

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN HYPERCONTENT MATERI
KONSEP KELANGKAAN DAN KEBUTUHAN MANUSIA BAGI SISWA KELAS VII SMP
NUSANTARA KRIAN**

Anisya Ikhlas Shania

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
anisya.18090@mhs.unesa.ac.id

Fajar Arianto

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
fajararianto@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan modul hypercontent yang ditujukan untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi "Konsep Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia" di SMP Nusantara Krian, serta pengembangan dilakukan dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D). Tujuan dari pengembangan modul hypercontent ini adalah untuk membantu siswa dalam mengatasi kesulitan belajar secara mandiri selama pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Arti dari hypercontent secara garis besar dapat dipahami sebagai menjalin satu materi dengan yang lain secara digital dengan menggunakan konsep non-linear/secara acak. Modul hypercontent merupakan bahan ajar yang variatif karena dipadukan dengan hyperlink, hypertext, dan hypermedia yang memperkaya isi yang ada di dalam modul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media didapatkan persentase 100% sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Selanjutnya hasil uji efektivitas didapatkan hasil t tabel = $-7.723 < -2.086$ yang artinya H_0 ditolak sehingga terdapat perbedaan positif antara rata-rata *pre-test* dan *post-test* setelah peserta didik menggunakan modul, selain itu N-Gain skor didapatkan dengan nilai 0,5 yang diartikan termasuk dalam kategori efektif. maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media modul hypercontent IPS materi "Konsep Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia" adalah layak untuk digunakan sebagai bahan ajar mandiri peserta didik di SMP Nusantara Krian.

Kata Kunci: Pengembangan, Bahan ajar, Modul, hypercontent.

Abstract

This research was conducted to develop a hypercontent module aimed at learning Social Sciences on the material "Concept of Scarcity and Human Needs" at SMP Nusantara Krian, and the development was carried out using Research and Development (R&D) methods. The purpose of developing this hypercontent module is to assist students in overcoming learning difficulties independently during distance learning. The meaning of hypercontent can be broadly understood as interweaving one material with another digitally using non-linear concepts. The hypercontent module is a varied teaching material because it is combined with hyperlinks, hypertext, and hypermedia which enrich the content in the module. The results showed that the feasibility test by material experts and media experts obtained a percentage of 100% so that it was included in the very feasible category. Furthermore, the results of the effectiveness test showed that $t \text{ table} = -7.723 < -2.086$ which means H_0 is rejected so that there is a positive difference between the average pre-test and post-test after students use the module, besides the N-Gain score is obtained with a value of 0,5 which is defined as being included in the effective category. It can be concluded that the development of the social studies hypercontent module media "Concept of Scarcity and Human Needs" is appropriate to be used as an independent study material for students at SMP Nusantara Krian.

Keywords: Development, Teaching materials, Modules, hypercontent.

PENDAHULUAN

Pada awal pandemi, pemerintah menetapkan sebuah kebijakan berkaitan dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ), yang diatur berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan

pendidikan selama masa darurat penyebaran Covid-19, dan dari hal tersebut pelaksanaan PJJ menjadi suatu tantangan tersendiri dalam bidang pendidikan di awal pandemi Covid-19. Proses pembelajaran yang dulunya dilakukan secara tatap muka digantikan dengan pembelajaran tatap maya dikarenakan kondisi yang tidak

memungkinkan, hal tersebut merupakan suatu perubahan besar yang terjadi diluar kendali. Perubahan tersebut secara tidak langsung memaksa pendidik dan peserta didik untuk beradaptasi terhadap sesuatu yang baru secara tiba-tiba yaitu melakukan pembelajaran secara daring di rumah masing-masing. Keterbatasan ruang menuntut pendidik untuk dapat mengkondisikan jalannya pembelajaran dengan merancang strategi pembelajaran yang tepat serta perlunya memiliki keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran sehingga dapat mendukung penyampaian materi pada saat pelaksanaan pembelajaran secara daring, selain peran penting dari pendidik diperlukan pula peran aktif dari peserta didik agar tercipta situasi pembelajaran yang ideal. Akan tetapi walaupun berbagai inisiatif telah dilakukan, nyatanya hal tersebut bukanlah sesuatu yang mudah, mengingat pelaksanaan PJJ dilakukan secara darurat tanpa adanya persiapan yang matang sebelumnya.

Masalah terhadap pelaksanaan PJJ tentunya berdampak terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan di berbagai sekolah dan instansi pendidikan lainnya di Indonesia, sama halnya dengan yang terjadi di SMP Nusantara Krian tempat dimana peneliti melaksanakan penelitian. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMP Nusantara Krian dengan menemui guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), permasalahan yang dihadapi selama pelaksanaan PJJ dalam pembelajaran IPS salah satunya adalah proses pembelajaran yang hanya bersifat satu arah menyebabkan peserta didik cepat kehilangan fokus, sehingga karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dikatakan cenderung pasif. Sementara itu media yang digunakan selama pelaksanaan PJJ adalah media video yang diunggah di *platform* Youtube dan Microsoft Teams yang digunakan sebagai LMS (*Learning Management System*) untuk mengunggah perintah atau instruksi dalam pembelajaran, dalam penggunaan media yang telah disebutkan guru juga mengungkapkan masalah yang dihadapi yaitu guru tidak dapat mengontrol apakah siswa sudah benar-benar melaksanakan pembelajaran dengan tuntas dan memahami materi yang disampaikan. Serta terdapat juga berbagai kendala teknis yang didapati selama PJJ seperti tidak memadainya perangkat yang dimiliki peserta didik, kuota internet yang diperlukan dalam proses pembelajaran yang tidak sedikit, dan kendala jaringan yang disebabkan oleh berbagai macam faktor. Meskipun pemerintah telah memberikan bantuan salah satunya berupa subsidi kuota belajar, namun karena tidak meratanya bantuan, menyebabkan masih adanya kendala berkaitan dengan hal tersebut di SMP Nusantara Krian.

Kondisi pandemi Covid-19 yang mengharuskan peserta didik melaksanakan pembelajaran secara daring

membuat frekuensi waktu yang dimiliki peserta didik lebih banyak dihabiskan di rumah masing-masing, maka dari itu peran aktif individu dari setiap peserta didik sangatlah diperlukan, salah satunya yaitu peran peserta didik untuk memiliki kemandirian dalam belajar. Menurut Hidayat, et al. (2020) Kemandirian belajar merupakan aktivitas belajar yang dilakukan oleh individu dengan kebebasannya tanpa bergantung pada bantuan orang lain sebagai suatu peningkatan dalam hal pengetahuan, keterampilan, atau pengembangan prestasi, yang meliputi: menentukan dan mengelola sendiri bahan ajar, waktu, tempat, dan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang diperlukan. Adapun indikator dari kemandirian belajar, menurut Mudjiman (2006:8), terdiri dari: 1) Percaya diri, 2) Aktif dalam belajar, 3) Disiplin dalam belajar, 4) Tanggung jawab dalam belajar. Kemandirian belajar pastinya tidak dapat muncul begitu saja, banyak faktor yang dapat mempengaruhi terbentuknya kemandirian belajar dalam diri peserta didik salah satunya adalah motivasi atau dorongan dari faktor eksternal, disini pendidik memiliki peran penting terhadap hal tersebut yaitu antara lain dengan memfasilitasi pembelajaran yang dilakukan secara mandiri. Fasilitas yang diberikan oleh pendidik dapat berupa media pembelajaran, media yang dapat digunakan sebagai fasilitas pembelajaran mandiri salah satunya yaitu bahan ajar berupa modul.

Menurut pendapat dari Munadi (2013:99) modul merupakan bahan belajar yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan bantuan seminimal mungkin dari orang lain. Dapat dikatakan demikian karena modul dibuat berdasarkan program pembelajaran yang utuh dan sistematis serta dirancang untuk sistem pembelajaran mandiri. Hal tersebut sejalan dengan Depdiknas (2008:3) yang menjabarkan bahwa modul merupakan bahan ajar yang berbentuk cetak yang didesain untuk dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik dalam pembelajaran. Modul disebut media yang digunakan untuk belajar mandiri dikarenakan di dalam suatu modul terdapat petunjuk untuk belajar secara mandiri, serta modul merupakan suatu alat maupun sarana dalam pembelajaran yang berisikan berbagai materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara runtut dan menarik yang dipergunakan untuk mencapai kompetensi yang diinginkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya. Oleh karena itu, modul sebagai bahan ajar yang dapat digunakan secara mandiri dinilai akan membantu peserta didik dalam meningkatkan kemandirian belajar saat pelaksanaan PJJ. Selain itu utamanya dalam materi pembelajaran IPS dimana peserta didik dituntut untuk dapat berpikir secara aktif terhadap berbagai konsep dan permasalahan, maka diperlukan adanya modul sebagai pendukung agar materi dapat tersampaikan secara sistematis dan konkrit serta memiliki

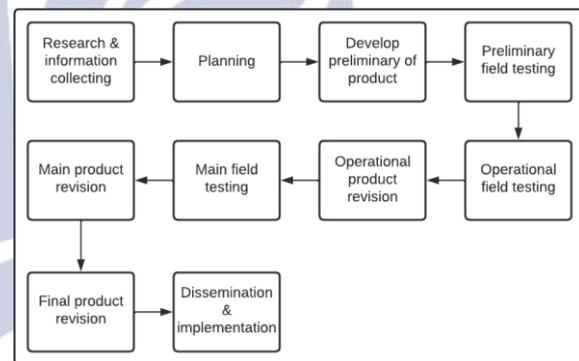
muatan yang lengkap di dalamnya sehingga peserta didik dapat menghubungkan setiap materi dengan mengeksplorasi berbagai konsep, masalah, serta contoh-contoh yang diberikan. Modul yang akan dikembangkan oleh peneliti merupakan modul hypercontent, yang merupakan modul fisik berbentuk cetak dan dipadukan dengan modul digital sehingga dapat digunakan secara hybrid karena dapat diakses baik secara *online* maupun *offline*.

Menurut Prawiradilaga, et al. (2017) secara garis besar arti sederhana dari hypercontent dapat dipahami sebagai konsep yang menjalin materi satu dengan yang lain secara simultan dalam suatu program digital, serta hypercontent menggunakan konsep pola non linier atau membaca secara acak. Yang menjadi ciri dari hypercontent adalah materi yang diambil dari dunia maya, sehingga di dalam modul hypercontent memanfaatkan *open source* yang kemudian digunakan sebagai sumber belajar, yang biasanya berupa pemanfaatan *tools/icons* untuk digunakan pada hal-hal berikut ini, yaitu: (1) Pemanfaatan berbagai laman website, (2) Penggunaan hypertexts, (3) penggunaan kode respon cepat (*quick response code*, QR code), (4) Penggunaan saluran video Youtube dan *cloud computing*. Herlina (2019) juga menyebutkan bahwa hypercontent merupakan suatu konsep yang digunakan untuk menggambarkan keberadaan konten yang terhubung dengan konsep lain secara simultan. Dalam hal tersebut terdapat pengertian bahwa konten saling terhubung dengan konten lain. Serta makna lain dari hypercontent menurut penjabaran dari Amin (2020) adalah *linked* (berupa tautan) secara *virtual world* (dunia maya) yaitu dengan menghubungkan dua dimensi seperti dunia maya dengan dunia yang sesungguhnya, dan juga menggunakan pola *cloud computing* seperti Google Drive atau data *center* yang dapat diakses menggunakan QR Code baik secara *online* maupun *offline*. Dari apa yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa modul hypercontent merupakan bahan ajar yang variatif karena dipadukan dengan hypertext, hyperlink, dan hypermedia sehingga dapat memperkaya isi materi dalam modul yang akan dikembangkan. Isi modul hypercontent yang akan dikembangkan oleh peneliti, terdiri atas link dalam bentuk QR Codes yang menghubungkan modul fisik dengan modul digital yang berisikan berbagai konten seperti link Google Drive pendalaman materi, video pembelajaran berupa animasi sederhana, kuis hingga berbagai macam latihan soal, selain itu modul hypercontent ini juga terhubung dengan kelas *online* berupa Google Sites. Berbagai macam konten tersebut dapat diakses dengan mudah menggunakan *smartphone* yang terhubung dengan internet, ataupun tanpa menggunakan internet setelah melakukan pengunduhan terhadap konten tersebut.

Berdasarkan pada penjelasan yang telah disampaikan di atas, maka diperlukannya pengembangan media berupa modul hypercontent utamanya untuk membantu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi “Konsep Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia” di SMP Nusantara Krian. Sehingga diharapkan dengan pengembangan modul hypercontent ini, dapat membantu dalam mengatasi kesulitan belajar dalam pelaksanaan PJJ, selain itu juga dapat digunakan sebagai sarana atau fasilitas untuk meningkatkan kemandirian dalam belajar dari diri setiap individu peserta didik selama masa pandemi Covid-19.

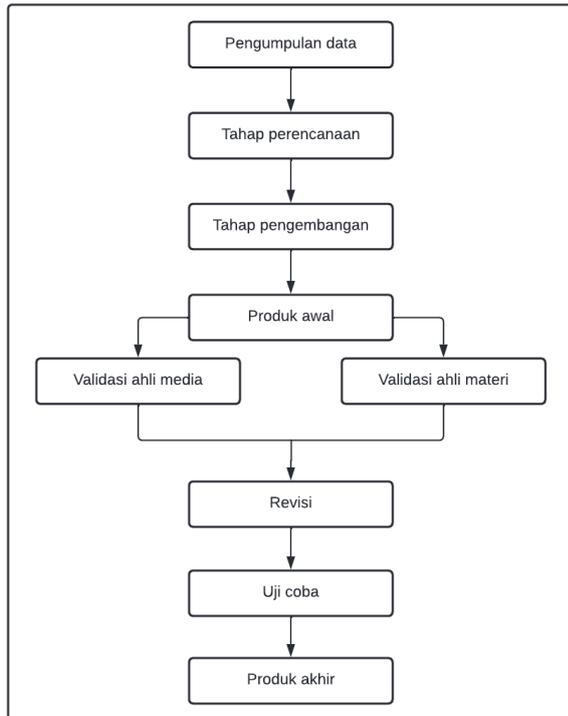
METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan model penelitian R&D (Research and Development). Menurut Sugiyono (2012:407) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Berikut merupakan tahapan dari model penelitian R&D (Research and Development) oleh Borg & Gall :



Gambar 1. Tahapan Pengembangan R&D

Borg & Gall dalam Emzir (2013:271) menyatakan bahwa dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil termasuk membatasi langkah-langkah penelitian, penerapan langkah-langkahnya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Hal ini dilakukan mengingat keterbatasan waktu dan dana yang dimiliki oleh peneliti, sehingga langkah-langkah dalam model R&D disederhanakan menjadi 4 tahapan penelitian, yaitu: (1) Tahap pengumpulan data, (2) Tahap perencanaan, (3) Tahap pengembangan produk, (4) Tahap validasi dan uji coba. Dibawah ini merupakan bagan prosedur pengembangan modul hypercontent IPS materi “Konsep Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia”:



Gambar 2. Bagan Prosedur Pengembangan

Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu: (1) Ahli materi yang merupakan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Nusantara Krian, (2) Ahli media yang merupakan dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, (3) Sasaran pemakai produk yaitu siswa kelas VII di SMP Nusantara Krian yang berjumlah 21 orang.

Pada penelitian ini, desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-experimental Design* dengan model desain *One Group Pretest Posttest Design*, yaitu desain penelitian dimana terdapat *pre-test* sebelum diberi perlakuan dan *post-test* setelah diberikan perlakuan, dengan hal ini hasil perlakuan yang akan diperoleh menjadi lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain penelitian ini dapat digambarkan seperti berikut:

Tabel 1. Desain One-Group Pretest-Posttest Design

Pretest	Perlakuan	Posttest
O1	X	O2

(Sugiyono, 2015)

Keterangan:

- O1 : Nilai *pre-test* sebelum diberi perlakuan (*treatment*)
- O2 : Nilai *post-test* sesudah diberi perlakuan (*treatment*)
- X : Perlakuan dengan menerapkan proses pembelajaran dengan media

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik angket dan tes. Teknik analisis data dengan menggunakan angket bertujuan untuk memperoleh respon dari ahli materi dan ahli media berupa saran dan masukan yang menjadi data untuk dianalisis dan digunakan sebagai acuan dalam tahap perbaikan. Sedangkan pengumpulan data berupa tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar kognitif siswa yang didapatkan dari hasil *pre-test* dan *post-test*.

TEKNIK ANALISIS DATA

Analisis data berupa angket menggunakan skala pengukuran Guttman, sehingga hasil yang diperoleh bersifat tegas, yaitu antara dua pilihan jawaban “ya-tidak”, “benar-salah”, “baik-buruk”, dan lain sebagainya. Sebagaimana skor yang diberikan pada jawaban tertinggi yaitu 1 (satu), sedangkan skor pada jawaban terendah yaitu 0 (nol). Kemudian data yang telah diperoleh dihitung menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{f}{N \times n} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : angka persentase
- f : frekuensi yang dicari persentasenya (ya atau tidak)
- N : jumlah responden
- n : jumlah indikator soal

Langkah yang selanjutnya dilakukan dari hasil data yang telah diperoleh yaitu menyesuaikannya dengan kriteria penilaian untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dihasilkan. Kategori kelayakan menurut Sugiyono (2015) yakni, sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kelayakan

Skor	Kriteria
76% - 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Kurang Layak
0% - 25%	Tidak Layak

(Sugiyono, 2015)

Sedangkan data hasil tes dianalisis dengan uji-t menggunakan aplikasi SPSS, serta untuk melihat efektivitas hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan N-Gain skor yang merupakan selisih data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan. Rumus rata-rata N-Gain adalah sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{(S_{post}) - (S_{pre})}{(S_{max}) - (S_{pre})}$$

Keterangan:

- g : rata-rata gain
 S_{post} : rata-rata nilai tes akhir
 S_{pre} : rata-rata nilai tes awal
 S_{max} : nilai maksimum

Tabel 3. Kriteria Skor Gain Uji Efektivitas

Batas	Kategori
$g > 0,7$	Sangat Efektif
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Efektif
$g < 0,3$	Kurang Efektif

(Hake, 1998)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk akhir yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini berupa modul hypercontent. Modul hypercontent ini merupakan media yang berbentuk modul cetak yang penggunaannya ditujukan untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi “Konsep Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia” pada kelas VII di SMP Nusantara Krian, adapun berikut ini merupakan langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam pengembangan produk, yaitu:

1. Tahap Pengumpulan Data

Tahap pertama yang dilakukan peneliti yaitu mengumpulkan data, hal tersebut dilakukan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran yang diperlukan di lapangan. Tahap pengumpulan data dimulai dari melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran, hal tersebut dilakukan agar peneliti mengetahui potensi masalah yang terdapat di lapangan secara langsung. Kemudian dilakukan tinjauan terhadap KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) untuk menentukan indikator yang ingin dicapai. Selain itu pada tahap ini peneliti juga melakukan pengumpulan materi yang akan dibahas, yaitu tentang “Konsep Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia” yang berasal dari berbagai sumber referensi.

2. Tahap Perencanaan

Pada tahap kedua yaitu tahap perencanaan, yang dilakukan peneliti adalah menentukan urutan penulisan, mengembangkan bentuk kegiatan pembelajaran, menentukan alat/media yang digunakan, serta menyusun rancangan grafis dari produk modul hypercontent. Berikut merupakan tabel dari urutan ide penulisan modul hypercontent IPS materi “Konsep Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia”:

Tabel 4. Urutan Ide Penulisan Modul Hypercontent IPS

No.	Bentuk Kegiatan Belajar	Bahan dan Media
1.	Konsep Kelangkaan	
	Siswa mencari informasi agar dapat memahami pengertian kelangkaan	<ul style="list-style-type: none"> • Contoh kondisi riil • Link video youtube • Link artikel berita • Mini quiz konsep kelangkaan
	Siswa mengidentifikasi macam-macam kelangkaan sumber daya yang terdapat di lingkungan sekitar	<ul style="list-style-type: none"> • Link artikel berita • Identifikasi kelangkaan di lingkungan sekitar
	Siswa menganalisis faktor penyebab kelangkaan	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis gambar
	Siswa menganalisis upaya dalam mengatasi kelangkaan	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis pernyataan
2.	Konsep Kebutuhan Manusia	
	Siswa mencari informasi agar dapat memahami pengertian kebutuhan, keinginan, dan skala prioritas	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar • Contoh kondisi riil • Link video youtube • Link pendalaman materi • Mini quiz konsep kebutuhan manusia
	Siswa mencari informasi agar dapat menjelaskan faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia	<ul style="list-style-type: none"> • Identifikasi kebutuhan manusia berdasarkan profesi
	Siswa mengidentifikasi jenis kebutuhan manusia	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar • Mini quiz jenis kebutuhan manusia
	Siswa mengidentifikasi jenis alat pemenuh kebutuhan manusia	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar • Link pendalaman materi • Mini quiz alat pemenuh kebutuhan
	Siswa menganalisis aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar • Contoh kondisi riil • Link pendalaman materi • Analisis cerita pendek
3.	Tahap Pengembangan	
	Pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan, diawali dengan pengelolaan bahan serta melakukan produksi sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya, sehingga menghasilkan prototype produk pengembangan. Modul hypercontent IPS materi “Konsep Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia” merupakan media yang diproduksi dengan menggunakan beberapa aplikasi antara lain adalah	

Google Document, Adobe Illustrator 2019, Adobe Indesign 2019, QR Code Monkey, dan Powtoon.



Gambar 2. Hasil Pengembangan Modul Hypercontent IPS

4. Tahap Validasi dan Uji Coba

Setelah produksi telah selesai dilakukan, proses selanjutnya adalah evaluasi. Bentuk dari evaluasi yang dimaksud yaitu melakukan validasi kepada 2 validator yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil persentase penilaian yang didapatkan dari ahli materi dan ahli media adalah 100% sehingga bila dikonversikan media modul hypercontent IPS materi “Konsep Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia” terdapat dalam kategori sangat layak.

Setelah melakukan validasi, dilanjutkan dengan proses revisi sesuai dengan saran dan masukan yang

diberikan oleh ahli materi dan ahli media pada proses validasi. Kemudian hasil produk yang telah direvisi, dapat diuji cobakan terhadap siswa. Uji coba dilakukan kepada 21 siswa kelas VII di SMP Nusantara Krian, dalam uji coba ini siswa diberikan tes berupa *pre-test* dan *post-test* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman terhadap materi serta digunakan untuk mengukur efektivitas setelah penggunaan media modul hypercontent.

Tabel 5. Hasil media tahap validasi dan uji coba

Hasil Media untuk Tahap Validasi	Hasil Media untuk Tahap Uji Coba
<p>2. Kompetensi dasar</p> <p>3. Mengaplikasikan konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, penawaran/pemintaan dan interaksi antar ruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial dan budaya Indonesia.</p> <p>4.3. Menyajikan hasil analisis tentang konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, penawaran, dan permintaan) dan interaksi antar ruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia.</p>	<p>2. Kompetensi dasar</p> <p>3.3. Memahami konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, penawaran/pemintaan dan interaksi antar ruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial dan budaya Indonesia.</p> <p>4.3.3. Mengaplikasikan hasil analisis tentang konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, penawaran, dan permintaan) dan interaksi antar ruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia.</p>
<p>Revisi pada KD 3.3 dan 4.3</p> <p>4. Usaha dalam Mengatasi Kelangkaan Berikut merupakan beberapa usaha untuk mengatasi kelangkaan: 1) Menyusun Skala Prioritas Skala prioritas digunakan untuk menentukan urutan kebutuhan dari yang terpenting hingga yang kurang penting, dengan menyusun skala prioritas kita dapat mengetahui kebutuhan mana yang mendesak dan mana yang dapat ditunda.</p> <p>2) Menghambat Penggunaan Sumber Daya Alam Contoh perilaku yang dapat dilakukan untuk menghambat sumber daya alam adalah seperti mematikan lampu di pagi hari apabila sudah tidak digunakan, membatasi charger ponsel dari stop kontak apabila banyak sudah penuh, mematikan keran air apabila tidak sedang sedang minum, dan lain sebagainya.</p>	<p>Setelah dilakukan revisi</p> <p>4. Upaya dalam Mengatasi Kelangkaan Berikut merupakan beberapa usaha untuk mengatasi kelangkaan: 1) Menyusun skala prioritas Skala prioritas digunakan untuk menentukan urutan kebutuhan dari yang terpenting hingga yang kurang penting, dengan menyusun skala prioritas kita dapat mengetahui kebutuhan mana yang mendesak dan mana yang dapat ditunda.</p> <p>2) Menghambat penggunaan sumber daya alam Contoh perilaku yang dapat dilakukan untuk menghambat sumber daya alam adalah seperti mematikan lampu di pagi hari apabila sudah tidak digunakan, membatasi charger ponsel dari stop kontak apabila banyak sudah penuh, mematikan keran air apabila tidak sedang sedang minum, dan lain sebagainya.</p>
<p>Revisi pada sub materi “Usaha Mengatasi Kelangkaan” menjadi “Upaya Mengatasi Kelangkaan”</p> <p>Revisi pada kelas online dari Google Classroom ke Google Sites</p>	<p>Setelah dilakukan revisi</p> <p>Setelah dilakukan revisi</p>
<p>B. Aktivitas Pembelajaran</p> <p>1. Kebutuhan Manusia Coba kalian perhatikan gambar yang berada di samping bagaimana pendapat kalian tentang gambar tersebut? Gambar tersebut menunjukkan bahwa manusia itu berbeda-beda melakukan berbagai aktivitas demi memenuhi kebutuhannya. Bahkan melakukan pekerjaan apa saja masih tidak sesuai dengan yang diinginkan. Oh Chery Nya Belajar Keren. Hal tersebut terjadi karena manusia memerlukan berbagai macam barang sehingga alat pemenuh kebutuhan untuk memproduksi barangnya dikarenakan alat pemenuh kebutuhan memiliki jumlah yang sangat terbatas maka dari itu untuk mendapatkannya diperlukan pengorbanan dan pengorbanan dengan melakukan berbagai macam aktivitas.</p>	<p>B. Aktivitas Pembelajaran</p> <p>1. Kebutuhan Manusia Coba kalian perhatikan gambar yang berada di samping bagaimana pendapat kalian tentang gambar tersebut? Gambar tersebut menunjukkan bahwa manusia itu berbeda-beda melakukan berbagai aktivitas demi memenuhi kebutuhannya. Bahkan melakukan pekerjaan apa saja masih tidak sesuai dengan yang diinginkan. Oh Chery Nya Belajar Keren. Hal tersebut terjadi karena manusia memerlukan berbagai macam barang sehingga alat pemenuh kebutuhan untuk memproduksi barangnya dikarenakan alat pemenuh kebutuhan memiliki jumlah yang sangat terbatas maka dari itu untuk mendapatkannya diperlukan pengorbanan dan pengorbanan dengan melakukan berbagai macam aktivitas.</p>
<p>Memberi sumber pada gambar</p> <p>KUNCI JAWABAN</p> <p>Tes Format 1 Tes Format 2 Tes Aktiva Mandiri</p> <p>1. A 1. D 1. A 2. D 2. C 2. B 3. B 3. C 3. B 4. C 4. B 4. B 5. C 5. A 5. C 6. D 6. D 6. B 7. A 7. C 7. A 8. C 8. C 9. D 9. B 10. A 10. A 10. C 11. D 12. A 13. C 14. A 15. A 16. C 17. C 18. A 19. D 20. C</p>	<p>Setelah dilakukan revisi</p> <p>KUNCI JAWABAN</p> <p>Tes Format 1 Tes Format 2 Tes Aktiva Mandiri</p> <p>1. B 1. B 1. B 2. B 2. B 2. B 3. B 3. B 3. B 4. B 4. B 4. B 5. B 5. B 5. B 6. B 6. B 6. B 7. B 7. B 7. B 8. B 8. B 8. B 9. B 9. B 9. B 10. B 10. B 10. B 11. B 12. B 13. B 14. B 15. B 16. B 17. B 18. B 19. B 20. B</p>
<p>Revisi pada bagian kunci jawaban, mengganti menjadi ditulis terbalik dengan font kecil</p>	<p>Setelah dilakukan revisi</p>

Hasil Uji Efektivitas

Hasil dari uji coba efektivitas yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* diolah menggunakan uji-t dalam aplikasi SPSS. Berikut merupakan tabel hasil analisis uji-t menggunakan aplikasi SPSS:

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Efektivitas

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre test	55.9524	21	20.65303	4.50686
Post test	78.8095	21	17.81185	3.88686

Paired Samples Correlation			
	N	Correlation	Sig.
Pre test & Post test	21	.761	.000

Paired Differences							
Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
			Lower	Upper			
-22.85714	13.56203	2.95948	-29.03050	16.68378	-7.723	20	.000

Dari tabel diatas diketahui nilai t hitung uji dua arah = -7.723 dan nilai t tabel = -2.086. Karena t hitung = -7.723 < -2.086 = t tabel maka H0 ditolak. Untuk tingkat efektivitas hasil belajar menggunakan N-Gain skor, dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Efektivitas N-Gain Skor

No.	Pre-test	Post-test
1.	25	40
2.	65	100
3.	50	80
4.	40	70
5.	50	80
6.	25	70
7.	70	80
8.	35	40
9.	35	70
10.	75	80
11.	60	90
12.	30	50
13.	75	95
14.	65	75
15.	45	90
16.	90	95
17.	40	80
18.	60	90
19.	75	100

20.	95	100
21.	70	80
Rata-rata	<i>Spre</i> = 55.95	<i>Spost</i> = 78.80
	Gain skor	0.5
	Kriteria efektivitas	Efektif

Berdasarkan hasil perhitungan data diatas didapatkan nilai t hitung < dari t tabel atau H0 ditolak, yang artinya terdapat perbedaan positif antara rata-rata *pre-test* dan *post-test*, selain itu N-Gain skor didapatkan dengan nilai 0,5 yang diartikan dalam kategori efektif. Sehingga dari hasil uji efektivitas dapat disimpulkan bahwa modul hypercontent IPS materi “Konsep Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia” layak digunakan sebagai bahan ajar mandiri siswa di SMP Nusantara Krian.

PENUTUP

Simpulan dari penelitian yang dilakukan menunjukkan diperlukannya media berupa bahan ajar modul hypercontent IPS materi “Konsep Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia” di SMP Nusantara Krian sebagai pendukung dalam mengatasi kesulitan belajar dalam pelaksanaan PJJ, selain itu juga digunakan sebagai sarana atau fasilitas untuk meningkatkan kemandirian dalam belajar dari diri setiap individu peserta didik selama masa pandemi Covid-19. Diharapkan dengan adanya modul hypercontent peserta didik dapat lebih termotivasi dalam belajar utamanya pada mata pelajaran IPS materi “Konsep Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia”.

Untuk hasil uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media didapatkan persentase 100% sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Selanjutnya hasil uji efektivitas didapatkan hasil t tabel = -7.723 < -2.086 yang artinya H0 ditolak sehingga terdapat perbedaan positif antara rata-rata *pre-test* dan *post-test* setelah peserta didik menggunakan modul, selain itu N-Gain skor didapatkan dengan nilai 0,5 yang diartikan dalam kategori efektif. maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media modul hypercontent IPS materi “Konsep Kelangkaan dan Kebutuhan” adalah layak digunakan sebagai bahan ajar mandiri peserta didik di SMP Nusantara Krian.

Saran untuk penelitian selanjutnya, agar dapat mengembangkan modul hypercontent sesuai dengan kebutuhan dan juga karakteristik belajar peserta didik yang diperlukan, sehingga modul dapat lebih efektif digunakan sebagai sarana pendukung peserta didik dalam belajar. Selain itu disarankan juga untuk melakukan penelitian dengan jumlah responden yang banyak, sehingga akan lebih mudah untuk mengukur tingkat efektivitas dan kelayakan modul yang akan dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M., Muslim, S., & Wirasti, M. K. 2020. *Modul Pembelajaran Hypercontent Pengenalan Perangkat Jaringan Komputer untuk Mahasiswa Asal Daerah 3T di STKIP Surya*. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI, 9(2), 228-242.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Atas
- Depdiknas. 2008. *Penulisan Modul*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Atas.
- Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Herlina, H. 2019. *Pengembangan Bahan Pembelajaran Berbasis Hypercontent pada Pembelajaran Tematik Daerah Tempat Tinggalku*. JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan, 21(3), 215-230.
- Hidayat, D. R., Rohaya, A., Nadine, F., & Ramadhan, H. (2020). *Kemandirian belajar peserta didik dalam pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19*. Perspektif Ilmu Pendidikan, 34(2), 147-154.
- Hidayat, Moh. Rizqi. (2020). *Pengembangan Modul Berbasis Hypercontent Materi Prinsip Dasar Pembuatan Animasi 2D Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D Kelas XI Multimedia Di SMK Muhammadiyah 2 Taman*. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, 10(9).
- Mujiman, Haris. (2006). *Belajar Mandiri*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Prawiradilaga, D., Widyaningrum, R., & Ariani, D. (2017). *Prinsip-Prinsip Dasar Pengembangan Modul Berpendekatan Hypercontent*. Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies, 5(2), 57-65.
- Rusijono dan Mustaji. 2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya : Unesa University Press.
- Sugiyono, P. 2015. *Metode penelitian kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.