

KLUSTER PENELITIAN
PEMBINAAN/KAPASITAS

LAPORAN PENELITIAN



PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYELESAIKAN MASALAH SOSIAL MAHASISWA TADRIS IPS FITK UINSU MEDAN

**PENELITI:
HENNI ENDAYANI**

Dibiayai oleh Dana DIPA Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
Sesuai Surat Perjanjian tentang Pelaksanaan Bantuan Penelitian
Pembinaan / Kapasitas Tahun Anggaran 2024
Nomor: B.24/Un.11.R/L2.3/KS/0.2/03/2024 Tanggal 15 Maret 2024,
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara,
Kementerian Agama

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

1. a. Judul Penelitian : Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Memecahkan Masalah Sosial Mahasiswa Tadris IPS FIT UINSU Medan
- b. Kluster Penelitian : Pembinaan/Kapasitas
- c. Bidang Keilmuan : Pendidikan IPS
- d. Kategori : Mandiri
2. Ketua Peneliti : Henni Endayani
3. ID Peneliti : 20100803230748
4. Unit Kerja : Prodi Tadris IPS FITK UINSU
5. Tim Pelaksana :
 - a. Ketua : Henni Endayani
 - b. Anggota : -
 - c. Mahasiswa : -
6. Waktu Penelitian : 5 s/d 6 bulan Tahun 2024
7. Lokasi Penelitian : UINSU Medan
- d. Biaya Penelitian : Rp. 20.000.000 ,- (*dua puluh juta rupiah*)

Disahkan oleh Ketua
LP2M UINSU Medan

Dr. Nispul Khoiri, M.Ag
NIP.197204062007011047

Medan, 03 Oktober 2024
Peneliti


Henni Endayani
NIP. 199402152019032024

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Henni Endayani
Jabatan : Asisten Ahli/III b
Unit Kerja : Prodi Tadris IPS FITK UINSU Medan
Alamat : Jl. Gaperta Ujung Gang Swasembada No.
6 Kelurahan Tanjung Gusta Kecamatan
Medan Helvetia

dengan ini menyatakan bahwa:

1. Judul penelitian "PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYELESAIKAN MASALAH SOSIAL MAHASISWA TADRIS IPS FITK UINSU MEDAN" merupakan karya orisinal saya.
2. Jika di kemudian hari ditemukan fakta bahwa judul, hasil atau bagian dari laporan penelitian saya merupakan karya orang lain dan/atau plagiasi, maka saya akan bertanggung jawab untuk mengembalikan 100% dana hibah penelitian yang telah saya terima, dan siap mendapatkan sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 3 Oktober 2024
Yang Menyatakan,



HENNI ENDAYANI
NIP. 199402152019032024

ABSTRAK

Henni Endayani, 2024. **Pengembangan Modul PBM untuk Meningkatkan Keterampilan Menyelesaikan Masalah Sosial Bagi Mahasiswa Tadris IPS FITK UINSU Medan.**

Kata kunci: Pengembangan, Modul PBM, Keterampilan, Masalah Sosial.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tahap pengembangan modul PBM, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan modul PBM untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa IPS dalam menyelesaikan masalah sosial. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*Define, Design Development, dan Dissemination*). Produk yang dikembangkan adalah modul PBM. Uji coba produk dilaksanakan di prodi Tadris IPS kelas IPS-1 semester IV. Hasil penelitian ini antara lain: (1) Tahapan penelitian yang dilaksanakan sesuai dengan model pengembangan yang digunakan yaitu, dimulai dari tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan dan tahap penyebaran. (2) Modul PBM dikatakan sangat valid dari segi materi dengan hasil perolehan rata-rata skor total kedua validator adalah 85% dengan kriteria sangat valid. Dari aspek media, modul ini juga dikatakan sangat valid dilihat dari hasil validasi diperoleh rata-rata hasil skor validasi media dari kedua validator 87% dengan kriteria sangat valid. Dengan demikian, modul PBM sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran mahasiswa. (3) Modul PBM dikatakan sangat praktis untuk

digunakan sebagai bahan belajar mandiri. Hal ini terlihat dari hasil rata-rata skor respon mahasiswa terhadap modul sebesar 76% dengan kriteria praktis. (4) Modul PBM dikatakan efektif digunakan untuk belajar mandiri bagi mahasiswa. Hal ini terlihat dari hasil post-tes yang sudah mendapat ketuntasan sebesar 81% yang sudah mencapai ketuntasan klasikal. Modul juga efektif dari segi waktu yang ditinjau dari aktifitas yang dilakukan oleh mahasiswa selama kegiatan PBM di kelas.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat, karunia dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Shalawat berangkaikan salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah mengajarkan kepada kita semua akan pentingnya ilmu pengetahuan. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Modul PBM untuk Meningkatkan Keterampilan Menyelesaikan Masalah Sosial Mahasiswa Tadris IPS FITK UINSU Medan”.

Rasa terimakasih penulis sampaikan kepada LPM UINSU yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian ini, Dekan FITK UIN Sumatera Utara, yang selalu memberikan motivasi dan dukungan serta pemikiran positif terhadap karir dan pengembangan dosen-dosen muda untuk terus berkarya. Wakil Dekan I FITK UIN Sumatera Utara yang banyak memberikan stimulus berupa ide-ide luar biasa dalam melihat persoalan pendidikan dan pengembangan potensi diri setiap orang agar berkembang keterampilan dan pengetahuannya. Akhirnya, penulis berdoa kepada Allah SWT semoga modul ini bermanfaat dan kita semua mendapatkan karunia dan ridho-Nya, Aamiin.

Medan, 30 Juli 2024

Ketua Peneliti



Henni Endayani, M.Pd.
NIP. 199402152019032024

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	1
Surat Pernyataan Bebas Plagiasi	ii
Abstrak	iii
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vi
Daftar Tabel	vii
Daftar Gambar	viii
Daftar Lampiran	x
Bab I. Latar Belakang Masalah	1
A. Latar belakang masalah	1
B. Rumusan masalah	4
C. Tujuan pengembangan	4
D. Spesifikasi pengembangan	5
E. Manfaat pengembangan	5
F. Asumsi dan keterbatasan pengembangan	5
BAB II. Tinjauan Pustaka	7
A. Kajian teori	7
1. Hakikat modul	7
2. Konsep dasar pembelajaran berbasis masalah	17
3. Keterampilan menyelesaikan masalah sosial	27
4. Masalah sosial	28
B. Penelitian yang relevan	34
C. Kerangka berfikir	36
Bab III. Metodologi Penelitian	38
A. Jenis penelitian	38
B. Waktu dan tempat penelitian	38
C. Sampel penelitian	38
D. Model pengembangan modul ajar	39
E. Tahapan penelitian	39

F. Teknik pengumpulan data	43
G. Teknik analisis data	47
Bab IV. Hasil dan Pembahasan Penelitian	54
A. Hasil penelitian	54
1. Deskripsi hasil tahap pendefenisian	54
2. Deskripsi hasil tahap perancangan	56
3. Desripsi hasil tahap pengembangan	57
4. Deskripsi hasil tahap pnyebaran	71
B. Pembahasan penelitian	72
1. Kevalidan modul PBM	72
2. Kepraktisan modul PBM	75
3. Keefektifan modul PBM	77
Bab V. Kesimpulan dan Saran	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	85

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi lembar validasi ahli materi	43
Tabel 2. Kisi-kisi lembar validasi ahli materi	44
Tabel 3. Kisi-kisi angket respon siswa	46
Tabel 4. Kriteria kevalidan modul	48
Tabel 5. Kriteria kepraktisan modul	49
Tabel 6. Kriteria ketuntasan belajar mahasiswa	50
Tabel 7. PWI aktifitas mahasiswa	52
Tabel 8. Saran dan masukan validator	59
Tabel 9. Revisi saran dan masukan validator	60
Tabel 10. Hasil skor angket respon mahasiswa	65
Tabel 11. Hasil postes mahasiswa	67
Tabel 12. Rata-rata PWI aktifitas Mahasiswa	69
Tabel 13. Persentase hasil validasi ahli materi	72
Tabel 14. Persentase hasil validasi ahli media	74
Tabel 15. Persentase skor hasil respon mahasiswa	76
Tabel 16. Hasil postes mahasiswa	78
Tabel 17. Efektifitas PWI aktivitas mahasiswa	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Persentase hasil validasi ahli materi	73
Gambar 2. Persentase hasil validasi ahli media	75
Gambar 3. Persentase skor angket respon siswa	76
Gambar 4. Persentase ketuntasan belajar mahasiswa	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket validasi (ahli materi)	85
Lampiran 2. Angket validasi (ahli media)	90
Lampiran 3. Angket respon siswa.....	96
Lampiran 4. Soal Post test.....	102
Lampiran 5. Lembar observasi aktifitas siswa	110

BAB I

LATAR BELAKANG MASALAH

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses untuk mengubah manusia dari yang tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi cerdas dan tidak baik menjadi baik. Bloom menyebutkan bahwa tujuan pendidikan itu ada tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga aspek tersebut diperlukan oleh setiap orang yang ingin menjadi bagian anggota masyarakat dan membuat perubahan yang lebih baik di masyarakat. (Wina Sanjaya, 2005)

Salah satu aspek keterampilan yang diperlukan dalam berinteraksi di masyarakat dan berperan sesuai dengan statusnya ialah keterampilan sosial baik berkomunikasi maupun keterampilan memecahkan masalah sosial. Salah satu jenis keterampilan sosial ialah memecahkan masalah-masalah sosial. Pendidikan harus mampu mengubah peserta didiknya menjadi manusia yang bukan hanya pintar secara pengetahuan namun juga memiliki sikap dan mampu memecahkan masalah sosial di masyarakat. (Barr, Robert., 1978)

Saat ini pembelajaran IPS tidak hanya sekedar mentransmisikan pengetahuan kepada mahasiswa seperti diawal kemunculannya. Namun, Visi pendidikan IPS ialah menjadikan pembelajaran menjadi pembelajaran yang *powerfull*. Pembelajaran IPS akan menjadi *powerfull* ketika bermakna, terpadu, berbasis nilai, menantang dan menuntut keaktifan dari peserta didik. Oleh sebab itu, sebagai pendidik dalam bidang IPS maka perlu materi pembelajaran yang nyata

agar belajar bagi peserta didik bukan sesuai yang bersifat pasif dan tidak bermakna.(Wahidmurni, 2017)

Citra pendidikan IPS yang pada umumnya hanya bersifat hafalan membuat mahasiswa hanya sekedar menghafal teori dan konsep, namun mahasiswa akan kesulitan ketika menjadi anggota atau berperan di masyarakat. Akibatnya saat ini banyak mahasiswa yang ketika menghadapi masalah sosial yang ada tidak memiliki kemampuan untuk menyelesaikannya. Maka paradigma pembelajaran IPS yang hanya sekedar transmisi dan transfer pengetahuan harus diganti dengan pembelajaran yang menjadikan mahasiswa sebagai agen pembaharuan yang memiliki kemampuan memecakan masalah sosial di masyarakat.

Pendidik membawa masalah sosial yang terjadi sekitar lingkungan mahasiswa ke dalam kelas, kemudian secara bersama-sama menyelesaikan masalah tersebut dengan langkah-langkah kegiatan ilmiah. Mahasiswa dituntut untuk berfikir ilmiah dalam menyelesaikan masalah-masalah sosial yang ada, melihat dunia secara global sehingga harus menguasai pengetahuan dan teknologi yang juga bersifat global. (Amir, 2013)

Tujuan dari pembelajaran berbasis masalah ini ialah untuk mengubah cara pembelajaran tekstual yang selama ini digunakan, dimana pembelajaran ini tidak lagi relevan digunakan dalam pembelajaran IPS saat ini karena:

1. Mahasiswa tidak mampu menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan sosial yang terjadi begitu cepat di masyarakat.

2. Mahasiswa belum mampu memberikan solusi terkait dengan masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat.
3. Mahasiswa belum mampu sepenuhnya menjadi agen perubahan sosial di masyarakat.
4. Banyak mahasiswa yang kurang peka sehingga tidak mau terlibat dalam berbagai kegiatan sosial yang bermanfaat bagi umat.
5. Terkikisnya nilai-nilai kearifan lokal sebagai akibat budaya kebarat-baratan yang mendunia dan budaya k-pop yang menjamur di kalangan mahasiswa.
6. Ketidaksiapan mahasiswa memainkan peran akibat status yang diberikan kepada karena takut berhadapan dengan masalah sosial.

Bertolak dari masalah di atas, modul pembelajaran berbasis masalah ini dirancang dan dibuat agar mahasiswa siap mengambil peran di masa depan dan lingkungan sosial karena sudah dibekali dengan keterampilan memecahkan masalah sosial. Modul pembelajaran berbasis masalah ini akan memuat materi masalah masalah sosial yang menjadi isu kontemporer yang pada dasarnya dibagi menjadi tiga aspek yaitu disorganisasi sosial (broken home, kriminal, white colour crime, dll), konflik (perang, konflik agama, dan lain-lain) dan penyimpangan sosial (LGBT, homoseksual, gay, pedofil, dll) yang semuanya itu selalu ada di masyarakat yang menjadikan masyarakat tidak harmonis dan selaras.

Bertitik tolak dari masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Modul PBM Untuk Meningkatkan

Keterampilan Menyelesaikan Masalah Sosial Mahasiswa Tadris IPS FITK UINSU Medan Medan”.

B. RUMUSAN MASALAH

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini ialah:

1. Bagaimana tahapan pengembangan modul Pembelajaran Berbasis Masalah untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa IPS dalam menyelesaikan masalah sosial?
2. Bagaimana kevalidan modul pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa IPS dalam menyelesaikan masalah sosial?
3. Bagaimana kepraktisan modul pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa IPS dalam menyelesaikan masalah sosial?
4. Bagaimana keefektifan modul pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa IPS dalam menyelesaikan masalah sosial?

C. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui tahapan pengembangan modul Pembelajaran Berbasis Masalah guna meningkatkan keterampilan mahasiswa IPS dalam menyelesaikan masalah sosial.
2. Untuk mengetahui kevalidan modul pembelajaran berbasis masalah guna meningkatkan keterampilan mahasiswa IPS dalam menyelesaikan masalah sosial.
3. Untuk mengetahui kepraktisan modul pembelajaran berbasis masalah guna meningkatkan keterampilan mahasiswa IPS dalam menyelesaikan masalah sosial.

4. Untuk mengetahui keefektifan modul pembelajaran berbasis masalah guna meningkatkan keterampilan mahasiswa IPS dalam menyelesaikan masalah sosial.

D. Spesifikasi Pengembangan

Penelitian pengembangan bertujuan menghasilkan produl berupa modul Pembelajaran Berbasis Masalah untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa IPS dalam menyelesaikan masalah sosial. Modul ini akan berisi materi lengkap yang membahas masalah-masalah sosial yang ada di masyarakat untuk melatih mahasiswa mampu memberikan solusi dari permasalahan jika dikemudian hari ia menjalankan tugas mnejadi guru dan orang dewasa yang aktif di masyarakat.

E. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat teoritik

Penelitian ini dapat membantu pengembangan pengetahuan terkait dengan materi yang mengkaji tentang pembelajaran berbasis masalah dan masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi mahasiswa penelitian ini dapat digunakan untuk memudahkan mahasiswa dalam menguasai keterampilan menyelesaikan masalah sosial.
- b. Bagi dosen penelitian ini dapat digunakan sebagai panduan dalam menerapkan pembelajaran berbasis masalah sosial.
- c. Bagi perguruan tinggi modul ini dapat digunakan sebagai modul dasar agar semua mahasiswa memiliki keterampilan dalam menyelesaikan masalah sosial.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan modul pembelajaran berbasis masalah ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan, antara lain:

1. Modul yang dikembangkan sebatas pada tiga belas permasalahan sosial saja. Modul diasumsikan dapat membantu untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa IPS dalam menyelesaikan masalah sosial.
2. Para ahli yang melakukan validasi modul diasumsikan memiliki kemampuan yang sama terkait dengan modul pembelajaran berbasis masalah hal ini ditinjau dari latar belakang pendidikan yang sama.
3. Penelitian ini menggunakan *Research & Development* (R & D) dengan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan, Semmel, and Semmel. Penelitian ini terdiri dari 4 tahapan, yaitu tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan, dan tahap penyebaran. Mengingat terbatasnya waktu dan biaya, pada tahap penyebaran akan dilaksanakan hanya di satu kelas saja.

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Modul

a. Pengertian Modul

Modul adalah sumber belajar yang bisa dipelajari secara mandiri karena disusun menjadi seperangkat pengalaman belajar sesuai dengan rencana dan tujuan pembelajaran. Modul juga sebagai bahan ajar yang isinya relatif sedikit dan khusus serta disusun guna mencapai tujuan pembelajaran karena di dalam modul terdapat sejumlah aktivitas yang disusun secara sistematis sesuai dengan materi yang telah ditetapkan menggunakan media serta evaluasi yang bisa dinilai sendiri.

Sebagai produk yang dihasilkan dari suatu rencana yang disusun sesuai dengan Kurikulum adalah satuan belajar terkecil dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk bisa belajar secara mandiri pada saat tertentu sehingga siswa memahami kompetensi yang menjadi tujuan dari pembelajaran. Dengan kata lain modul adalah suatu program pembelajaran terkecil yang siswa dapat mempelajari materi tersebut secara mandiri.

Modul adalah suatu produk yang berisikan sejumlah materi untuk dipelajari yang mengacu pada fungsi suatu pendidikan. Penyusunan materi yang terdapat di modul sesuai dengan penyusunan materi belajar yang pada umumnya terdiri dari *squencing* yang mengarah pada penyusunan materi sesuai dengan urutan penyajian dan *synthesizing* yang mengarah pada suatu cara memberikan pengetahuan kepada siswa untuk

memahami kaitan antara berbagai fakta, konsep, prinsip dan prosedur yang terdapat dalam modul.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa modul adalah produk sumber belajar atau bahan ajar yang bisa mendukung peserta didik untuk mampu belajar secara mandiri tanpa tergantung pada pengajar atau pendidik hal ini akan memungkinkan peserta didik untuk bisa mengembangkan diri tanpa kehadiran guru atau dosen yang pada umumnya hadir di dalam kelas untuk memberikan penjelasan. (S.Sirate, S. F., & Ramadhana, 2017)

b. Karakteristik modul

Ada beberapa ciri-ciri yang harus terdapat pada suatu modul sehingga dapat dikategorikan sebagai modul yang baik dan menarik antara lain:

1) *Self instructional*

Dengan adanya modul yang dijadikan sebagai bahan dan sumber belajar maka peserta didik bisa belajar sendiri tanpa adanya guru yang mendampingi. Oleh sebab itu ada beberapa unsur yang harus dimiliki oleh suatu modul sehingga dapat dipelajari secara mandiri yaitu:

- a) Merumuskan tujuan pembelajaran secara jelas
- b) Menyusun materi secara jelas dan rinci
- c) Menyediakan berbagai macam contoh dan ilustrasi yang mendukung pemahaman materi
- d) membuat soal-soal latihan untuk dijawab oleh peserta didik
- e) Dalam Modul permasalahan yang disajikan bersifat kontekstual
- f) Membuat rangkuman materi di setiap akhir pembahasan

- g) Membuat evaluasi berupa Instrumen penilaian
- h) Membuat umpan balik jika peserta didik selesai menilai dengan instrumen penilaian yang disediakan
- i) Membuat informasi rujukan terkait dengan materi yang dipelajari

2) *Self contained*

Modul harus mencakup keseluruhan materi belajar dari satu materi atau bagian kompetensi sehingga memungkinkan peserta didik untuk bisa memahami materi secara keseluruhan dan tuntas

3) *Stand alone*

Pada dasarnya modul adalah produk belajar yang bisa berdiri sendiri artinya modul tidak tergantung pada media lainnya oleh sebab itu penggunaan mode harus bersamaan dengan media lain dalam proses belajar maupun pada proses pengerjaan tugas.

4) *Adaptif*

Modul dapat dikatakan baik jika bersifat kekinian atau adaptif dengan kata lain mampu menyesuaikan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang hingga saat ini.

5) *User friendly*

Modul bersifat memudahkan peserta didik dalam menggunakannya sehingga bersahabat dengan peserta didik karena mempunyai bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti. (Lasmiyati, & Harta, 2014)

c. Manfaat modul

Ashfahni menjelaskan bahwa modul memiliki beberapa manfaat diantaranya memudahkan peserta didik untuk belajar karena bisa dipelajari dan dipahami tanpa harus

ada guru. Dirjen PTPTN mengemukakan manfaat modul yaitu:

- 1) Meningkatkan efektivitas pembelajaran sehingga peserta didik bisa belajar tanpa harus bertatap muka secara langsung dengan guru karena keterbatasan geografis, keterbatasan sosial, ekonomi dan situasi masyarakat.
 - 2) Dengan adanya modul maka waktu belajar lebih efisien karena disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan belajar yang diharapkan dari kompetensi pembelajaran
 - 3) Dengan adanya modul maka kelemahan siswa atau kompetensi yang belum dikuasai oleh siswa dapat diketahui dengan jelas sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan oleh modul, dengan demikian guru akan dapat memutuskan tindakan selanjutnya guna memperbaiki cara belajar atau melakukan remedial.
- (S.Sirate, S. F., & Ramadhana, 2017)

d. Prinsip pengembangan modul

Untuk mengembangkan modul maka pembuat modul harus memperhatikan berbagai prinsip dalam pembuatannya. Yang paling utama modal harus dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan kondisi. Materi akan disusun dalam satu modul harus diketahui terlebih dahulu sehingga membuat modul dapat mengetahui berapa modul yang diperlukan, sasaran pembuatan modul, sumber daya yang diperlukan dalam pembuatan modul, dan pertimbangan lainnya.

Desain modul yang dikembangkan harus sesuai dengan data dan informasi objektif yang telah diperoleh berdasarkan analisis kebutuhan dan kondisi sebelumnya. Misalnya bentuk

struktur dan komponen modul yang seperti apa yang bisa memenuhi kebutuhan dan kondisi yang ada. Berdasarkan kondisi telah dikembangkan maka disusunlah modul permodul yang dibutuhkan.

Dalam penyusunan model Maka terdapat tiga tahapan pokok yang harus diperhatikan yaitu:

- 1) Menetapkan strategi dan media pembelajaran yang sesuai. Dalam menetapkan strategi dan media ini maka ada beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti karakteristik dari kompetensi yang akan dipelajari ciri-ciri atau karakteristik peserta didik, bagaimana karakteristik konteks dan situasi tempat modul digunakan.
- 2) Membuat fisik modul dan memproduksinya. Dalam tahapan ini ada berapa komponen isi modul yang perlu diperhatikan yaitu tujuan belajar, kondisi belajar hal yang harus dipenuhi oleh peserta didik, materi yang akan dipelajari, bentuk-bentuk kegiatan belajar dan komponen pendukung lainnya.
- 3) Membuat dan mengembangkan evaluasi pembelajaran. Dalam penilaian ini perlu diperhatikan agar seluruh aspek yang perlu dinilai baik dari segi pengetahuan keterampilan sikap harus dinilai dan disesuaikan dengan kriteria tertentu yang telah ditetapkan.

e. Elemen mutu modul

Agar modul yang dikembangkan menjadi modul yang efektif sesuai dengan fungsi dan perannya dalam pembelajaran maka dalam pengembangan modul harus memperhatikan Beberapa elemen berikut yang terdiri dari: format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, spasi kosong dan konsistensi.

1) Format

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan terkait dengan format pengembangan modul yaitu:

- a) Menggunakan format kolom baik tunggal maupun multi secara proporsional. Penggunaan kolom tunggal atau multi harus sesuai dengan bentuk dan ukuran kertas yang digunakan sedangkan jika menggunakan kolom multi maka jarak dan Perbandingan antar kolom harus proporsional.
- b) Menggunakan format kertas baik vertikal maupun horizontal yang tepat dan memperhatikan tata letak serta format pengetikan.
- c) Menggunakan tanda-tanda atau simbol-simbol yang mudah dimengerti sehingga menekankan pada hal-hal yang dianggap penting. Adapun tanda yang dimaksud dapat berupa gambar cetak tebal cetak miring dan lainnya.

2) Organisasi

- a) Menampilkan peta atau bagan yang bisa menggambarkan materi secara keseluruhan yang dibahas dalam suatu modul.
- b) Guna memudahkan peserta didik memahami pembelajaran maka organisasi materi harus disusun secara sistematis dan berurut.
- c) Untuk memudahkan peserta didik dalam memahami informasi maka naskah gambar dan ilustrasi harus disusun sedemikian rupa.
- d) Guna memudahkan peserta didik untuk memahami materi maka harus disusun sedemikian rupa organisasi antar bank antar unit antar paragraf dengan dan

susunan dan alur yang bisa memudahkan untuk dipahami.

- e) Agar materi mudah diikuti oleh siswa maka mode harus dikembangkan dengan menggunakan organisasi yang berjudul dan uraian yang mudah.

3) Daya tarik

Agar modul memiliki daya tarik maka harus memperhatikan hal-hal berikut:

- a) Cover depan harus bisa dikomunikasikan dengan warna gambar dan bentuk serta ukuran huruf yang serasi
- b) Isi modul harus dapat membangkitkan minat dengan rangsangan berupa gambar ilustrasi pencetakan Huruf tebal miring dan warna
- c) Tugas dan latihan harus dikemas sedemikian rupa sehingga menarik bagi siswa

4) Bentuk dan ukuran huruf

Ada beberapa persyaratan bentuk dan ukuran huruf yang terdapat pada modul yaitu:

- a) Agar mudah dibaca harus menggunakan bentuk dan ukuran huruf yang mudah sesuai dengan karakteristik peserta didik
- b) Antara judul dan isi naskah harus menggunakan perbandingan huruf yang proporsional
- c) Untuk menghindari kesulitan dalam membaca maka harus menghindari penggunaan huruf kapital untuk seluruh teks

5) Ruang atau spasi kosong

- a) Untuk menambah kontras dan penampilan modal maka gunakan spasi atau ruang kosong tanpa naskah atau

gambar Hal ini dapat berfungsi untuk menambah catatan penting dan berikan kesempatan jeda kepada peserta didik.

- b) Penempatan ruang kosong dapat dilakukan di beberapa tempat antara lain:
 - c) Ruang sekitar judul bab dan sub bab
 - d) Batas tepi yang luas memaksa perhatian peserta didik untuk masuk ke tengah-tengah halaman
 - e) Semakin lebar kolomnya maka akan semakin luas spasi diantaranya
 - f) Menggunakan huruf kapital di setiap pergantian paragraph
 - g) Pergantian antar bab atau bagian
 - h) Menggunakan bentuk dan huruf secara konsisten dari halaman ke halaman.
 - i) Menggunakan jarak spasi yang konsisten.
 - j) Menggunakan tata letak pengetikan yang konsisten
- 6) Konsistensi atau taat asas

Semua elemen yang terdapat pada modul harus terkait dengan format penulisan organisasi bentuk huruf maupun ruang kosong harus konsisten.

f. Langkah-langkah pembuatan modul

Dalam pengembangan modul ada berapa langkah yang perlu diperhatikan diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Menetapkan kerangka bahan yang disusun
- 2) Menetapkan tujuan pembelajaran akhir yang harus dicapai oleh peserta didik setelah mempelajari suatu materi tertentu
- 3) Membuat tujuan antara yaitu kemampuan spesifik yang dapat menunjang proses pencapaian tujuan akhir

- 4) Menetapkan sistem atau skema metode dan perangkat evaluasi yang digunakan Setelah mempelajari modul
- 5) Membuat garis-garis besar atau outline substansi atau materi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Jika sudah ada RPP maka dapat diatur pada langkah berikut ini:

- 1) Materi yang dipelajari oleh siswa dalam Modul berupa konsep prinsip fakta dan generalisasi serta lainnya yang dapat mendukung proses pencapaian tujuan akhir dari pembelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik
- 2) Evaluasi baik berupa tugas soal dan praktik latihan yang dikerjakan oleh siswa harus dibuat secara menyeluruh
- 3) Evaluasi yang dijadikan sebagai penilaian guna mengukur kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik Setelah mempelajari modul
- 4) Kunci jawaban dari soal latihan dan tugas
- 5) Format kerangka modul

Dalam mengembangkan modul hendaknya membuat modul menggunakan struktur dan kerangka yang sederhana sehingga dapat disesuaikan dengan lengan kebutuhan dan kondisi yang ada. Berikut beberapa kerangka dan format modul yang disusun antara lain:

- a) Halaman sampul
- b) Halaman francis
- c) Kata pengantar
- d) Daftar isi
- e) Peta kedudukan modul
- f) Glosarium

g. Kelebihan modul

Menurut Lasmiyati dan Harta ada beberapa kelebihan dari modul yang digunakan sebagai sumber dan media dalam pembelajaran di antara lain:

- 1) Dengan belajar menggunakan modul maka siswa akan bisa melakukan refleksi sehingga ia dapat memahami kekurangannya dan bisa segera memperbaikinya
- 2) Model membuat tujuan pembelajaran menjadi lebih terarah karena mencantumkan dengan jelas apa yang menjadi tujuan dari pembelajaran sehingga siswa dapat mengetahui
- 3) Meningkatkan motivasi belajar siswa karena modul menarik dan mudah dipelajari serta disesuaikan dengan kebutuhan siswa
- 4) Sifat modul yang fleksibel memudahkan siswa untuk mempelajarinya karena disesuaikan dengan cara dan kecepatan belajar siswa
- 5) Dengan adanya modul maka persaingan diantara siswa dapat dihindari dan meningkatkan kerjasama diantara siswa
- 6) Siswa dapat mengulang pelajaran karena mempunyai banyak waktu untuk menemukan kelemahannya sendiri.(Lasmiyati, & Harta, 2014)

h. Kelemahan modul

Marisson menjelaskan bahwa terdapat beberapa kelemahan modul antara lain:

- 1) Berkurangnya interaksi yang terjadi di antara siswa sehingga dibutuhkan suatu jadwal pertemuan untuk melakukan diskusi secara berkelompok
- 2) Pembelajaran menjadi kaku dan membosankan karena modul menggunakan pendekatan tunggal

- 3) Peserta didik menjadi kurang disiplin karena belajar secara mandiri menyebabkan peserta didik mudah untuk menunda mengerjakan tugas
- 4) Harus dilakukan dengan perencanaan yang matang sehingga memerlukan kerjasama tim dukungan fasilitas media dan sumber lainnya yang mendukung
- 5) Dibandingkan dengan metode pembelajaran ceramah tentu pembuatan model membutuhkan biaya yang lebih banyak dan persiapan materi yang matang.(Morrison, G. R., Kemp, E. J., & Ross, 2004)

2. Pembelajaran Berbasis Masalah

a. Pengertian pembelajaran berbasis masalah

Menurut John Dewey, pembelajaran berbasis masalah ialah interaksi antara stimulus dan respon. Lingkungan akan memberikan masalah, kemudian sistem saraf otak akan berupaya untuk meneliti, menyelidiki, menilai, menganalisis dan berupaya untuk memecahkan masalah tersebut. Adanya pengalaman yang didapatkan oleh siswa dari lingkungan akan menjadi bahan dan pengetahuan siswa, yang kemudian pengetahuan tersebut dapat digunakan siswa sebagai pedoman dan strategi dalam menghadapi masalah tersebut.

Menurut Arends, pembelajaran berbasis masalah menjadikan masalah sebagai bahan untuk dianalisis dan dipelajari sehingga siswa sendiri yang membangun pengetahuannya, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berfikir tingkat tinggi, sehingga terbangun sikap mandiri dan percaya diri pada diri siswa. Menurut Arends, pembelajaran berbasis masalah ini sama dengan pembelajaran berbasis

proyek, pembelajaran berdasarkan pengalaman, autentik dan berfikir tentang kehidupan.

Menurut Borrows dan Kelson, pembelajaran berbasis masalah ialah suatu proses dalam pembelajaran yang menuntut siswa untuk berpikir kritis guna memecahkan masalah. Pembelajaran ini menuntut siswa untuk mandiri dan mampu bekerjasama dalam tim.

Menurut Dutc, pembelajaran berbasis masalah ialah suatu model pembelajaran yang menempatkan siswa pada tantangan untuk belajar, siswa aktif untuk belajar dalam kelompok guna mencari solusi dari permasalahan sosial yang terjadi. Dengan pembelajaran seperti disebutkan di atas, maka siswa akan aktif berpikir kritis dan analitis serta menggunakan segala sumber daya yang ada untuk belajar dan menganalisis.

Menurut Finkle dan Torp, pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang menyajikan masalah nyata kepada siswa, untuk dilakukan analisis, dan menguji hipotesis sementara, serta menginformasikan solusi atas permasalahan tersebut. (Riyanto, 2019)

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah suatu model pembelajaran yang mengajak siswa berfikir kritis memecahkan suatu masalah nyata atau masalah sosial yang terjadi di kehidupan sehari-hari, sehingga siswa mampu mandiri membangun pengetahuannya sendiri dengan melakukan langkah-langkah penelitian ilmiah untuk menguji hipotesis atas jawaban yang menjadi solusi permasalahan. Metode ini mengajarkan siswa untuk belajar dan berfikir tingkat tinggi yaitu kritis dan kreatif. Oleh sebab itu, agar kegiatan pembelajaran ini efektif dilaksanakan di dalam kelas, maka

suasana kelas yang harus dijaga dan diterapkan yaitu: suasana kondusif, terbuka, negosiasi, demokratis, suasana nyaman dan menyenangkan agar siswa dapat berpikir optimal.

b. Teori yang melandasi pembelajaran berbasis masalah

Pembelajaran berbasis masalah terinspirasi dari teori konstruktivisme. Tokoh utama teori ini ialah John Dewey. Karakteristik manusia yang diharapkan menurut teori konstruktivisme adalah manusia yang peka, mandiri, memiliki tanggung jawab dalam setiap keputusan yang dibuatnya, mengembangkan segenap potensi dengan proses belajar yang dilakukan terus menerus dan mampu melaksanakan kolaborasi dalam memecahkan masalah sosial.

Untuk mewujudkan manusia ideal tersebut maka langkah pertama yang perlu diketahui ialah bagaimana manusia belajar dan bagaimana cara mengajarnya. Menurut teori konstruktivisme pengetahuan bukan hanya kumpulan fakta, konsep atau generalisasi yang bisa dipindahkan dari satu pikiran ke pikiran yang lain, namun pengetahuan adalah proses konstruksi kognitif terhadap objek, pengalaman dan lingkungan. Ide, konsep dan pengetahuan yang disampaikan oleh siswa akan diinterpretasikan sendiri oleh siswa sesuai dengan pengalaman dan pengetahuannya sendiri.

c. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran berbasis masalah memiliki ciri-ciri seperti pembelajaran dimulai dengan pemberian masalah, biasanya masalah memiliki konteks dengan dunia nyata, siswa secara berkelompok merumuskan masalah dan mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan mereka, mempelajari mencari sendiri materi yang terkait dengan masalah dan melaporkan solusi dari masalah.

Sementara pendidik lebih banyak memfasilitasi ketimbang memberikan kuliah. Ia merancang sebuah skenario masalah, memberikan *clue* indikasi-indikasi tentang sumber bacaan tambahan dan berbagai arahan dan saran yang diperlukan saat siswa menjalankan proses.

Karakteristik pembelajaran berbasis masalah sebagai berikut:

- 1) Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar.
- 2) Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur.
- 3) Permasalahan membutuhkan perspektif ganda.
- 4) Permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
- 5) Belajar pengarah diri menjadi hal yang utama.
- 6) Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam pembelajaran berbasis masalah.
- 7) Belajar adalah kolaboratif, komunikasi dan kooperatif.
- 8) Pengembangan keterampilan inkuiri dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
- 9) Keterbukaan proses dalam pembelajaran berbasis masalah meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar.

- 10) Pembelajaran melibatkan evaluasi dan *review* pengalaman siswa dan proses belajar.(Rusman, 2017)

d. Tujuan Pembelajaran Berbasis Masalah

Ciri-ciri utama pembelajaran berdasarkan masalah adalah suatu pengajuan pertanyaan atau masalah, memusatkan keterkaitan antardisiplin. Penyelidikan autentik, kerjasama dan menghasilkan karya dan peragaan. Pembelajaran berdasarkan masalah tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa. Berdasarkan karakter tersebut, pembelajaran berdasarkan masalah memiliki tujuan:

1) Membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah

Berbagai ide telah digunakan untuk memberikan cara seseorang berpikir, tetapi apa sebenarnya yang disebut dengan berpikir itu? Secara sederhana berpikir didefinisikan sebagai proses yang melibatkan operasi mental seperti penalaran. Berpikir juga diartikan sebagai kemampuan untuk menganalisis, mengkritik dan mencapai kesimpulan berdasar pada inferensi atau pertimbangan yang seksama.

Pembelajaran berbasis masalah memberikan dorongan kepada peserta didik untuk tidak hanya sekedar berpikir sesuai yang bersifat konkrit, tetapi lebih dari itu berpikir terhadap ide-ide yang abstrak dan kompleks. Pembelajaran berbasis masalah melatih peserta didik untuk memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Hakikat kekompakan dan konteks dari keterampilan berpikir tingkat tinggi tidak dapat diajarkan menggunakan pendekatan yang dirancang untuk mengajarkan ide dan

keterampilan yang lebih konkret, tetapi hanya dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah oleh peserta didik sendiri.

2) Belajar peranan orang dewasa yang autentik

Menurut Resnick, bahwa model pembelajaran berdasarkan masalah amat penting untuk menjembatani masalah antara pembelajaran di sekolah formal dengan aktivitas mental yang lebih praktis yang dijumpai di luar sekolah. Berdasarkan pendapat Resnick tersebut, maka pembelajaran berbasis masalah memiliki implikasi:

- 1) Mendorong kerja sama dalam menyelesaikan tugas.
- 2) Memiliki elemen-elemen belajar magang, hal ini mendorong pengamatan dan dialog dengan orang lain, sehingga secara bertahap siswa dapat memahami peran orang yang diamati atau yang diajak dialog (ilmuan, guru, dokter dan sebagainya).
- 3) Melibatkan siswa dalam penyelidikan pilihan sendiri, sehingga memungkinkan mereka menginterpretasikan dan menjelaskan fenomena dunia nyata dan membangun pemahaman terhadap fenomena tersebut secara mandiri.

3) Menjadi pembelajar yang mandiri

Pembelajaran berbasis masalah membantu siswa menjadi pembelajaran yang mandiri dan otonom. Bimbingan guru yang secara berulang-ulang mendorong dan mengarahkan mereka untuk mengajukan pertanyaan, mencari penyelesaian terhadap masalah nyata oleh mereka sendiri. Siswa belajar untuk menyelesaikan tugas-tugas itu secara mandiri dalam hidupnya kelak.

Pembelajaran dengan model masalah dimulai oleh adanya masalah dapat dimunculkan oleh siswa atau guru, kemudian siswa memperdalam pengetahuannya tentang apa yang mereka telah ketahui dan apa yang telah mereka perlu ketahui untuk memecahkan masalah tersebut. Siswa dapat memilih masalah yang dianggap menarik untuk dipecahkan sehingga mereka terdorong berperan aktif dalam belajar.

Masalah yang dijadikan sebagai fokus pembelajaran dapat diselesaikan siswa melalui kerja kelompok sehingga dapat memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang beragam pada siswa seperti kerjasama dan interaksi dalam kelompok, di samping pengalaman belajar yang berhubungan dengan pemecahan masalah seperti membuat hipotesis, merancang percobaan, melakukan penyelidikan, mengumpulkan data, menginterpretasikan data, membuat kesimpulan, mempresentasikan, berdiskusi dan membuat laporan.

Keadaan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat memberikan pengalaman yang kaya kepada siswa. Dengan kata lain, penggunaan pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari sehingga diharapkan mereka dapat menerapkannya dalam kondisi nyata pada kehidupan sehari-hari.(Trianto, 2010)

e. Manfaat Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran berbasis masalah tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa. Pembelajaran berbasis masalah dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir,

pemecahan masalah dan keterampilan intelektual; belajar berbagai peran orang dewasa melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata atau simulasi dan menjadi pembelajar yang otonom dan mandiri.

Menurut Sudjana manfaat khusus yang diperoleh dari metode Dewey adalah metode pemecahan masalah. Tugas guru adalah membantu para siswa merumuskan tugas-tugas dan bukan menyajikan tugas-tugas pelajaran. Objek pelajaran tidak dipelajari dari buku tetapi dari masalah yang ada di sekitarnya.

Di dalam pembelajaran berbasis masalah guru bukanlah tempat untuk mencari jawaban atas masalah yang diberikan. Mereka hanya bertindak sebagai fasilitator dan mentor di dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran berbasis masalah memberikan peluang kepada siswa untuk:

- 1) Menguji dan mencoba sesuatu.
- 2) Mengungkap apa yang dibutuhkan dalam belajar.
- 3) Mengembangkan keterampilan untuk mencapai kinerja terbaik dalam kerja kelompok.
- 4) Memperbaiki keterampilan berkomunikasi.
- 5) Menyatakan dan mempertahankan pendapat berdasarkan bukti yang diperoleh melalui kajian yang dilakukan.
- 6) Menjadi lebih fleksibel dalam mengolah informasi.
- 7) Mendapatkan keterampilan praktis yang dibutuhkan setelah menyelesaikan pendidikan.

Bila berbagai persyaratan, aturan main dan keterampilan pendiri dan pembelajar dipenuhi, pembelajaran berbasis masalah punya berbagai potensi

manfaat. Pembelajaran berbasis masalah yang jelas ujung-ujungnya kita mampu membuat pembelajar kita tersebut berdayakan seperti yang pernah dikatakan oleh Edward dan Bono, pendidikan bukanlah tujuan kita. Pendidikan harus mempersiapkan pembelajaran untuk hidup.

Jika anda setuju dengan anggapan ini maka dengan pembelajaran berbasis masalah kita punya peluang untuk membangun kecakapan hidup pelajar, pembelajar terbiasa mengatur dirinya sendiri, berpikir metakognitif (*reflective* dengan pikiran dan tindakannya), berkomunikasi dan berbagai kecakapan terkait.

Smith, yang khusus meneliti berbagai dimensi manfaat di atas menemukan bahwa pembelajar akan: Meningkatkan kecakapan pemecahan masalahnya, lebih mudah mengingat meningkatkan pemahamannya, meningkatkan pengetahuannya yang relevan dengan dunia praktik, mendorong mereka penuh pemikiran, membangun kemampuan kepemimpinan. dan kerjasama, kecakapan belajar dan motivasi pembelajar.(Ngalimun, 2014)

f. **Langkah-langkah dalam Pembelajaran Berbasis Masalah**

Menurut John Dewey ada beberapa langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah, yaitu:

- 1) Peserta didik menentukan masalah apa yang akan dipecahkan atau merumuskan masalah
- 2) Peserta didik meninjau masalah dari berbagai perspektif atau menganalisis masalah
- 3) Merumuskan berbagai kemungkinan yang bisa digunakan untuk memecahkan masalah atau membuat hipotesis

- 4) Mencari data dan fakta dari berbagai sumber guna memecahkan masalah dan menguji hipotesis
- 5) Membuat kesimpulan setelah menguji data sehingga dapat disimpulkan apakah hipotesis diterima atau ditolak
- 6) Membuat rekomendasi pemecahan masalah hasil pengujian hipotesis dan menarik kesimpulan.(Wahidmurni, 2017)

g. Keunggulan

Ada beberapa kelebihan dari pembelajaran berbasis masalah, yaitu:

- 1) Proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, hal ini dikarenakan pada proses pembelajaran siswa tidak hanya sekedar mengingat dan menghafal konsep, namun sudah sampai ke tahap aplikasi konsep, maka pembelajaran akan menjadi bermakna dan berarti bagi peserta didik manakala ia dapat menerapkan konsep tersebut dalam situasi yang dialaminya atau dikenyataan.
- 2) Pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, bekerja secara mandiri dan bersama dengan kelompok untuk memecahkan masalah yang dihadapi.
- 3) Pembelajaran berbasis masalah lebih menantang sehingga meningkatkan minat peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran memecahkan suatu permasalahan.

Pembelajaran berbasis masalah dapat melatih siswa untuk terbiasa dan mampu menghadapi permasalahan kehidupan.(Hariyanto, 2014)

h. Kelemahan

Namun di balik kelebihanannya tersebut, pembelajaran berbasis masalah memiliki kelemahan, yaitu:

- 1) Jika peserta didik tidak memiliki minat terhadap masalah yang didiskusikan maka akan sulit untuk memecahkan masalah tersebut.
- 2) Keberhasilan pembelajaran berbasis masalah harus direncanakan dan disiapkan alat serta bahannya terlebih dahulu.
- 3) Terjadinya perbedaan konsep dalam memahami masalah juga menjadi tantangan bagi guru agar lebih memahami cara berpikir peserta didik.(Rusydiah, 2016)

3. Keterampilan Menyelesaikan Masalah Sosial

Salah satu tujuan dari pembelajaran IPS ialah mengembangkan keterampilan sosial mahasiswa. Sapriya dalam bukunya yang berjudul “Pendidikan IPS” menjelaskan bahwa tiga hal yang harus dikuasai oleh mahasiswa IPS dalam keterampilan sosial yaitu:

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

Jika di awal munculnya IPS hanya sebagai Transmisi kewarganegaraan, kemudia lambat-laun bergeser dimana mahasiswa IPS diharapkan dapat menjadi agen perubahan sosial, oleh sebab itu, seorang pengajar baik guru maupun dosen pendidikan IPS harus mampu melaksanakan pembelajaran pendidikan IPS secara transformasi sosial.(Barr, Robert., 1978).

Sebelum ikut dalam kegiatan sosial di masyarakat, maka seorang mahasiswa IPS harus menguasai keterampilan berkomunikasi yang baik, baik komunikasi verbal maupun komunikasi nonverbal. Dengan kemampuan berbahasa yang

baik maka mahasiswa akan mampu menyampaikan ide, pikiran dan gagasan-gagasan yang bermanfaat untuk membangun masyarakat baik dalam kegiatan pengabdian masyarakat, kuliah kerja nyata maupun kegiatan sosial lainnya di masyarakat sebagai bagian dari masyarakat.

Kemampuan berkomunikasi ini juga harus dilengkapi dengan keterampilan dalam partisipasi sosial, artinya bukan hanya memberikan gagasan saja tugas seorang mahasiswa, namun juga ikut serta turun ke lapangan melaksanakan berbagai aktifitas sosial untuk kemajuan masyarakat. Oleh sebab itu, seorang mahasiswa yang memiliki kepekaan sosial yang tinggi akan menumbuhkan perilaku sosial untuk senantiasa aktif dalam kegiatan sosial yang dilaksanakan oleh masyarakat.

Selain mampu berkomunikasi dengan baik, aktif dalam kegiatan sosial, mahasiswa diharapkan juga mampu menjadi problem solver, yaitu memecahkan masalah sosial di masyarakat. Pada hakikatnya tidak ada masyarakat tanpa masalah karena masalah hadir dari perubahan sosial, dan setiap masyarakat akan mengalami perubahan sosial baik cepat atau lambat, besar atau kecil, positif atau negatif. Maka seorang mahasiswa hendaknya memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah-masalah yang timbul di masyarakat agar masyarakat tetap stabil dan tidak terjadi kekacauan yang berkepanjangan.

4. Masalah Sosial

a. Pengertian Masalah Sosial

Ilmu sosial menelaah semua gejala sosial yang terjadinya di masyarakat seperti norma sosial, kelompok sosial, lapisan masyarakat, lembaga sosial, perubahan sosial,

kebudayaan dan perwujudannya. Kondisi yang terjadi di masyarakat tidak semua gejala sosial tersebut normal dan wajar sebagaimana yang dikehendaki masyarakat, ada kalanya proses sosial yang berlangsung tidak normal dan tidak wajar. Hal ini disebabkan tidak berfungsinya unsur-unsur sosial yang ada di masyarakat, sehingga terjadi kekecewaan dan penderitaan. Inilah yang dinamakan dengan masalah sosial. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa masalah sosial ialah terjadinya gejala dan proses sosial yang tidak dikehendaki sehingga mengakibatkan penderitaan atau masalah.(Soekanto, 1999)

Kita harus membedakan antara masalah sosial dengan problema-problema masyarakat. Suatu masalah disebut sebagai masalah sosial karena berkaitan dengan nilai-nilai sosial dan lembaga-lembaga sosial, dimana terjadinya masalah menjadi penyebab tidak harmonisnya hubungan masyarakat. Oleh sebab itu, suatu masalah bersifat sosial karena berkaitan dengan hubungan antarmanusia dan di dalam kerangka bagian-bagian kebudayaan yang bersifat normatif.

Ukuran suatu gejala dan proses sosial dikatakan menjadi masalah sosial berbeda antara satu masyarakat dengan masyarakat lainnya. Misalnya masalah gelandangan atau pengamen, di kota-kota besar seperti Kota Medan masalah gelandangan adalah masalah sosial yang dihadapi oleh masyarakatnya. Berbeda dengan suatu desa yang menganggap bahawa gelandangan bukanlah suatu hal yang perlu dipermasalahkan. Masalah sosial bukan hanya terkait dengan pelanggaran norma sosial, namun juga ada masalah sosial sosial yang terjadinya karena kacaunya susunan suatu

masyarakat seperti masalah penduduk, pengangguran, dan disorganisasi sosial seperti keluarga.

Terdapat pengertian berbeda antara “masalah masyarakat dengan masalah sosial”. Masalah masyarakat ialah analisis tentang berbagai hal gejala kehidupan masyarakat, sedangkan yang dimaksud dengan masalah sosial ialah menelaah gejala-gejala yang tidak wajar yang terjadi di masyarakat dengan maksud untuk memperbaiki atau menghilangkan hal yang tidak wajar atau abnormal tersebut. Hakikatnya masalah sosial dihasilkan dari proses perkembangan masyarakat.

b. Indikator Masalah sosial

Ada 5 indikator suatu gejala sosial dapat dinyatakan sebagai masalah sosial, indikator tersebut yaitu:

1) Ketidaksesuaian antara norma-norma sosial dengan kenyataan yang terjadi dan tindakan-tindakan sosial yang dilakukan.

Suatu gejala sosial dapat dinyatakan sebagai masalah sosial apabila terjadi ketimpangan yang mencolok antara norma-norma dan nilai-nilai dengan kenyataan yang terjadi di masyarakat, sehingga yang terjadi adalah hal yang tidak diinginkan oleh masyarakat. Kepincangan tersebut memiliki tingkatan perbedaan, yang juga menjadi penyebab berbedanya masalah-masalah sosial, selain karena berkaitan dengan nilai-nilai sosial masyarakat juga berhubungan erat dengan unsur waktu. Seiring dengan perubahan masa maka pandangan masyarakat terhadap kepincangan yang menjadi masalah sosial juga memiliki perbedaan dari masa ke masa.

2) Masalah sosial berasal dari sumber-sumber sosial

Secara sempit masalah sosial bersumber dari munculnya persoalan-persoalan dari kondisi atau proses-proses sosial. Ukurannya berdasarkan kalimat di atas berarti masalah sosial harus bersifat sosial, bukan saja wujud dari masalah sosial saja yang bersifat sosial tetapi juga pada sumbernya. Oleh sebab itu, berdasarkan pendapat di atas maka segala kejadian yang tidak bersumber dari sosial atau perbuatan manusia bukanlah masalah sosial. Misalnya kejadian sosial karena gempa, angin, topan, api, dan lain-lain tidak disebut sebagai masalah sosial.

Ukuran di atas tentu tidak memuaskan karena banyaknya masalah yang terjadi bukan semata disebabkan oleh perbuatan manusia, seperti kemiskinan yang terjadi di suatu masyarakat karena gagal panen, karena gejala alam yang tidak menguntungkan. Maka menurut pakar sosiolog ukuran yang tepat bahwa masalah sosial adalah masalah akibat dari gejala sosial maupun gejala yang bukan sosial.

3) Adanya pihak-pihak yang menetapkan bahwa suatu kepincangan tersebut ialah masalah sosial atau tidak masalah sosial

Dalam masyarakat adalah hal yang lumrah jika pemimpin mengambil kebijakan, karena akan kesulitan jika setiap warga masyarakat harus menentukan nilai-nilai sosial, tentu saja hal ini akan menyulitkan dan penelitian bisa gagal. Oleh sebab itu, dalam hal ini para sosiolog harus memiliki hipotesis sendiri untuk diuji coba pada kenyataan-kenyataan yang ada, karena pada dasarnya sikap masyarakat itu sendirilah yang menentukan apakah suatu gejala merupakan masalah sosial atau tidak.

4) Masalah sosial bersifat *manifest social problems* dan *latenst social problems*

Manifest social problems adalah masalah sosial yang terjadi sebagai akibat terjadinya kepincangan-kepincangan dalam masyarakat karena ketidaksesuaian nilai dan norma masyarakat. Sedangkan *latens social problems* menyangkut hal-hal yang berlawanan dengan nilai-nilai masyarakat namun tidak diakui demikian halnya.

5) Perhatian masyarakat dan masalah sosial

Terkait dengan perhatian masyarakat dan masalah sosial yang perlu ditekankan bahwa suatu kejadian yang merupakan masalah sosial belum tentu mendapat perhatian penuh dari masyarakat, dan sebaliknya suatu masalah yang bukan masalah sosial bisa mendapat sorotan penuh masyarakat. Oleh sebab itu, seorang sosiolog harus mampu objektif dan netral tidak semata-mata terpaut pada perhatian masyarakat karena dapat membuat penelitiannya tidak objektif. (Soekanto, 1999)

c. Contoh Masalah-masalah sosial

- 1) **Konflik sosial** ialah pertikaian antara kelompok yang ada di masyarakat disebabkan perbedaan sumber daya seperti kepentingan, ekonomi, kekuasaan sehingga menyebabkan pertikaian.
- 2) **Kemiskinan** ialah keadaan seseorang atau kelompok yang kurang mampu memenuhi kebutuhan hidupnya seperti sandang, pangan, perumahan, pendidikan dan layanan kesehatan sehingga kehidupan berada di bawah standar kesejahteraan.
- 3) **Korupsi** adalah tindakan menyalahgunakan kekuasaan yang dipercayakan kepadanya untuk mendapatkan

keuntungan pribadi seperti memperkaya diri sendiri sehingga merugikan negara.

- 4) **Minuman keras** adalah segala jenis minuman yang bisa membuat orang yang meminumnya menjadi mabuk seperti obat-obat terlarang.
- 5) **Judi** adalah permainan yang menggunakan uang untuk dijadikan sebagai taruhan permainan tersebut. Dengan demikian berjudi berarti mempertaruhkan sejumlah uang atau benda berharga lainnya dalam permainan menebak berdasarkan pada hal kebetulan.
- 6) **Kekerasan** adalah perilaku individu kepada individu atau kelompok lainnya sehingga dapat mengakibatkan timbulnya rasa sakit baik secara fisik maupun secara psikis perilaku tersebut dapat berupa penghancuran atau kerusakan yang sangat keras dan lain-lain.
- 7) **Pembunuhan** adalah suatu tindakan yang menyebabkan hilangnya nyawa orang lain.
- 8) **Bullying** adalah perilaku yang menyakiti orang lain dengan niat untuk bersenang-senang yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga korban mengalami penderitaan baik secara fisik maupun secara psikis. *Bullying* ini pada umumnya dilakukan oleh individu atau kelompok yang merasa dirinya hebat dan kuat dan menganggap korban sebagai orang yang lemah.
- 9) **Narkoba** adalah sebutan zat yang masuk ke dalam tubuh manusia baik dengan cara dikonsumsi, dihirup, dihisap ataupun ditelan sehingga dapat menyebabkan kecanduan dan narkoba ini mempengaruhi susunan saraf otak sehingga menyebabkan organ tubuh menjadi bekerja lebih cepat dan jika tidak dikonsumsi maka organ tubuh menjadi

bekerja tidak beraturan sehingga orang memakai narkoba akan kecanduan.

- 10) **Prostitusi** adalah persembahan antara laki-laki dengan perempuan secara tidak sah dengan imbalan untuk mendapatkan uang atau barang berharga lainnya.
- 11) **Pornografi** adalah segala gambar sketsa ilustrasi foto tulisan suara bunyi gambar bergerak animasi kartun percakapan gerak tubuh dan bentuk pesan media lainnya baik melalui komunikasi maupun pertunjukan di depan umum yang terdapat unsur pencabulan atau eksploitasi seksual di dalamnya yang melanggar nilai dan norma di masyarakat.
- 12) **Penyimpangan seksual** adalah perbuatan yang dilakukan oleh seseorang individu guna memperoleh kenikmatan seksual dengan cara yang tidak normal.
- 13) **Pencemaran lingkungan** adalah segala komponen berbahaya nunggu racun yang bisa membuat kerusakan lingkungan sebagai akibat dari aktivitas manusia.(Paisol Burlian, 2016)

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang diadakan oleh Dewi Rosnanda, dkk (2017) berjudul “pengembangan modul pembelajaran berbasis masalah pada materi litosfer untuk meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa SMP”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa (a) terdapat tiga karakteristik modul IPA berbasis masalah yang bertujuan meningkatkan keterampilan berpikir kritis, pertama langkah pembelajaran di modul disesuaikan dengan langkah pembelajaran berbasis masalah; kedua pada setiap langkah pembelajaran memuat

keterampilan berfikir kritis; ketiga dalam modul terdapat soal guna memberikan tes berfikir kritis; (b) kualitas modul memiliki skor rata-rata 90.16% sehingga dapat dikategorikan sangat baik, artinya untuk menunjang pembelajaran maka dapat digunakan bahan ajar berupa modul tersebut; (c) dengan menggunakan modul IPA berbasis masalah maka terdapat peningkatan keterampilan berpikir siswa, hal ini dapat dilihat dari nilai N-gain dengan cara melakukan uji coba skala sebesar 0,69 maka kategori ini dinamakan sedang dengan signifikan 0,000. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa dengan menggunakan modul IPA berbasis Masalah.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ihwan Zulkarnaen (2015) berjudul “kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan komunikasi matematika siswa”. Dari hasil penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa secara multivariate model pembelajaran kooperatif memiliki pengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan komunikasi matematika. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif STAD dengan tipe TPS terdapat perbedaan antara matrik kemampuan pemecahan masalah matematika dan kemampuan komunikasi matematika. Jika secara univariat dapat disimpulkan bahwa (a) penggunaan model pembelajaran tipe STAD dan TPS tidak terdapat perbedaan siswa dalam memecahkan masalah matematika. Hal ini juga berarti model pembelajaran kooperatif berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah; (b)

penggunaan model pembelajaran tipe STAD dengan TPS memiliki perbedaan dalam memberikan pengaruh pada kemampuan komunikasi matematika siswa. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa kemampuan komunikasi matematika memiliki pengaruh model pembelajaran kooperatif.

3. Kerangka Berpikir

Pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang dimulai dengan masalah sosial yang terjadi di kehidupan nyata kita. Maka langkah awal agar mahasiswa mampu memahami masalah sosial dan mempraktikkannya dengan menggunakan langkah-langkah PBM maka mahasiswa terlebih dahulu harus memahami apa itu masalah sosial dan indikator dari suatu masalah sosial sehingga masalah tersebut dapat dikatakan sebagai masalah sosial. Setelah mahasiswa memahami konsep dasar masalah sosial maka selanjutnya mahasiswa memahami konsep dasar pembelajaran berbasis masalah mulai dari teori konstruktivisme sebagai teori yang melandasi pembelajaran berbasis masalah, langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah untuk dipelajari mahasiswa dan dipraktekkan oleh mahasiswa sebagai calon guru dan juga keunggulan dan kelemahan PBM agar mampu memberikan solusi terbaik dalam mempraktikkannya.

Oleh sebab itu, modul pembelajaran berbasis masalah ini dirancang agar mahasiswa mampu mengambil peran di masa depan dan lingkungan sosial karena sudah dibekali dengan keterampilan memecahkan masalah sosial. Modul pembelajaran berbasis masalah ini akan memuat materi masalah masalah sosial yang menjadi isu kontemporer yang pada dasarnya dibagi menjadi tiga aspek yaitu disorganisasi

sosial (broken home, kriminal, white colour crime, dll), konflik (perang, konflik agama, dan lain-lain) dan penyimpangan sosial (LGBT, homoseksual, gay, pedofil, dll) yang semuanya itu selalu ada di masyarakat yang menjadikan masyarakat tidak harmonis dan selaras.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Desain penelitian yang digunakan untuk mengembangkan modul pembelajaran PBM guna meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menyelesaikan masalah sosial ialah pengembangan. Para ahli menyebut penelitian ini sebagai R&D (*Research and Development*). Pada umumnya, penggunaan metode penelitian ini untuk mengembangkan suatu produk. Syaodih (2012:165) menjelaskan definisi penelitian pengembangan ini sebagai suatu tindakan atau proses menggunakan langkah-langkah tertentu untuk mengembangkan suatu produk baik yang belum ada sebelumnya maupun yang sudah ada guna disempurnakan dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. (Sukmadinata, 2009) Menurut Thiagarajan ada empat langkah yang harus ditempuh jika menggunakan R&D ini, yaitu:

- a. Pendefinisian
- b. Perencanaan
- c. Pengembangan
- d. dan penyebaran.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Perguruan Tinggi khususnya Program Studi Tadris IPS FITK UINSU Medan, khususnya semester IV di kelas IPS 2. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini yaitu 25 Maret 2024 sampai dengan 30 Maret 2024.

C. Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian ini ialah mahasiswa prodi tadaris IPS FITK UINSU Medan yang terdiri dari 22 orang.

D. Model Pengembangan Modul Ajar

Dalam pengembangan modul pembelajaran berbasis masalah ini peneliti menggunakan model 4-D Thiagarajan, Semmel, dan Semmel yang dalam pengembangannya menggunakan 4 tahap yaitu:

1. Tahap pendefinisian (*define*)
2. Tahap perancangan (*design*)
3. Tahap pengembangan (*develop*)
4. Tahap penyebaran (*disseminate*)

E. Tahapan Penelitian

Secara rinci tahapan penelitian model 4-D Thiagarajan, Semmel, dan Semmel ini akan dideskripsi berikut ini:

1. Tahap pendefinisian (*define*)

Pada tahap awal ini atau disebut dengan pendefinisian yang peneliti lakukan adalah menetapkan dan mengklarifikasi kebutuhan dengan melakukan analisis terkait tujuan dan materi yang akan dikembangkan dalam modul pembelajaran berbasis masalah. Oleh sebab itu dalam tahapan ini ada empat langkah yang harus perlu dilakukan yaitu:

- a. Analisis awal akhir

Pada tahap awal akhir ini peneliti akan menentukan Apa saja masalah yang dialami mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran berbasis masalah sehingga peneliti mendapatkan gambaran mengenai fakta dan cara untuk menyelesaikan permasalahan tersebut sehingga akan menjadi acuan peneliti untuk membuat

modul pembelajaran berbasis masalah yang akan dikembangkan.

b. Analisis peserta didik

Pada tahap ini peneliti akan menganalisis Bagaimana karakteristik mahasiswa yang akan diberikan modul pembelajaran berbasis masalah ini seperti Tingkat kemampuan berpikir keterampilan individu keterampilan sosial sehingga fakta tersebut menjadi acuan bagi peneliti dalam menyusun modul pembelajaran berbasis masalah.

c. Analisis konsep atau materi

Dalam menganalisis konsep dan materi peneliti akan melakukan identifikasi terkait konsep-konsep utama yang akan diajarkan untuk disusun di dalam Modul secara sistematis. Adapun materi yang akan dibahas dalam modul pembelajaran berbasis masalah ini meliputi konsep dasar pembelajaran berbasis masalah dan masalah-masalah sosial.

d. Perumusan tujuan pembelajaran

Dalam merumuskan tujuan pembelajaran maka peneliti akan menyesuaikan dengan tujuan akhir yang diharapkan dari mahasiswa dan hal ini juga akan menjadi dasar untuk menyusun evaluasi dan merancang modul yang akan dikembangkan.

2. Tahap perancangan (*design*)

Pada tahap kedua peneliti akan merancang atau menyusun modul ajar pembelajaran berbasis masalah yang meliputi 4 tahapan yaitu:

a. Penyusunan standar tes acuan patokan

Penyusunan ini didasarkan pada tujuan pembelajaran dan analisis peserta didik yang telah peneliti

dapatkan melalui fakta kemudian dibuat rangkaian soal guna mengukur atau mengevaluasi kemampuan yang dimiliki oleh mahasiswa.

b. Pemilihan media

Tahap kedua peneliti akan memilih media sesuai dengan tujuan pembelajaran Hal ini bertujuan untuk mengoptimalkan proses modul pembelajaran berbasis masalah yang akan digunakan di dalam kelas oleh mahasiswa.

c. Pemilihan format

Dalam tahapan ketiga ini peneliti akan memilih format Untuk rancangan isi pemilihan strategi dan sumber bacaan semaksimal mungkin peneliti akan memilih format yang menarik dan mempermudah mahasiswa dalam memahami modul.

d. Rancangan awal

Rancangan awal adalah rancangan bahan ajar dan instrumen yang dibuat sebelum dilaksanakannya penelitian atau mempraktekkan penggunaan modul di dalam kelas. Kegiatan ini meliputi beberapa kegiatan pembelajaran yang disusun secara sistematis misalnya wawancara praktek belajar mengajar dan membaca teks.

3. Tahap pengembangan (*develop*)

Pada tahap ketiga ini peneliti akan berupaya memperoleh hasil berupa produk pengembangan tahapan ini terdiri dari tiga langkah yaitu:

a. Validasi ahli atau praktisi

Validasi ahli adalah Kegiatan menilai yang dilakukan oleh para ahli atau praktisi terkait dengan modul baik berupa format bahasa isi materi maupun media

sehingga menjadi umpan balik bagi peneliti untuk memperbaiki modul pembelajaran berbasis masalah ini.

Dalam penelitian pengembang modul pembelajaran berbasis masalah ini peneliti melakukan dua jenis validasi yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Validator materi yang peneliti pilih adalah dosen pendidikan IPS yang ahli di bidang di bidangnya yang akan Berikan penilaian terhadap kesesuaian isi modul baik kurikulum maupun materi. Sedangkan validator ahli media adalah dosen yang memiliki kemampuan mumpuni dalam bidang pembuatan media pembelajaran dan akan menilai tampilan keseluruhan dari modul yang dikembangkan.

Kedua jenis validasi tersebut akan dinilai oleh dua orang ahli. Hasil penilaian akan peneliti jadikan sebagai bahan masukan untuk memperbaiki modul sehingga menghasilkan modul yang valid.

b. *Fokus grup discussion* (FGD)

Pada kegiatan ini peneliti akan mengundang beberapa orang dosen IPS agar pelaksanaan kegiatan ini dapat disebarluaskan maka terlebih dahulu dibahas melalui diskusi grup discussion sehingga masukan dan saran yang telah diterima dari para ahli yang diundang dalam diskusi akan dapat membantu peneliti untuk lebih memperbaiki modul sebelum dicetak dan disebarluaskan.

c. Uji coba lapangan

Selanjutnya peneliti akan melakukan uji coba lapangan bertujuan untuk mendapatkan masukan baik berupa respon reaksi komentar saran kritik dari mahasiswa Sebagai pengguna modul ajar sehingga setelah hal tersebut

dilakukan peneliti akan memperbaiki modul agar lebih efektif dan konsisten.

4. Tahap penyebaran (*disseminate*)

Tahap akhir dari langkah ini adalah menyebarkan modul bertujuan untuk memperkenalkan produk berupa modul ajar pembelajaran berbasis masalah yang peneliti hasilkan sehingga diketahui apakah kelompok atau sistem dapat menerima. Pada tahap penyebaran ini peneliti akan memilih satu Prodi Tadris IPS yang berada di UINSU Medan pengenalan produk dilakukan dengan Berikan penjelasan mengenai modul dan detail isi dari modul.

F. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen dalam pengumpulan data penelitian ini ada tiga yaitu:

1. Lembar validasi ahli

Untuk menguji kevlidan dari modul pembelajaran berbasis masalah ini maka peneliti menggunakan dua jenis validasi yaitu validasi materi dan validasi media. Lembar validasi ahli ini menggunakan skala likert dengan kriteria sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Berikut indikator dari masing-masing lembar validasi.

a. Kisi-kisi lembar validasi ahli materi

Lembar validasi ahli materi adalah pengujian terhadap kelayakan modul yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian dan kelayakan bahasa. Berikut kisi-kisi validasi materi penelitian.

Tabel 1
Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek kelayakan	Indikator penilaian	No.butir penilaian
-----------	------------------------	----------------------------	---------------------------

1	Kelayakan isi	Kesesuaian materi dengan KD	1, 2, 3
		Keakuratan materi	4, 5, 6, 7, 8
		Kemutakhiran materi	9, 10
		Mendorong keingintahuan	11, 12
2	Kelayakan Penyajian	Teknik Penyajian	1
		Pendukung Penyajian	2, 3, 4, 5, 6, 7
		Penyajian Pembelajaran	8
		Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	9, 10
3	Kelayakan Bahasa	Lugas	1, 2, 3
		Komunikatif	4
		Dialogis dan Interaktif	5
		Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	6, 7
		Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	8, 9

b. Kisi-kisi lembar validasi ahli media

Lembar validasi ahli media terdiri dari tiga penilaian yaitu ukuran modul, desain sampul modul dan desain isi modul. Berikut kisi-kisi validasi media penelitian.

Tabel 2

Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek kelayakan	Indikator penilaian	No.butir penilaian
1	Ukuran Modul	Kesesuaian ukuran modul dengan standar ISO	1
		Kesesuaian ukuran dengan materi isi modul	2
2	Desain Sampul Modul (Cover)	Penampilan unsur tata letak pada sampul muka, belakang dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten	3
		Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi	4
		Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	5a, 5b
		Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf	6
		Ilustrasi sampul modul	7a, 7b
3	Desain Isi Modul	Konsistensi tata letak	8a, 8b

	Unsur tata letak harmonis	9a, 9b
	Unsur tata letak lengkap	10a, 10b
	Tata letak mempercepat halaman	11a, 11b
	Tipografi isi modul sederhana	12a, 12b, 12c, 12d, 12e
	Topografi isi modul memudahkan pemahaman	13a, 13b
	Ilustrasi isi	14a, 14b

2. Angket respon siswa

Angket respon siswa ini ialah teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk melihat respon siswa terhadap modul pembelajaran berbasis masalah menggunakan skala likert dengan 4 kriteria yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Tabel 3
Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek penilaian	Indikator	No. Butir pernyataan
1	Minat siswa terhadap modul	Menunjukkan minat siswa terhadap belajar menggunakan	1, 4, 6, 8, 10, 14, 15, 16, 17, 18

		modul matematika	
2	Kegunaan belajar menggunakan modul	Menunjukkan kegunaan belajar menggunakan modul matematika	2, 3, 5, 7, 9, 11, 12, 13

3. Evaluasi dan lembar observasi aktivitas siswa

Evaluasi atau postes bertujuan untuk melihat keefektifan dari modul pembelajaran berbasis masalah. Evaluasi post-test ini terdiri dari 20 pertanyaan subjektif yang memuat berbagai masalah sosial untuk dianalisis oleh mahasiswa.

G. Teknik Analisis Data

Ada tiga data yang akan peneliti analisis setelah melaksanakan penelitian di lapangan yaitu analisis kevalidan modul, analisis kepraktisan modul dan analisis keefektifan modul pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa IPS dalam menyelesaikan masalah sosial. Berikut penjelasan ketiga analisis tersebut.

1. Analisis kevalidan modul pembelajaran berbasis masalah

Analisis kevalidan modul pembelajaran berbasis masalah dilakukan dengan menghitung skor dari tim ahli atau validator. Skor tersebut diperoleh dari skala likert dengan 5 kategori yaitu:

- a. Skor 5: sangat baik
- b. Skor 4: baik

- c. Skor 3: cukup
- d. Skor 2: kurang
- e. Skor 1: sangat kurang

Kemudian setelah penelitian mendapatkan skor maka selanjutnya peneliti akan menghitung persentase kevalidan dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Persentase nilai kevalidan

$\sum X$: Jumlah skor validasi ahli dalam satu aspek

$\sum X_1$: Jumlah skor maksimal validasi ahli

Selanjutnya peneliti akan membuat kesimpulan mengenai kevalidan modul pembelajaran berbasis masalah dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 4
Kriteria Kevalidan Modul

No	Tingkat pencapaian	Kriteria kevalidan
1	81% - 100%	Sangat valid
2	61% - 80%	Valid
3	41% - 60%	Cukup valid
4	21% - 40%	Kurang valid
5	0% - 20%	Tidak valid

Modul pembelajaran berbasis masalah yang peneliti kembangkan ini dapat dikatakan valid jika mencapai minimal 61% dengan kriteria valid.

2. Analisis kepraktisan modul pembelajaran berbasis masalah

Setelah modul valid, maka selanjutnya peneliti akan melakukan analisis terhadap kepraktisan modul. Hal ini

diperoleh dari skor angket respon mahasiswa. Kriteria skor angket yang digunakan adalah skala likert dengan empat kriteria yaitu: SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju), STS (sangat tidak setuju). Kepraktisan modul pembelajaran berbasis masalah akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Persentase nilai kepraktisan

$\sum X$: Jumlah skor seluruh responden dalam satu aspek

$\sum X_1$: Jumlah skor maksimal responden dalam satu aspek

Kemudian untuk menentukan kriteria kepraktisan modul pembelajaran berbasis masalah peneliti menggunakan kriteria sebagai berikut.

Tabel 5
Kriteria Kepraktisan Modul

No	Tingkat pencapaian	Kriteria kevalidan
1	81% - 100%	Sangat valid
2	61% - 80%	Valid
3	41% - 60%	Cukup valid
4	21% - 40%	Kurang valid
5	0% - 20%	Tidak valid

Modul pembelajaran berbasis masalah dapat dikatakan praktis jika mencapai kriteria minimal yaitu 61% tingkat pencapaian.

3. Analisis keefektifan modul pembelajaran berbasis masalah

a. Hasil belajar mahasiswa

Selanjutnya peneliti akan melakukan analisis keefektifan modul dengan memberikan soal post-tes kepada mahasiswa untuk dikerjakan. Setelah mahasiswa selesai mengerjakan soal maka peneliti akan menghitung skor mahasiswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$S = \frac{T}{T_t} \times 100$$

Keterangan:

- S : Skor postes secara individual
T : Total skor yang diperoleh
Tt : Skor total maksimal

Skor mahasiswa akan dibanding dengan kriteria ketuntasan belajar yang telah ditetapkan oleh universitas sebagai berikut:

Tabel 6.
Ketuntasan Belajar Mahasiswa

No	Angka	Huruf
1	85.00 - 100.00	A
2	75.00 - 84.99	B
3	65.00 - 74.99	C
4	55.00 - 64.99	D
5	0.00 - 54.99	E

Mahasiswa dapat dikatakan mencapai ketuntasan belajar jika memperoleh nilai atau skor minimal pada 65.00-74.99 dengan kriteria C.

Sedangkan untuk ketuntasan secara klasikal dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut

$$K = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

K : Ketuntasan belajar klasikal

n : Banyak mahasiswa dengan kriteria tuntas (skor minimal 65)

N : Banyak mahasiswa yang mengikuti tes

Modul pembelajaran berbasis masalah dapat dikatakan efektif jika ketuntasan belajar klasikal mencapai minimal 80%.

b. Keefektifan dari segi waktu

Selama pembelajaran berlangsung peneliti juga akan mengamati kegiatan mahasiswa untuk melihat persentase waktu ideal aktivitas mahasiswa. Mahasiswa dikategorikan aktif jika:

- 1) Mahasiswa memahami/membaca masalah kontekstual yang terdapat di modul PBM.
- 2) Mahasiswa dapat menyelesaikan masalah social/menemukan cara dan jawaban dari masalah sosial?
- 3) Mahasiswa aktif bertanya kepada teman/dosen.
- 4) Mahasiswa mampu menarik kesimpulan suatu prosedur atau konsep.

Sedangkan mahasiswa dikategorikan pasif jika:

- 1) Mahasiswa hanya mendengar tetapi tidak memperhatikan penjelasan dari dosen.
- 2) Perilaku mahasiswa tidak relevan dengan kegiatan belajar mengajar.

Untuk menghitung persentase aktifitas mahasiswa maka peneliti menggunakan rumus menurut komalasari sebagai berikut:

Persentase aktifitas mahasiswa =

$\frac{\text{Frekuensi setiap aspek}}{\text{Jumlah frekuensi setiap aspek}} \times 100\%$

Jumlah frekuensi setiap aspek

pengamatan

Penentuan kriteria keefektifan aktifitas mahasiswa didasarkan pada pencapaian waktu ideal yang telah ditetapkan di rencana pelaksanaan pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran berbasis masalah dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 7
Persentase Waktu Ideal Aktivitas Mahasiswa

Aspek kategori	Waktu ideal	Interval toleransi PW1	Kriteria ideal
1. Mendengar/memperhatikan penjelasan dosen	25% dari WT	$20\% \leq PW1 \leq 30\%$	Tiga dari 1,2,3,4, 5 dipenuhi, 3 dan 4 harus dipenuhi,
2. Membaca modul mahasiswa dan lembar kerja mahasiswa	15% dari WT	$10\% \leq PW1 \leq 20\%$	
3. Mencatat penjelasan dosen, mencatat dari buku atau dari teman, menyelesaikan masalah pada modul, merangkum pekerjaan kelompok.	30% dari WT	$25\% \leq PW1 \leq 30\%$	

4. Berdiskusi/bertanya antara mahasiswa dan temannya, dan antara mahasiswa dan dosen, menarik kesimpulan 30% dari WT suatu prosedur atau konsep	30% dari WT	$25\% \leq PW1 \leq 35\%$	
5. Melakukan sesuatu yang tidak relevan pembelajaran	0% dari WT	$0\% \leq PW1 \leq 5\%$	

Sumber: Dimodifikasi dari Sinaga (2007:169)

Keterangan:

PWI: Persentase Waktu Ideal

WT: Waktu Tersedia dari waktu ideal

Kriteria pencapaian mahasiswa dalam pembelajaran berbasis masalah adalah rata-rata waktu ideal aktifitas mahasiswa dari seluruh pertemuan untuk kelima indikator memenuhi kriteria batas toleransi pencapaian keefektifan waktu. Dengan catatan indikator 3 boleh kurang dari kriteria batas toleransi pencapaian keefektifan waktu, tetapi tidak boleh lebih dari kriteria batas toleransi pencapaian keefektifan waktu.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Modul pembelajaran berbasis masalah yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa IPS dalam menyelesaikan masalah sosial ini dikembangkan dengan menggunakan model Thiagarajan yang dikenal dengan 4D yaitu *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*. Berikut penjelasan dari masing-masing tahapan.

1. Deskripsi hasil tahap pendefinisian

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti ialah menetapkan dan mendefinisikan apa saja hal-hal yang menjadi kebutuhan dalam proses kegiatan belajar-mengajar yang akan dilakukan dengan menggunakan modul PBM. Dalam tahap pendefinisian ini ada 5 langkah yang peneliti analisis yaitu analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas dan menetapkan tujuan pembelajaran.

a. Analisis awal akhir

Pada tahap awal peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan mahasiswa prodi tasris IPS. Dari hasil pengamatan dan wawancara peneliti menemukan bahwa salah satu kesulitan yang dialami oleh mahasiswa dalam mempelajari dan memahami materi perkuliahan ialah karena tidak adanya bahan ajar yang bisa dibawa ke kelas untuk digunakan selama proses pembelajaran dengan dosen. Jika pun ada buku di perpustakaan namun tidak sama dan tidak sesuai dengan keseluruhan materi yang terdapat di dalam di silabus dosen. Oleh sebab itu, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan bahan ajar yang digunakan mahasiswa sebagai sumber belajar dalam

kegiatan pembelajaran di kelas, salah satunya ialah modul pembelajaran berbasis masalah yang dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa IPS dalam menyelesaikan masalah sosial.

b. Analisis peserta didik

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara peneliti kepada mahasiswa dan dosen-dosen ditemukan bahwa kemampuan mahasiswa IPS dalam melakukan analisis terhadap suatu permasalahan dengan menggunakan teori-teori sosial masih tergolong rendah. Dalam menjawab suatu persoalan mahasiswa masih kaku hanya sebatas teori tanpa analisis mendalam. Hal ini dapat dilihat pada saat proses pembelajaran di kelas berlangsung dimana mahasiswa yang melakukan tanya jawab pada saat diskusi kepada temannya. Hal inilah yang memunculkan motivasi bagi peneliti untuk melatih mahasiswa mampu menganalisis masalah-masalah yang ditemukannya di kehidupan sehari-hari sehingga diperlukan bahan ajar atau modul salah satunya modul pembelajaran berbasis masalah.

c. Analisis konsep

Pada tahap analisis konsep ini peneliti menetapkan konsep-konsep utama yang dikaji dalam modul pembelajaran berbasis masalah. hal yang peneliti jadikan sebagai acuan adalah data yang peneliti dapatkan pada analisis awal-akhir. Dalam modul peneliti memulai kajian dari konsep masalah sosial dan hakikat pembelajaran berbasis masalah. selanjutnya peneliti menetapkan 13 masalah sosial yang menjadi isu-isu yang

sering kali terjadi di masyarakat sehingga mahasiswa tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebut.

d. Analisis tugas

Setelah peneliti melakukan analisis peserta didik dan analisis konsep, selanjutnya peneliti akan membuat soal-soal latihan yang dirumaskan dari kedua analisis tersebut. Penulis akan menyajikan soal-soal yang menjadi permasalahan di kehidupan masyarakat umumnya sehingga mahasiswa akan menganalisis persoalan tersebut menggunakan teori-teori yang sudah dikaji dalam modul pembelajaran berbasis masalah.

e. Perumusan tujuan pembelajaran

Tahap terakhir dari pendefinisian ini ialah merumuskan tujuan pembelajaran. Analisis konsep peneliti jadikan acuan dalam merumuskan tujuan pembelajaran ini, sehingga dengan modul pembelajaran berbasis masalah tujuan dari pembelajaran tercapai. Mahasiswa mampu mengatasi keuslitan belajar yang dialami dan memiliki keterampilan sosial untuk menyelesaikan masalah sosial dan mempraktikkannya ke dalam pembelajaran.

2. Deskripsi hasil tahap perancangan

Setelah peneliti melakukan pendefinisian, maka selanjutnya peneliti merancang modul pembelajaran berbasis masalah yang dikembangkan. Peneliti melakukan diskusi dengan dosen lainnya terkait dengan rancangan modul yang akan dibuat. Selanjutnya peneliti juga melakukan diskusi dalam kegiatan *focus group discussion* yang sengaja peneliti adakan dengan mengundang beberapa orang dosen yang ahli dalam bidang pendidikan IPS guna mendapatkan masukan

terkait dengan modul pembelajaran berbasis masalah yang akan dibuat.

Dari hasil diskusi FGD tersebut diperoleh beberapa masukan diantaranya modul harus menarik, modul harus kaya akan informasi, menggunakan peta konsep, dilengkapi dengan rangkuman yang rinci dan evaluasi umpan balik bagi mahasiswa setelah mengerjakan soal-soal yang terdapat di setiap materi.

a. Pemilihan format

Dalam penyusunan modul pembelajaran berbasis masalah peneliti membuat modul dengan tulisan yang mudah dibaca oleh mahasiswa yaitu times new roman. Ukuran huruf peneliti buat standar yaitu 12 pt dengan jarak 1,5 spasi. Begitu juga dengan judul dan sub judul namun dicetak tebal dengan 1 spasi agar lebih menonjol. Batas margin kertas peneliti buat dengan jarak 4 cm (kiri), 3 cm (kanan), 3 cm (atas), dan 3 cm (bawah). Jarak sebelah kiri penulis beri spasi 4 cm agar ada jarak lebih mengingat modul akan dicetak. Modul di cetak dengan ukuran kertas A4, ukuran ini peneliti anggap pas karena modul menjadi sederhana dan mudah dibawa oleh mahasiswa.

b. Desain awal modul

Desain awal modul pembelajaran berbasis masalah dapat dilihat pada gambar 1 dan 2 berikut ini.

3. Deskripsi hasil tahap pengembangan

Pada hasil tahap pengembangan ini peneliti merevisi produk sehingga dihasilkan produk berupa bahan ajar yang sudah direvisi sesuai dengan masukan dari tim validator materi dan media. Setelah modul direvisi maka peneliti mengadakan kegiatan *focus group discussion* sehingga menerima

masukan, saran dan kritik dari pada dosen yang ahli dibidangnya maka diperoleh produk berupa modul pembelajaran berbasis masalah yang telah direvisi. Setelah modul direvisi pada kegiatan FGD maka peneliti mengadakan uji coba lapangan terbatas di prodi tadris IPS kelas TIPS-1 semester IV FITK UIN SU Medan. Sehingga hasil dari uji coba lapangan tersebut diperoleh angket respon mahasiswa terkait kepraktisan modul dan hasil belajar siswa dari pengerjaan *post-test* yang ada di modul pembelajaran berbasis masalah.

a. Penilaian para validator ahli

Modul yang peneliti buat tentu saja belum valid, oleh sebab itu peneliti memerlukan validator untuk memberikan masukan terhadap modul pembelajaran berbasis masalah yang peneliti buat agar modul dikatakan valid baik secara materi maupun secara media. Oleh sebab itu, tujuan dari kegiatan ini ialah memvalidasi modul baik dari segi materi maupun dari segi media.

Tim validasi yang peneliti pilih berjumlah empat orang. Dua orang sebagai validator ahli materi dan dua orang sebagai validator ahli media. Validator yang peneliti pilih dalam bidang materi ialah Ibu Nuriza Dora, M. Hum dan Bapak Dr. Sakti Ritonga, M.Hum yang dianggap ahli dalam bidang pendidikan IPS karena sudah bertahun-tahun menjadi dosen pengampu di bidang pendidikan IPS dan Ilmu Sosial. Sedangkan validator yang peneliti pilih untuk memvalidasi media modul pembelajaran berbasis masalah ialah bapak Toni Nasution, M.Pd dan bapak Ponidi, M.Pd. kedua tim validator ahli media tersebut dipilih karena dianggap sudah sangat mampu untuk memberikan validasi

media disebabkan sudah memiliki banyak pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran.

Setelah dilakukan validasi modul pembelajaran berbasis masalah baik dari segi materi maupun dari segi media maka peneliti memperbaiki modul pembelajaran berbasis masalah tersebut sesuai dengan saran dan masukan dari tim validator. Masukan dan saran validator dapat dilihat dari table berikut ini.

Tabel 8
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

Setelah peneliti medianpatkan masukan dan saran dari para validator maka peneliti melakukan perbaikan sehingga menjadi valid. Perbaikan modul dapat dilihat pada table 8 berikut ini.

Tabel 9
Tampilan Draft Modul setelah Direvisi Sesuai
dengan Masukan dari Validator

No	Nama validator	Saran/masukan	Tampilan draft modul setelah direvisi
----	----------------	---------------	---------------------------------------

1	Nuriza Dora, M.Hum	a. Tambah kan teori terkait dengan pembela jaran berbasis masalah	A. Pendahuluan 1. Peta konsep 2. Tujuan pembelajaran 3. Petunjuk belajar 4. Pre-test B. Materi 1. Pengertian masalah sosial 2. Indikator masalah sosial 3. Pengertian PBM 4. Teori yang melandasi PBM 5. Langkah-langkah PBM 6. Keunggulan dan kelemahan PBM C. Penutup 1. Rangkuman 2. Evaluasi 3. Tugas 4. Rencana tindak lanjut BAB II. Pembelajaran Berbasis Masalah A. Pendahuluan 1. Peta konsep 2. Tujuan pembelajaran 3. Petunjuk belajar 4. Pre-test B. Materi 1. Latar belakang pentingnya PBM 2. Hakikat masalah dalam PBM 3. Karakteristik PBM 4. Tujuan PBM 5. Manfaat PBM C. Penutup
		b. Tambah kan peristiw a atau kejadian - kejadian viral terkait dengan masalah sosial yang dibahas	Salah satu kasus yang mencuri perhatian masyarakat Indonesia ialah kematian satu keluarga yang bunuh diri karena terilit hutang di Dusun Boro RT 03/10 Desa Saptorenggo Kecamatan Pakis Kabupaten Malang pada Selasa, 12 Desember 2023 yang terdiri dari suami atau ayah WE (43), istri berinisial S (40) dan anak ARE (12). Polres Malang mengungkapkan motif bunuh diri tersebut karena terilit hutang. Sang ayah adalah guru honorer di sekolah SDN 3 Sukun.

2	Dr. Sakti Ritonga, M.Hum	a. Tambahkan data-data terkait dengan masalah social	<table><tr><th>Kasus Korupsi</th><th>Jumlah kasus</th></tr><tr><td>2020</td><td>2.225 kasus</td></tr><tr><td>2021</td><td>533 kasus</td></tr><tr><td>2022</td><td>579 kasus</td></tr><tr><td>2023</td><td>791 kasus</td></tr></table> Berikut beberapa kasus terbesar terkait dengan korupsi dan ker a. Tata naga komoditas timah (tahun 2015-2022) sebesar Rp. b. Kasus BLBI (2013-2022) sebesar Rp. 138 Triliun c. Penyerobotan hutan negara untuk kelapa sawit (2003-2022 d. Pengolahan kondensat illegal di Kilang minyak Tuban Jawa e. Pengelolaan uang pensiunan di PT. Asabri Rp. 22 Triliun 58	Kasus Korupsi	Jumlah kasus	2020	2.225 kasus	2021	533 kasus	2022	579 kasus	2023	791 kasus
Kasus Korupsi	Jumlah kasus												
2020	2.225 kasus												
2021	533 kasus												
2022	579 kasus												
2023	791 kasus												
		b. Soal-soal evaluasi disetiap materi harus membuat soal-soal yang juga menjadi peristiwa a yang viral di Indonesia untuk	b. Jika anda mengajar di suatu sekolah dan mendapati kepala sekolah merekrut pegawai dan guru dari keluarganya sendiri tanpa tes yang terbuka, maka bagaimana sikap anda terhadap hal tersebut? (skor 10) _____ _____ _____ c. Salah satu penyebab terjadinya korupsi ialah karena lembaga yang berperan sebagai pengawas tidak berfungsi dengan efektif, apakah upaya yang dapat dilakukan agar suatu lembaga pengawas mampu menjalankan tugasnya dengan jujur untuk memberantas korupsi disetiap lembaga yang ada di Indonesia seperti sekolah, perusahaan milik negara, dan lain-lain? (skor 10) _____ _____ _____ d. Apakah upaya yang dapat anda lakukan sebagai anggota masyarakat ketika anda mendapati kepala desa tidak menggunakan anggaran desa untuk kepentingan desa namun justru memperkaya diri sendiri? (skor 10) _____ _____ _____										

		dianalisis mahasiswa	
3	Toni Nasution, M.Pd	Tambahkan ilustrasi gambar disetiap materi masalah social	 2. Pengertian konflik sosial
4	Ponidi M.Pd	Ukuran modul ajar dibuat lebih besar agar mudah dibaca mahasiswa	

Setelah dilakan revisi terhadap modul maka selanjutnya peneliti mengadakan kegiatan *Focus Group*

Discussion (FGD) dengan mengundang dosen yang ahli dibidang pendidikan IPS.

b. Pelaksanaan *Focus Group Discussion* (FGD)

Kegiatan FGD ini bertujuan untuk memastikan bahwa modul pembelajaran berbasis masalah ini siap untuk disebarkan dalam masyarakat luas. Oleh sebab itu, peneliti mengundang narasumber yang ahli dibidangnya yaitu Bapak Sahlan, M.Pd salah satu dosen pendidikan IPS di salah satu kampus swasta. Al-Ittihadiyah Peneliti juga mengundang 6 orang dosen pendidikan dan pendidikan IPS yang ahli dalam pengembangan materi dan media pendidikan IPS dan 5 orang mahasiswa pendidikan IPS. Hasil dari FGD baik dari narasumber maupun dari peserta diskusi menyatakan bahwa modul sudah valid dan siap untuk dilakukan uji coba di lapangan sehingga modul dicetak dan disebarluaskan.

c. Uji coba lapangan terbatas

1) Respon mahasiswa terhadap modul

Setelah melaksanakan kegiatan FGD maka selanjutnya peneliti melaksanakan uji coba modul pembelajaran berbasis masalah di Prodi Pendidikan IPS FITK UINSU Medan. Kelas yang peneliti pilih ialah TIPS-1 semester IV. Pada tahap pertama peneliti membagikan modul pembelajaran berbasis masalah kepada 22 mahasiswa untuk dipelajari secara mandiri. Setelah mahasiswa mempelajari modul secara mandiri, selanjutnya peneliti memberikan angket respon kepada setiap mahasiswa bertujuan untuk mendapatkan gambaran terkait dengan kemudahan mahasiswa dalam mempelajari modul

pembelajaran berbasis masalah tersebut. hasil respon mahasiswa dapat dilihat pada tabal 9 berikut ini.

Tabal 10
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
	Total skor	788	640
	Rata-rata skor tiap aspek	35.82	29.09
	Persentase rata-rata skor tiap aspek	75.77	76.92
	Rata-rata keseluruhan aspek	76.35	

Dari angket respon di atas dapat disimpulkan bahwa persentase rata-rata skor untuk aspek 1 (minat mahasiswa terhadap modul) sebesar 75.77 dan persentase rata-rata skor untuk aspek 2 (kegunaan belajar menggunakan modul) sebesar 76.35. Sehingga diperoleh persentase rata-rata keseluruhan sebesar 76.35 dengan kriteria praktis.

2) Hasil belajar mahasiswa menggunakan modul PBM

Setelah itu peneliti memberikan postes kepada mahasiswa untuk melihat keefektifan modul pembelajaran berbasis masalah. Postes yang diberikan berupa tes subjektif atau esai sebanyak 20 soal yang memuat masalah-masalah sosial yang harus dianalisis oleh mahasiswa menggunakan teori yang ada. Hasil dari post test yang dikerjakan mahasiswa dapat dilihat pada table 10 berikut ini.

Tabel 11
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

Berdasarkan nilai di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat 18 mahasiswa yang tuntas dengan nilai di atas 65, sedangkan mahasiswa yang tidak tuntas dengan nilai dibawah 65 sebanyak 4 orang. Jadi secara klasikal ketuntasan belajar

mencapai 82%, dengan demikian modul pembelajaran berbasis masalah dapat dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran.

3) Keefektifan modul dari segi waktu

Dalam menentukan persentase waktu aktifitas mahasiswa peneliti dibantu oleh empat orang observer yang mengamati aktifitas mahasiswa sesuai dengan indikator-indikator aktifitas mahasiswa yang telah peneliti jabarkan di BAB III. Oleh sebab itu, data yang peneliti kumpulkan adalah hasil pengamatan aktifitas mahasiswa. Adapun rata-rata persentase waktu aktifitas mahasiswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 12

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
Kriteria	20 % ≤ PWI ≤ 30 %	10 % ≤ PWI ≤ 20 %	25 % ≤ PWI ≤ 35 %	25 % ≤ PWI ≤ 35 %	0 % ≤ PWI ≤ 5 %

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa persentase rata-rata waktu aktifitas mahasiswa untuk masing-masing kategori yaitu 22,73%, 15,40%, 30,81%, 27,02%, 4,04%. Rata-rata persentase waktu aktifitas mahasiswa juga disajikan pada gambar berikut ini.

Gambar. Rata-rata persentase waktu aktifitas mahasiswa

Keterangan:

Aktifitas 1: Mendengar/memperhatikan penjelasan dosen

Aktifitas 2: Membaca modul mahasiswa dan lembar kerja mahasiswa

Aktifitas 3: Mencatat penjelasan dosen, mencatat dari buku atau dari teman,

menyelesaikan masalah pada modul, merangkum pekerjaan kelompok.

Aktifitas 4: Berdiskusi/bertanya antara mahasiswa dan temannya, dan antara

mahasiswa dan dosen, menarik kesimpulan 30% dari WT suatu

prosedur atau konsep

Aktifitas 5: Melakukan sesuatu yang tidak relevan pembelajaran

Berdasarkan table di atas dapat dilihat bahwa waktu terbesar yang digunakan oleh mahasiswa selama pembelajaran adalah aktivitas 3 yaitu Mencatat penjelasan dosen, mencatat dari buku atau dari teman, menyelesaikan masalah pada modul, merangkum pekerjaan kelompok, yaitu sebesar 30,81% dari 90 menit waktu pembelajaran. Hal ini menjelaskan bahwa selama kegiatan belajar mengajar PBM mahasiswa lebih dominan menghabiskan waktu untuk mencatat penjelasan guru, mencatat dari buku atau teman, menyelesaikan masalah dalam modul dan merangkum pekerjaan kelompok. Sedangkan porsi waktu paling sedikit terlihat pada aktifitas 5 yaitu waktu mahasiswa melakukan aktifitas yang tidak relevan dengan pembelajaran sebesar 4.04% dari waktu pertemuan. Hal ini menjelaskan bahwa selama kegiatan pembelajaran selalu ada mahasiswa yang melakukan aktifitas yang tidak relevan ketika pembelajaran. Tetapi persentase aktifitas ini masih berada pada interval toleransi waktu ideal yang ditetapkan.

4. Deskripsi tahap penyebaran

Setelah peneliti melaksanakan pengembangan modul, maka selanjutnya peneliti melakukan penyebaran modul pembelajaran berbasis masalah. Penyebaran modul

pembelajaran berbasis masalah ini bertujuan untuk menyebarkan produk hasil penelitian kepada khalayak ramai atau masyarakat yang dalam hal ini peneliti berikan kepada 20 mahasiswa prodi tadrir IPS UINSU Medan dan 5 orang dosen prodi tadrir IPS. Pada saat membagikan modul peneliti akan menjelaskan terkait dengan gambaran umum modul pembelajaran berbasis masalah dan cara penggunaan modul tersebut sehingga modul dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa yang bersangkutan.

B. Pembahasan Penelitian

1. Kevalidan modul pembelajaran berbasis masalah

a. Hasil validasi ahli materi terhadap modul pembelajaran berbasis masalah

Persentase hasil validasi ahli materi terhadap modul pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menyelesaikan masalah sosial dapat dilihat pada tabel 12 berikut ini.

Tabel 13.

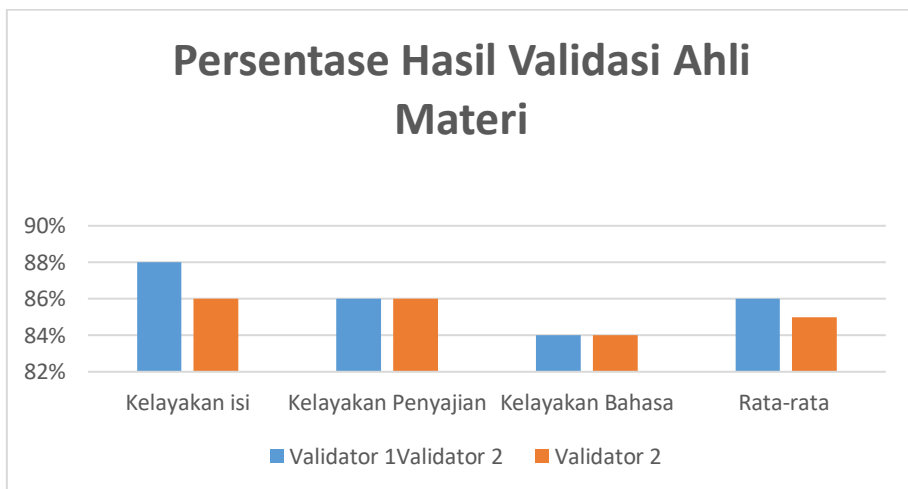
Persentase Hasil Validasi Ahli Materi Pada Modul Pembelajaran Berbasis Masalah

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

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor tiap aspek untuk validator 1 yaitu 86% dengan kriteria sangat valid. Rata-rata skor tiap aspek untuk validator 2 yaitu 85% dengan kriteria sangat valid. Sehingga diperoleh rata-rata skor total kedua validator adalah 85% dengan kriteria sangat valid.

Persentase hasil validasi kedua validator ahli materi dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.

Gambar 1. Persentase hasil validasi ahli materi



Dari gambar di atas dapat disimpulkan bahwa dari segi materi baik berupa kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa maka modul pembelajaran berbasis masalah dapat dikatakan sudah valid dengan beberapa perbaikan.

Adapun saran-saran dari kedua validator yaitu menambahkan teori terkait dengan hakikat pembelajaran berbasis masalah, menambahkan peristiwa viral yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial yang dibahas,

menambahkan data-data masalah sosial yang terjadi di Indonesia, dan soal evaluasi harus emmuat analisis mahasiswa terhadap kasus-kasus masalah sosial yang terjadi di Indonesia.

Dari saran tersebut kemudian peneliti melakukan perbaikan terhadap modup pembelajaran berbasis masalah sehingga modul menjadi layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa IPS dalam menyelesaikan masalah sosial.

b. Persentase hasil validasi ahli media terhadap modul pembelajaran

Rangkuman hasil validasi ahli media terhadap modul pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa IPS dalam menyelesaikan masalah sosial dapat dilihat pada rangkuman Tabel 1 berikut ini.

Tabel 14
Persentase Hasil Validasi Ahli Media terhadap Modul Pembelajaran Berbasis Masalah

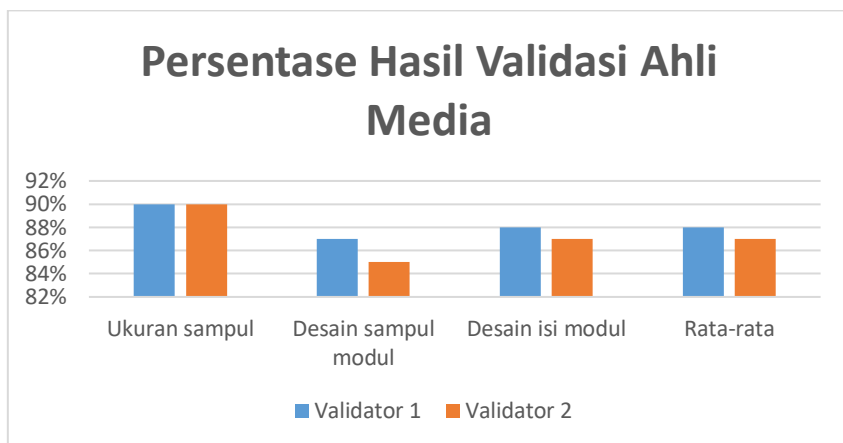
	Aspek kelayakan	Validator 1	Validator 2
1	Ukuran sampul	90%	90%
2	Desain sampul modul	87%	85%
3	Desain isi modul	88%	87%
Rata-rata skor tiap aspek		88%	87%
Rata-rata skor total tiap validator		87%	

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor tiap aspek untuk validator 1 yaitu 88% dengan kriteria sangat valid, sedangkan rata-rata skor tiap aspek untuk validator 2 yaitu 87% dengan kriteria sangat

valid. Sehingga diperoleh rata-rata skor total kedua validator sebesar 87% dengan kriteria sangat valid.

Persentase hasil validasi kedua validator ahli media dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini.

Gambar 2. Persentase hasil validasi ahli media



Dari gambaran di atas dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran berbasis masalah dapat dinyatakan sudah layak dari segi media dengan beberapa perbaikan. Perbaikan tersebut antara lain menambahkan gambar disetiap permasalahan sosial yang dibahas agar lebih menarik dan memperbesar modul ajar sehingga modul menjadi lebih jelas.

Dari hasil masukan dan saran yang diberikan oleh kedua validator media maka peneliti melakukan perbaikan sehingga dihasilkan modul pembelajaran berbasis masalah yang layak untuk diuji coba dan disebarluaskan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

2. Kepraktisan modul pembelajaran berbasis masalah

Dalam menguji kepraktisan modul pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa IPS dalam menyelesaikan masalah sosial maka peneliti memberikan modul untuk diberikan respon oleh mahasiswa prodi tasdis IPS berjumlah 22 orang. berikut hasil respon dari mahasiswa-mahasiswa tersebut.

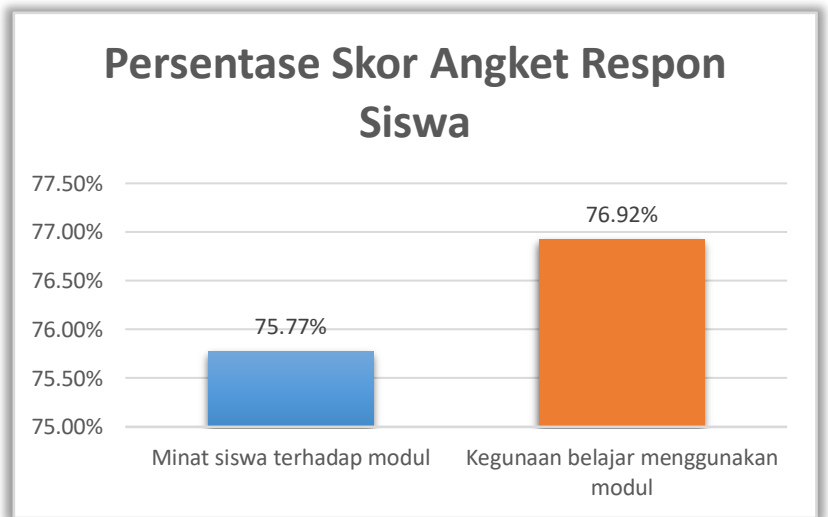
Tabal 15
Persentase skor angket respon mahasiswa

No	Aspek penilaian	Persentase
1	Minat siswa terhadap modul	75.77%
2	Kegunaan belajar menggunakan modul	76.92%
Rata-rata persentase keseluruhan aspek		76.35%

Dari persentase di atas dapat disimpulkan bahwa skor aspek minat mahasiswa terhadap modul pembelajaran berbasis masalah sebesar 75.77% dengan kategori praktis dan rata-rata skor aspek kegunaan belajar menggunakan modul pembelajaran berbasis masalah sebesar 76.35% dengan kategori praktis, sehingga apabila di rata-ratakan maka persentase skor dari kedua aspek sebesar 76.35% dengan kategori praktis.

Untuk lebih jelasnya rata-rata skor angket respon siswa terhadap modul pembelajaran berbasis masalah dapat dilihat pada gambar 3 berikut ini.

Gambar 3. Persentase skor angket respon siswa



Dari hasil gambar tersebut dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran berbasis masalah yang sudah dihasilkan telah memenuhi standar aspek praktis sehingga digolongkan dan digolongkan sangat baik baik dari segi isi maupun dari segi tampilan. Pada aspek minat menurut mahasiswa modul dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar karena dinilai menarik. Sedangkan pada aspek kegunaan mahasiswa menilai modul pembelajaran berbasis masalah tersebut sangat berguna untuk membantu mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran berbasis masalah.

3. Keefektifan modul pembelajaran berbasis masalah

a. Hasil belajar mahasiswa

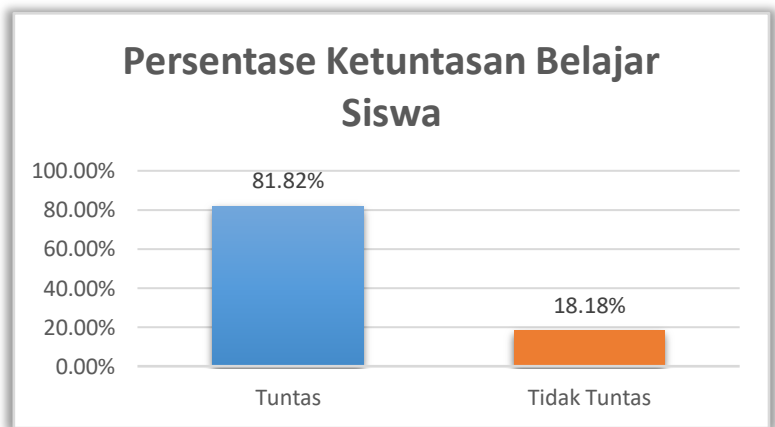
Untuk melihat keefektifan modul pembelajaran berbasis masalah maka peneliti memberikan soal berupa post-test sebanyak 20 soal. Rangkuman hasil skor atau nilai mahasiswa dapat dilihat pada tabel 15 berikut ini.

Tabel 16
Hasil postes mahasiswa

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

Dari hasil skor post-test di atas maka dapat disimpulkan bahwa 18 mahasiswa mendapatkan kriteria tuntas sedangkan 4 mahasiswa mendapatkan kriteria tidak tuntas. Untuk lebih jelaskan persentase ketuntasan belajar mahasiswa dapat dilihat pada gambar 4 berikut ini.

Gambar 4. Persentase ketuntasan belajar mahasiswa



Dari gambar di atas dapat disimpulkan bahwa secara klasikal ketuntasan minimal tercapai karena 80% mahasiswa dapat dikatakan tuntas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran berbasis masalah ini dapat digunakan sebagai bahan belajar mahasiswa secara mandiri.

b. Efektifitas waktu

Salah satu cara yang peneliti gunakan untuk menilai efektifitas waktu ialah dengan mengamati waktu belakar mahasiswa pada saat kegiatan belajar mengajar PBM berlangsung. Setelah menetapkan indikator maka peneliti dibantu oleh empat orang pengamatan yang setiap pengaman menilai aktifitas mahasiswa sebanyak 6-5 orang. Berikut hasil yang diperoleh dari pengamatan yang dilakukan oleh observer.

Tabel 17
Persentase Efektiftas Waktu dalam Kegiatan PBM

No	Jenis aktifitas	Rata-rata	Persen-tase
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 di atas dapat disimpulkan bahwa waktu terbesar yang digunakan oleh mahasiswa dalam pembelajaran

terletak pada aktifitas 3 yaitu Mencatat penjelasan dosen, mencatat dari buku atau dari teman, menyelesaikan masalah pada modul, merangkum pekerjaan kelompok sebesar 30,8%, kemudian waktu terbesar kedua yang dilakukan oleh mahasiswa selama kegiatan berlangsung yaitu aktifitas 4 berupa Berdiskusi/bertanya antara mahasiswa dan temannya, dan antara mahasiswa dan dosen, menarik kesimpulan 30% dari WT suatu prosedur atau konsep. Sedangkan porsi paling sedikit yang dilakukan oleh mahasiswa pada saat kegiatan PBM yaitu aktifitas 5 berupa melakukan sesuatu yang tidak relevan pembelajaran yang hanya sebesar 4,04%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran berbasis masalah efektif dari segi penggunaan waktu ditinjau dari aktifitas yang dilakukan oleh mahasiswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

6. Tahapan penelitian dilaksanakan sesuai dengan model pengembangan yang digunakan, yaitu dimulai dari tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan, dan tahap penyebaran.
7. Rata-rata skor tiap aspek untuk validator 1 yaitu 86% dengan kriteria sangat valid. Rata-rata skor tiap aspek untuk validator 2 yaitu 85% dengan kriteria sangat valid. Sehingga diperoleh rata-rata skor total kedua validator adalah 85% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan validasi media diperoleh rata-rata skor tiap aspek untuk validator 1 yaitu 88% dengan kriteria sangat valid, sedangkan rata-rata skor tiap aspek untuk validator 2 yaitu 87% dengan kriteria sangat valid. Sehingga diperoleh rata-rata skor total kedua validator sebesar 87% dengan kriteria sangat valid.
8. Skor aspek minat mahasiswa terhadap modul pembelajaran berbasis masalah sebesar 75.77% dengan kategori praktis dan rata-rata skor aspek kegunaan belajar menggunakan modul pembelajaran berbasis masalah sebesar 76.35% dengan kategori praktis, sehingga apabila di rata-ratakan maka persentase skor dari kedua aspek sebesar 76.35% dengan kategori praktis.
9. Secara klasikal ketuntasan minimal tercapai karena 81% mahasiswa dapat dikatakan tuntas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran berbasis masalah

ini dapat digunakan sebagai bahan belajar mahasiswa secara mandiri. Sedangkan jika ditinjau dari segi penggunaan waktu maka dapat disimpulkan bahwa modul PBM efektif digunakan yang ditinjau dari aktifitas yang dilakukan oleh mahasiswa.

B. Saran

Berdasarkan pengalaman yang dilalui peneliti, masih ada beberapa hal yang menjadi keterbatasan dalam penelitian. Sehingga diharapkan untuk penelitian berikutnya dapat dilakukan perbaikan. Adapun yang menjadi saran oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Perlunya uji coba produk yang lebih luas, sehingga memperoleh lebih banyak hasil uji coba dan bisa menjadi gambaran yang lebih akurat mengenai hasil penelitian.
2. Sasaran penyebaran produk masih dilakukan di satu universitas. Sebaiknya dilakukan pada beberapa universitas, sehingga produk penelitian dapat lebih cepat tersebar dan dapat digunakan oleh banyak siswa.
3. Pembuatan produk modul masih terbatas menggunakan aplikasi Microsoft Word. Selanjutnya bisa digunakan aplikasi lainnya sehingga bisa membuat modul yang lebih menarik dan berkualitas.

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.

LAMPIRAN 1

ANGKET VALIDASI (AHLI MATERI) MODUL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH

Judul Penelitian : Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Masalah
Meningkatkan Keterampilan Mahasiswa IPS dalam
Masalah Sosial
Penyusun : Henni Endayani, M.Pd
Instansi : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Dengan hormat,

Sehubungan dengan adanya Modul Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Mahasiswa IPS dalam Menyelesaikan Masalah Sosial, maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap modul yang telah dibuat tersebut.

Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak modul tersebut digunakan dalam mata kuliah pembelajaran berbasis masalah.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup

Skor 2 : Kurang

Skor 1 : Sangat Kurang

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama :

NIP :

Instansi :

I. ASPEK KELAYAKAN ISI

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1. Kelengkapan materi					
	2. Keluasan materi					
	3. Kedalaman materi					
B. Keakuratan materi	4. Keakuratan konsep dan definisi					
	5. Keakuratan data dan fakta					
	6. Keakuratan contoh dan kasus					
	7. Keakuratan gambar dan ilustrasi					
	8. Keakuratan istilah-istilah					
C. Kemutakhiran materi	9. Gambar dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari					
	10. Menggunakan contoh dan kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari					
D. Mendorong keingintahuan	11. Mendorong rasa ingin tahu					

	12. Menciptakan kemampuan bertanya					
--	------------------------------------	--	--	--	--	--

II. ASPEK KELAYAKAN PENYAJIAN

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Teknik Penyajian	1. Keruntutan konsep					
B. Pendukung Penyajian	2. Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan belajar					
	3. Soal latihan pada setiap akhir kegiatan belajar					
	4. Skor soal latihan					
	5. Pengantar					
	6. Glosarium					
	7. Daftar pustaka					
C. Penyajian Pembelajaran	8. Keterlibatan peserta didik					
D. Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	9. Ketertautan antar kegiatan belajar/sub kegiatan belajar/alinea					
	10. Keutuhan makna dalam kegiatan belajar/sub kegiatan belajar/alinea					

III. ASPEK KELAYAKAN BAHASA

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Lugas	1. Ketetapan struktur kalimat					
	2. Keefektifan kalimat					

	3. Kebakuan istilah					
B. Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan atau informasi					
C. Dialogis dan Interaktif	5. Kemampuan memotivasi peserta didik					
D. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	6. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik					
	7. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik					
E. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	8. Ketepatan tata Bahasa					
	9. Ketepatan ejaan					

Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (√) untuk memberikan kesimpulan terhadap **Modul Pembelajaran Berbasis Masalah**.

Kesimpulan:

Modul belum dapat digunakan	
Modul dapat digunakan dengan revisi	
Modul dapat digunakan tanpa revisi	

Medan,
Validator Materi,

Nuriza Dora, M.Hum
NIP.198412042023212027

LAMPIRAN 2

ANGKET VALIDASI (AHLI MEDIA) MODUL PENGEMBANGAN BERBASIS MASALAH

Judul Penelitian : Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Masalah
Meningkatkan Keterampilan Mahasiswa IPS dalam
Masalah Sosial
Penyusun : Henni Endayani
Instansi : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Dengan hormat,

Sehubungan dengan adanya Modul Pembelajaran Berbasis Masalah, maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap modul yang telah dibuat tersebut.

Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul ini sehingga bisa diketahui layak atau tidak modul tersebut digunakan dalam pembelajaran matematika.

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda check list (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup

Skor 2 : Kurang

Skor 1 : Sangat Kurang

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

IDENTITAS

Nama :

NIP :

Instansi :

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Ukuran Modul	1. Kesesuaian ukuran modul dengan standar ISO					
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi modul					
B. Desain Sampul Modul (Cover)	3. Penampilan unsur tata letak pada sampul muka, belakang dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten					
	4. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi					
	5. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca					
	a. Ukuran huruf judul modul lebih dominan dan proporsional dibandingkan ukuran modul, nama pengarang.					

	b. Warna judul modul kontras dengan warna latar belakang.					
	6. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf					
	7. Ilustrasi sampul modul					
	a. Menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter obyek					
	b. Bentuk, warna, ukuran, proporsi obyek sesuai realita					
C. Desain Isi Modul	8. Konsistensi tata letak					
	a. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola					
	b. Pemisahan antar paragraf jelas					
	9. Unsur tata letak harmonis					
	a. Bidang cetak dan margin proporsional					
	b. Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai					

	10. Unsur tata letak lengkap					
	a. Judul kegiatan belajar, subjudul kegiatan belajar, dan angka halaman/folio					
	b. Ilustrasi dan keterangan gambar					
	11. Tata letak mempercepat halaman					
	a. Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman.					
	b. Penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman.					
	12. Tipografi isi modul sederhana					
	a. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf.					

	b. Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital, small capital</i>) tidak berlebihan.					
	c. Lebar susunan teks normal.					
	d. Spasi antar baris susunan teks normal.					
	e. Spasi antar huruf normal.					
	13. Topografi isi modul memudahkan pemahaman					
	a. Jenjang judul-judul jelas, konsisten dan proporsional					
	b. Tanda peotongan kata					
	14. Ilustrasi isi					
	a. Mampu mengungkap makna/arti dari objek					
	b. Bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan					
	c. Kreatif dan dinamis					

Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (√) untuk memberikan kesimpulan terhadap **Modul Pembelajaran Berbasis Masalah**

Kesimpulan:

Modul belum dapat digunakan	
Modul dapat digunakan dengan revisi	
Modul dapat digunakan tanpa revisi	

Medan,
Validator Media,

Toni Nasution, M.Pd
NIP.198412042023212027

LAMPIRAN 3

ANGKET RESPON MAHASISWA

Nama :

Mata Kuliah : Pembelajaran Berbasis

Masalah

Kelas/Sem/Jur :

Dalam rangka pengembangan pembelajaran berbasis masalah di kelas, kami mohon tanggapan adik-adik terhadap proses pembelajaran menggunakan modul pembelajaran berbasis masalah yang telah dilakukan. Jawaban adik-adik akan kami rahasiakan. Oleh karena itu, jawablah dengan sejujurnya karena hal ini tidak akan berpengaruh terhadap nilai matematika adik-adik.

Petunjuk:

1. Pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan modul yang baru saja kamu pelajari.

2. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu.
3. Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu untuk setiap pernyataan yang diberikan.

Keterangan Pilihan Jawaban:

SS = Sangat setuju

S = Setuju

TS = Tidak setuju

STS = Sangat tidak setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran dengan modul membuat saya semangat dalam belajar.				
2	Kegiatan pembelajaran berbasis masalah yang telah dilaksanakan membantu saya lebih mudah memahami				

	masalah ketika belajar matematika.				
3	Kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan menuntut saya untuk mengaitkan permasalahan matematika dengan situasi nyata.				
4	Saya yakin dapat memahami seluruh isi modul ini dengan baik.				
5	Saya menggunakan pengalaman yang saya peroleh untuk mengerjakan soal-soal pada modul.				
6	Pembelajaran ini membuat saya senang berdiskusi dengan anggota kelompok untuk menyelesaikan masalah				

	dengan saling bertukar hasil jawaban.				
7	Kegiatan siswa dan soal latihan dalam modul membantu saya untuk mengembangkan keterampilan memecahkan masalah saya.				
8	Dari setiap kegiatan yang ada dalam modul ini, saya dapat menyimpulkan dan mengambil ide-ide penting mengenai materi masalah-masalah sosial.				
9	Saya dapat menghubungkan isi modul ini dengan hal-hal yang telah saya lihat, saya lakukan atau saya pikirkan dalam kehidupan sehari-hari.				

10	Saya benar-benar senang mempelajari materi PBM, khususnya masalah-masalah sosial dengan menggunakan modul ini.				
11	Dengan pembelajaran ini saya merasa lebih mudah mengerjakan soal yang kompleks				
12	Setelah mengikuti pembelajaran ini, pemahaman materi saya menjadi meningkat				
13	Saya dapat memperoleh pengetahuan baru dengan mengikuti serangkaian kegiatan dalam modul.				
14	Pada modul ini disajikan beberapa soal yang menantang saya untuk menyelesaikannya.				

15	Modul ini berisi hal-hal yang mudah untuk dipahami.				
16	Tugas-tugas atau latihan dalam modul ini dapat saya kerjakan.				
17	Saya memahami materi dalam modul.				
18	Gaya penyajian modul ini menarik.				

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Medan,
Nama Mahasiswa

LAMPIRAN 4

UJIAN AKHIR SEMESTER

Mata Kuliah	: Pembelajaran Berbasis Masalah
Dosen Pengampu	: Henni Endayani
Program Studi	: Tadris Pendidikan IPS
Semester/Kelas/Waktu	: IV /IPS-1/ 60 Menit
Durasi Ujian	: 60 Menit
Hari/Tanggal	: Selasa / 9 Juni 2024
Sifat Ujian	: Tertutup
Jumlah Peserta	: 22 peserta

PETUNJUK SOAL:

1. Tulisakan identisa anda terlebih dahulu di kerta ujian
2. Bacalah setiap butir soal dengan seksama
3. Anda boleh menjawab soal secara acak

BUTIR SOAL:

1. Apakah perbedaan antara Pembelajaran berbasis masalah dengan pembelajaran konvensional? Tuliskan dalam bentuk matriks. (skor 5).

	Pembelajaran berbasis masalah	Pembelajaran konvensional
Tujuan/ latar belakang		
Karakteristik		

Peran siswa		
Peran guru		
Evaluasi		

2. Dalam konflik di Papua selama 2003 terdapat sekitar 79 orang tewas yang terdiri dari 37 warga sipil dan 23 anggota TNI Polri serta 19 orang dari KKB. Di tahun 2003 ada 29 peristiwa kekerasan kriminal bersenjata dan politik di wilayah Papua angka kematian akibat konflik ini semakin meningkat jika dibandingkan pada Tahun 2022. Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah untuk meredam konflik tersebut namun belum membawakan hasil hingga saat ini. (skor 5)
 - a. Apa saja faktor penyebab terjadinya konflik ini?
 - b. Mengapa pemerintah belum berhasil menyelesaikan konflik sosial yang terjadi di masyarakat Papua?
 - c. Apa solusi dan upaya yang dapat dilakukan agar konflik ini bisa berakhir damai?
3. Awal mula konflik etnis rohingya terjadi sejak pemerintahan junta militer yang berhasil merebut kekuasaan dengan melakukan kudeta pada tahun 1962 Sejak saat itu politik

diskriminasi terhadap teknik minoritas mulai diberlakukan terutama terhadap etnis rohingya yang dianggap bukan orang asli Burma. Kejahatan terhadap etnis Rohingya terus dilakukan sampai kepada tindakan genosida. Etnis asli Burma di Myanmar menginginkan etnis rohingya musnah dan pergi dari tanah Myanmar. Salah satu negara yang dituju adalah Indonesia. Pada Rabu 27 Desember 2012 masyarakat rohingya yang mengungsi ke Aceh mengalami penolakan dari masyarakat Aceh khususnya mahasiswa yang menolak dan memindah paksa pengungsi rohingnya sebanyak 137 dari BMA ke kantor Kementerian Hukum dan HAM Aceh.

- a. Apakah penyebab penolakan pengungsi rohingnya tersebut?
 - b. Bagaimana solusi yang harus dilakukan oleh pemerintah terhadap pengungsi rohingnya?
4. Salah satu upaya pemerintah untuk membantu masyarakat miskin ialah dengan memberikan bansos, menurut anda apakah cara tersebut efektif untuk mengurangi angka kemiskinan? (skor 5)
5. Jika anda sebagai guru wali kelas di suatu sekolah dan mendapat amanah untuk menyalurkan beasiswa kepada siswa yang kurang mampu atau miskin, maka apa saja indikator yang anda gunakan untuk menentukan apakah siswa/siswi berada di bawah garis kemiskinan? (skor 5)

6. Berdasarkan data dari BPS Papua menduduki peringkat pertama sebagai wilayah termiskin di Indonesia dengan angka kemiskinan mencapai 26.03% di Bumi Cendrawasih, menurut anda apakah jenis kemiskinan yang terjadi di wilayah papua tersebut? jelaskan! (skor 5)
7. Apakah upaya yang dapat anda lakukan sebagai anggota masyarakat ketika anda mendapati kepala desa tidak menggunakan anggaran desa untuk kepentingan desa namun justru memperkaya diri sendiri? (skor 5)
8. Bagaimana sikap anda jika sebagai guru menemukan siswa anda menyalahgunakan minuman keras dan kepala sekolah memerintah anda untuk merahasiakan dan menutupi kasus tersebut sehingga pelaku masih sering menyalahgunakan minuman keras? (skor 5)
9. Jika di sekolah anda menemukan siswa yang bertaruh dengan kelompok siswa lainnya terkait dengan permainan bola antar sekolah, maka bagaimana sikap anda sebagai guru menghadapi hal tersebut? (skor 5)
10. Menurut bentuknya kekerasan dapat diklasifikasikan menjadi empat, jelaskan perbedaanya dan berikan contoh kasus yang pernah terjadi di Indonesia dan mendapat sorotan media nasional? (skor 5)

Bentuk kekerasan	Defenisi	Contoh kasus
<i>Emotional Violence</i>		
<i>Instrumental Violence</i>		
<i>Random or individual</i>		
<i>Collective violence</i>		

11. Bagaimana sikap dan tindakan anda sebagai seorang guru jika mendapatkan kelompok siswa yang melakukan kekerasan baik secara verbal maupun pemukulan kepada seorang siswa? (skor 5)
12. Pembunuhan dan pelecehan seksual yang dilakukan oleh siswa SMK (J) yang menewaskan satu keluarga (5 orang) karena hubungannya tidak direstui oleh keluarga perempuan pada selasa, 6 Februari 2024 di Penajam Paser Utara Kalimantan Timur, bagaimana upaya yang bisa dilakukan oleh sekolah untuk mencegah peristiwa yang dilakukan oleh seorang siswa? (skor 5)

13. Seorang siswa pesantren asal Kediri meninggal karena dibully dengan dianiaya oleh seniornya yang salah satunya juga sepupu korban, ditubuh korban ditemukan luka memar, sundutan rokok, hidung patah hingga dada yang berlubang, dan bekas jeretan di leher, para pelaku dihukum dengan penjara 15 tahun. (skor 5)
- Menurut anda bagaimana upaya antisipasi sekolah agar peristiwa tersebut tidak terjadi lagi?
 - Apakah hukuman yang diterima pelaku sudah sangat tepat? Kemukakan alasan anda?
14. Beberapa public figure yang ditangkap karena kasus narkoba seperti Raffi ahmad, Ridho rhoma, Rizki Nazar, Jefri Nichol, ammar zoni, chandrika chika, virgoun, epy kusnandar, reyfaldo, nia ramadhani, nunung, dan lain-lain, semua artis tersebut sudah bebas dan masih bekerja sebagai public figure, bagaimana pendapat anda mengenai hal tersebut? (skor 5)
15. Sebagai guru yang bertujuan untuk membina akhlak siswa anda, bagaimana upaya yang dapat anda lakukan untuk menanggulangi siswa-siswa anda yang menunjukkan dan masuk dalam pergaulan bebas seperti berzina? (skor 5)
16. Bagaimana tanggapan anda terhadap sikap masyarakat yang hanya memandang rendah dan cenderung hanya

menyalahkan pihak perempuan dalam masalah prostitusi?
(skor 5)

17. Jika anda sebagai guru menemukan siswa anda menonton video yang mengandung unsur pornografi, maka bagaimana sikap dan tindakan anda untuk mengatasi masalah tersebut? (skor 5)
18. Bagaimana tanggapan anda terhadap pelaku penyimpangan seksual seperti homoseks yang tidak melakukan perbuatannya secara terang-terangan melalui media sosial?
19. Apakah dampak negatif dari tercemarnya lingkungan hidup? (skor 5)

	Dampak negatif
Pencemaran tanah	
Pencemaran udara	
Pencemaran Air	

20. Bagaimana cara efektif dan efisien untuk memanfaatkan sampah organik dan non organik agar tidak berakhir di

tempat pembuangan sampah dan mencemari lingkungan hidup? (5)

Tanggal, Juli 2024	Tanggal, Juli 2024	Tanggal, Juli 2024
Disusun oleh:	Diperiksa oleh:	Disetujui oleh:
Dosen Pengampu	Ketua Unit Penjaminan Mutu	Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan
<u>Henni</u> <u>Endayani,</u> <u>M.Pd</u>	Dr. Muhammad Fadhli, M.Pd.	Prof. Dr. Candra Wijaya, M.Pd.

LAMPIRAN 5

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS MAHASISWA DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH

Prodi :
Tanggal :
Kelas/Semester :
Waktu :
Topik :
Pengamat :

A. Petunjuk:

Amatilah aktivitas setiap mahasiswa dalam satu kelompok selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, kemudian isilah lembar observasi dengan prosedur berikut:

1. Pengamat dalam melakukan pengamatan duduk di depan kelas berhadapan dengan mahasiswa
2. Setiap lima menit pengamat melakukan pengamatan aktivitas mahasiswa dengan rincian tiga menit mengamati dan dua menit menulis kode kategori pengamatan yang terjadi.
3. Pengamatan ditujukan pada sumber penelitian yang telah ditentukan sebelumnya.
4. Kode-kode kategori pengamatan ditulis secara berurutan sesuai dengan kejadian pada baris dan kolom yang tersedia
5. Pengamatan dilakukan sejak mahasiswa mulai bekerja dalam kelompoknya dan dilakukan secara serentak.

Aktivitas mahasiswa	
1.	Memperhatikan/mendengarkan penjelasan dosen/teman.
2.	Membaca/memahami masalah kontekstual dalam modul.
3.	Menyelesaikan masalah/menemukan cara dan jawaban dari masalah.
4.	Berdiskusi/bertanya, mengajukan ide, mempertahankan pendapat.
5.	Menarik kesimpulan suatu prosedur atau konsep.
6.	Perilaku mahasiswa yang tidak relevan dengan KBM secara individu.

	Kode siswa	Waktu (menit)															

B. Komentar dan Saran Observer

.....

.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Medan, 2024

Observer,

.....