesan yang ingin disampaikan	80	Baik
8.	Keruntutan antar paragraph	80	Baik
9.	Keterpaduan antar paragraph	80	Baik
10.	Konsistensi penggunaan istilah dalam emodul	80	Baik
Rata-rata		80	Baik

Berdasarkan hasil perhitungan persentase diatas, jika dilihat pada tabel kriteria kelayakan maka skor yang didapatkan termasuk pada kriteria valid atau layak untuk melanjutkan pada tahap uji coba tanpa perlu melakukan

revisi. Namun ada beberapa saran yang perlu ditambahkan kedalam emodul untuk lebih melengkapi materi tanpa perlu melakukan revisi.

## 2) Data Kualitatif

Data Kualitatif diperoleh dari kritik dan saran validator ahli bahasa mengenai pengembangan produk emodul, dapat dilihat dari pernyataan terbuka yang dipaparkan pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.4 Kritik dan Saran Validasi Ahli Bahasa**

Nama Validator	Kritik dan Saran
Dra. Hj. Siti Annijat Maimunah, M. Pd.	Pada tugas individu/kelompok dimulai dengan kalimat penyemangat, jangan menggunakan kata “kamu”.

## c) Hasil Persentase Kelayakan Ahli Materi

Produk pengembangan yang diberikan kepada dosen ahli materi berupa emodul IPS materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial. Paparan penilaian hasil validasi ahli materi berpatokan pada kriteria tabel yang telah dijelaskan sebelumnya. Validator ahli materi pada pengembangan emodul ini Ibu Aniek Rahmaniah, M. Si.

### 1) Data Kuantitatif

Data Kuantitatif diperoleh melalui penilaian angket menggunakan skala *likert*. Data hasil validasi kemudian dianalisis menggunakan teknik penghitungan nilai rata-rata pada setiap pernyataan. Berikut tabel hasil penilaian validator ahli materi.

**Tabel 4.5 Hasil Persentase Kelayakan Validator Ahli Materi**

<b>No.</b>	<b>Butir</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Keterangan</b>
1.	Materi yang dikembangkan pada emodul sesuai dengan KD	80	Baik
2.	Materi yang dikembangkan pada emodul sesuai dengan IPK	80	Baik
3.	Kemutakhiran materi yang disajikan pada emodul	60	Cukup Baik
4.	Materi dalam emodul disajikan secara urut	80	Baik
5.	Materi dalam emodul disajikan secara sistematis	80	Baik
6.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam emodul	60	Cukup Baik
7.	Materi yang disediakan dalam emodul mudah dipahami	80	Baik
8.	Kecukupan contoh yang disertakan dalam emodul	80	Baik
9.	Kesesuaian tujuan dengan IPK yang disajikan dalam emodul	80	Baik
10.	Kesusaian latihan soal dengan IPK yang disajikan dalam emodul	80	Baik
Rata-rata		76	Baik

Berdasarkan hasil perhitungan persentase diatas, jika dilihat pada tabel kriteria kelayakan maka skor yang didapatkan termasuk pada kriteria valid atau layak untuk melanjutkan pada tahap uji coba dengan memperbaiki beberapa item yang terdapat pada pernyataan tanpa perlu melakukan validasi ulang.

## 2) Data Kualitatif

Data Kualitatif diperoleh dari kritik dan saran validator ahli materi mengenai pengembangan produk emodul, dapat dilihat dari pernyataan terbuka yang dipaparkan pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.6 Kritik dan Saran Validasi Ahli Materi**

Nama Validator	Kritik dan Saran
Aniek Rahmaniah, M. Si.	a) Masing-masing point pada sub-bab diberi gambar dan penjelasan.
	b) Evaluasi berupa contoh, jangan berupa definisi

**d) Hasil Persentase Kelayakan Guru Ahli Mata Pelajaran**

Produk pengembangan yang diberikan kepada guru ahli mata pelajaran berupa emodul IPS materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial. Paparan penilaian hasil validasi guru ahli mata pelajaran berpatokan pada kriteria tabel yang telah dijelaskan sebelumnya. Validator guru ahli mata pelajaran pada pengembangan emodul ini Ibu Sujiati S. Pd.

1) Data Kuantitatif

Data Kuantitatif diperoleh melalui penilaian angket menggunakan skala *likert*. Data hasil validasi kemudian dianalisis menggunakan teknik penghitungan nilai rata-rata pada setiap pernyataan. Berikut tabel hasil penilaian validator guru ahli mata pelajaran.

**Tabel 4.7 Hasil Persentase Kelayakan Guru Ahli Mata Pelajaran**

No.	Butir	Persentase (%)	Keterangan
1.	Emodul mempermudah guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran	80	Baik
2.	Peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan emodul	80	Baik
3.	Peserta didik berfikir kritis saat pembelajaran menggunakan emodul	80	Baik
4.	Emodul yang dikembangkan mudah dioperasikan oleh guru	100	Sangat Baik

5.	Ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca	80	Baik
6.	Font huruf yang digunakan mudah dibaca	80	Baik
7.	Kesesuaian pemilihan gambar dan materi pada emodul	80	Baik
8.	Materi yang dikembangkan dijabarkan secara lengkap sesuai dengan KI dan KD	100	Sangat Baik
9.	Penggunaan emodul memudahkan peserta didik dalam pembelajaran	80	Baik
10.	Penggunaan emodul memudahkan guru dalam pembelajaran	80	Baik
Rata-rata		84	Sangat Baik

Berdasarkan hasil perhitungan persentase diatas, jika dilihat pada tabel kriteria kelayakan maka skor yang didapatkan termasuk pada kriteria sangat valid atau layak untuk melanjutkan pada tahap uji coba dengan memperbaiki beberapa item sesuai dengan saran guru ahli mata pelajaran tanpa melakukan validasi ulang.

## 2) Data Kualitatif

Data Kualitatif diperoleh dari kritik dan saran validator guru ahli mata pelajaran mengenai pengembangan produk emodul, dapat dilihat dari pernyataan terbuka yang dipaparkan pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.8 Kritik dan Saran Validasi Guru Ahli Mata Pelajaran**

Nama Validator	Kritik dan Saran
Sujiati S. Pd.	Backsound pada video terdengar pelan sehingga suara tidak terdengar jelas saat peneliti menjelaskan.

Setelah dilakukan kegiatan validasi oleh seluruh ahli dan melakukan penghitungan sesuai rumus yang digunakan maka dapat disimpulkan

bahwa *e-modul* yang dikembangkan memenuhi kriteria layak dengan revisi kecil tanpa melakukan validasi ulang. Adapun perbaikan kecil yang dilakukan oleh peneliti meliputi meperjelas volume video dan memperbesar ukuran video, memberi referensi pada setiap gambar yang diambil untuk bahan produk pengembangan dan memperbaiki soal-soal evaluasi sesuai anjuran validator ahli materi.

#### 4. Hasil Ujicoba Emodul Pembelajaran

Pada tahap ini *emodul* yang telah dikembangkan dan telah disetujui oleh validator ahli dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan dengan menyebarkan angket untuk melihat hasil dan kelayakan *emodul* yang dikembangkan.

Uji coba pertama kali dilakukan pada kelompok kecil dengan jumlah 6 siswa, yang pengambilan sampelnya dipilih berdasarkan kriteria kemampuan peserta didik yaitu pandai, pandai sedang dan kurang pandai. Selanjutnya selah melakukan perbaikan dan mendapatkan respon positif akan dilanjutkan dengan uji coba lapangan pada satu kelas sampel yang berisi 28 siswa.

##### a. Data Hasil Uji coba *E-modul* Pada Kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada hari Jum'at 27 November 2020 pukul 08:10 dalam kisaran waktu 45 menit atau 1JP. Sampel yang diujicoba melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan *e-modul* yang dikembangkan peneliti, setelah itu peneliti menyebarkan angket untuk menghitung kelayakan dari *e-modul* yang dikembangkan.

Untuk menentukan tingkat kelayakan produk pengembangan, digunakan teknik analisis dengan menggunakan rumus berikut:<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung, Alfabeta

Berikut merupakan tabel data kriteria presentase kelayakan emodul beserta hasil ujicoba *e-modul* pengembangan pada kelompok kecil yang berjumlah 6 siswa:

**Tabel 4.9 Hasil Data Uji Coba Kelompok Kecil**

<b>Responden</b>	$\Sigma X$	$\Sigma X_1$	<b>P (%)</b>	<b>Keterangan</b>
<b>X1</b>	38	50	76	Valid, tidak revisi
<b>X2</b>	38	50	76	Valid, tidak revisi
<b>X3</b>	36	50	72	Valid, tidak revisi
<b>X4</b>	39	50	78	Valid, tidak revisi
<b>X5</b>	39	50	78	Valid, tidak revisi
<b>X6</b>	39	50	78	Valid, tidak revisi
<b>Jumlah</b>	229	300	<b>76,3</b>	Valid, tidak revisi

Dari perhitungan tabel diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *e-modul* yang dikembangkan valid dan layak dilakukan uji coba pada kelompok besar dengan melakukan sedikit perbaikan berdasarkan arahan dari guru ahli mata pelajaran yaitu dengan memperbaiki volume video yang kurang jelas tanpa menambah ukuran size *e-modul*.

b. Data Hasil Uji Coba *E-modul* Pada Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilaksanakan pada hari Selasa, 1 Desember 2020 pukul 09:50 dalam kisaran waktu 45-50 menit atau  $\pm 1JP$ . Uji coba dilaksanakan dengan mengarahkan sampel uji coba melakukan kegiatan menggunakan *e-modul* pengembangan, lalu peneliti menyebarkan angket untuk menghitung kelayakan dari *e-modul* yang dikembangkan.

Untuk menentukan tingkat kelayakan produk pengembangan, digunakan teknik analisis dengan menggunakan rumus berikut:<sup>55</sup>

Berikut merupakan tabel data kriteria presentase kelayakan emodul

---

2010) hlm. 43

<sup>55</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung, Alfabeta 2010) hlm. 43

beserta hasil ujicoba *e-modul* pengembangan pada kelompok kecil yang berjumlah 28 siswa:

**Tabel 4.10 Hasil Angket Uji Coba Setelah Menggunakan *E-modul* Pengembangan**

Responden	$\Sigma X$	$\Sigma X1$	P (%)	Keterangan
X1	41	50	82	Sangat Valid, Tidak Revisi
X2	43	50	86	Sangat Valid, Tidak Revisi
X3	41	50	82	Sangat Valid, Tidak Revisi
X4	40	50	80	Valid, Tidak Revisi
X5	42	50	84	Sangat Valid, Tidak Revisi
X6	41	50	82	Sangat Valid, Tidak Revisi
X7	43	50	86	Sangat Valid, Tidak Revisi
X8	41	50	82	Sangat Valid, Tidak Revisi
X9	41	50	82	Sangat Valid, Tidak Revisi
X10	39	50	78	Valid, Tidak Revisi
X11	40	50	80	Valid, Tidak Revisi
X12	42	50	84	Sangat Valid, Tidak Revisi
X13	43	50	86	Sangat Valid, Tidak Revisi
X14	40	50	80	Valid, Tidak Revisi
X15	41	50	82	Sangat Valid, Tidak Revisi
X16	41	50	82	Sangat Valid, Tidak Revisi
X17	40	50	80	Valid, Tidak Revisi
X18	44	50	88	Sangat Valid, Tidak Revisi
X19	43	50	86	Sangat Valid, Tidak Revisi
X20	41	50	82	Sangat Valid, Tidak Revisi
X21	40	50	80	Valid, Tidak Revisi
X22	41	50	82	Sangat Valid, Tidak Revisi
X23	42	50	84	Sangat Valid, Tidak Revisi
X24	39	50	78	Valid, Tidak Revisi
X25	40	50	80	Valid, Tidak Revisi
X26	42	50	84	Sangat Valid, Tidak Revisi
X27	43	50	86	Sangat Valid, Tidak Revisi
X28	42	50	84	Sangat Valid, Tidak Revisi
<b>Jumlah</b>	1156	1400	<b>82,5</b>	Sangat Valid, Tidak Revisi

Dari perhitungan data yang diambil sesuai dengan hasil angket yang diperoleh dari kelas VIIC, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan *e-modul* pengembangan adalah sebesar 82,5% yang berarti *e-modul* pengembangan sangat valid dan tidak revisi.

c. Evaluasi

Pada tahap Evaluasi ini kegiatan yang dilakukan adalah mengevaluasi hal-hal yang terkait dengan *e-modul* pengembangan. Produk yang telah dikembangkan dan diuji coba selanjutnya dilakukan revisi terhadap *e-modul* sesuai dengan data hasil angket dan saran dari guru ahli mata pelajaran. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan *e-modul* pengembangan berdasarkan hasil respon peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan *e-modul* pengembangan.

Setelah *e-modul* diuji coba oleh validator ahli untuk diketahui kelayakannya, maka langkah selanjutnya yaitu uji lapangan. Uji lapangan yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari uji coba pada kelompok kecil dan uji coba pada kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan mengambil sampel menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*. Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk menganalisis kendala yang mungkin terjadi dan meminimalisir kendala tersebut pada tahapan selanjutnya.

Setelah mendapatkan nilai valid dan layak maka peneliti melanjutkan uji coba kepada kelompok besar. Uji coba kelompok besar bertujuan untuk melihat kelayakan *e-modul* yang digunakan pada pembelajaran IPS kelas VIIIC di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang. Jika nilai dari data hasil uji coba setelah menggunakan *e-modul* dalam kegiatan pembelajaran mendapatkan predikat valid maka *e-modul* pengembangan dapat dikatakan layak sebagai sumber belajar IPS Terpadu Kelas VII.

## B. Revisi Produk

### 1. Revisi Ahli Design

Perbaikan yang disampaikan oleh Dosen ahli media adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.11 Tabel Hasil Revisi Design Ahli Design**

Koreksi	Sebelum	Sesudah
a. Ukuran gambar harus sama satu dengan yang lain.	<p data-bbox="680 549 824 579">A. Interaksi Sosial</p> <p data-bbox="703 592 1021 622">1. Pengertian dan Syarat Interaksi Sosial</p> <p data-bbox="757 635 1236 665">Apa sebenarnya interaksi sosial itu? Perhatikan gambar dibawah ini!</p>  <p data-bbox="734 1034 920 1064">Gambar 1.1. Interaksi Sosial</p>	<p data-bbox="1323 639 1451 667">A. Interaksi Sosial</p> <p data-bbox="1346 671 1621 699">1. Pengertian dan Syarat Interaksi Sosial</p> <p data-bbox="1391 703 1809 730">Apa sebenarnya interaksi sosial itu? Perhatikan gambar dibawah ini!</p>  <p data-bbox="1368 995 1890 1023">(a) Interaksi sosial Individu dgn Individu (b) Interaksi sosial Individu dgn Kelompok</p> <p data-bbox="1570 1023 1733 1050">Gambar 1.1. Interaksi Sosial</p>

b. Gambar jika lebih dari satu diberi keterangan.

**c. Lembaga Ekonomi**

Lembaga ekonomi bagian dari lembaga sosial yang mengatur tata hubungan antar manusia dalam pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari. Lembaga ekonomi bertujuan mengatur bidang-bidang ekonomi dalam rangka mencapai kehidupan yang sejahtera dan terampilnya kebutuhan masyarakat. Fungsi lembaga ekonomi antara lain sebagai berikut:

- 1) Memberi pedoman untuk mendapatkan bahan pangan
- 2) Memberi pedoman untuk melakukan pertukaran barang atau barter
- 3) Memberi pedoman tentang harga jual beli barang
- 4) Memberi pedoman untuk menggunakan tenaga kerja
- 5) Memberi pedoman tentang cara pengupahan
- 6) Memberi pedoman tentang cara penunasan kerja
- 7) Memberi identitas bagi masyarakat



Gambar 1.10. Lembaga Ekonomi

**c. Lembaga Ekonomi**

Lembaga ekonomi bagian dari lembaga sosial yang mengatur tata hubungan antar manusia dalam pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari. Lembaga ekonomi bertujuan mengatur bidang-bidang ekonomi dalam rangka mencapai kehidupan yang sejahtera dan terampilnya kebutuhan masyarakat.

Fungsi lembaga ekonomi antara lain sebagai berikut:

- 1) Memberi pedoman untuk mendapatkan bahan pangan
- 2) Memberi pedoman untuk melakukan pertukaran barang atau barter
- 3) Memberi pedoman tentang harga jual beli barang
- 4) Memberi pedoman untuk menggunakan tenaga kerja
- 5) Memberi pedoman tentang cara pengupahan
- 6) Memberi pedoman tentang cara penunasan kerja
- 7) Memberi identitas bagi masyarakat



(a) Pasar  
Gambar 1.14. Lembaga Ekonomi  
(b) Mall

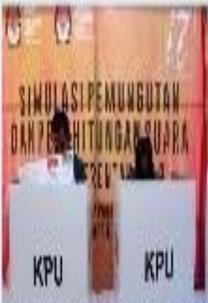
c. Gambar pada soal atau diskusi diberi keterangan referensi dari mana.

**TUGAS INDIVIDU**



Perhatikan gambar di atas! Jelaskan bagaimana pelaksanaan lembaga politik yang pernah dilaksanakan di daerahmu! Kerjakan dan kumpulkan kepada guru!

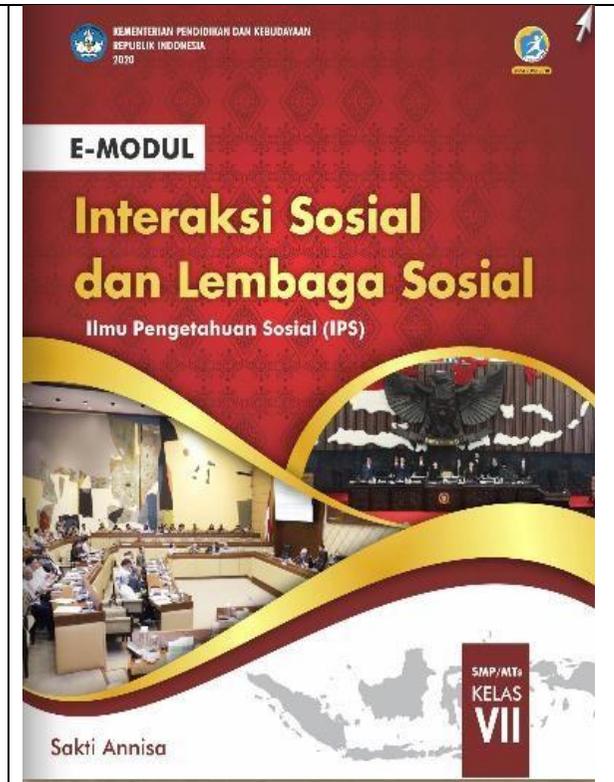
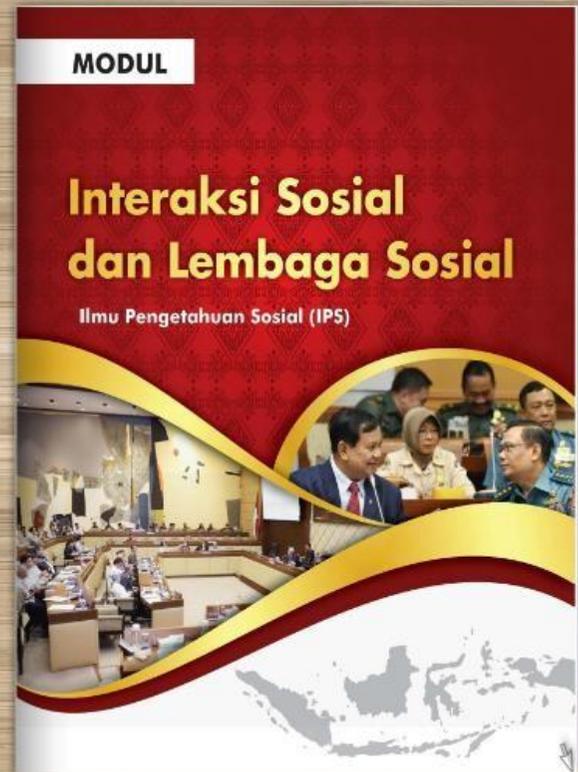
**TUGAS INDIVIDU**



C sumber: <https://www.kompas.com/real/03/10/2018/03/10/18031017922761.html>

Perhatikan gambar di atas! Jelaskan bagaimana pelaksanaan lembaga politik yang pernah dilaksanakan di daerahmu! Kerjakan dan kumpulkan kepada guru!

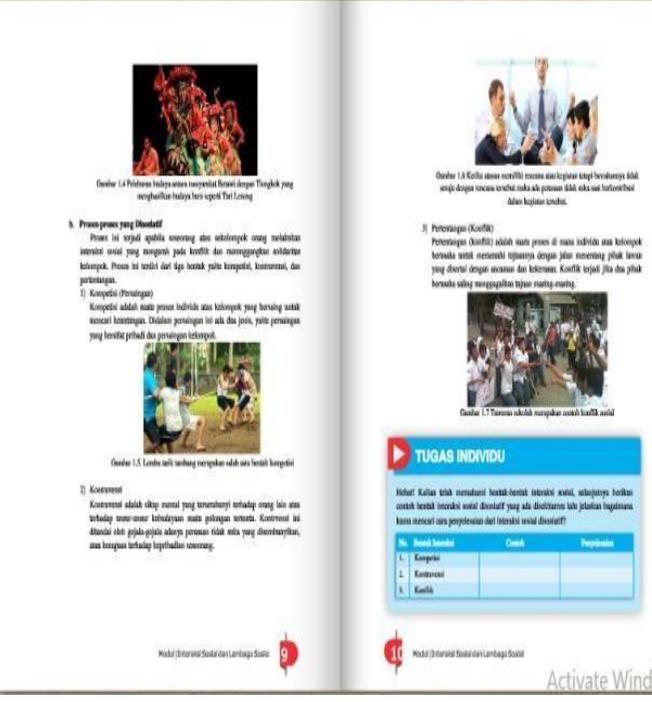
d. Pada cover tidak ada keterangan identitas penulis, tahun ajaran, dan dituju untuk kelas berapa.



## 2. Revisi Ahli Materi

Perbaikan yang disampaikan oleh Dosen ahli materi adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.12 Tabel Hasil Revisi Design Ahli Materi**

Koreksi	Sebelum	Sesudah																																
<p>a. Masing-masing point pada materi yang dijelaskan diberi gambar.</p>	 <p>3. <b>Demokrasi Berbasis Interaksi Sosial</b></p> <p>a. <b>Proses-Proses yang Berhasil</b></p> <p>Proses ini terjadi apabila seseorang atau sekelompok orang melakukan interaksi sosial yang mengarah kepada tindakan perdamaian. Proses ini terjadi dan juga berlaku pada kerja sama, akomodasi dan asimilasi.</p> <p>1) Kerja sama</p> <p>Kerja sama disini dimaksudkan sebagai suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai suatu atau beberapa tujuan bersama.</p>  <p>Gambar 1.2. Orang-orang bermain bola</p> <p>2) Akomodasi</p> <p>Akomodasi merupakan suatu cara untuk menyelesaikan pertentangan tanpa menggunakan jalur yang melibatkan lawan tidak berkecenderungan keadilan. Dalam pelaksanaannya, akomodasi memiliki beberapa bentuk yaitu bantah, kompromi, abstinensi, mediasi, arbitrase, toleransi dan gubikan.</p> <p>3) Asimilasi</p> <p>Asimilasi merupakan cara-cara berhadapan dan berinteraksi lain dalam menghadapi perbedaan untuk mencapai kesatuan dalam kehidupan dan tindakan.</p> <p>b. <b>Proses-Proses yang Gagal</b></p> <p>Proses ini terjadi apabila seseorang atau sekelompok orang melakukan interaksi sosial yang mengarah pada konflik dan mengakibatkan kekerasan terhadap. Proses ini terjadi dan juga berlaku pada kompetisi, koersivitas, dan pertentangan.</p> <p>1) Kompetisi (Persaingan)</p> <p>Kompetisi adalah suatu proses individu atau kelompok yang bersaing untuk mencapai kemenangan. Dalam persaingan ini ada dua jenis, yaitu persaingan yang bersifat pribadi dan persaingan kelompok.</p>  <p>Gambar 1.3. Lomba tarik tambang merupakan salah satu bentuk kompetisi</p> <p>2) Koersivitas</p> <p>Koersivitas adalah upaya memaksa yang menggunakan terhadap orang lain atau terhadap memusatkan kehendaknya suatu pilihan tertentu. Koersivitas ini ditandai oleh gejala-gejala adanya pemaksaan tidak ada yang dikehendakinya, atau ketegangan terhadap keadilan seseorang.</p> <p>3) Pertentangan (Konflik)</p> <p>Pertentangan (konflik) adalah suatu proses di mana individu atau kelompok berhadapan untuk mencapai tujuan dengan jalan menentang pihak lawan yang disertai dengan ancaman dan kekerasan. Konflik terjadi jika dua pihak berusaha saling menggunakan tujuan masing-masing.</p> <div data-bbox="969 858 1211 1082" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>TUGAS INDIVIDU</b></p> <p>Kamu telah memahami bentuk-bentuk interaksi sosial, serta konflik dan bentuk-bentuk interaksi sosial. Apakah yang akan kamu lakukan jika kamu menghadapi suatu situasi yang memerlukan dari interaksi sosial tersebut?</p> <table border="1" data-bbox="987 970 1193 1066"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Bentuk</th> <th>Cara</th> <th>Penyelesaian</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Kompetisi</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Koersivitas</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>...</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> </div>	No	Bentuk	Cara	Penyelesaian	1.	Kompetisi			2.	Koersivitas			3.	...			 <p>Gambar 1.4. Pertandingan sepakbola merupakan bentuk interaksi sosial dengan Terjadi yang menghasilkan hal-hal seperti Tim Lari</p> <p>a. <b>Proses-Proses yang Berhasil</b></p> <p>Proses ini terjadi apabila seseorang atau sekelompok orang melakukan interaksi sosial yang mengarah pada konflik dan mengakibatkan kekerasan terhadap. Proses ini terjadi dan juga berlaku pada kompetisi, koersivitas, dan pertentangan.</p> <p>1) Kompetisi (Persaingan)</p> <p>Kompetisi adalah suatu proses individu atau kelompok yang bersaing untuk mencapai kemenangan. Dalam persaingan ini ada dua jenis, yaitu persaingan yang bersifat pribadi dan persaingan kelompok.</p>  <p>Gambar 1.5. Lomba tarik tambang merupakan salah satu bentuk kompetisi</p> <p>2) Koersivitas</p> <p>Koersivitas adalah upaya memaksa yang menggunakan terhadap orang lain atau terhadap memusatkan kehendaknya suatu pilihan tertentu. Koersivitas ini ditandai oleh gejala-gejala adanya pemaksaan tidak ada yang dikehendakinya, atau ketegangan terhadap keadilan seseorang.</p> <p>3) Pertentangan (Konflik)</p> <p>Pertentangan (konflik) adalah suatu proses di mana individu atau kelompok berhadapan untuk mencapai tujuan dengan jalan menentang pihak lawan yang disertai dengan ancaman dan kekerasan. Konflik terjadi jika dua pihak berusaha saling menggunakan tujuan masing-masing.</p>  <p>Gambar 1.7. Timoran adalah merupakan contoh konflik sosial</p> <div data-bbox="1630 898 1872 1074" style="border: 1px solid blue; padding: 5px;"> <p><b>TUGAS INDIVIDU</b></p> <p>Kamu telah memahami bentuk-bentuk interaksi sosial, serta konflik dan bentuk-bentuk interaksi sosial. Apakah yang akan kamu lakukan jika kamu menghadapi suatu situasi yang memerlukan dari interaksi sosial tersebut?</p> <table border="1" data-bbox="1648 994 1854 1066"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Bentuk</th> <th>Cara</th> <th>Penyelesaian</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Kompetisi</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Koersivitas</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Konflik</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> </div>	No	Bentuk	Cara	Penyelesaian	1.	Kompetisi			2.	Koersivitas			3.	Konflik		
No	Bentuk	Cara	Penyelesaian																															
1.	Kompetisi																																	
2.	Koersivitas																																	
3.	...																																	
No	Bentuk	Cara	Penyelesaian																															
1.	Kompetisi																																	
2.	Koersivitas																																	
3.	Konflik																																	

b. Evaluasi soal berupa contoh-contoh bukan definisi.

**EVALUASI**

A. Pilihlah a, b, c dan d sebagai jawaban yang paling tepat!

1. Hubungan-hubungan antara orang perorangan, antara kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dan kelompok manusia disebut...
  - a. Status sosial
  - b. Peran sosial
  - c. Interaksi sosial
  - d. Lembaga sosial
2. Seorang bayi yang baru lahir, ia akan melakukan kontak sosial dengan ibunya. Itu merupakan salah satu contoh bentuk kontak sosial antara...
  - a. Kelompok
  - b. Orang perorangan
  - c. Perorangan dengan kelompok
  - d. Kelompok dengan kelompok
3. Seorang anak sering melihat ibunya memasak di dapur, kemudian ia mengajak teman-temannya bermain masak-masakan. Hal tersebut merupakan proses berlangsungnya interaksi sosial yang disebut dengan...
  - a. Sugesti
  - b. Identifikasi
  - c. Simpati
  - d. Imitasi
4. Berikut ini merupakan contoh dari terjadinya proses interaksi sosial yaitu...
  - a. Dua orang anak saling bersalaman dan saling berbicara
  - b. Orang Indonesia bertemu dengan orang Arab
  - c. Seorang laki-laki memperhatikan seorang gadis
  - d. Seorang anak sedang menelpon temannya

**EVALUASI**

A. Pilihlah a, b, c dan d sebagai jawaban yang paling tepat!

1. Hubungan-hubungan antara orang perorangan, antara kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dan kelompok manusia disebut...
  - a. Status sosial
  - b. Peran sosial
  - c. Interaksi sosial
  - d. Lembaga sosial
2. Seorang bayi yang baru lahir, ia akan melakukan kontak sosial dengan ibunya. Itu merupakan salah satu contoh bentuk kontak sosial antara...
  - a. Kelompok
  - b. Orang perorangan
  - c. Perorangan dengan kelompok
  - d. Kelompok dengan kelompok
3. Seorang anak sering melihat ibunya memasak di dapur, kemudian ia mengajak teman-temannya bermain masak-masakan. Hal tersebut merupakan proses berlangsungnya interaksi sosial yang disebut dengan...
  - a. Sugesti
  - b. Identifikasi
  - c. Simpati
  - d. Imitasi
4. Berikut ini merupakan contoh dari terjadinya proses interaksi sosial yaitu...
  - a. Dua orang anak saling bersalaman dan saling berbicara
  - b. Orang Indonesia bertemu dengan orang Arab
  - c. Seorang laki-laki memperhatikan seorang gadis
  - d. Seorang anak sedang menelpon temannya

c. Pada diskusi mulailah dengan kata penyemangat.

**TUGAS INDIVIDU**

Kamu telah memahami bentuk-bentuk interaksi sosial, maka berikan contoh bentuk interaksi sosial disosiatif yang ada disekitarmu lalu jelaskan bagaimana kamu mencari cara penyelesaian dari interaksi sosial disosiatif?

N	Bentuk	Contoh	Penyelesaian
1.	Kompetisi		
2.	Kontravensi		
3.			

**TUGAS INDIVIDU**

Hebat! Kalian telah memahami bentuk-bentuk interaksi sosial, selanjutnya berikan contoh bentuk interaksi sosial disosiatif yang ada disekitarmu lalu jelaskan bagaimana kamu mencari cara penyelesaian dari interaksi sosial disosiatif?

No.	Bentuk Interaksi	Contoh	Penyelesaian
1.	Kompetisi		
2.	Kontravensi		
3.	Konflik		

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan Kajian Produk yang telah Direvisi**

Produk hasil penelitian dan pengembangan berupa *emodul* pembelajaran IPS Terpadu telah melalui tahapan validasi dari dosen dosen ahli design, dosen ahli bahasa, dosen ahli materi, guru ahli mata pelajaran serta didukung oleh hasil respon siswa melalui angket. Adapun kesimpulan dari pengembangan *emodul* pembelajaran IPS Terpadu yang telah direvisi sebagai berikut:

1. Prosedure pengembangan *emodul* pembelajaran IPS Terpadu untuk kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang menggunakan model pengembangan ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementasi dan Evaluasi).
2. Tingkat kelayakan *emodul* pembelajaran IPS Terpadu untuk kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang berdasarkan penilaian ahli media sebesar 76% dengan kategori valid, ahli bahasa sebesar 80% dengan kategori valid, ahli materi sebesar 70% dengan kategori valid dan ahli guru mata pelajaran sebesar 84% dengan kategori sangat valid.

#### **B. Saran Pemanfaatan, Dimensiasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

##### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

Saran pemanfaatan produk *emodul* pembelajaran IPS Terpadu sebagai sumber belajar siswa kelas VII adalah sebagai berikut:

- a) *Emodul* pembelajaran IPS Terpadu yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis karakteristik, analisis kebutuhan siswa dan aspek pembelajaran sehingga diharapkan peserta didik mampu menggunakan produk yang dikembangkan secara mandiri.
- b) *Emodul* pembelajaran IPS Terpadu yang dikembangkan diharapkan dapat

digunakan guru agar mempermudah kegiatan belajar mengajar secara online ataupun secara langsung.

## 2. Saran Dimensiasi

Dimensiasi *emodul* pembelajaran IPS Terpadu yang dikembangkan diharapkan tidak hanya terbatas pada lingkup sekolah uji coba saja karena *emodul* sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran secara online. Serta diharapkan untuk kegiatan penelitian selanjutnya ditambah uji efektivitas untuk produk yang sedang dikembangkan.

## 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Setelah kegiatan uji coba dilakukan saran yang diberikan agar pemanfaatan *emodul* pembelajaran IPS yang dikembangkan menjadi lebih optimal, perlu adanya pengembangan produk lebih lanjut dengan memperluas pokok bahasan lain mengenai pembelajaran IPS.

## Daftar Pustaka

- Amir, Taufiq. 2009. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Depdiknas. 2008. *Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan
- Depdiknas. 2017. *Panduan Praktis Penyusunan E-modul*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dini, Fabiana. 2020. *Pengembangan Modul Cetak dan Elektronik Materi Lingkungan Untuk Meningkatkan Kecakapan Siswa Kelas XI SMA Muntilan Yogyakarta*. Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika Vol. 9 No.3.
- Fitriani, Ammalis. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Ilmu Pengetahuan Alam Materi Cahaya Dengan Pendekatan Keterampilan Proses Siswa Kelas IVMI Miftakhul Huda Kedung Bunder*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Febriana, Ayu. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A untuk meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang*. Jurnal Kependidikan Dasar. Vol.1, No.2.
- Glazer, Evan. 2001. *Problem Based Instruction In M. Orey (Ed.) Emergencing Prespective on Learning, Teaching and Technology* [Online]. Tersedia di <http://www.ceo.uga.edu/epltt/ProblemBasedInstruct.html>.
- Hasbullah. 2010. *Otonomi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajawali Pers
- Hasanah, Farizah. 2019. *Thesis: Pengembangan Modul Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Kronologis Menggunakan Model The Meaningfull Instrutional Design (MID) Dalam Menginternalisasi Nilai Kebermaknaan Pada Siswa Kelas X IIS 1 MA Bilingual Kota Batu*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Husniah, Mahirotul. 2018. *Thesis: Pengembangan Emodul Berbasis Model Pebelajaran Problem Based Learning Mata Pelajaran PAI Materi Akhlak Siswa Kelas X di SMA N 1 Turen*. Malang: Uin Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Iskandar. 2007. *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Bandung: PT Remaja Radiokarya. Jakarta: Prena Media Group.
- Jusoff, Kamaruzaman. 2009. *Using Multimedia in Teaching Islamic Studies*. Journal Media and Communication Studies Universiti Putra Malaysia Volume: 1.
- Majid, Abdul. 2008. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standart Kompetensi*

- Guru*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya Media Group.
- Muryani, Sri dkk. *Identifikasi Kemampuan Mengembangkan Kurikulum Dalam Implementasi KTSP Dikalangan Guru SMK-BM Di Kota Salatiga*. Artikel Jurnal Satya Widya. Volume: 29, No. 2.
- Nurlaila, Farida. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri*. Jurnal Pendidikan Biologi Vol.2 No.1
- Prawiradilaga, Salma dan Dewi. 2007. *Prinsip Design Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Peraturan Menteri Agama RI Nomor 90 Tahun 2013 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Madrasah
- Rohani, Ahmad. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.
- Sariono. 2013. *Kurikulum 2013: Kurikulum Generasi Emas*. E-Journal Dinas Pendidikan Kota Surabaya Volume: 3
- Santyasa, Wayan. 2006. *Teori Pengembangan Modul*, Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiarto, Hendri. 2018. *Komponen Kelayakan Kegrafikan Buku Siswa Kurikulum 2013*. Diambil kembali dari Anzdoc: <https://adoc.pub/komponen-kelayakan-kegrafikan.html>
- Syah, Muhibbin. 2009. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Graffindo Persada.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Prawiradilaga, Salma. 2007. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tim Pengembang. 2007. *Ilmu Pendidikan: Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: PT Imperial Bhakti Utama.
- Trinato. 2007. *Model-model Pemelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas
- Undang-Undang RI Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen
- Warsono dan Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Wijaya, Cece dan At- Tabrani Rusyah. 1994. *Kemampuan Dasar Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.

# **LAMPIRAN**

## LAMPIRAN I

## SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin\_malang.ac.id

Nomor : 1505/Un.03.1/TL.00.1/09/2020 13 October 2020  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada  
Yth. KepalaKementerian Agama Kota Malang  
di  
Malang

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Sakti Annisa Sari  
NIM : 16130078  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)  
Semester-Tahun Akademik : Ganjil - 2020/2021  
Judul Skripsi : **Pengembangan Emodul Berbasis Problem Based Learning sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang**  
Lama Penelitian : **Oktober 2020**sampai dengan**Desember 2020**

diberikan izin untuk melakukan penelitian di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**



Dekan,  
  
Dr. H. Agus Maimun, M.Pd  
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan P IPS
2. Arsip

## LAMPIRAN II

### SURAT BUKTI PENELITIAN



PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH DAU  
Majlis Pendidikan Dasar Dan Menengah Muhammadiyah  
SMP MUHAMMADIYAH 06 DAU MALANG

*Intellectual and Religious Basic*  
STATUS : TERAKREDITASI "A"  
NSS : 204051808141 ; NDS : E18082006 ; NPSN : 20517347  
Jl. Margobasuki 48 Jetis Dau - Malang. Telp.(0341) 460972

---

SURAT KETERANGAN  
Nomor: IIIA/5.a/205/XII/2020

Yang bertandang tangan dibawah ini Kepala SMP Muhammadiyah 06 Dau – Malang,  
menerangkan bahwa:

Nama : Sakti Annisa Sari  
NIM : 16130078  
Jurusan : Pendidikan IPS  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Institusi : Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah melakukan penelitian pada tanggal 25 November – 3 Desember 2020 di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang dalam rangka untuk memenuhi tugas akhir skripsi dengan judul “ **Pengembangan Emodul Berbasis Problem Based Learning Sebagai Sumber Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang**”.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

 14 Desember 2020  
Iskak Harahap, S.Pd

## LAMPIRAN III

### BUKTI KONSULTASI BIMBINGAN

#### BUKTI KONSULTASI

Nama : Sakti Annisa Sari  
NIM : 16130078  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Dosen Pembimbing : Hayyun Lathifaty Yasri, M. Pd  
Judul Skripsi : Pengembangan Emodul Berbasis *Problem Based Learning*  
Sebagai Sumber Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang.

No.	Tgl/Bln/Tahun Konsultasi	Catatan Perbaikan	Ttd
1.	16 November 2020	Revisi BAB I,II, dan III terkait proposal.	
2.	2 Desember 2020	Konsultasi BAB I- IV.	
3.	8 Februari 2021	Revisi BAB I-IV.	
4.	19 Februari 2021	Konsultasi BAB I-V.	
5.	15 Maret 2021	Revisi BAB I-V.	
6.	5 April 2021	Konsultasi BAB I-V .	
7.	27 April 2021	Konsultasi Abstrak.	
8.	4 Mei 2021	ACC Skripsi	

Malang, April 2021  
Mengetahui,  
Ketua Jurusan PIPS,



**Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA**  
**NIP. 197107012006042001**

## LAMPIRAN IV

### LAMPIRAN DATA HASIL ANGGKET AHLI

**Tabel Penilaian Ahli Design**

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Ketepatan ukuran huruf yang dipilih dalam emodul pengembangan sudah efektif sehingga dapat terbaca dengan jelas				√	
2.	Ketepatan pemilihan font huruf yang dipilih dalam emodul pengembangan sudah efektif sehingga dapat terbaca dengan jelas			√		
3.	Komposisi warna tulisan terhadap latar (background) dalam emodul yang dikembangkan sesuai dan nyaman untuk kegiatan pembelajaran				√	
4.	Kosistensi tata letak yang disajikan dalam cover emodul pengembangan formal dan layak digunakan sebagai sumber belajar				√	
5.	Kosistensi tata letak yang disajikan dalam emodul pengembangan formal dan layak digunakan sebagai sumber belajar				√	
6.	Ketepatan ukuran huruf yang dipilih dalam cover emodul pengembangan sudah efektif sehingga dapat terbaca dengan jelas				√	
7.	Ketepatan pemilihan font huruf yang dipilih dalam cover emodul pengembangan sudah efektif sehingga dapat terbaca dengan jelas				√	
8.	Komposisi warna tulisan terhadap latar (background) dalam cover emodul yang dikembangkan sesuai dan nyaman untuk kegiatan pembelajaran			√		
9.	Konsistensi kalimat dan istilah yang dipilih dalam emodul yang dikembangkan formal dan layak digunakan sebagai sumber belajar				√	
10.	Kesesuaian ukuran modul dengan standar ISO A4 (210 x 297 mm) atau B5 (176 x 250 mm)				√	

**Tabel Penilaian Ahli Bahasa**

<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1.	Bahasa yang digunakan pada emodul pengembangan sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik pada jenjang pendidikan SMP Kelas VII.				√	
2.	Bahasa yang digunakan pada emodul pengembangan dapat mengembangkan cara berfikir kritis peserta didik pada jenjang pendidikan SMP kelas VII				√	
3.	Ketepatan struktur kalimat yang digunakan dalam emodul yang dikembangkan sudah sesuai.				√	
4.	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa yang digunakan dalam emodul yang dikembangkan sudah sesuai.				√	
5.	Kalimat yang digunakan dalam emodul yang dikembangkan sudah efektif dijadikan sebagai sumber belajar peserta didik				√	
6.	Istilah yang digunakan dalam emodul yang dikembangkan baku dan sesuai dijadikan sebagai sumber belajar oleh peserta didik.					
7.	Keterbacaan pesan yang ingin disampaikan dalam emodul yang dikembangkan				√	
8.	Keruntutan antar paragraf dalam emodul yang dikembangkan				√	
9.	Keterpaduan antar paragraph dalam emodul yang dikembangkan				√	
10.	Keruntutan antar sub materi dalam emodul yang dikembangkan				√	

**Tabel Penilaian Ahli Materi**

<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1.	Materi yang diberikan pada emodul pengembangan sesuai dengan kompetensi dasar (KD) yang berlaku				√	
2.	Materi yang diberikan pada emodul pengembangan sesuai dengan indicator pencapaian kompetensi (IPK)				√	
3.	Kemutakhiran materi yang disajikan pada emodul pengembangan			√		
4.	Materi dalam emodul pengembangan disajikan dengan urutan				√	
5.	Materi dalam emodul pengembangan disajikan dengan sistematis				√	
6.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam emodul pengembangan			√		
7.	Materi yang disajikan dalam emodul pengembangan mudah dipahami				√	
8.	Kecukupan contoh yang disertakan dalam emodul pengembangan				√	
9.	Kesesuaian tujuan dengan indicator pencapaian kompetensi (IPK) yang disajikan dalam emodul pengembangan				√	
10.	Kesesuaian latihan soal dengan indikator pencapaian kompetensi (IPK) yang disajikan dalam emodul pengembangan				√	

**Tabel Penilaian Guru Ahli Mata Pelajaran**

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Emodul yang dikembangkan mempermudah Bapak/Ibu dalam melakukan kegiatan pembelajaran				√	
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan yang terdapat dalam emodul				√	
3.	Ketepatan pengambilan ilustrasi atau gambar yang bersifat kontekstual yang terdapat dalam emodul dengan materi yang dijabarkan				√	
4.	Emodul yang dikembangkan mudah dioperasikan oleh Bapak/Ibu guru					√
5.	Ketepatan ejaan dan kalimat yang digunakan pada emodul pengembangan				√	
6.	Ketepatan penggunaan tata bahasa yang digunakan pada emodul pengembangan.				√	
7.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam emodul pengembangan dengan perkembangan peserta didik				√	
8.	Materi emodul pengembangan dijabarkan secara lengkap dan sesuai dengan KI KD					√
9.	Tujuan Pembelajaran yang terdapat dalam emodul yang dikembangkan jelas dan mudah dimengerti				√	
10.	Materi yang disajikan dalam emodul pengembangan bersifat kontekstual (sesuai dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari).				√	

## LAMPIRAN V

### LAMPIRAN DATA HASIL ANGGKET PESERTA DIDIK

#### Tabel Angket Hasil Respon Peserta Didik

Nama: Ahmad Faisal Dwi Susanto

Kelas: VII C

No.	Pernyataan	SKB	KB	C	B	SB
1.	Materi yang disajikan dalam emodul mudah dipahami.				√	
2.	Dalam menggunakan emodul IPS ini <i>link</i> yang tercantum mudah untuk diakses.			√		
3.	Emodul ini dapat digunakan sebagai sumber belajar IPS pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.					√
4.	Bahasa yang digunakan dalam emodul IPS ini sederhana dan mudah untuk dipahami			√		
5.	Soal-soal evaluasi pada emodul ini mendorong rasa ingin tahu saya terhadap materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial				√	
6.	Emodul ini dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran mandiri.				√	
7.	Komposisi gambar dalam emodul IPS ini menarik minat baca saya.			√		
8.	Soal-soal evaluasi pada emodul ini membantu saya mengukur tingkat pemahaman terkait materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial			√		
9.	Penyajian materi yang disusun dalam emodul ini runtut dan terstruktur				√	
10.	Penyajian gambar ilustrasi pada emodul IPS ini jelas dan mudah dimengerti.					√

Nama: Fidel Favian

Kelas: VII C

No.	Pernyataan	SKB	KB	C	B	SB
1.	Materi yang disajikan dalam emodul mudah dipahami.				√	
2.	Dalam menggunakan emodul IPS ini <i>link</i> yang tercantum mudah untuk diakses.				√	
3.	Emodul ini dapat digunakan sebagai sumber belajar IPS pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.				√	
4.	Bahasa yang digunakan dalam emodul IPS ini sederhana dan mudah untuk dipahami			√		
5.	Soal-soal evaluasi pada emodul ini mendorong rasa ingin tahu saya terhadap materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial			√		
6.	Emodul ini dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran mandiri.			√		
7.	Komposisi gambar dalam emodul IPS ini menarik minat baca saya.					√
8.	Soal-soal evaluasi pada emodul ini membantu saya mengukur tingkat pemahaman terkait materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial				√	
9.	Penyajian materi yang disusun dalam emodul ini runtut dan terstruktur				√	
10.	Penyajian gambar ilustrasi pada emodul IPS ini jelas dan mudah dimengerti.				√	

Nama: Kafka Febriana Valeria

Kelas: VII C

No.	Pernyataan	SKB	KB	C	B	SB
1.	Materi yang disajikan dalam emodul mudah dipahami.				√	
2.	Dalam menggunakan emodul IPS ini <i>link</i> yang tercantum mudah untuk diakses.			√		
3.	Emodul ini dapat digunakan sebagai sumber belajar IPS pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.			√		
4.	Bahasa yang digunakan dalam emodul IPS ini sederhana dan mudah untuk dipahami				√	
5.	Soal-soal evaluasi pada emodul ini mendorong rasa ingin tahu saya terhadap materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial				√	
6.	Emodul ini dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran mandiri.			√		
7.	Komposisi gambar dalam emodul IPS ini menarik minat baca saya.			√		
8.	Soal-soal evaluasi pada emodul ini membantu saya mengukur tingkat pemahaman terkait materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial			√		
9.	Penyajian materi yang disusun dalam emodul ini runtut dan terstruktur					√
10.	Penyajian gambar ilustrasi pada emodul IPS ini jelas dan mudah dimengerti.				√	

Nama: Muchammad Endro Guritno

Kelas: VII C

No.	Pernyataan	SKB	KB	C	B	SB
1.	Materi yang disajikan dalam emodul mudah dipahami.				√	
2.	Dalam menggunakan emodul IPS ini <i>link</i> yang tercantum mudah untuk diakses.				√	
3.	Emodul ini dapat digunakan sebagai sumber belajar IPS pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.				√	
4.	Bahasa yang digunakan dalam emodul IPS ini sederhana dan mudah untuk dipahami				√	
5.	Soal-soal evaluasi pada emodul ini mendorong rasa ingin tahu saya terhadap materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial				√	
6.	Emodul ini dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran mandiri.					√
7.	Komposisi gambar dalam emodul IPS ini menarik minat baca saya.			√		
8.	Soal-soal evaluasi pada emodul ini membantu saya mengukur tingkat pemahaman terkait materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial				√	
9.	Penyajian materi yang disusun dalam emodul ini runtut dan terstruktur			√		
10.	Penyajian gambar ilustrasi pada emodul IPS ini jelas dan mudah dimengerti.				√	

Nama: Oriza Turohmah

Kelas: VII C

No.	Pernyataan	SKB	KB	C	B	SB
1.	Materi yang disajikan dalam emodul mudah dipahami.					√
2.	Dalam menggunakan emodul IPS ini <i>link</i> yang tercantum mudah untuk diakses.				√	
3.	Emodul ini dapat digunakan sebagai sumber belajar IPS pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.				√	
4.	Bahasa yang digunakan dalam emodul IPS ini sederhana dan mudah untuk dipahami				√	
5.	Soal-soal evaluasi pada emodul ini mendorong rasa ingin tahu saya terhadap materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial					√
6.	Emodul ini dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran mandiri.			√		
7.	Komposisi gambar dalam emodul IPS ini menarik minat baca saya.			√		
8.	Soal-soal evaluasi pada emodul ini membantu saya mengukur tingkat pemahaman terkait materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial			√		
9.	Penyajian materi yang disusun dalam emodul ini runtut dan terstruktur				√	
10.	Penyajian gambar ilustrasi pada emodul IPS ini jelas dan mudah dimengerti.				√	

Nama: Virgie Azzah Nizarvynda

Kelas: VII C

No.	Pernyataan	SKB	KB	C	B	SB
1.	Materi yang disajikan dalam emodul mudah dipahami.					√
2.	Dalam menggunakan emodul IPS ini <i>link</i> yang tercantum mudah untuk diakses.			√		
3.	Emodul ini dapat digunakan sebagai sumber belajar IPS pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.			√		
4.	Bahasa yang digunakan dalam emodul IPS ini sederhana dan mudah untuk dipahami				√	
5.	Soal-soal evaluasi pada emodul ini mendorong rasa ingin tahu saya terhadap materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial				√	
6.	Emodul ini dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran mandiri.					√
7.	Komposisi gambar dalam emodul IPS ini menarik minat baca saya.			√		
8.	Soal-soal evaluasi pada emodul ini membantu saya mengukur tingkat pemahaman terkait materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial				√	
9.	Penyajian materi yang disusun dalam emodul ini runtut dan terstruktur				√	
10.	Penyajian gambar ilustrasi pada emodul IPS ini jelas dan mudah dimengerti.				√	

## LAMPIRAN VI

### LAMPIRAN NAMA RESPONDEN

**Tabel Nama Responden Siswa Uji Coba Kelompok Kecil**

<b>Responden</b>	<b>Nama Responden</b>
X <sub>1</sub>	Ahmad Faisal Dwi Susanto
X <sub>2</sub>	Fidel Favian
X <sub>3</sub>	Kafka Febriana Valeria
X <sub>4</sub>	Muchammad Endro Guritno
X <sub>5</sub>	Oriza Turohmah
X <sub>6</sub>	Virgie Azzah Nizarvynda

**Tabel Nama Responden Siswa Uji coba Kelompok Besar**

<b>Responden</b>	<b>Nama Responden</b>
X <sub>1</sub>	Ahmad Faisal Dwi Siswanto
X <sub>2</sub>	Azzahra Adinda Gracya
X <sub>3</sub>	Bunga Arabella Amelinda Putri
X <sub>4</sub>	Dea Renita
X <sub>5</sub>	Diana IndahMay Zahro
X <sub>6</sub>	Fahira Ilma
X <sub>7</sub>	Fidel Favian
X <sub>8</sub>	Gilang Noval Ridho Syahputra
X <sub>9</sub>	Hilmi Maulana H
X <sub>10</sub>	Huanka Rafel Remelwa
X <sub>11</sub>	Kafka Febriana Valeria
X <sub>12</sub>	Keshia Alvino Zildovan
X <sub>13</sub>	Muhammad Hanif Dzia Ulhaq
X <sub>14</sub>	Muchammad Endro Guritno
X <sub>15</sub>	M. Adin Nur Islam
X <sub>16</sub>	Muhammad Faryl Eka Saputra
X <sub>17</sub>	Muhammad Hanif Syaputra
X <sub>18</sub>	Muhammad Naufal Muzaki
X <sub>19</sub>	Muyhammad Rizki Kurniwan
X <sub>20</sub>	Nabila Marsha Aprilia
X <sub>21</sub>	Nurul Aini
X <sub>22</sub>	Oriza Turohmah
X <sub>23</sub>	Putri Asri Rachmaniyah
X <sub>24</sub>	Rambang Lindung Hamdani
X <sub>25</sub>	Shafa Ahabita Mallany
X <sub>26</sub>	Teuku Habiburrohman Al-Hafidz
X <sub>27</sub>	Virgie Azzah Nizarvynda
X <sub>28</sub>	Yunita Rahmawati

**LAMPIRAN VII**

**LAMPIRAN DATA HASIL PERHITUNGAN UJI COBA**

**Tabel Hasil Perhitungan Uji Coba Kelompok Kecil**

Resp.	Aspek Penilaian										$\Sigma X$	$\Sigma X_1$
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
X <sub>1</sub>	4	3	5	3	4	4	3	3	4	5	38	50
X <sub>2</sub>	4	4	4	3	3	3	5	4	4	4	38	50
X <sub>3</sub>	4	3	3	4	4	3	3	3	5	4	36	50
X <sub>4</sub>	4	4	4	4	4	5	3	4	3	4	39	50
X <sub>5</sub>	5	4	4	4	5	3	3	3	4	4	39	50
X <sub>6</sub>	5	3	3	4	4	5	3	4	4	4	39	50
$\Sigma X$	26	21	23	22	24	23	20	21	24	25	229	300
$\Sigma X_1$	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	300	
P (%)	86	70	76	73	80	76	67	70	80	83	<b>76,3</b>	

**Tabel Hasil Perhitungan Uji Coba Kelompok Besar Setelah Menggunakan Emodul Pengembangan**

Resp.	Aspek Penilaian										$\Sigma X$	$\Sigma X_1$
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
X <sub>1</sub>	5	4	4	5	4	4	3	4	4	4	41	50
X <sub>2</sub>	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	43	50
X <sub>3</sub>	4	4	4	5	3	5	4	4	3	5	41	50
X <sub>4</sub>	4	4	4	5	4	5	4	3	4	3	40	50
X <sub>5</sub>	4	3	5	4	5	4	4	4	4	5	42	50
X <sub>6</sub>	5	4	5	4	4	3	5	3	4	4	41	50
X <sub>7</sub>	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	43	50
X <sub>8</sub>	5	3	4	4	5	4	4	5	4	3	41	50
X <sub>9</sub>	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	41	50
X <sub>10</sub>	4	3	4	4	4	5	3	4	4	4	39	50
X <sub>11</sub>	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	40	50
X <sub>12</sub>	5	4	4	3	4	5	4	4	5	4	42	50
X <sub>13</sub>	4	4	5	4	5	4	3	4	5	5	43	50
X <sub>14</sub>	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	40	50
X <sub>15</sub>	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	41	50
X <sub>16</sub>	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	41	50
X <sub>17</sub>	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	40	50
X <sub>18</sub>	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	44	50
X <sub>19</sub>	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	43	50
X <sub>20</sub>	4	4	4	5	4	4	4	3	5	4	41	50
X <sub>21</sub>	4	3	4	5	4	4	4	5	3	4	40	50
X <sub>22</sub>	4	4	4	3	5	5	4	4	4	4	41	50

<b>X23</b>	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	42	50
<b>X24</b>	4	4	3	4	4	4	3	4	4	5	39	50
<b>X25</b>	4	5	4	3	4	4	5	4	4	3	40	50
<b>X26</b>	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	42	50
<b>X27</b>	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	43	50
<b>X28</b>	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	42	50
<b><math>\sum X</math></b>	118	111	118	118	118	119	112	115	114	113	1156	1400
<b><math>\sum X_i</math></b>	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140	1400	
<b>P (%)</b>	84	79	84	84	84	85	80	82	81	81	<b>82,5</b>	

## LAMPIRAN VIII DOKUMENTASI

### Lokasi Sekolah Penelitian



### Lab. Komputer

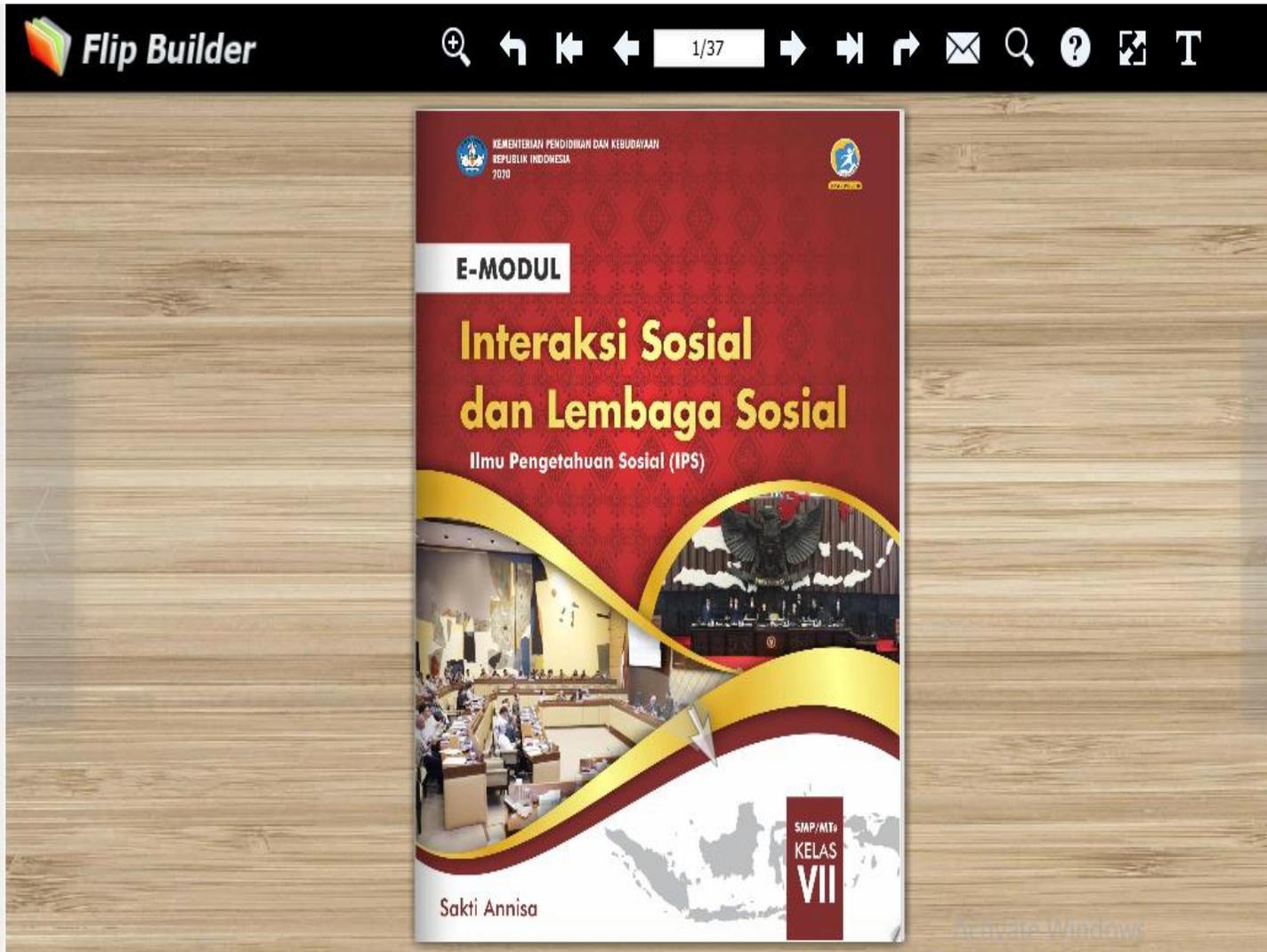


### Kegiatan pembelajaran menggunakan emodul pengembangan



LAMPIRAN IX

EMODUL PENGEMBANGAN



## Pendahuluan

Buku ini adalah modul pembelajaran e-learning yang dapat diartikan sebagai suatu sistem dalam pembelajaran yang mengacu pada penggunaan teknologi informasi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dengan karakteristik-karakteristik seperti memanfaatkan teknologi, penggunaan bahan ajar yang bersifat mandiri, dan memanfaatkan evaluasi pembelajaran yang dapat ditinjau langsung oleh pengajar, serta memberikan fasilitas yang dapat diakses oleh pengajar dan peserta didik secara pribadi.

Modul ini membahas tentang Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial yang merupakan sub bab kedua dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada kelas VII semester ganjil. Materi yang berhubungan dengan Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial dibahas secara lengkap yang diantaranya memuat pengertian dan syarat interaksi sosial, bentuk-bentuk interaksi sosial, pengaruh interaksi sosial terhadap pembentukan lembaga sosial, pengertian lembaga sosial, serta jenis dan fungsi lembaga sosial.

Modul pembelajaran ini dilengkapi dengan beberapa latihan dan tes formatif pada setiap pertemuan belajar. Latihan dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan berfikir dengan pengembangan materi yang baru saja dipelajari, sedangkan tes formatif untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

## Kata Pengantar

Puji Syukur penulis sampaikan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan keahliat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Modul ini dengan baik dan tepat waktu.

Dengan dibuatnya Modul ini penulis berharap agar dapat bermanfaat dan membantu dalam memahami materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial. Selanjutnya terimakasih yang penulis ucapkan kepada semua pihak yang membantu baik secara moral maupun material agar Modul yang ditampungkan oleh peneliti dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis sangat menyadari sekali bahwa Modul ini masih jauh dari kesempurnaan, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran pembaca demi kesempurnaan Modul ini kedepannya. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih, mudah-mudahan bermanfaat bagi para pembaca.

Malang, September 2020

Penulis

## Petunjuk Penggunaan

### Petunjuk Bagi Siswa

Untuk memperoleh prestasi belajar secara maksimal, maka langkah-langkah yang perlu dilaksanakan dalam modal ini antara lain:

1. Bacalah dan pahami materi yang ada pada setiap kegiatan belajar. Bila ada materi yang belum jelas, siswa dapat bertanya pada guru.
2. Kerjakan setiap tugas diskusi terhadap materi-materi yang dibahas dalam setiap kegiatan belajar.
3. Jika belum menguasai level materi yang diharapkan, ulangi lagi pada kegiatan belajar sebelumnya atau bertanyalah kepada guru.

### Petunjuk Bagi Guru

Dalam setiap kegiatan belajar guru berperan untuk:

1. Membantu siswa dalam merencanakan proses belajar.
2. Membimbing siswa dalam memahami konsep, analisa, dan menjawab pertanyaan siswa mengenai proses belajar.
3. Mengorganisasikan kegiatan belajar kelompok.

## Daftar Isi

Pendahuluan .....	1
Kata Pengantar .....	2
Petunjuk Penggunaan .....	3
Daftar Isi .....	4
Kompetensi Dasar (KD), IPK dan Tujuan .....	5
Peta Konsep .....	6
Materi I INTERAKSI SOSIAL DAN LEMBAGA SOSIAL.....	
A. Interaksi Sosial .....	7
1. Pengertian dan Syarat Interaksi Sosial .....	7
2. Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial .....	8
B. Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Pembentukan Lembaga Sosial .....	9
C. Lembaga Sosial.....	
1. Pengertian Lembaga Sosial .....	9
2. Jenis dan Fungsi Lembaga Sosial .....	13
Rangkuman.....	20
Latihan Soal.....	21
Kunci Jawaban .....	25
Pedoman Penskoran .....	27
Glosarium .....	28
Lampiran .....	29
Daftar Pustaka .....	30

**BAB II** INTERAKSI SOSIAL DAN LEMBAGA SOSIAL

**Kompetensi Dasar (KD):**

- 3.2. Mengidentifikasi interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya
- 4.2. Menyajikan hasil identifikasi tentang interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya

**Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK):**

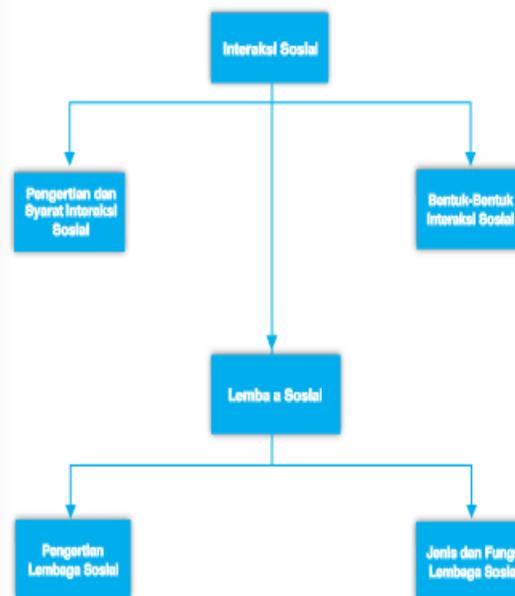
- 3.2.1. Menjelaskan pengertian dan syarat-syarat dalam interaksi sosial
- 3.2.2. Menjelaskan bentuk interaksi sosial yang asosiatif dan disosiatif
- 3.2.3. Menjelaskan pengaruh interaksi sosial terhadap pembentukan lembaga sosial
- 3.2.4. Menjelaskan pengertian, jenis-jenis serta fungsi lembaga sosial

**Tujuan Pembelajaran:**

Setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan, peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan pengertian interaksi sosial
2. Menjelaskan syarat-syarat interaksi sosial
3. Menjelaskan bentuk interaksi sosial yang asosiatif
4. Menjelaskan bentuk interaksi sosial yang disosiatif
5. Menjelaskan pengaruh interaksi sosial terhadap pembentukan lembaga sosial
6. Menjelaskan pengertian lembaga sosial
7. Menjelaskan jenis-jenis lembaga sosial
8. Menjelaskan fungsi lembaga sosial
9. Memunjukkan perilaku jujur, bertanggung jawab, peduli, santun, menghargai dan percaya diri

**PETA KONSEP**



**2. Jenis dan Fungsi Lembaga Sosial**

Sehubungan dengan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya hidupnya, maka lembaga sosial secara umum mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a. Memberikan pedoman pada anggota-anggota masyarakat.
- b. Menjaga keutuhan masyarakat yang bersangkutan.
- c. Memberikan pedoman kepada masyarakat untuk mengadakan sistem pengendalian sosial (control sosial).

Lembaga sosial yang ada di masyarakat bentuknya bermacam-macam seperti lembaga keluarga, agama, ekonomi, pendidikan dan lembaga politik. Setiap lembaga memiliki fungsi yang berbeda-beda dan memiliki hubungan yang saling melengkapi. Selanjutnya mari kita bahas tentang jenis-jenis lembaga sosial.

**a. Lembaga Keluarga**

Keluarga merupakan unit sosial terkecil dalam masyarakat yang terdiri dari ayah, ibu dan anaknya. Keluarga berperan membina dan membimbing anggota-anggotanya untuk beradaptasi dengan lingkungan fisik maupun lingkungan budaya. Keluarga terbentuk dari sebuah perkawinan yang sah menurut agama, adat dan pemerintah. Dalam keluarga diatur hubungan antar anggota keluarga sehingga tiap anggota memiliki peran dan fungsi yang jelas.



Gambar 1.8. Lembaga sosial keluarga

Sebagaimana halnya dengan lembaga lain maka keluarga pun memiliki fungsi, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Fungsi Reproduksi  
Keluarga mempunyai fungsi reproduksi artinya dari pernikahan diharapkan akan memberikan keturunan
- 2) Fungsi Proteksi (Perlindungan)  
Keluarga memberikan perlindungan kepada anggotanya, baik perlindungan fisik maupun yang bersifat kejiwaan.
- 3) Fungsi Ekonomi  
Ayah mempunyai kewajiban memenuhi kebutuhan ekonomi anak-anaknya. Pada masyarakat modern tidak menutup kemungkinan ibu juga mencari nafkah untuk membantu perekonomian keluarga.

Next Page

**4) Fungsi Sosialisasi**

Keluarga merupakan sosialisasi pertama atau sosialisasi primer bagi anak, maka keluarga berperan penting dalam membentuk kepribadian anak agar sesuai dengan harapan orang tua dan masyarakat.

**5) Fungsi Afeksi**

Keluarga memberikan kasih sayang dan perhatian pada anak-anaknya.

**6) Fungsi Pemberian Status**

Keluarga memberikan status pada seorang anak, bukan hanya status yang diperoleh seperti status yang terkait dengan jenis kelamin, urutan kelahiran dan hubungan kekerabatan tetapi juga termasuk didalamnya yaitu status dalam suatu kelas sosial tertentu.

**b. Lembaga Agama**

Lembaga Agama adalah sistem keyakinan dan praktik keagamaan dalam masyarakat yang dirumuskan dan dibakukan. Agama merupakan suatu lembaga atau institusi penting yang mengatur kehidupan rohani manusia. Kita sebagai umat beragama semaksimal mungkin berusaha untuk terus meningkatkan keimanan kita melalui rutinitas beribadah, untuk mencapai rohani yang sempurna keseluruhannya.



Gambar 1.9. Tempat-tempat ibadah agama di Indonesia

Secara jelasnya fungsi lembaga agama antara lain sebagai berikut:

- 1) Sebagai pedoman hidup bagi manusia baik dalam hubungannya dengan Tuhan, dalam hubungannya dengan manusia lain, dan hubungannya dengan alam sekitar.
- 2) Sumber kebenaran. Pengatur tata cara hubungan manusia dengan manusia dan manusia dengan Tuhan.
- 3) Tuntutan prinsip benar dan salah untuk menghindari perilaku menyimpang.
- 4) Pedoman pengungkapan perasaan kebersamaan di dalam agama diwajibkan berhat baik terhadap sesama.



Gambar 1.4 Peleburan budaya antara masyarakat Betawi dengan Tionghok yang menghasilkan budaya baru seperti Tari Lenong

**h. Proses-proses yang Disosiatif**

Proses ini terjadi apabila seseorang atau sekelompok orang melakukan interaksi sosial yang mengarah pada konflik dan merenggankan solidaritas kelompok. Proses ini terdiri dari tiga bentuk yaitu kompetisi, kontravensi, dan pertentangan.

1) Kompetisi (Persaingan)

Kompetisi adalah suatu proses individu atau kelompok yang bersaing untuk mencari keuntungan. Didalam persaingan ini ada dua jenis, yaitu persaingan yang bersifat pribadi dan persaingan kelompok.



Gambar 1.5 Lomba tarik tambang merupakan salah satu bentuk kompetisi

2) Kontravensi

Kontravensi adalah sikap mental yang tersembunyi terhadap orang lain atau terhadap unsur-unsur kebudayaan suatu golongan tertentu. Kontravensi ini ditandai oleh gejala-gejala adanya perasaan tidak suka yang disembunyikan, dan keraguan terhadap kepercayaan seseorang.

**Next Page**



Gambar 1.6 Kosika atasan memiliki rencana atau kegiatan tetapi bawahannya tidak setuju dengan rencana tersebut maka ada perasaan tidak suka saat berkolaborasi dalam kegiatan tersebut.

3) Pertentangan (Konflik)

Pertentangan (konflik) adalah suatu proses di mana individu atau kelompok berusaha untuk memenuhi tujuannya dengan jalan menentang pihak lawan yang disertai dengan ancaman dan kekerasan. Konflik terjadi jika dua pihak berusaha saling menggagalkan tujuan masing-masing.



Gambar 1.7 Tawuran sekolah merupakan contoh konflik sosial

**TUGAS INDIVIDU**

Hebat! Kalian telah memahami bentuk-bentuk interaksi sosial, selanjutnya berikan contoh bentuk interaksi sosial disosiatif yang ada disekitaran lalu jelaskan bagaimana kamu mencari cara penyelesaian dari interaksi sosial disosiatif!

No.	Bentuk Interaksi	Contoh	Penyelesaian
1.	Kompetisi		
2.	Kontravensi		
3.	Konflik		

### B. Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Pembentukan Lembaga Sosial

Bertemunya orang perorangan atau kelompok dalam pergaulan hidup akan menghasilkan suatu kelompok sosial yang hidup bersama sehingga membutuhkan suatu aturan. Karena aturan tersebut maka lahirilah lembaga-lembaga untuk memenuhi berbagai kebutuhan hidup manusia. Perhatikan gambar berikut ini!



(a)

(b)

(c)

Gambar 1.4 (a) kebutuhan akan makan memerlukan bantuan orang lain (b) pedagang beras dan (c) petani.

Manusia mempunyai kebutuhan yang bermacam-macam dan lembaga sosial lah yang memenuhi kebutuhan individu pada masyarakat. Contohnya, manusia membutuhkan pendidikan. Orang tua akan mendaftarkan anaknya pada sekolah dan menaati peraturan sekolah serta semua hal yang berkaitan dengan pendidikan diatur pada lembaga pendidikan. Manusia membutuhkan nafkah atau penghasilan diantar dalam lembaga ekonomi. Misalnya, bekerja, berdagang, atau melakukan kegiatan-kegiatan ekonomi lainnya. Dengan demikian interaksi sosial merupakan syarat utama dalam pembentukan suatu lembaga sosial.

Mari Kita Simak Video dibawah ini...!!



### C. Lembaga Sosial

#### 1. Pengertian Lembaga Sosial

Lembaga sosial merupakan himpunan norma-norma yang berhubungan dengan kebutuhan pokok dalam masyarakat. Namun tidak semua norma atau aturan-aturan yang ada dimasyarakat disebut lembaga sosial, sistem norma atau aturan-aturan yang dapat dikategorikan sebagai lembaga sosial harus memiliki syarat-syarat sebagai berikut:

- Sebagian besar anggota masyarakat menerima norma tersebut.
- Norma tersebut menjawai seluruh warga dalam sistem sosial.
- Norma tersebut mempunyai sanksi yang mengikat setiap anggota masyarakat.

Agar hubungan antara manusia di dalam suatu masyarakat terlaksana sebagaimana yang diharapkan, maka diciptakanlah norma-norma yang mempunyai kekuatan mengikat yang berbeda-beda. Di dalam masyarakat dikenal ada empat tingkatan norma yaitu sebagai berikut:

**B. Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Pembentukan Lembaga Sosial**

Bertemunya orang perorangan atau kelompok dalam pergaulan hidup akan menghasilkan suatu kelompok sosial yang hidup bersama sehingga membutuhkan suatu aturan. Karena aturan tersebut maka lahirilah lembaga-lembaga untuk memenuhi berbagai kebutuhan hidup manusia. Perhatikan gambar berikut ini!



Gambar 1.4 (a) kebutuhan akan makan memerlukan bantuan orang lain (b) pedagang bensin dan (c) petani.

Manusia mempunyai kebutuhan yang bermacam-macam dan lembaga sosial lah yang memenuhi kebutuhan individu pada masyarakat. Contohnya, manusia membutuhkan pendidikan. Orang tua akan mendaftarkan anaknya pada sekolah dan mematuhi peraturan sekolah serta semua hal yang berkaitan dengan pendidikan diatur pada lembaga pendidikan. Manusia membutuhkan nafkah atau penghasilan di luar dalam lembaga ekonomi. Misalnya, bekerja, berdagang, atau melakukan kegiatan-kegiatan ekonomi lainnya. Dengan demikian interaksi sosial merupakan syarat utama dalam pembentukan suatu lembaga sosial.

Mari Kita Simak Video dibawah ini...!!



**C. Lembaga Sosial**

**1. Pengertian Lembaga Sosial**

Lembaga sosial merupakan himpunan norma-norma yang berhubungan dengan kebutuhan pokok dalam masyarakat. Namun tidak semua norma atau aturan-aturan yang ada dimasyarakat disebut lembaga sosial, sistem norma atau aturan-aturan yang dapat dikategorikan sebagai lembaga sosial harus memiliki syarat-syarat sebagai berikut:

- Sebagian besar anggota masyarakat menerima norma tersebut.
- Norma tersebut menjilwal seluruh warga dalam sistem sosial.
- Norma tersebut mempunyai sanksi yang mengikat setiap anggota masyarakat.

Agar hubungan antara manusia di dalam suatu masyarakat terlaksana sebagaimana yang diharapkan, maka diciptakanlah norma-norma yang mempunyai kekuatan mengikat yang berbeda-beda. Di dalam masyarakat dikenal ada empat tingkatan norma yaitu sebagai berikut:

**B. Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Pembentukan Lembaga Sosial**

Bertemunya orang perorangan atau kelompok dalam pergaulan hidup akan menghasilkan suatu kelompok sosial yang hidup bersama sehingga membutuhkan suatu aturan. Karena aturan tersebut maka lahirilah lembaga-lembaga untuk memenuhi berbagai kebutuhan hidup manusia. Perhatikan gambar berikut ini!



Gambar 1.4 (a) kebutuhan akan makan memerlukan bantuan orang lain (b) pedagang bersi dan (c) petani.

Manusia mempunyai kebutuhan yang bermacam-macam dan lembaga sosial lah yang memenuhi kebutuhan individu pada masyarakat. Contohnya, manusia membutuhkan pendidikan. Orang tua akan mendaftarkan anaknya pada sekolah dan menaati peraturan sekolah serta semua hal yang berkaitan dengan pendidikan diatur pada lembaga pendidikan. Manusia membutuhkan nafkah atau penghasilan diantar dalam lembaga ekonomi. Misalnya, bekerja, berdagang, atau melakukan kegiatan-kegiatan ekonomi lainnya. Dengan demikian interaksi sosial merupakan syarat utama dalam pembentukan suatu lembaga sosial.

Perhatikan video dibawah ini!



**Next Page**

**C. Lembaga Sosial**

**1. Pengertian Lembaga Sosial**

Lembaga sosial merupakan himpunan norma-norma yang berhubungan dengan kebutuhan pokok dalam masyarakat. Namun tidak semua norma atau aturan-aturan yang ada dimasyarakat disebut lembaga sosial, sistem norma atau aturan-aturan yang dapat dikategorikan sebagai lembaga sosial harus memiliki syarat-syarat sebagai berikut:

- Sebagian besar anggota masyarakat menerima norma tersebut.
- Norma tersebut menjlwal seluruh warga dalam sistem sosial.
- Norma tersebut mempunyai sanksi yang mengikat setiap anggota masyarakat.

Agar hubungan antara manusia di dalam suatu masyarakat terlaksana sebagaimana yang diharapkan, maka diciptakanlah norma-norma yang mempunyai kekuatan mengikat yang berbeda-beda. Di dalam masyarakat dikenal ada empat tingkatan norma yaitu sebagai berikut:

**a. Cara (usage)**

Cara lebih terlihat pada perbuatan individu dalam masyarakat. Penyimpangan dalam norma ini tidak mendapatkan hukuman berat atau tetapi hanya sekedar celaan. Contoh tindakan yang melanggar norma ini antara lain, cara orang membuang sampah, jika ada seorang membuang sampah sembarangan cenderung mendapat celaan karena melakukan tindakan yang tidak sesuai pada tempatnya.



Gambar 1.5. Seorang anak membuang sampah pada tempatnya

**b. Kebiasaan (folway)**

Kebiasaan adalah perbuatan yang dilakukan secara berulang-ulang dalam bentuk yang sama. Contohnya kebiasaan memberi hormat kepada yang lebih tua usianya. Bagi mereka yang melanggar akan dikenakan sanksi sosial berupa teguran atau penyimpangan terhadap kebiasaan tersebut.



Gambar 1.6. Seorang anak mencuci tangan orangtuanya ketika hendak berangkat sekolah

c. Tata Kelakuan (*mores*)

Kebiasaan itu kemudian diterima sebagai patokan norma pengatur kelakuan berinduk, maka didalannya sudah terdapat unsur pengawasan dan jika terjadi penyimpangan, pelakunya akan dikenakan sanksi. Contohnya, jika seorang peserta didik melanggar tata tertib sekolah akan mendapatkan sanksi atas perbuatannya sesuai dengan tata tertib yang berlaku.



Gambar 1.7. Pelajar memakai seragam rapih sesuai dengan peraturan yg berlaku

Next Page

d. Adat Istiadat (*Customs*)

Tata kelakuan yang semakin kuat mencerminkan kekuatan pola kelakuan masyarakat yang mengikat para anggotanya. Bagi anggota masyarakat yang melanggar adat istiadat, maka ia akan mendapat sanksi sesuai dengan adat masing-masing. Agar lebih jelas, perhatikan table perbedaan antara norma-norma berikut!

No	Nama Norma	Pengertian
1	Cara ( <i>Usage</i> )	Norma yang menunjuk pada satu bentuk perbuatan dengan sanksi yang ringan terhadap pelanggarnya
2	Kebiasaan ( <i>Folkway</i> )	Norma yang menunjukkan perbuatan secara berulang-ulang dalam bentuk yang sama
3	Tata Kelakuan ( <i>Mores</i> )	Kebiasaan yang dianggap tidak hanya sebagai perilaku, tetapi diterima sebagai norma-norma pengatur
4	Adat Istiadat ( <i>Customs</i> )	Tata kelakuan yang menyatu dengan pola-pola perilaku masyarakat dan memiliki kekuatan mengikat yang lebih.  Jika dilanggar, sanksi keras akan didapatkan dari masyarakat.

Siapa pun yang berjuang mencari ilmu karena Allah ta'ala maka ia hendak dilindungi tiap langkah perjalanannya hingga dia kembali

2. Jenis dan Fungsi Lembaga Sosial

Sehubungan dengan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, maka lembaga sosial secara umum mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a. Memberikan pedoman pada anggota-anggota masyarakat.
- b. Menjaga ketertiban masyarakat yang bersangkutan.
- c. Memberikan pedoman kepada masyarakat untuk mengadakan sistem pengendalian sosial (control sosial).

Lembaga sosial yang ada di masyarakat bentuknya bermacam-macam seperti lembaga keluarga, agama, ekonomi, pendidikan dan lembaga politik. Setiap lembaga memiliki fungsi yang berbeda-beda dan memiliki hubungan yang saling melengkapi. Selanjutnya mari kita bahas tentang jenis-jenis lembaga sosial.

a. Lembaga Keluarga

Keluarga merupakan unit sosial terkecil dalam masyarakat yang terdiri dari ayah, ibu dan anaknya. Keluarga berperan membina dan membimbing anggota-anggotanya untuk beradaptasi dengan lingkungan fisik maupun lingkungan budaya. Keluarga terbentuk dari sebuah perkawinan yang sah menurut agama, adat dan pemerintah. Dalam keluarga diatur hubungan antar anggota keluarga sehingga tiap anggota memiliki peran dan fungsi yang jelas.



Gambar 1.8. Lembaga sosial keluarga

Sebagaimana halnya dengan lembaga lain maka keluarga pun memiliki fungsi, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Fungsi Reproduksi  
Keluarga mempunyai fungsi reproduksi artinya dari pernikahan diharapkan akan memberikan keturunan
- 2) Fungsi Proteksi (Perlindungan)  
Keluarga memberikan perlindungan kepada anggotanya, baik perlindungan fisik maupun yang bersifat kejiwaan.
- 3) Fungsi Ekonomi  
Ayah mempunyai kewajiban memenuhi kebutuhan ekonomi anak-anaknya. Pada masyarakat modern tidak menutup kemungkinan ibu juga mencari nafkah untuk membantu perekonomian keluarga.

Next Page

- 4) Fungsi Sosialisasi  
Keluarga merupakan sosialisasi pertama atau sosialisasi primer bagi anak, maka keluarga berperan penting dalam membentuk kepribadian anak agar sesuai dengan harapan orang tua dan masyarakat.
- 5) Fungsi Afeksi  
Keluarga memberikan kasih sayang dan perhatian pada anak-anaknya.
- 6) Fungsi Pemberian Status  
Keluarga memberikan status pada seorang anak, bukan hanya status yang diperoleh seperti status yang terkait dengan jenis kelamin, urutan kelahiran dan hubungan kekerabatan tetapi juga termasuk didalamnya yaitu status dalam suatu kelas sosial tertentu.
- b. Lembaga Agama



Gambar 1.9. Tempat-tempat ibadah agama di Indonesia

Secara jelasnya fungsi lembaga agama antara lain sebagai berikut:

- 1) Sebagai pedoman hidup bagi manusia baik dalam hubungannya dengan Tuhan, dalam hubungannya dengan manusia lain, dan hubungannya dengan alam sekitar.
- 2) Sumber kebenaran. Pengatur tata cara hubungan manusia dengan manusia dan manusia dengan Tuhan.
- 3) Tuntutan prinsip benar dan salah untuk menghindari perilaku menyimpang.
- 4) Pedoman pengungkapan perasaan kebersamaan di dalam agama diwajibkan berbuat baik terhadap sesama.

- 5) Pedoman keyakinan manusia berhat baik selalu disertai dengan keyakinan bahwa perbuatannya itu merupakan kewajiban dari Tuhan dan yakin bahwa perbuatannya itu akan mendapat pahala, walaupun perbuatan sekecil apapun.
- 6) Pedoman keberndaan yang pada hakikatnya melituk hidup di dunia adalah ciptaan Tuhan semata.

**TUGAS INDIVIDU**



Gambar: <https://fahmina.or.id/memangkas-mental-kekerasan-atas-nama-agama.html>

Perhatikan gambar diatas! Masyarakat Indonesia memegang beragam kepercayaan, maka dari itu untuk memperdalam pengetahuan peserta didik lebih dalam berikut!

Agama	Kitab Suci	Tempat Ibadah	Hari Besar
Islam			
Kristen			
Katolik			
Hindu			
Budha			
Konghucu			

Selanjutnya berikan penyelesaian dari masalah yang terjadi pada gambar diatas, dan bagaimana cara agar antar umat beragama yang memiliki perbedaan kepercayaan bisa saling menjaga satu sama lain, sehingga konflik seperti diatas tidak terjadi?

**Next Page**

**c. Lembaga Ekonomi**

Lembaga ekonomi bagian dari lembaga sosial yang mengatur tata hubungan antar manusia dalam pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari. Lembaga ekonomi bertujuan mengatur bidang-bidang ekonomi dalam rangka mencapai kehidupan yang sejahtera dan terpenuhinya kebutuhan masyarakat. Fungsi lembaga ekonomi antara lain sebagai berikut:

- 1) Memberi pedoman untuk mendapatkan bahan pangan
- 2) Memberi pedoman untuk melakukan pertukaran barang atau barter
- 3) Memberi pedoman tentang harga jual beli barang
- 4) Memberi pedoman untuk menggunakan tenaga kerja
- 5) Memberi pedoman tentang cara pengupahan
- 6) Memberi pedoman tentang cara penunasan kerja
- 7) Memberi identitas bagi masyarakat



(a) Pasar (b) Mall  
Gambar 1.14. Lembaga Ekonomi

**d. Lembaga Pendidikan**

Lembaga pendidikan adalah lembaga atau tempat berlangsungnya proses pendidikan yang dilakukan dengan tujuan untuk mengubah tingkah laku individu kearah yang lebih baik melalui interaksi dengan lingkungan sekitar. Lembaga pendidikan juga memberikan sebuah institusi sosial yang menjadi agen sosialisasi lanjutan setelah lembaga keluarga.

Dalam lembaga pendidikan, seorang anak akan dikenalkan mengenai kehidupan bermasyarakat yang lebih luas. Selain sekolah sebagai lembaga pendidikan formal, terdapat pula pendidikan non-formal misalnya kursus-kursus keterampilan, kursus bahasa dan lain sebagainya serta pendidikan informal, pendidikan yang terjadi di keluarga (rumah).



Gambar 1.11. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal

Secara fundamental lembaga pendidikan berfungsi untuk mengatur pemenuhan kebutuhan terhadap pendidikan. Mengenai fungsi lembaga pendidikan ada dua yaitu fungsi manifest dan fungsi laten. Fungsi manifest adalah fungsi yang tercantum dalam kurikulum sekolah. Fungsi manifest lembaga pendidikan antara lain sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan anggota masyarakat untuk mencari nafkah. Dengan bekal keterampilan yang diperoleh dari lembaga pendidikan seperti sekolah maka seseorang siap untuk bekerja.
- 2) Mengembangkan bakat perseorangan demi kepastian pribadi dan bagi kepentingan masyarakat.
- 3) Melestarikan kebudayaan masyarakat. Lembaga pendidikan mengajarkan beragam kebudayaan dalam masyarakat.
- 4) Menanamkan keterampilan yang perlu bagi partisipasi dalam demokrasi.

Fungsi laten (fungsi yang tidak disadari) dari lembaga pendidikan antara lain:

- 1) Mengurangi pengendalian orang tua.
- 2) Sekolah diharapkan dapat menghilangkan perbedaan kelas sosial berdasarkan status sosial peserta didik di masyarakat.
- 3) Memperpanjang masa remaja. Adanya sekolah memungkinkan diperpanjang masa remaja dan permudaan masa dewasa.

**e. Lembaga Politik**

Politik adalah proses pembentukan dan pembagian kekuasaan dalam masyarakat yang antara lain berwujud proses pembuatan keputusan, khususnya dalam Negara. Politisi merupakan orang-orang yang menduduki hal politik. Lembaga politik merupakan suatu lembaga yang mengatur pelaksanaan dan wewenang yang menyangkut kepentingan masyarakat agar tercapai suatu ketenteraman dan tata tertib kehidupan bermasyarakat.

Next Page



Gambar 2.12. Contoh lembaga politik

Lembaga politik merupakan suatu badan yang mengkhuduskan diri pada pelaksanaan kekuasaan dan wewenang. Lembaga-lembaga politik yang berkembang di Indonesia adalah sebagai berikut:

- 1) Majelis Permusyawaratan Rakyat (MPR)
- 2) Presiden dan Wakil Presiden
- 3) Dewan Perwakilan Rakyat (DPR)
- 4) Dewan Perwakilan Daerah (DPD)
- 5) Pemerintahan Daerah
- 6) DPRD Provinsi dan DPRD Kabupaten/Kota
- 7) Partai Politik

**PROYEK 1**

1. Bagi kelas kalian menjadi lima kelompok!
2. Masing-masing kelompok mencari informasi di lingkungan Rukun Tetangga (RT) atau Rukun Warga (RW) tentang keadaan komposisi penduduk (jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan, suku dan agama) dalam kurun waktu tiga tahun terakhir. Sajikanlah hasilnya dalam bentuk tabel dan grafik. Buatlah deskripsi dan kesimpulan dari tabel atau grafik komposisi penduduk yang kalian buat!
3. Presentasikan hasil kerja kelompok kalian!
4. Waktu untuk melakukan kegiatan ini adalah satu minggu

Secara fundamental lembaga politik berfungsi untuk mengatur dan membatasi setiap aktivitas politik dalam masyarakat. Fungsi lembaga politik dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Memelihara ketertiban dalam negeri.
2. Mengusahakan kesejahteraan umum.

**TUGAS INDIVIDU**



Sumber: <https://www.kpu.go.id/1614403/17392781.html>

Perhatikan gambar diatas! Jelaskan bagaimana pelaksanaan lembaga politik yang pernah dilaksanakan di daerahmu! Kerjakan dan lampirkan kepada guru!

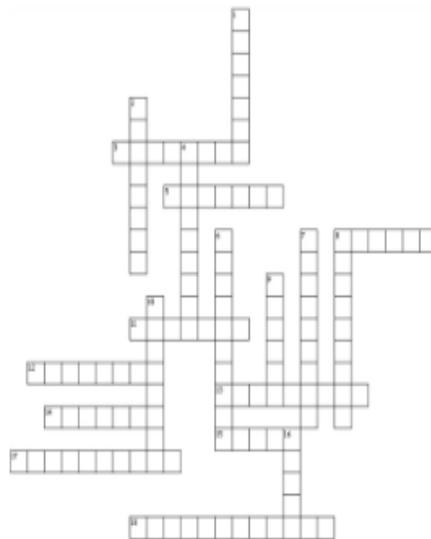
Buku adalah jendela ilmu yang akan membuka cakrawala kehidupan manusia

Next Page

## Rangkuman

1. Interaksi sosial adalah hubungan-hubungan antara orang-perorangan, antara kelompok-manusia, maupun antara orang-perorangan dan kelompok-manusia.
2. Proses interaksi sosial akan terjadi apabila diantara pihak yang berinteraksi melakukan kontak sosial dan komunikasi.
3. Proses yang asosiatif terjadi apabila seseorang atau sekelompok orang melakukan interaksi sosial yang mengarah kepada kesatuan pandangan. Proses ini terdiri atas tiga bentuk yaitu kerja sama, akomodasi dan asimilasi.
4. Proses yang disosiatif terjadi apabila seseorang atau sekelompok orang melakukan interaksi sosial yang mengarah pada konflik dan merenggangkan solidaritas kelompok. Proses ini terdiri atas tiga bentuk yaitu kompetisi, kontravensi dan pertentangan.
5. Di dalam masyarakat dikenal ada empat tingkatan norma yaitu cara (*usage*), kebiasaan (*folkway*), tata kelakuan (*mores*), dan adat istiadat (*customs*).
6. Interaksi sosial yang terjalin secara berpolah akan menghasilkan lembaga sosial. Oleh karena itu, interaksi sosial berpengaruh besar terhadap terbentuknya lembaga sosial masyarakat yang bersangkutan.
7. Lembaga sosial adalah lembaga yang mengatur rangkai tata cara dalam memenuhi kebutuhan manusia dalam menjalani kehidupan dengan tujuan mendapatkan ketertarikan hidup.
8. Jenis-jenis lembaga sosial adalah lembaga keluarga, lembaga pendidikan, lembaga ekonomi, lembaga politik dan lembaga agama.
9. Fungsi dan peran lembaga sosial dimasyarakat untuk mengatur masyarakat dalam rangka mencukupi kebutuhan pokok atau dasar tiap-tiap anggota masyarakatnya. Dalam pemenuhan kebutuhan manusia diperlukan suatu lembaga yang mengatur pemenuhan berbagai jenis kebutuhan manusia. Jika tidak, maka kehidupan masyarakat akan sulit terkendali dan timbul kelacauan, ketidakamanan dan lain-lain.

**SOAL LATIHAN**



**Mendatar:**

- 3. Unit sosial yang terkecil dalam masyarakat terdiri dari ayah, ibu dan anak merupakan lembaga.
- 5. Lembaga yang mengatur pelaksanaan dan wewenang yang menyangkut kepentingan masyarakat agar tercapai suatu ketertarikan dan tata tertib dalam kehidupan bermasyarakat disebut lembaga.
- 8. Lembaga politik lahir dari serangkaian nilai dan norma yang berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan akan kekuasaan pada tingkat.

**Next Page**

- 11. Suatu proses dimana individu atau kelompok berusaha untuk memenuhi kebutuhannya dengan jalan menentang pihak lawan yang disertai ancaman dan kekerasan disebut.
- 12. Keluarga memberikan perlindungan kepada anggotanya baik perlindungan fisik maupun yang bersifat kejiwaan, merupakan fungsi lembaga keluarga sebagai.
- 13. Perbuatan yang dilakukan secara berulang-ulang dalam bentuk yang sama dan bagi yang melanggar akan dikenakan sanksi sosial berupa teguran disebut.
- 14. Lembaga yang bertujuan mengatur bidang-bidang kenegaraan dalam rangka mencapai kehidupan yang sejahtera dan terpenuhinya kebutuhan masyarakat disebut lembaga.
- 15. Aturan atau kaidah yang menjadi pedoman tingkah laku manusia, yang memberi tahu perilaku kita benar atau salah disebut.
- 17. Proses yang terjadi apabila individu atau kelompok melakukan interaksi sosial yang mengarah pada konflik dan merenggangkan solidaritas disebut.
- 18. Seorang anak yang mengidolakan artis KPop meniru semua tingkah laku hingga style idola, merupakan contoh dari proses.

**Memurus:**

- 1. Dalam rangka memenuhi semua kebutuhan hidup manusia dengan tertib dan teratur, maka manusia membebas suara.
- 2. Memegang kekuasaan pemerintah menurut UUD; memegang kekuasaan tertinggi atas Angkatan Darat, Angkatan Laut dan Angkatan Udara; serta mengajukan rancangan UU kepada DPR merupakan tugas dari.
- 4. Proses yang terjadi apabila individu atau kelompok melakukan interaksi sosial yang mengarah kepada kesetaraan pandangan disebut.
- 6. Lembaga tempat berlangsungnya proses pembelajaran yang dilakukan dengan tujuan untuk mengubah tingkah laku individu kearah yang lebih baik disebut lembaga.
- 7. Hubungan antar individu dengan individu, antara kelompok dengan kelompok, maupun individu dengan kelompok disebut.
- 8. Kursus bahasa, kursus computer serta kursus-kursus keterampilan yang lain merupakan contoh dari lembaga pendidikan.
- 9. Keluarga memberikan kasih sayang dan perhatian pada anak-anaknya, merupakan fungsi lembaga keluarga sebagai.
- 10. Orang-orang yang menekuni hal dibidang politik disebut.
- 16. Sistem keyakinan dan praktik kesagamaan dalam masyarakat yang telah dirumuskan dan dilakukan disebut lembaga.

**KUNCI JAWABAN**

**MENDATAR:**

- 3. KEBUJARAN
- 5. POLITIK
- 8. NEGARA
- 11. KONFLIK
- 12. PROTEKSI
- 13. KEBIASAAN
- 14. EKONOMI
- 15. NORMA
- 17. DISOSIATIF
- 18. IDENTIFIKASI

**MENURUN:**

- 1. LEMBAGA
- 2. PRESIDEN
- 4. ASOSIATIF
- 6. PENDIDIKAN
- 7. INTERAKSI
- 8. NONFORMAL
- 9. APEKSI
- 10. POLITISI
- 11. AGAMA

**Next Page**

**SOAL EVALUASI AKHIR**

**Cara Pengerjaan:**

- 1. Silahkan Klik Link dibawah ini
- 2. Isi identitas anda
- 3. Kerjakan Soal-soal evaluasi
- 4. Kirim hasil pengerjaan anda setelah selesai

<http://SoalEvaluasi>

**EVALUASI**

**A. Pilihlah a, b, c dan d sebagai jawaban yang paling tepat!**

1. Jumlah pelaku lebih dari satu orang, adanya komunikasi menggunakan simbol-simbol tertentu, dan memiliki tujuan yang ingin dicapai merupakan ciri-ciri dari...
  - a. Status sosial
  - b. Peran sosial
  - c. Interaksi sosial
  - d. Lembaga sosial
  
2. Seorang bayi yang baru lahir akan melakukan kontak sosial dengan ibunya. Dalam kasus tersebut merupakan salah satu contoh bentuk kontak sosial antara...
  - a. Kelompok
  - b. Orang perorangan
  - c. Perorangan dengan kelompok
  - d. Kelompok dengan kelompok
  
3. Seorang anak sering melihat ibunya memasak di dapur, kemudian ia mengajak temannya bermain masak-masakan. Hal tersebut merupakan proses berlangsungnya interaksi sosial...
  - a. Sugesti
  - b. Identifikasi
  - c. Simpati
  - d. Imitasi
  
4. Berikut ini merupakan contoh dari terjadinya proses interaksi sosial yaitu...
  - a. Dua orang anak saling bersalaman dan saling berbicara
  - b. Orang Indonesia bertemu dengan orang Arab
  - c. Seorang laki-laki memperhatikan seorang gadis
  - d. Seorang anak sedang menolong temannya
  
5. Keseluruhan dari sistem norma yang terbentuk berdasarkan tujuan dan fungsi tertentu dalam masyarakat atau himpunan norma-norma yang berhubungan dengan kebutuhan pokok dalam masyarakat disebut dengan...
  - a. Interaksi sosial
  - b. Kegiatan sosial
  - c. Lembaga sosial
  - d. Makhuk sosial

**Next Page**

6. Badan Usaha Milik Swasta (BUMS), Badan Usaha Milik Negara (BUMN), dan Perusahaan merupakan contoh dari adanya lembaga...
  - a. Agama
  - b. Ekonomi
  - c. Pendidikan
  - d. Politik
  
7. Keluarga merupakan salah satu media sosialisasi yang penting karena keluarga...
  - a. Memenuhi kebutuhan fisik anak
  - b. Menjamin perlindungan terhadap anak
  - c. Penantara pertama pengenalan nilai dan norma terhadap anak
  - d. Menentukan status sosial anak
  
8. Perhatikan pernyataan berikut!
  - 1) Tempat ibadah harus dirawat dengan baik
  - 2) Orang tua mengajarkan anak untuk disiplin waktu
  - 3) Petugas tata usaha mencatat jumlah inventaris sekolah
  - 4) Umat mencukupi kebutuhan dibutuhan modal

Pernyataan yang menunjukkan alat kelengkapan lembaga agama dan pendidikan ditunjukkan oleh nomor...

  - a. 1) dan 2)
  - b. 1) dan 3)
  - c. 2) dan 3)
  - d. 3) dan 4)
  
9. Perhatikan table berikut ini! Berdasarkan data dibawah manakan proses interaksi sosial...
 

No	Bentuk Interaksi
1.	Kerja sama
2.	Akomodasi
3.	Asimilasi
4.	Kompetisi
5.	Kontravensi
6.	Konflik

  - a. 1,3,5
  - b. 1,2,3
  - c. 2,4,6
  - d. 1,3,6

10. Lembaga pendidikan yang memiliki sistem terstruktur dan berjenjang, yang biasanya dimulai dari jenjang pendidikan dasar hingga ke jenjang pendidikan tinggi baik yang dikelola oleh Negara dan diakui keberadaannya merupakan lembaga...
- Pendidikan formal
  - Pendidikan dasar
  - Pendidikan nonformal
  - Pendidikan informal

**B. Jawablah pertanyaan berikut ini!**

1. Perhatikan gambar dibawah!



Gambar: <http://malikhreshmiologi2.blogspot.com/2017/01/typ-tpo-emp-7-masri-pokok-masrki.html>

Berdasarkan gambar diatas, jelaskan menurut pemahaman kalian apa yang dimaksud dengan interaksi sosial!

- Jelaskan syarat-syarat terjadinya interaksi sosial!
- Mengapa interaksi sosial dikatakan sebagai kunci dari semua kehidupan sosial?
- Jelaskan perbedaan antara proses sosial asosiatif dengan proses sosial disosiatif!
- Sebutkan dan jelaskan jenis-jenis interaksi sosial asosiatif dan disosiatif!
- Bagaimana pengaruh interaksi sosial terhadap pembentukan lembaga sosial?
- Jelaskan perbedaan antara kebiasaan dengan tata kelakuan dilihat dari kekuatan sanksinya!
- Sebutkan fungsi dari lembaga keluarga yang anda ketahui!
- Bagaimana fungsi lembaga sosial secara umum?
- Lengkapi data lembaga agama di bawah ini!

No.	Agama	Tempat Ibadah	Hari Besar
1.	Islam		
2.	Kristen		
3.	Katholik		
4.	Hindu		
5.	Buddha		
6.	Konghucu		

**Next Page**

**KUNCI JAWABAN**

**C. Pilihlah a, b, c dan d sebagai jawaban yang paling tepat!**

- |      |       |
|------|-------|
| 1. C | 6. B  |
| 2. B | 7. C  |
| 3. B | 8. B  |
| 4. A | 9. B  |
| 5. C | 10. A |

**D. Jawablah pertanyaan berikut ini!**

- Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan yang terjadi antara orang perorangan, antara kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dan kelompok manusia. Interaksi sosial membunikan pihak yang berinteraksi melakukan kontak sosial dan komunikasi.
- Syarat terjadinya interaksi sosial; jumlah pelakunya lebih dari satu orang, berlingkang secara timbal balik, adanya komunikasi antar pelaku dengan menggunakan symbol-simbol yang disepakati, dan adanya tujuan tertentu. (adanya kontak sosial dan komunikasi)
- Karena dalam memenuhi kebutuhan hidupnya seperti kebutuhan pokok (sandang, pangan, dan papan); kebutuhan akan pendidikan dan kesehatan; kebutuhan akan kasih sayang, manusia melakukan interaksi sosial.
- Proses sosial asosiatif : Proses ini terjadi apabila seseorang atau sekelompok orang melakukan interaksi sosial yang mengarah pada kesatuan pandangan.  
Proses sosial disosiatif : Proses ini terjadi apabila seseorang atau sekelompok orang melakukan interaksi sosial yang mengarah pada konflik dan merenggangkan solidaritas kelompok.
- Proses sosial asosiatif
  - Keja sama: Suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama.
  - Akomodasi: Suatu usaha-usaha manusia untuk meredakan suatu pertentangan, yaitu usaha untuk mencapai kestabilan
  - Asimilasi: Cara bersikap dan bertingkah laku dalam menghadapi perbedaan untuk mencapai kesatuan dalam pikiran dan tindakan.
 Proses sosial disosiatif
  - Kompetisi (Persaingan): suatu proses individu atau kelompok yang bersaing untuk mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan tertentu
  - Kontravensi: sikap mental yang tersembunyi terhadap orang lain atau menentang kebudayaan suatu golongan tertentu

- e. Konflik (Pertentangan): suatu proses dimana individu atau kelompok berusaha untuk memenuhi tujuannya dengan jalan menentang pihak lawan yang disertai dengan ancaman dan kekerasan.
- 6. Bertemunya orang perorangan atau kelompok dalam pergaulan hidup akan menghasilkan suatu kelompok sosial yang hidup bersama yang membutuhkan suatu aturan, sehingga lembaga dibutuhkan manusia untuk memenuhi berbagai kebutuhan manusia.
- 7. Kebiasaan: Bagi mereka yang melanggar akan dikenakan sanksi sosial berupa teguran atau penyimpangan terhadap kebiasaan tersebut.  
Tata Kelakuan: Bagi mereka yang melanggar perilakunya akan diberikan sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.
- 8. Fungsi dari lembaga keluarga:
  - a. Fungsi reproduksi
  - b. Fungsi proteksi
  - c. Fungsi ekonomi
  - d. Fungsi sosialisasi
  - e. Fungsi afeksi
  - f. Fungsi pengawasan sosial
  - g. Fungsi pemberian status
- 9. Fungsi lembaga sosial secara umum
  - a. Memberikan pedoman pada anggota-anggota masyarakat, bagaimana mereka harus bersikap atau bertingkah laku dalam menghadapi masalah-masalah yang muncul atau berkembang di lingkungan masyarakat, sehingga tidak menimbulkan penyimpangan yang dapat meresahkan masyarakat.
  - b. Menghimpun dan mempersatukan anggota-anggotanya agar tercipta integrasi dalam masyarakat.
  - c. Sebagai sistem pengawasan masyarakat terhadap tingkah laku anggota masyarakatnya.
- 10. Melengkapi bagian lembaga agama

No.	Agama	Tempat Ibadah	Hari Besar
1.	Islam	Masjid	Idul Fitri, Idul Adha
2.	Kristen	Gereja	Natal, Paskah
3.	Katholik	Gereja	Natal
4.	Hindu	Pura	Nyepi
5.	Buddha	Wihara	Waisak
6.	Konghucu	Kelenteng	Imlek

Next Page

## Pedoman Penskoran

Jumlah soal = 20 butir soal  
( 10 Pilihan Ganda dan 10 Essay )  
Bobot Skor PG = 4 ( jadi skor maksimal = 40 )  
Bobot skor Essay

No.	Skor	No.	Skor
1.	5	6.	5
2.	5	7.	5
3.	5	8.	5
4.	5	9.	10
5.	10	10.	5

### Rumus PG

$$S = R \times \text{Bobot skor}$$

### Keterangan

S: Skor terdahir / yang diharapkan  
R: Jumlah jawaban yang benar (Right)

### Rumus Essay

$$S = \text{Jumlah bobot skor yang telah ditentukan}$$

### Hasil akhir

$$NA = SPG + SE$$

### Keterangan

NA: Nilai Akhir  
SPG: Skor Akhir Pilihan Ganda  
SE: Skor Akhir Essay

## GLOSARIUM

- Akonodasi** : Suatu cara untuk menyelesaikan pertentangan tanpa menghancurkan pihak lawan, sehingga pihak lawan tersebut tidak kehilangan kepribadiannya.
- Asimilasi** : Pembauran satu kebudayaan yang disertai dengan hilangnya ciri khas kebudayaan asli sehingga membentuk kebudayaan baru.
- Asosiatif** : Sebuah proses yang terjadi saling pengertian dan kerjasama timbal balik antara orang perorangan atau kelompok satu dengan yang lainnya, dimana proses ini menghasilkan pencapaian tujuan-tujuan bersama.
- Disosiatif** : Sebuah proses interaksi sosial yang dapat merenggangkan atau menyempitkan hubungan solidaritas antar individu.
- Fungsi Laten** : Fungsi yang tidak disadari dari lembaga pendidikan.
- Fungsi Manifest** : Fungsi yang terencana dalam kurikulum sekolah
- Identifikasi** : Suatu proses yang terjadi pada diri seseorang yang memiliki keinginan atau kecenderungan untuk menjadi sama (identik) dengan orang lain
- Imitasi** : Perbuatan meniru sesuatu, baik tindakan, tingkah laku, gaya hidup, hingga penampilan fisik seseorang
- Kompetisi** : Suatu proses individu atau kelompok yang bersaing untuk mencari keuntungan
- Konflik** : Suatu proses dimana individu atau kelompok berusaha untuk memenuhi tujuannya dengan jalan menentang pihak lawan yang disertai dengan ancaman dan kekerasan.
- Konstruktif** : Sikap atau mental yang menyembunyi terhadap orang lain atau terhadap unsur-unsur kebudayaan atau golongan tertentu
- Simpati** : Kemampuan untuk merasakan diri seolah-olah dalam keadaan orang lain dan ikut merasakan apa yang akan dilakukan, dialami atau diderita orang lain
- Sugesti** : Pengaruh yang dapat menggerakkan hati orang lain.

## Next Page

## LAMPIRAN

- Gambar 1.1** <http://www.markajar.com/2018/12/pengertian-interaksi-sosial-lengkap.html>
- Gambar 1.2** <https://www.gungeoografi.id/2017/12/bentuk-interaksi-sosial-kerjasama.html>
- Gambar 1.3** <http://www.erswinedwar.com/2017/10/6-bentuk-interaksi-sosial-beserta.html>
- Gambar 1.4** <https://www.seluncur.id/faktor-penghambat-asimilasi.html>
- Gambar 1.5** <https://pendidikanlagi.blogspot.com/2016/09/bentuk-bentuk-interaksi-sosial.html>
- Gambar 1.6** <https://www.seluncur.id/faktor-penghambat-asimilasi.html>
- Gambar 1.7** <https://docplayer.info/54777988-Buku-guru-ilmu-pengetahuan-sosial-kelas-rii-smp-mts-ilmu-pengetahuan-sosial-brtu-guru-amp-mts-kelas-rii.html>
- Gambar 1.8** <https://www.pembelajaranmu.com/2017/06/macam-macam-tingkatan-norma-didalam.html>
- Gambar 1.9** <https://www.pembelajaranmu.com/2017/06/macam-macam-tingkatan-norma-didalam.html>
- Gambar 1.10** <https://www.pembelajaranmu.com/2017/06/macam-macam-tingkatan-norma-didalam.html>
- Gambar 1.11** <https://www.plengdar.com/2014/11/pengertian-dan-jenis-lembaga-sosial.html>
- Gambar 1.12** <https://wikipintar.com/agama-di-indonesia-dan-tempat-ibadahny/>
- Gambar 1.13** <http://www.pusakapublik.com/2018/08/01/kelembagaan-ekonomi-yang-baik-sebagai-faktor-utama-pertumbuhan-ekonomi/>
- Gambar 1.14** <http://lewidslangfiles.blogspot.com/2017/12/lembaga-pendidikan-formal-di-desa.html>

## LAMPIRAN

Gambar 1.15 <https://matangkugerang.wordpress.com/2014/10/25/jendidikan-non-formal.html>

Gambar 1.16 <https://sendika.com/lembaga-politik.html>

Next Page

## Daftar Pustaka

Ahmadi, A. 2009. *Patologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta

Bungin, Burhan. 2009. *Sosiologi Komunitas*. Jakarta: Kencana

Gunawan, A. H. 2010. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

Setiawan, Iwan dkk. 2017. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Soekanto, Soerjono. 2010. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers

## LAMPIRAN X

### BIODATA MAHASISWA

Nama : Sakti Annisa Sari

NIM : 16130078

TTL : Blitar, 11 Juni 1999

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS)

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Tahun Masuk : 2016

Alamat Rumah : Jln. Wilis, Lingkungan Gurit RT. 01 RW. 03 Kec. Wlingi, Kab. Blitar

No. HP : 081234054650

Email : [saktianisa63@gmail.com](mailto:saktianisa63@gmail.com)



Malang, 4 Mei 2021  
Mahasiswa,

**Sakti Annisa Sari**  
16130078