



Henni Endayani<sup>1</sup>

## PENINGKATAN KETERAMPILAN MAHASISWA DALAM MENYELESAIKAN MASALAH SOSIAL DENGAN MENGGUNAKAN MODUL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH

### Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengembangkan modul, menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan modul Pembelajaran Berbasis Masalah. Penelitian ini menggunakan jenis pengembangan. Hasil penelitian yaitu (1) modul PBM dikembangkan menggunakan model 4D meliputi tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. (2) modul PBM yang dikembangkan memenuhi kriteria valid baik dari segi materi dengan persentase sebesar 85% dan segi media dengan persentase sebesar 87%. (3) modul PBM yang dikembangkan juga mencapai kriteria praktis dengan persentase sebesar 76% dari respon mahasiswa. (4) modul PBM juga efektif baik pengujian dari segi hasil belajar mahasiswa dengan ketuntasan 81% maupun dari segi waktu yang ditinjau dari segi aktifitas mahasiswa selama kegiatan PBM berlangsung.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Modul PBM, Keterampilan, Masalah Sosial.

### Abstract

The research aims to develop the module, test the validity, practicality and effectiveness of the Problem Based Learning module. This research uses a type of development. The results of the research are (1) the PBM module was developed using a 4D model including the stages of definition, design, development and distribution. (2) The PBM module developed has valid criteria both in terms of material with a percentage of 85% and meets the media aspect with a percentage of 87%. (3) the PBM module developed also achieved practical criteria with a student response percentage of 76%. (4) The PBM module was also tested effectively both in terms of student learning outcomes with 81% completeness and in terms of time in terms of student activity during PBM activities.

**Keywords:** Development, PBM Module, Skills, Social Problems.

### PENDAHULUAN

Salah satu tujuan manusia untuk mendapatkan suatu proses pengalaman dalam lembaga pendidikan ialah agar menjadi manusia yang cerdas dan baik. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Bloom bahwa tujuan pendidikan harus mencapai tiga aspek penting yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dalam dunia yang penuh dengan perkembangan yang serba cepat ketiga hal tersebut sangat diperlukan oleh setiap orang yang menjadi anggota dalam suatu masyarakat agar bisa membawa masyarakat kepada hal yang lebih baik berupa suatu perubahan. (Wina Sanjaya, 2005)

Sejalan dengan tujuan pendidikan di atas maka sebagaimana telah dijelaskan bahwa salah satu hal yang harus dicapai oleh manusia dalam proses pendidikan adalah aspek keterampilan. Keterampilan ini dapat berupa kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi serta kemampuan untuk memecahkan masalah sosial. Oleh sebab itu, hal yang penting yang harus dicapai oleh setiap lembaga pendidikan adalah mampu mengajarkan peserta didiknya menjadi manusia yang

<sup>1</sup>Dosen Tetap Prodi Tadris IPS FITK UINSU Medan  
 email: henniendayani@uinsu.ac.id

bukan hanya sekedar memiliki sikap yang baik atau pengetahuan yang luas namun juga harus mampu berdiri di masyarakat untuk memecahkan persoalan-persoalan yang muncul di masyarakat agar masyarakat menjadi lebih baik. (Barr, Robert., 1978)

Pendidikan IPS yang menjadi kurikulum wajib baik di lembaga tingkat pendidikan dasar maupun lembaga pendidikan menengah hingga menjadi salah satu jurusan yang sering diminati oleh mahasiswa kehadirannya bukan hanya sekedar mentransmisikan pengetahuan kepada mahasiswa sebagaimana seperti pembelajaran IPS pertama kali yang diajarkan. Oleh sebab itu, setiap pendidik harus sadar bahwa visi pembelajaran IPS yang sebenarnya adalah menjadikan kegiatan belajar mengajar pendidikan IPS menjadi pembelajaran yang bersifat Powerfull. (Wahidmurni, 2017)

Kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran IPS akan bersifat powerfull manakala pembelajaran tersebut diajarkan dengan bermakna, materi yang diajarkan bersifat terpadu, materi dan kegiatan pembelajaran berisi nilai-nilai yang harus dikuasai oleh peserta didik, serta kegiatan pembelajaran tersebut menantang peserta didik sehingga menuntut peserta didik untuk terus bersikap aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Mengingat hal tersebut maka perlu kiranya bagi seorang pendidik untuk mengembangkan materi pembelajaran IPS yang bersifat nyata dan bermakna bagi peserta didik sehingga ketika kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik tidak hanya menjadi objek yang pasif dalam pembelajaran. Bertolak dari kenyataan ideal yang diharapkan tersebut namun Citra pendidikan IPS yang terjadi saat ini ialah pembelajaran atau materi yang diajarkan seringkali bersifat hafalan baik berupa teori maupun konsep. Hal ini tentu akan berdampak tidak baik kepada peserta didik karena akan menjadikan peserta didik kesulitan ketika menjadi anggota di masyarakat karena tidak memiliki keterampilan yang bisa menjadikannya aktif berpartisipasi dalam kegiatan di masyarakat. Oleh sebab itu, perlu kiranya paradigma pembelajaran IPS yang selama ini berkembang yaitu hanya mentransmisikan pengetahuan harus diganti dengan paradigma pembelajaran yang menjadikan peserta didik menjadi aktif dan memiliki keterampilan misalnya memecahkan masalah sosial di masyarakat.

Dalam praktik kegiatan pembelajaran berbasis masalah ini seorang pendidik membawa masalah sosial yang menjadi masalah bersama yang terjadi di lingkungan pendidik maupun mahasiswa ke dalam kelas untuk bersama-sama dengan mahasiswa memberikan pandangan guna menyelesaikan masalah tersebut dengan menggunakan langkah-langkah pembelajaran yang bersifat ilmiah. Dalam menyelesaikan masalah tersebut pendidik harus mengajarkan peserta didik untuk mampu menguasai kegiatan berpikir ilmiah sehingga masalah dipecahkan berdasarkan kerangka berpikir ilmiah dan peserta didik diajarkan melihat dunia secara global sehingga mewajibkan peserta didik untuk menguasai pengetahuan dan teknologi yang juga mendunia. (Amir, 2013)

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran berbasis masalah ini adalah mengubah cara pembelajaran yang bersifat tekstual dan hafalan yang selama ini sering digunakan oleh pendidik di dalam kelas menjadi pembelajaran yang Powerfull karena pembelajaran tersebut tidak lagi relevan dengan perkembangan zaman saat ini dikarenakan:

1. Ketidakmampuan mahasiswa untuk beradaptasi dengan perubahan-perubahan sosial yang terjadi di masyarakat yang begitu cepat.
2. Pembelajaran tersebut membuat mahasiswa tidak mampu memberikan solusi atau menjadi Agent of Change di masyarakat.
3. Ketidakmampuan mahasiswa untuk menjadi agen perubahan sosial di masyarakat sehingga pembelajaran harus diubah.
4. Ketidakepekaan mahasiswa terhadap isu-isu sosial kontemporer yang terjadi di masyarakat.
5. Ketidakepekaan mahasiswa terhadap kegiatan-kegiatan sosial yang seringkali dilaksanakan oleh masyarakat.
6. Terkikisnya nilai-nilai kearifan lokal yang harusnya dikuasai oleh mahasiswa karena adanya sikap ke barat-baratan dan budaya k-pop yang menjamur di kalangan mulai dari anak-anak, remaja dan orang dewasa.

7. Mahasiswa tidak siap untuk mengambil peran dari status yang diberikan kepadanya karena adanya ketakutan untuk menyelesaikan masalah sosial.

Bertolak dari permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk merancang dan mengembangkan suatu modul pembelajaran berbasis masalah guna meningkatkan keterampilan mahasiswa khususnya mahasiswa IPS PTK uinsu Medan dalam memecahkan masalah sosial. Dalam pengembangan modul tersebut peneliti akan mengembangkan materi atau bahan ajar yang memuat masalah-masalah sosial yang terdiri dari 13 masalah sosial yang pada umumnya masalah tersebut selalu terjadi di masyarakat.

Ada empat hal yang menjadi rumusan masalah yang akan dijawab dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana tahapan pengembangan modul PBM untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa IPS dalam menyelesaikan masalah sosial?
2. Bagaimana kevalidan modul PBM untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa IPS dalam menyelesaikan masalah sosial?
3. Bagaimana kepraktisan modul PBM untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa IPS dalam menyelesaikan masalah sosial?
4. Bagaimana keefektifan modul PBM untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa IPS dalam menyelesaikan masalah sosial?

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa modul pembelajaran berbasis masalah yang mampu meningkatkan keterampilan mahasiswa IPS dalam menyelesaikan masalah sosial dengan berisi 13 kajian masalah sosial. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Secara teoretik penelitian ini membantu mengembangkan pengetahuan karena berisi materi yang memuat masalah-masalah sosial yang dibahas dan dikaji secara mendalam.
2. Adapun manfaat yang praktis yang diperoleh oleh mahasiswa, dosen maupun perguruan tinggi di mana dengan adanya modul ini selain dapat dijadikan sebagai pedoman mengajar oleh dosen sehingga memudahkan mahasiswa dalam memahami masalah-masalah sosial sehingga perguruan tinggi menghasilkan mahasiswa yang mampu dan menyelesaikan masalah-masalah sosial.

### 1. Pengertian modul

Modul adalah bahan ajar yang bisa dipelajari sendiri oleh mahasiswa karena tujuannya disusun agar mahasiswa memiliki pengalaman belajar sesuai dengan rencana dan tujuan pembelajaran. Sebagai bahan ajar yang isinya sedikit dan khusus maka modul memuat sejumlah aktivitas yang disusun secara sistematis disesuaikan dengan materi yang ditetapkan untuk dipelajari dan dikuasai oleh mahasiswa dengan menggunakan media dan dilengkapi dengan evaluasi yang bisa dinilai sendiri oleh mahasiswa. (S.Sirate, S. F., & Ramadhana, 2017). Ada beberapa karakteristik yang dimiliki oleh suatu modul yaitu:

- a. Modul adalah bahan ajar yang bisa dipelajari secara mandiri.
- b. Materi modul dibahas secara keseluruhan sehingga peserta didik dapat memahami secara tuntas.
- c. Modul bersifat independen atau berdiri sendiri sehingga tidak tergantung pada media lainnya baik dalam proses belajar maupun proses pengerjaan tugas
- d. Modul yang baik harus mengikuti perkembangan zaman baik dari perkembangan ilmu pengetahuan maupun teknologi.
- e. Modul harus bersifat memudahkan sehingga menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. (Lasmiyati, & Harta, 2014)

Ada beberapa manfaat dengan adanya modul yaitu:

- a. Untuk mengatasi keterbatasan wilayah, keterbatasan sosial, keterbatasan ekonomi dan keterbatasan situasi masyarakat maka efektivitas pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan modul tanpa harus bertatap muka.
- b. Kebutuhan dan perkembangan pembelajaran yang diharapkan bisa dicapai dapat diselesaikan dengan adanya modul sehingga waktu belajar menjadi lebih efisien.
- c. Kompetensi yang belum dikuasai oleh siswa dapat diketahui dengan mudah dengan adanya modul sehingga untuk merencanakan kegiatan selanjutnya atau remedial bagi siswa sangat mudah dilakukan oleh guru. (S.Sirate, S. F., & Ramadhana, 2017)

Dalam menyusun modul ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan yaitu:

- a. Dalam menetapkan strategi dan media yang dipilih dalam melengkapi modul maka guru harus memperhatikan bagaimana karakteristik peserta didik serta konteks dan situasi tempat modul akan dipakai.
- b. Sebelum modul diperbanyak maka ada berapa hal yang perlu diperhatikan seperti tujuan belajar, kondisi belajar yang harus disiapkan, materi yang diajarkan, strategi yang dipilih serta komponen pendukung lainnya.
- c. Dalam menetapkan penilaian digunakan dalam model maka harus diperhatikan seluruh aspek yang dinilai yang memuat 3 Aspek penting yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Dalam mengembangkan modul ada berapa elemen mutu yang perlu diperhatikan seperti format, organisasi, daya tarik, bentuk dan ukuran huruf, ruang dan spasi kosong serta konsistensi. Dalam membuat modul ada berapa langkah yang perlu diperhatikan yaitu:

- a. Bahan yang disusun ditetapkan terlebih dahulu.
- b. Menetapkan apa saja tujuan yang harus dicapai oleh peserta didik setelah mempelajari modul.
- c. Menetapkan tujuan antara
- d. Membuat garis-garis besar materi  
Kelebihan modul
  - a. Memudahkan siswa untuk melakukan refleksi
  - b. Tujuan pembelajaran jadi lebih terarah
  - c. Motivasi belajar peserta didik menjadi lebih meningkat
  - d. Sifat modul yang fleksibel membantu memudahkan siswa
  - e. Modul dapat meningkatkan kerjasama diantara siswa dan menghindari adanya persaingan.
  - f. Pembelajaran dapat diulang setelah siswa menemukan kelemahannya. (Lasmiyati, & Harta, 2014)  
Kelemahan modul
    - a. Mengurangi adanya interaksi antara peserta didik dan pendidik
    - b. Pembelajaran menjadi rentan bersifat kaku dan membosankan
    - c. Peserta didik bisa menjadi kurang disiplin
    - d. Pembelajaran harus direncanakan terlebih dahulu
    - e. Biaya yang dikeluarkan untuk membuat modul tidak sedikit. (Morrison, G. R., Kemp, E. J., & Ross, 2004)

## 2. Pembelajaran berbasis masalah

Pembelajaran berbasis masalah adalah kegiatan belajar mengajar yang menjadikan masalah sebagai materi utama untuk dianalisis dipelajari serta cari tahu pemecahannya. Adapun teori yang melandasi pembelajaran berbasis masalah ini yaitu teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh John Dewey yang menganggap bahwa pengetahuan harus dibangun sendiri oleh setiap orang berdasarkan pada pengalamannya. (Riyanto, 2019). Ada beberapa karakteristik pembelajaran berbasis masalah yaitu:

- a. Starting poin dari kegiatan belajar adalah masalah.
- b. Masalah yang dibahas adalah masalah yang benar-benar terjadi.
- c. Memerlukan perspektif ganda dari masalah
- d. Masalah dapat menentang siswa
- e. Siswa jadi belajar mengarahkan diri sendiri
- f. Sumber belajar harus beragam untuk dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar
- g. Inti dari belajar adalah kolaboratif, komunikasi dan kooperatif.
- h. Pengembangan keterampilan inquiry dan memecahkan masalah memiliki tempat yang sama pentingnya dengan penguasaan pengetahuan guna mencari solusi dari suatu masalah.
- i. Keterbukaan dalam kegiatan belajar mengajar.
- j. Kegiatan belajar mengajar harus melakukan evaluasi dan review pengalaman siswa. (Rusman, 2017)

Ada beberapa tujuan dari pembelajaran berbasis masalah yaitu:

- a. Untuk mengembangkan keterampilan peserta didik baik dalam berpikir maupun dalam memecahkan masalah.
- b. Siswa belajar bagaimana peran orang dewasa yang autentik
- c. Menjadikan siswa mandiri dalam belajar. (Ngalimun, 2014)  
Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran berbasis masalah yaitu:
  - a. Masalah yang akan dibahas dan dikaji ditentukan sendiri oleh siswa.
  - b. Siswa meninjau masalah dari berbagai perspektif
  - c. Merumuskan hipotesis
  - d. Menguji hipotesis dengan menggunakan fakta dan data
  - e. Membuat kesimpulan
  - f. Merancang rekomendasi dari masalah yang telah diteliti. (Wahidmurni, 2017)  
Adapun kelebihan dari pembelajaran berbasis masalah yaitu:
    - a. Kegiatan belajar mengajar menjadi lebih bermakna
    - b. Peserta didik menjadi lebih kritis dan mandiri.
    - c. Siswa menjadi lebih tertantang untuk memecahkan masalah. (Hariyanto, 2014)  
Adapun kelemahan dari pembelajaran berbasis masalah yaitu:
      - a. Kesulitan memecahkan masalah jika peserta didik tidak memiliki ketertarikan atau minat yang tinggi terhadap masalah.
      - b. Memerlukan persiapan dan perencanaan yang matang terlebih dahulu.
      - c. Mudah terjadinya perbedaan konsep dalam memahami suatu masalah. (Rusydiyah, 2016)

### 3. Keterampilan menyelesaikan masalah sosial

Salah satu tujuan dari pembelajaran IPS adalah mengembangkan keterampilan sosial. Ada beberapa keterampilan sosial yang perlu dikuasai oleh mahasiswa yaitu:

- a. Keterampilan berkomunikasi
- b. Keterampilan partisipasi sosial
- c. Keterampilan memecahkan masalah sosial. (Sapriya, 2017)

Mahasiswa diharapkan mampu memecahkan masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Perubahan yang terjadi secara cepat akan memudahkan mahasiswa beradaptasi jika ia mampu menghadapi dan menyelesaikan masalah yang ada. Oleh sebab itu, sangat penting bagi setiap mahasiswa untuk menguasai keterampilan memecahkan masalah ini.

### 4. Masalah sosial

Masalah sosial adalah gejala-gejala yang tidak wajar yang terjadi di masyarakat yang terjadi karena adanya perubahan dan perkembangan di masyarakat sehingga dapat mengacaukan nilai-nilai norma-norma serta merugikan orang banyak. Ada Lima indikator dari masalah sosial yaitu:

- a. Ketidaksesuaian antara norma-norma sosial dengan kenyataan yang terjadi.
- b. Masalah sosial berasal dari sumber-sumber sosial.
- c. Adanya pihak-pihak yang kompeten yang menetapkan bahwa suatu masalah dipandang sebagai masalah sosial.
- d. Masalah sosial dapat bersifat manifest social problem dan latent social problem.
- e. Masalah sosial menjadi pusat perhatian dari masyarakat. (Soekanto, 1999)

Contoh-contoh masalah sosial seperti konflik sosial, kemiskinan, korupsi, minuman keras, judi, kekerasan, pembunuhan, bullying, narkoba, prostitusi, pornografi, penyimpangan seksual, pencemaran lingkungan.

### METODE

Metode yang digunakan dalam mengembangkan modul pembelajaran berbasis masalah ini yaitu research and development. Pada umumnya tujuan dari kegiatan penelitian ini ialah untuk mengembangkan suatu produk. Syaodih (2012:165). Model ini dikembangkan dengan menggunakan jenis 4-D dari Thiagarajan yang terdiri dari empat langkah yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. (Sukmadinata, 2009) Penelitian ini dilakukan di program studi Tadris IPS FITK UINSU Medan khususnya di semester IV kelas IPS-1. Waktu pelaksanaan penelitian ini dimulai dari 25 Maret 2024 sampai dengan 30 September 2024. Sampel dari penelitian ini terdiri dari mahasiswa Prodi dan IPS khususnya di IPS 2 yang terdiri

dari 22 orang mahasiswa. Tahapan penelitian ini terdiri dari tahapan pendefinisian (analisis awal akhir, analisis peserta didik, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran), tahap perancangan (penyusunan standar tes acuan patokan, pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awal), tahap pengembangan (validasi ahli, focus group discussion, uji coba lapangan), tahap penyebaran yang bertujuan untuk mensosialisasikan produk berupa modul pembelajaran berbasis masalah kepada mahasiswa pendidikan IPS yang berada di UINSU Medan.

Teknik pengumpulan data terdiri dari tiga yaitu lembar validasi ahli, angkat respon siswa, post test dan lambat observasi aktivitas siswa. Adapun untuk menganalisis data maka peneliti menggunakan analisis kevalidan model pembelajaran berbasis masalah, menganalisis kepraktisan modul, menganalisis keefektifan modul baik dari segi hasil belajar maupun keefektifan dari segi waktu.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil penelitian**

#### **1. Deskripsi hasil tahap pendefinisian**

##### **a. Analisis awal akhir**

Sebelum peneliti mengembangkan dan membuat modul PBM terlebih dahulu peneliti melakukan wawancara dengan mahasiswa untuk menanyakan banyak hal diantaranya kendala yang dihadapi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Menurut mahasiswa salah satu kesulitan dalam mengikuti materi perkuliahan di kelas ialah tidak adanya bahan ajar atau modul yang bisa dijadikan sebagai pegangan untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Jika pun ada buku di perpustakaan namun tidak semua materi yang dipelajari selama 1 semester ada di dalam satu buku. Oleh sebab itu, peneliti merasa tertarik untuk mengembangkan modul pembelajaran berbasis masalah guna membantu mahasiswa dalam memahami keseluruhan materi pembelajaran dan meningkatkan Keterampilan mahasiswa dalam menyelesaikan masalah sosial.

##### **b. Analisis peserta didik**

Berdasarkan hasil pengamatan yang pernah dilakukan di dalam kelas peneliti menemukan bahwa mahasiswa dan umumnya belum mampu menyelesaikan masalah sosial secara mendalam penyelesaian hanya dilakukan dengan menggunakan konsep dan teori yang ada sehingga pembahasan masih bersifat kaku. Hal ini terlihat pada saat mahasiswa melakukan diskusi dan tanggung jawab dengan teman lainnya di dalam kelas. Oleh sebab itu, peneliti merasa tertantang untuk membuat modul yang bisa meningkatkan keterampilan membaca atau masalah salah satunya model pembelajaran berbasis masalah.

##### **c. Analisis konsep**

Pada tahap ini peneliti menentukan beberapa materi yang akan dikaji dan dibahas secara mendalam guna meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menyelesaikan masalah sosial. Peneliti menetapkan 15 bab yang akan dikaji dalam pembelajaran berbasis masalah 2 bab berupa materi konsep dan 13 berupa masalah-masalah sosial yang dipilih seperti kemiskinan, bullying dan lain-lain.

##### **d. Analisis tugas**

Setelah melakukan tiga langkah di atas selanjutnya peneliti membuat tes hasil belajar dan soal-soal latihan yang penulis rumuskan setelah melakukan ketika analisis tersebut yaitu membuat soal-soal yang menjadi permasalahan yang sering dihadapi mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan dan diselesaikan menggunakan teori-teori yang telah dibahas secara mendalam dan modul pembelajaran berbasis masalah.

##### **e. Perumusan tujuan pembelajaran**

Terakhir peneliti juga merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam setiap kegiatan pembelajaran sehingga modul belajar berbasis masalah menjadi lebih terarah dan sistematis. Tujuan utama dari pembelajaran berbasis masalah ialah meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan masalah-masalah sosial serta mampu mempraktikkannya dalam kehidupan bermasyarakat.

#### **2. Deskripsi hasil tahap perancangan**

##### **a. Pemilihan format**

Adapun pemilihan format dalam penyusunan modal penulis menggunakan ukuran huruf dan seni Roman 12 PT dengan cara 1,5 spasi. Batas marking kiri 4 cm, kanan 3 cm, atas 3 cm dan bawah 3 cm. Model dicetak dengan ukuran kertas A4.

**b. Desain awal modul**

Desain awal mundur dapat dilihat pada gambar berikut ini.



**3. Deskripsi hasil tahap pengembangan**

**a. Penilaian para validator ahli**

Pada tahap ini peneliti melakukan validator dari ahli materi dan ahli media. Peneliti memilih dua orang validator materi dan 2 orang ahli media yang dinilai mampu dalam memberikan masukan dan penilaian terhadap modul peneliti. Berikut saran dan perbaikan dari para validator ahli dan validator ahli media.

Tabel 1 Masukan dan Saran Perbaikan dari Validator Ahli Materi dan Ahli Media

No	Nama validator	Bidang validator	Masukan/saran
1	Nuriza Dora, M.Hum	Ahli materi	a. Tambahkan teori terkait dengan pembelajaran berbasis masalah b. Tambahkan peristiwa atau kejadian-kejadian viral terkait dengan masalah sosial yang dibahas
2	Dr. Sakti Ritonga, M.Hum	Ahli materi	a. Tambahkan data-data terkait dengan masalah sosial b. Soal-soal evaluasi disetiap materi harus membuat soal-soal yang juga menjadi peristiwa yang viral di Indonesia untuk dianalisis mahasiswa
3	Toni Nasution, M.Pd	Ahli media	Tambahkan ilustrasi gambar disetiap materi masalah sosial
4	Ponidi M.Pd	Ahli media	Ukuran modul ajar dibuat lebih besar agar mudah dibaca mahasiswa

Selanjutnya peneliti melakukan perbaikan terhadap modul.

**b. Pelaksanaan focus group discussion**

Selanjutnya peneliti mengadakan focus group discussion yang bertujuan untuk menyebarkan modul dalam masyarakat luas. Peneliti mengundang salah satu narasumber yang ahli di bidangnya yaitu bapak Sahlan M.Pd yang merupakan dosen tetap pendidikan IPS di al-ittihadiah. Penelitian juga mengundang 6 orang dosen pendidikan dan pendidikan IPS yang ahli dalam pengembangan materi dan media pendidikan IPS serta 5 orang mahasiswa pendidikan IPS. Hasil dari kegiatan FGD menyimpulkan bahwa modul sudah siap untuk diuji cobakan ke lapangan sehingga selanjutnya peneliti mencetak dan menyebarkan modul tersebut.

**c. Uji coba lapangan terbatas**

Dalam uji coba lapangan peneliti membagikan modul kepada mahasiswa kemudian mahasiswa mempelajari modul pembelajaran berbasis masalah. Setelah itu peneliti memberikan angket respon kepada mahasiswa agar mahasiswa dapat menilai modul tersebut. Dari hasil

penilaian mahasiswa tersebut dapat disimpulkan bahwa modul sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS di mana minat siswa terhadap modul sebesar 75,77% sedangkan kelembagaan berhasil menggunakan modul sebesar 76,92% sehingga rata-rata persentase keturunan aspek 76,35%. Untuk lebih jelasnya kepraktisan yang terdapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2 Hasil Skor Angket Respon Mahasiswa

No	Kode siswa	Skor respon angket siswa	
		Aspek 1 (minat mahasiswa terhadap modul)	Aspek 2 (kegunaan belajar menggunakan modul)
1	A1	34	30
2	A2	34	28
3	A3	39	28
4	A4	36	31
5	A5	38	31
6	A6	35	29
7	A7	40	32
8	A8	36	27
9	A9	37	28
10	A10	34	27
11	A11	32	28
12	A12	30	29
13	A13	38	30
14	A14	35	29
15	A15	37	29
16	A16	34	26
17	A17	36	29
18	A18	36	29
19	A19	35	29
20	A20	37	30
21	A21	35	29
22	A22	40	32
	<b>Total skor</b>	788	640
	<b>Rata-rata skor tiap aspek</b>	<b>35.82</b>	<b>29.09</b>
	<b>Persentase rata-rata skor tiap aspek</b>	<b>75.77</b>	<b>76.92</b>
	<b>Rata-rata keseluruhan aspek</b>	<b>76.35</b>	

Setelah membagikan angka respon selanjutnya peneliti ingin menilai hasil belajar mahasiswa Setelah mempelajari modul pembelajaran berbasis masalah yang telah peneliti rancang. Sebanyak 20 soal dikerjakan oleh mahasiswa dari 22 orang mahasiswa 8 orang 11 orang dapat dinyatakan tuntas dengan hasil belajar sebesar 65-90. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3 Hasil Post-Tes Mahasiswa

No	Kode siswa	Skor	Nilai	Kriteria
1	A1	71	71	Tuntas
2	A2	71	71	Tuntas
3	A3	74	74	Tuntas
4	A4	72	72	Tuntas

5	A5	87	87	Tuntas
6	A6	85	85	Tuntas
7	A7	69	69	Tuntas
8	A8	50	50	Tidak Tuntas
9	A9	72	72	Tuntas
10	A10	92	92	Tuntas
11	A11	58	58	Tidak Tuntas
12	A12	73	73	Tuntas
13	A13	67	67	Tuntas
14	A14	62	62	Tidak Tuntas
15	A15	68	68	Tuntas
16	A16	63	63	Tidak Tuntas
17	A17	86	86	Tuntas
18	A18	76	76	Tuntas
19	A19	74	74	Tuntas
20	A20	90	90	Tuntas
21	A21	74	74	Tuntas
22	A22	72	72	Tuntas

Selanjutnya peneliti juga melakukan pengamatan terhadap aktivitas mahasiswa selama kegiatan berlangsung. Hasil pengamatan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5 Rata-Rata Persentase Waktu Ideal Aktifitas Mahasiswa

Siswa	Frekuensi Untuk Setiap Jenis Aktivitas				
	1	2	3	4	5
Mahasiswa-1	5	3	4	5	1
Mahasiswa -2	4	3	6	5	0
Mahasiswa -3	4	3	6	4	1
Mahasiswa -4	4	2	6	5	1
Mahasiswa -5	4	3	6	5	0
Mahasiswa -6	4	2	6	5	1
Mahasiswa -7	4	2	7	5	0
Mahasiswa -8	4	3	6	4	1
Mahasiswa -9	4	1	8	5	0
Mahasiswa -10	4	2	7	4	1
Mahasiswa -11	4	3	6	4	1
Mahasiswa -12	4	3	5	5	1
Mahasiswa -13	4	3	5	5	1
Mahasiswa -14	4	3	5	5	1
Mahasiswa -15	4	2	6	6	0
Mahasiswa -16	4	3	5	5	1
Mahasiswa -17	4	3	5	5	1
Mahasiswa -18	5	3	4	5	1
Mahasiswa -19	4	3	5	5	1
Mahasiswa -20	4	3	5	5	1

Mahasiswa -21	4	4	5	5	0
Mahasiswa -22	4	4	4	5	1
Jumlah	90	61	122	107	16
Rata-rata	4,09	2,77	5,55	4,86	0,73
Persentase	22,73	15,40	30,81	27,02	4,04
<b>Kriteria</b>	20 % <input type="checkbox"/> PWI <input type="checkbox"/> 30 %	10 % <input type="checkbox"/> PWI <input type="checkbox"/> 20 %	25 % <input type="checkbox"/> PWI <input type="checkbox"/> 35 %	25 % <input type="checkbox"/> PWI <input type="checkbox"/> 35 %	0 % <input type="checkbox"/> PWI <input type="checkbox"/> 5 %

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa persentase rata-rata waktu aktivitas mahasiswa didominasi oleh aktivitas 3, 4 dan 1. Sedangkan masih bisa melakukan aktivitas yang tidak relevan dengan pembelajaran hanya 4% saja.

**4. Deskripsi tahap penyebaran**

Setelah peneliti melaksanakan uji coba lapangan Maka selanjutnya peneliti melakukan penyebaran modul pembelajaran berbasis masalah kepada mahasiswa Prodi Tadris IPS UINSU Medan sebanyak 20 orang dan 5 orang dosen IPS. Hal ini bertujuan untuk lebih menyebarkan produk hasil penelitian.

**B. Pembahasan penelitian**

**1. Kevalidan model pembelajaran berbasis masalah**

Persentase hasil validasi ahli materi terhadap model pembelajaran berbasis Masalah dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Persentase Hasil Validasi Ahli Materi Pada Modul Pembelajaran Berbasis Masalah

	<b>Aspek kelayakan</b>	<b>Validator 1</b>	<b>Validator 2</b>
<b>1</b>	Kelayakan isi	88%	86%
<b>2</b>	Kelayakan penyajian	86%	86%
<b>3</b>	Kelayakan Bahasa	84%	84%
<b>Rata-rata skor tiap aspek</b>		86%	85%
<b>Rata-rata skor total tiap validator</b>		85%	

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa murid pembelajaran berbasis masalah memenuhi kriteria valid dengan persentase sebesar 85%. Persentase hasil validasi ahli media terhadap model pembelajaran berbasis Masalah dapat dilihat berikut ini.

Tabel 7 Persentase Hasil Validasi Ahli Media terhadap Modul Pembelajaran Berbasis Masalah

	<b>Aspek kelayakan</b>	<b>Validator 1</b>	<b>Validator 2</b>
<b>1</b>	Ukuran sampul	90%	90%
<b>2</b>	Desain sampul modul	87%	85%
<b>3</b>	Desain isi modul	88%	87%
<b>Rata-rata skor tiap aspek</b>		88%	87%
<b>Rata-rata skor total tiap validator</b>		87%	

Dari persentase di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bermasalah memenuhi kriteria valid dengan persentase sebesar 87% atau kriteria sangat valid.

**2. Kepraktisan modul PBM**

Untuk menguji kepraktisan model pembelajaran berbasis masalah setelah peneliti membagikan angka respon kepada 22 orang mahasiswa diperoleh presentasi skor berikut ini.

Tabel 8 Persentase skor angket respon mahasiswa

<b>No</b>	<b>Aspek penilaian</b>	<b>Persentase</b>
1	Minat siswa terhadap modul	75.77%

2	Kegunaan belajar menggunakan modul	76.92%
<b>Rata-rata persentase keseluruhan aspek</b>		76.35%

Dari presentasi di atas dapat disimpulkan bahwa modal memenuhi kriteria praktis sebesar 76,35%.

### 3. Keefektifan modUI PBM

Untuk menguji keefektifan modul pembelajaran berbasis masalah maka peneliti menguji dari dua hal yaitu hasil belajar mahasiswa dan aktivitas mahasiswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil post test Mahasiswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 9 Hasil postes mahasiswa

No	Kriteria ketuntasan	Banyak siswa	Persentase ketuntasan
1	Tuntas	18	81.82%
2	Tidak tuntas	4	18.18%

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa modul sangat efektif digunakan dalam pembelajaran mahasiswa Hal ini terbukti sebanyak 18 mahasiswa memenuhi kriteria tuntas atas sebesar 81,82%. Selain itu peneliti juga menilai efektivitas waktu dengan mengamati aktivitas kegiatan mahasiswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga diperoleh persentase efektivitas waktu yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 10 Persentase Efektifitas Waktu dalam Kegiatan PBM

No	Jenis aktifitas	Rata-rata	Persentase
1	Mendengar/memperhatikan penjelasan dosen	4,09	22,73 %
2	Membaca modul mahasiswa dan lembar kerja mahasiswa	2,77	15,40 %
3	Mencatat penjelasan dosen, mencatat dari buku atau dari teman, menyelesaikan masalah pada modul, merangkum pekerjaan kelompok.	5,55	30,81 %
4	Berdiskusi/bertanya antara mahasiswa dan temannya, dan antara mahasiswa dan dosen, menarik kesimpulan 30% dari WT suatu prosedur atau konsep	4,86	27,02 %
5	Melakukan sesuatu yang tidak relevan pembelajaran	0,73	4,04 %

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa modul dan m sangat efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran bermasalah di mana kegiatan mahasiswa pada pembelajaran berbasis masalah ini berlangsung lebih banyak mencatat dan menyelesaikan masalah mencapai hingga sebesar 30,8% sedangkan kegiatan yang tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran hanya 4% saja dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah efektif dari segi penggunaan waktu ditinjau dari aktivitas yang dilakukan oleh mahasiswa.

### SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka ada beberapa kesimpulan yaitu:

- Tahapan penelitian dilakukan dengan menggunakan jenis 4-D yang meliputi tahap mendefinisian tahap perancangan tahap pengembangan dan tahap penyebaran.
- Dari segi kevalidan modul memenuhi kriteria sangat valid baik dari segi materi maupun dari segi media. Persentase kovalitas modal dari segi materi sebesar 85%, sedangkan kepala dan modul dari segi media mencapai 87% dengan kriteria sangat valid.
- Kepraktisan menurut pembelajaran berbasis masalah juga dapat dikategorikan dengan kategori praktis dimana presentasi skor dari kedua aspek yaitu dari minat belajar dan kegunaan modul mencapai 76,35%.
- Modul pembelajaran berbasis masalah intelijembangkan juga praktis. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar mahasiswa mencapai 81% dan dan aktivitas penggunaan modul dari segi

waktu juga sangat efektif Hal ini dapat dilihat dari aktivitas yang dilakukan oleh mahasiswa selama kegiatan pembelajaran dalam kelas.

#### SARAN

Ada berapa saran yang perlu dijadikan masukan untuk perbaikan penelitian ini yaitu:

- a. Perlunya uji coba produk kepada khalayak yang lebih luas.
- b. Sasaran penyebaran produk hendaknya dilakukan di berbagai universitas.
- c. Pembuatan produk hanya terbatas pada aplikasi Word Oleh sebab itu perlu dikembangkan menggunakan aplikasi lainnya yang lebih menarik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. T. (2013). *Inovasi Pembelajaran Melalui Problem Based Learning*. Kencana Prenada Media Group.
- Barr, Robert., J. L. B. dan S. S. (1978). *Konsep Dasar Studi Sosial*. Sinar Baru.
- Hariyanto, W. dan. (2014). *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen*. Remaja Rosdakarya.
- Lasmiyati, & Harta, I. (2014). *Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP*. <http://dx.doi.org/10.21831/pg.v9i2.9077>
- Morrison, G. R., Kemp, E. J., & Ross, S. M. (2004). *Designing effective instruction*. Merrill.
- Ngalimun. (2014). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Paisol Burlian. (2016). *Patologi Sosial*. Bumi Aksara.
- Riyanto, Y. (2019). *Paradigma Baru Pembelajaran sebagai Referensi bagi Guru dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Kencana Prenada Media Group.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Rusydiyah, M. A. dan E. F. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif: dari Teori ke Praktik*. Rajawali Pers.
- S.Sirate, S. F., & Ramadhana, R. (2017). *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan Literasi*. <https://doi.org/10.24252/ip.v6i2.5763>
- Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS*. Remaja Rosdakarya.
- Soekanto, S. (1999). *Sosiologi Suatu Pengantar*. GrafindoPersada.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana.
- Wahidmurni. (2017). *Metodologi Pembelajaran IPS: Pengembangan Standar Proses di Sekolah/Madrasah*. Ar-Ruzz Media.
- Wina Sanjaya. (2005). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.