

Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Menyelesaikan Masalah Sosial

Henni Endayani

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

Email: henniedayani@uinsu.ac.id

DOI: 10.56832/edu.v5i2.1461

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa IPS dalam menyelesaikan masalah sosial. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan modul PBM, menguji kevalidan dan keefektifan modul PBM yang dikembangkan. Jenis penelitian yang digunakan yaitu pengembangan (R&D). Penelitian ini dilaksanakan di program studi tadris IPS UINSU Medan. Modul Pembelajaran Berbasis Masalah dikembangkan dengan menggunakan empat tahapan yaitu tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran atau dikenal dengan model 4D. Setelah dikembangkan maka dilakukan uji kevalidan materi modul mencapai 85% dari 87% dari segi media. Hasil penelitian menjelaskan bahwa modul PBM juga efektif digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menyelesaikan masalah sosial dengan ketuntasan hasil belajar mencapai 81%.

Kata Kunci: Efektifitas, Modul PBM, Keterampilan, Masalah Sosial.

ABSTRACT

The purpose of this study is to develop a PBM module, test the validity and effectiveness of the developed PBM module. The type of research used is development (R&D). This research was conducted in the Social Studies Education study program of UINSU Medan. The Problem-Based Learning Module was developed using four stages: definition, design, development, and dissemination, also known as the 4D model. After being developed, the validity test of the module material reached 85% out of 87% in terms of media. The results of the study explain that the PBM module is also effective for use in learning because it can improve students' skills in solving social problems with the completion of learning outcomes reaching 81%.

Keywords: Effectiveness, PBM Module, Skills, Social Problems.

Received: July, 16th 2025

Revision: August, 06th 2025

Published: August, 25th 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah lembaga yang memberikan pengalaman kepada peserta didik agar belajar dengan proses yang diarahkan sehingga menjadi manusia yang diharapkan oleh masyarakat yaitu manusia yang potensinya dikembangkan secara maksimal agar berguna untuk masyarakat. Hal ini sejalan dengan pendapat Bloom yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan itu harus mencakup tiga ranah yaitu mengembangkan pengetahuan, membentuk sikap dan mengajarkan keterampilan. Perubahan zaman yang semakin cepat tidak memberikan pilihan kepada manusia hanya untuk memilih satu aspek saja, namun ketiga ranah sebagaimana yang diungkapkan oleh Bloom harus benar-benar dikembangkan guna menghasilkan generasi penerus bangsa yang unggul dalam segala aspek. (Wina Sanjaya, 2005)

Salah satu dari ketiga aspek yang harus dikembangkan sebagaimana yang diungkapkan oleh Bloom ialah keterampilan. Peserta didik yang menjadi objek dalam pendidikan harus mampu menguasai sejumlah keterampilan yang berguna untuk diterapkan dalam masyarakat. Dalam pendidikan IPS keterampilan ini disebut dengan keterampilan sosial. Keterampilan sosial ialah kemampuan yang digunakan dalam upaya menciptakan interaksi yang harmonis. Ada banyak keterampilan sosial yang harus dikuasai oleh peserta didik, begitu juga dengan mahasiswa IPS di perguruan tinggi, misalnya keterampilan berkomunikasi, keterampilan berpartisipasi dalam kegiatan sosial dan kemampuan menyelesaikan masalah sosial di masyarakat. Pengembangan keterampilan sosial ini sangat penting bagi mahasiswa, dengan harapan ketika ia berada di masyarakat bukan hanya memiliki pengetahuan yang luas dan dalam, sikap yang baik namun juga harus mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial yang muncul di masyarakat. (Barr, Robert., 1978)

Pendidikan IPS adalah salah satu kurikulum inti yang diajarkan kepada peserta didik mulai dari tingkat SD sampai pada tingkat perguruan tinggi. Pendidikan IPS saat ini mulai banyak diminati oleh masyarakat, oleh sebab itu, sudah seharusnya dalam pembelajaran IPS, pendidik tidak hanya mentranmisikan pengetahuan kepada peserta didik, karena transmisi tersebut adalah paradigm pembelajaran IPS yang sudah tidak relevan. Maka dari itu, pendidik harus mampu menjadikan pembelajaran IPS menjadi kegiatan belajar yang bersifat *powerfull* dan bermakna. (Wahidmurni, 2017)

Kegiatan pembelajaran IPS dianggap *powerfull* jika materi yang diajarkan kepada peserta didik memiliki arti dan makna bagi kehidupannya, oleh sebab itu sangat penting jika pendidikan IPS yang diajarkan terintegrasi atau terpadu. Selain itu, suatu pembelajaran IPS akan dianggap *powerfull* jika pembelajaran tersebut memuat nilai-nilai, norma-norma yang menjadi acuan dalam bersikap dan berperilaku. Agar peserta didik dapat menguasai materi dan nilai-nilai

tersebut maka setiap peserta didik dituntut untuk aktif dalam setiap tahapan pembelajaran IPS.

Agar pembelajaran IPS bermakna maka guru harus mampu mengembangkan materi pembelajaran IPS yang bersifat nyata bagi peserta didik. Materi pembelajaran IPS akan bersifat nyata dan memiliki makna bagi peserta didik manakala pembelajaran tersebut diambil dari dunia nyata atau kehidupan sehari-hari yang dilihat, didengar dan dialami oleh peserta didik itu sendiri. Pembelajaran yang diambil dari pengalaman yang dilihat dan dialami oleh peserta didik akan mudah untuk dipelajari, sedangkan materi yang bersifat hafalan menjadikan peserta didik bersifat pasif dan hanya mendengarkan tanpa menganalisis. Oleh sebab itu, paradigma pembelajaran yang bersifat hafalan dan mengajarkan konsep saja harus diganti dengan paradigma pembelajaran IPS sebagai transformasi sosial yaitu suatu konsep pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk meneliti dan menyelesaikan masalah sosial, artinya peserta didik diharapkan dapat menjadi agen bagi perubahan sosial di masyarakat ke arah yang lebih baik.

Salah satu cara yang bisa digunakan untuk menerapkan paradigma pembelajaran IPS sebagai transformasi sosial adalah pembelajaran berbasis masalah. Pembelajaran ini dimulai dengan memaparkan kenyataan atau fakta terlebih dahulu, menyelesaikan masalah sosial dan pendefinisian konsep. Pembelajaran dimulai dari hal yang bersifat khusus ke umum sehingga siswalah yang menemukan konsep dan merumuskan atau mendefinisikan konsep yang dipelajari. Penerapan pembelajaran berbasis masalah mengharuskan guru dan siswa membawa masalah sosial yang terjadi untuk dibahas di dalam kelas, sehingga pembelajaran dimulai dengan masalah dan dilakukan diskusi secara mendalam terkait masalah untuk bersama-sama dicarikan solusi atau beberapa opsi penyelesaian masalah sosial yang dibahas. Meskipun demikian, guru harus mampu mengajarkan peserta didik untuk berfikir ilmiah, artinya pembelajaran dan diskusi harus dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah ilmiah sehingga kerangka berfikir yang digunakan dalam mendiskusikan masalah sosial ialah kerangka berfikir ilmiah. (Amir, 2013)

Tujuan pembelajaran berbasis masalah ialah mengubah paradigma pembelajaran yang hanya bersifat hafalan dan transmisi pengetahuan yang membuat siswa bersifat pasif menjadi pembelajaran aktif yaitu pembelajaran yang dimulai dari masalah untuk dibahas dengan menggunakan kerangka berfikir ilmiah sehingga siswa menemukan dan mendefinisikan konsep dan mampu menyelesaikan masalah sosial di masyarakat. Pembelajaran yang bersifat hafalan tidak relevan bagi perkembangan zaman dan perubahan zaman yang semakin cepat, karena:

1. Perubahan sosial yang begitu cepat menjadikan mahasiswa tidak mampu melakukan penyesuaian terhadap situasi baru.

2. Jika terjadi masalah sosial maka peran mahasiswa sebagai agen perubahan sosial belum muncul dikarenakan kurangnya keterampilan sosial.
3. Banyaknya mahasiswa yang belum mampu berkomunikasi secara baik di depan umum, sehingga belum mampu menyampaikan gagasan di khalayak ramai.
4. Kurang peka mahasiswa terhadap isu-isu sosial yang terjadi di masyarakat.
5. Kurangnya partisipasi mahasiswa di masyarakat dalam kegiatan sosial.
6. Dalam bersikap mahasiswa kurang menguasai nilai-nilai kearifan lokal karena adanya globalisasi nilai-nilai modern seperti budaya k-pop.
7. Belum mampu menjalankan peran sosial yang diberikan oleh masyarakat karena kurangnya kepercayaan diri dan pengalaman di lapangan.

Hafis Khalis (2023) dalam penelitiannya yang berjudul "Keterampilan Sosial pada Mahasiswa Rantau di Lingkungan Baru" menjelaskan bahwa keterampilan sosial sangat penting digunakan bagi mahasiswa yang menjadi perantau di daerah tersebut. Menurutnya, jika mahasiswa perantau menggunakan keterampilan sosialnya dalam berinteraksi maka akan memudahkannya untuk menyesuaikan diri bahkan memberikan perasaan positif baginya. Maryati (2018), dalam penelitiannya menjelaskan bahwa saat ini belum banyak contoh-contoh penerapan pembelajaran berbasis masalah yang berguna untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berfikir kritis dan memecahkan masalah. Oleh sebab itu, pembelajaran berbasis masalah ini sangat diperlukan agar peserta didik memiliki keterampilan guna memecahkan masalah.

Kurangnya modul pembelajaran berbasis masalah yang efektif: Banyak modul pembelajaran berbasis masalah yang belum dirancang dengan baik, sehingga tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Kurangnya penelitian tentang efektivitas modul pembelajaran berbasis masalah: Belum banyak penelitian yang dilakukan untuk mengetahui efektivitas modul pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Hal ini juga diperkuat dalam penelitian terdahulu seperti penelitian yang dilakukan oleh Maura Dwi Amalia, DKK. 2023. Analisis kemampuan komunikasi (Communication Skill) mahasiswa dalam praktik mengajar peer teaching. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa calon guru menghadapi masalah dalam kemampuan komunikasi saat praktik mengajar peer teaching. Masalah tersebut meliputi kurangnya penekanan intonasi dan artikulasi, serta kurangnya kontekstual dalam memberikan contoh atau ilustrasi materi. Yeti novita purnama sari. Upaya Mengembangkan Keterampilan Sosial Mahasiswa Melalui Kerja Sama Dalam Unit Kegiatan Mahasiswa. masih ditemukan nya beberapa sikap mahasiswa yang individualis,

egois, berkepribadian tertutup bahkan tidak memperhatikan pendidik saat memberikan penjelasan

Adyatma Arya Danendra, dkk. Hambatan Komunikasi Bagi Mahasiswa Rantau di Universitas Negeri Surabaya. Hasil akhir penelitian ini mengindikasikan bahwa mahasiswa rantau di Universitas Negeri Surabaya menghadapi berbagai hambatan komunikasi, termasuk perbedaan bahasa, budaya, serta kurangnya jaringan sosial, yang berdampak negatif pada interaksi akademik dan sosial mereka. Rinanti Nur Hapsari. Kurangnya Keterampilan Komunikasi Generasi Z Memasuki Pasar Kerja. Hasil analisis menemukan mayoritas para alumni mengalami hambatan dalam berkomunikasi yaitu merasa kurang mampu dalam keterampilan komunikasi. Muhammad Vito Andika. Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Di Kalangan Mahasiswa. Hasil kurangnya pemahaman tentang keberagaman komunikasi adalah beberapa faktupenelitian menunjukkan bahwa kurangnya kesempatan praktik, ketidakpastian diri, dan kurangnya pemahaman tentang keberagaman komunikasi adalah beberapa faktor utama yang memengaruhi keterampilan komunikasi mahasiswa.

Melihat kompleksnya masalah pembelajaran, maka peneliti tertarik untuk merancang suatu modul pembelajaran yang berbasis masalah agar pembelajaran dikelas mampu memberikan dan mengajarkan keterampilan sosial kepada mahasiswa khususnya keterampilan menyelesaikan masalah sosial. Adapun hal yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini ialah: apakah terdapat efektifisan modul pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa IPS dalam menyelesaikan masalah sosial.

KAJIAN TEORI

1. Pengertian modul

Modul dapat diartikan sebagai sumber belajar yang memungkinkan siswa untuk belajar secara sendiri sesuai dengan tujuan pembelajaran. Umumnya modul, materi atau isinya terbatas karena memuat banyak aktivitas yang harus dikerjakan oleh pembelajar serta memuat penilaian agar yang mempelajari bisa menilai kemampuannya sendiri. Modul disusun dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar sendiri misalnya jika guru berhalangan hadir atau membantu guru dalam tugas mengajarnya karena dalam modul siswa dapat diarahkan untuk mengerjakan berbagai aktivitas yang memungkinkan peserta didik menguasai bahan pembelajaran dan menilai sendiri kemampuannya. (S.Sirate, S. F., & Ramadhana, 2017). Ada beberapa karakteristik dari suatu modul yaitu:

- a. Model berfungsi untuk menjadikan siswa bisa belajar sendiri tanpa kehadiran guru
- b. Materi modul Harus lengkap detail dan dalam sehingga pemahaman siswa juga lengkap.

- c. Modul harus produk yang berdiri sendiri tanpa bergantung pada media lainnya
- d. Modul harus sesuai dengan perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan sehingga tidak bersifat kaku
- e. Penggunaan model harus tidak mempersulit peserta didik. (Lasmiyati, & Harta, 2014)

Dengan demikian modal sangat bermanfaat diantaranya:

- a. Efektivitas pembelajaran akan semakin meningkat tanpa harus bertemu antara guru dan siswa.
- b. Waktu belajar menjadi lebih efisien sehingga kompetensi dapat dengan mudah dikuasai oleh peserta didik
- c. Modul memungkinkan siswa mengetahui kelemahannya yaitu materi yang belum dikuasainya secara jelas karena di dalam Modul terdapat kriteria jelas mengenai kompetensi yang harus dikuasai (S.Sirate, S. F., & Ramadhana, 2017)

Dalam mengembangkan modal ada berapa hal yang harus diperhatikan diantaranya:

- a. Menetapkan strategi pembelajaran yang bisa digunakan
- b. Menetapkan media pembelajaran yang mendukung penggunaan modul
- c. Mencetak fisik atau hardware modul
- d. Memperbanyak modul
- e. Membuat penilaian atau evaluasi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk menilai kemampuannya sendiri

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

- a. Bahan yang disusun ditetapkan terlebih dahulu.
- b. Menetapkan apa saja tujuan yang harus dicapai oleh peserta didik setelah mempelajari modul.
- c. Menetapkan tujuan antara
- d. Membuat garis-garis besar materi

Dalam pembuatannya model harus dibuat semenarik senyaman dan selengkap mungkin agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang efektif dan efisien untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya melalui kegiatan belajar yang telah disusun dalam Modul dalam bentuk aktivitas belajar. Dengan demikian banyak sekali kelebihan yang didapatkan belajar menggunakan modul diantaranya:

- a. Penggunaan modul dalam pembelajaran akan memungkinkan siswa untuk melakukan refleksi diri sehingga ia lebih paham hal yang dipahaminya dan yang belum dipahaminya untuk dipelajari kembali.

- b. Penggunaan modal dalam pembelajaran akan memungkinkan siswa untuk belajar secara terarah karena adanya penetapan kriteria kelulusan belajar.
- c. Penggunaan modal dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena dibuat secara menarik dan mudah dipelajari.
- d. Modul juga bersifat fleksibel sehingga siswa dapat mempelajari sesuai dengan kemampuannya
- e. Penggunaan dalam Modul dalam pembelajaran dapat meningkatkan kerjasama siswa dan memperkecil munculnya persaingan antar siswa
- f. Belajar menggunakan model dapat diulang kembali secara mandiri oleh siswa. (Lasmiyati, & Harta, 2014)

Meskipun demikian modal memiliki beberapa kelemahan yaitu:

- a. Minimnya interaksi yang terjadi di dalam pembelajaran karena Siswa lebih cenderung untuk belajar secara mandiri
- b. Belajar dengan menggunakan model maka sama halnya dengan belajar menggunakan pendekatan tunggal sehingga siswa seringkali merasa bosan
- c. Penggunaan modul juga memungkinkan siswa untuk menunda belajarnya sehingga siswa menjadi kurang disiplin
- d. Jika menggunakan modul dalam pembelajaran maka kerjasama tim akan sangat diperlukan agar modul dapat dibuat secara matang dengan menggunakan media dan sumber belajar yang ada
- e. Pembuatan modul memerlukan biaya yang tidak sedikit dibandingkan dengan kegiatan atau metode pembelajaran lainnya seperti ceramah (Morrison, G. R., Kemp, E. J., & Ross, 2004)

2. Pembelajaran berbasis masalah

Menurut John Dewey pembelajaran berbasis masalah adalah suatu proses berlangsungnya interaksi dan respon. Dalam hal ini stimulus yang diberikan berupa masalah yang diberikan oleh lingkungan kemudian direspon oleh otak atau sistem saraf otak dengan cara meneliti menyelidiki menilai menganalisis dan memberikan solusi terhadap masalah yang diberikan. Dalam pembelajaran lingkungan senantiasa memberikan bahan dan pengetahuan kepada siswa untuk kemudian dianalisis dan jika yang diberikan sebuah masalah maka siswa akan berupaya untuk menganalisis dan memberikan solusi masalah tersebut.

Sejalan dengan pendapat di atas Arends menjelaskan pembelajaran berbasis masalah sebagai suatu proses yang dialami oleh siswa untuk membangun pengetahuan berupa konsep kemudian mengembangkan inquiry dan salah satu cara berpikir tingkat tinggi. Hal ini bertujuan untuk membangun

sikap mandiri dan percaya diri pada diri peserta didik. Menurut Borrow dan Kelson, pembelajaran berbasis masalah adalah proses yang mengarahkan peserta didik untuk berpikir secara kritis memecahkan masalah sosial. Oleh sebab itu, dalam berpikir peserta didik disentuh secara mandiri dan juga mampu bekerja sama dalam kelompok.

Menurut Dutc, pembelajaran berbasis masalah adalah suatu proses belajar yang memberikan siswa suatu tantangan sehingga harus aktif dalam kerjasama dengan tim mencari pemecahan masalah yang diajukan. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran siswa harus mengerahkan segala sumber daya yang ada untuk bisa menganalisis masalah yang diberikan oleh lingkungan. Menurut Finkle dan Torp, pembelajaran berbasis masalah adalah suatu model pembelajaran yang menjadikan masalah sebagai topik utama dari pembelajaran sehingga siswa melakukan kegiatan analisis menguji tesis dan memberikan solusi dari permasalahan tersebut. (Riyanto, 2019).

Teori yang melandasi pembelajaran berbasis masalah yaitu teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh John Dewey, menurutnya belajar sebagai suatu proses konstruk atau membangun yaitu siswa yang membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman yang dialaminya. Teori konstruktivisme memandang manusia sebagai manusia yang memiliki kepekaan, memiliki sifat mandiri dan mempunyai tanggung jawab, sehingga dalam mengambil suatu keputusan memiliki tanggung jawab terhadap segala hal yang diputuskannya. Menurut teori konstruktivisme belajar bukan hanya sekedar memindahkan konsep, fakta, generalisasi dan prinsip dari satu orang kepada individu lainnya, namun belajar adalah suatu proses untuk mengkonstruksi segala kenyataan dan fakta yang dilihat dan dialami oleh peserta didik kemudian di interpretasikan ke dalam pengalaman guna memecahkan masalah sosial.

Dalam pembelajaran berbasis masalah ada berapa karakteristik yaitu:

- a. Pembelajaran dimulai dengan mengemukakan masalah.
- b. Masalah yang diangkat berasal dari dunia nyata
- c. Masalah tidak boleh dipandang dari satu perspektif
- d. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang dapat menentang siswa untuk memecahkannya
- e. Dalam belajar berbasis masalah siswa harus mampu mengarahkan dirinya kepada hal yang utama
- f. Pembelajaran harus memanfaatkan sumber belajar yang beragam dan memuat evaluasi sumber informasi
- g. Kerjasama dalam tim sangat diperlukan dan komunikasi yang efektif harus diterapkan
- h. Selain menguasai pengetahuan siswa juga dituntut untuk mampu mengembangkan keterampilan inquiri untuk mencari solusi dari masalah

- i. Dalam belajar keterbukaan proses adalah hal yang utama. (Rusman, 2017)
Ada beberapa tujuan dari pembelajaran berbasis masalah yaitu:
 - a. Pembelajaran berbasis masalah bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik.
 - b. Dalam pembelajaran berbasis masalah maka kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah menjadi tujuan utama dari pembelajaran.
 - c. Dalam pembelajaran berbasis masalah peserta didik belajar peranan orang dewasa yang nantinya juga akan dijalani oleh peserta didik itu sendiri ketika berada di masyarakat
 - d. Pembelajaran berbasis masalah bertujuan untuk menjadikan siswa menjadi siswa aktif dan mandiri. (Ngalimun, 2014)

Penerapan pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa manfaat yang akan dirasakan oleh guru dan peserta didik diantaranya:

- a. Memungkinkan siswa untuk menguji dan mencoba sesuatu
- b. Siswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan hal yang diperlukan dalam belajar.
- c. Membantu siswa untuk dapat bekerja secara baik dalam suatu kelompok.
- d. Memberikan peluang kepada siswa untuk mampu berkomunikasi atau mengembangkan keterampilan berkomunikasi
- e. Siswa akan diarahkan agar mempertahankan pendapat yang dikemukakan dengan menjabarkan bukti yang dapat diuji kebenarannya.
- f. Peserta didik akan diarahkan untuk dapat mengolah informasi secara fleksibel.
- g. Peserta didik akan memperoleh keterampilan praktis yang diperlukan guna menyelesaikan pendidikan

Ada beberapa langkah-langkah yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis masalah diantaranya:

- a. Masalah yang akan dipecahkan ditentukan sendiri oleh peserta didik
- b. Kemudian masalah tersebut ditinjau dari berbagai sudut pandang
- c. Setelah peserta didik melihat masalah dari perspektif ganda maka selanjutnya ia dapat menarik kesimpulan sementara yaitu jawaban beberapa jawaban dari masalah
- d. Selanjutnya siswa diarahkan untuk mengumpulkan data dan fakta agar hipotesis dapat diuji
- e. Setelah menguji hipotesis maka peserta didik dapat membuat kesimpulan Apakah hipotesis diterima atau ditolak
- f. Merumuskan beberapa rekomendasi pemecahan masalah (Wahidmurni, 2017)

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan pembelajaran lainnya diantaranya:

- a. Pembelajaran terjadi secara lebih bermakna karena peserta didik bukan hanya sekedar menghafal konsep, fakta, prinsip dan generalisasi namun dalam belajar peserta didik langsung membahas masalah yang terjadi yang mungkin juga dialami oleh peserta didik itu sendiri
- b. Dengan hadirnya masalah dalam kegiatan belajar maka siswa akan diarahkan untuk mampu berpikir secara kritis kemudian mampu bekerja secara mandiri dan kelompok guna memecahkan masalah yang diajukan
- a. Minat peserta didik dalam belajar akan semakin meningkat karena pembelajaran sangat menantang. (Hariyanto, 2014)

Meskipun memiliki kelebihan namun pembelajaran berbasis masalah juga memiliki kelemahan diantaranya

- a. Kurangnya minat peserta didik terhadap masalah akan menjadikan kegiatan belajar menjadi tidak menarik
- b. Jika kegiatan belajar tidak ada persiapan atau rencana yang matang maka keberhasilan pembelajaran tidak akan dapat diraih
- c. Mudah terjadi perbedaan konsep dalam memahami suatu materi. (Rusydiyah, 2016)

3. Keterampilan Menyelesaikan Masalah Sosial

Paradigma pertama dari pembelajaran IPS adalah IPS sebagai transmisi kewarganegaraan di mana IPS bertujuan untuk mewariskan nilai-nilai kepada generasi muda, kemudian digeser oleh paradigma yang kedua yaitu IPS sebagai ilmu sosial di mana siswa diharuskan melakukan penelitian, selanjutnya muncul paradigma yang ketiga yaitu IPS sebagai reflektif inquiry selain dituntut untuk melakukan penelitian peserta didik juga dituntut untuk dapat melakukan refleksi dan terakhir, paradigma yang keempat yaitu transformasi sosial dimana peserta didik diharuskan menjadi agen perubahan sosial, untuk menjadi agen perubahan sosial maka ia harus mampu memecahkan masalah.

Salah satu keterampilan yang diajarkan kepada peserta didik adalah keterampilan memecahkan masalah sosial. Dalam memecahkan masalah sosial maka mahasiswa harus mampu berpartisipasi dalam kegiatan sosial untuk dapat menemukan data-data dan fakta-fakta guna memecahkan masalah. Mahasiswa harus mampu berkomunikasi secara baik agar proses memecahkan masalah dalam bentuk diskusi dan tanggung jawab dapat dengan mudah dilakukan. (Sapriya, 2017) Mahasiswa diharapkan mampu memecahkan masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Perubahan yang terjadi secara cepat akan memudahkan mahasiswa beradaptasi jika ia mampu menghadapi dan menyelesaikan masalah yang ada. Oleh sebab itu, sangat penting bagi setiap mahasiswa untuk menguasai keterampilan memecahkan masalah ini.

Masalah sosial adalah sesuatu yang selalu muncul di masyarakat. Hampir tidak ada masyarakat yang tidak memiliki masalah hal ini terjadi karena

perubahan secara terus-menerus sehingga menyebabkan masyarakat harus senantiasa melakukan penyesuaian. Ketidakmampuan masyarakat untuk menyesuaikan diri akan menyebabkan terjadinya masalah sosial. Menurut perspektif ilmu sosial masalah sosial terjadi bisa karena adanya pelanggaran terhadap nilai dan norma-norma, munculnya konflik atau pertentangan antar kelompok di masyarakat atau bisa juga karena munculnya penyimpangan sosial. Masalah tersebut udah mau tidak mau harus diselesaikan agar masyarakat kembali kepada keteraturan sehingga tidak ada yang dirugikan. Oleh sebab itu, peran mahasiswa sebagai anggota masyarakat harus dimunculkan sebagai output dari pendidikan yang nantinya juga akan mengambil peran di masyarakat.

Kemampuan mahasiswa untuk menjalankan masalah akan tampak manakala ia mampu mengambil suatu keputusan dan memberikan solusi terhadap masalah tersebut serta bertanggung jawab terhadap keputusan yang diambilnya. Potensi tersebut bisa dimiliki oleh mahasiswa Jika ia terbiasa belajar menggunakan masalah-masalah tersebut di dalam kelas. Tentu saja hal ini menjadi tantangan bagi setiap pendidik agar mampu mengubah paradigma pembelajaran kepada pembelajaran siswa aktif sehingga mahasiswa menjadi kreatif dalam berpikir dan mampu berpikir secara ilmiah guna menyelesaikan masalah tersebut. (Soekanto, 1999)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis pengembangan model *research and development*. Penulisan ini pada umumnya digunakan untuk mengembangkan suatu produk seperti modul.. Syaodih (2012:165). Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dilakukan dengan langkah-langkah ilmiah untuk menghasilkan produk baik produk tersebut belum pernah ada sebelumnya maupun produk yang disempurnakan dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya secara ilmiah. (Sukmadinata, 2009). Thiagarajan menjelaskan bahwa penelitian pengembangan ini dilakukan dengan empat tahapan yaitu pendefinisian, perencanaan, pengembangan dan penyebaran atau dikenal dengan 4-D (*define, design, develop, disseminate*).

Peneliti melaksanakan penelitian ini di perguruan tinggi yaitu UIN SU Medan khususnya program studi kasus IPS. Karena keterbatasan penelitian maka penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas yaitu kelas IPS 1 semester IV. Penelitian ini dilaksanakan mulai 25 Maret 2024 sampai dengan 31 September 2024. Sampel penelitian ini yang yaitu 22 orang mahasiswa Prodi Tadris IPS. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian tersebut dikarenakan relevansi dengan topik penelitian dan dapat membantu menjawab pertanyaan penelitian.

Dalam mengembangkan modul pembelajaran peneliti menggunakan model 4-D Thiagarajan Semmel, yaitu *define* (analisis awal akhir, analisis peserta

didik, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran), *design* (penyusunan standar tes acuan patokan, pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awal), *develop* (validasi ahli, *focus group discussion*, uji coba lapangan), *desseminate* yang bertujuan untuk mensosialisasikan produk berupa modul pembelajaran berbasis masalah kepada mahasiswa pendidikan IPS yang berada di UINSU Medan. Untuk mengumpulkan data penelitian maka ada beberapa instrumen yang peneliti gunakan yaitu lembar validasi ahli, setelah modul dinyatakan valid oleh ahli maka peneliti akan melakukan uji coba dan memberikan angket respon kepada mahasiswa untuk diisi, dan ditahap selanjutnya peneliti akan melakukan tes tertulis kepada mahasiswa serta mengamati aktivitas mahasiswa di dalam kelas menggunakan lembar observasi aktivitas mahasiswa. Setelah itu peneliti akan melakukan analisis data yaitu analisis kevalidan, kepraktisan dan analisis keefektifan modul PBM

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Deskripsi hasil tahap pendefinisian

a. Analisis awal akhir

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

b. Analisis peserta didik

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

c. Analisis konsep

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

d. Analisis tugas

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

e. Perumusan tujuan pembelajaran

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

2. Deskripsi hasil tahap perancangan

a. Pemilihan format

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

b. Desain awal modul

Desain awal mundur dapat dilihat pada gambar berikut ini.



DAFTAR ISI		Halaman
Kata Pengantar		1
Daftar Isi		ii
Bab I. Konsep Dasar Pembelajaran Berbasis Masalah		1
A. Pendahuluan		1
1. Peta konsep		2
2. Tujuan pembelajaran		3
3. Petunjuk belajar		4
4. Pre-test		5
B. Materi		6
1. Pengertian masalah sosial		7
2. Indikator masalah sosial		8
3. Pengertian PHM		9
4. Teori yang mendasari PHM		10
5. Langkah-langkah PHM		11
6. Keunggulan dan kelemahan PHM		12
C. Penutup		13
1. Rangkuman		14
2. Evaluasi		15
3. Tugas		16
Bab II. Konflik Sosial		1
A. Pendahuluan		1
1. Peta konsep		2
2. Tujuan pembelajaran		3
3. Petunjuk belajar		4
4. Pre-test		5
B. Materi		6
1. Pengertian konflik sosial		7
2. Preposisi teori konflik		8
3. Dasar teori konflik		9
4. Penyebab konflik		10
5. Masyarakat dalam pandangan Dahrendorf dan Cohen		11
6. Manfaat konflik		12
7. Konflik Sosial: Perorangan		13
C. Penutup		13
1. Rangkuman		14
2. Evaluasi		15
3. Tugas		16
Bab III. Kemiskinan		1
A. Pendahuluan		1
1. Peta konsep		2
2. Tujuan pembelajaran		3
3. Petunjuk belajar		4
4. Pre-test		5
B. Materi		6
1. Pengertian kemiskinan		7
2. Ciri-ciri kemiskinan		8
3. Jenis kemiskinan		9

3. Deskripsi hasil tahap pengembangan

a. Penilaian para validator ahli

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

Tabel 1

Masukan dan Saran Perbaikan dari Validator Ahli Materi dan Ahli Media

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

Selanjutnya peneliti melakukan perbaikan terhadap modul.

b. Pelaksanaan *focus group discussion*

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

c. Uji coba lapangan terbatas

Dalam uji coba lapangan peneliti membagikan modul kepada mahasiswa kemudian mahasiswa mempelajari modul pembelajaran berbasis masalah. Setelah itu peneliti memberikan angket respon kepada mahasiswa agar mahasiswa dapat menilai modul tersebut. Dari hasil penilaian mahasiswa tersebut dapat disimpulkan bahwa modul sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS di mana minat siswa terhadap modul sebesar 75,77% sedangkan kelembagaan berhasil menggunakan modul sebesar 76,92% sehingga rata-rata persentase keturunan aspek 76,35%. Untuk lebih jelasnya kepraktisan yang terdapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabal 2
Hasil Skor Angket Respon Mahasiswa

No	Kode siswa	Skor respon angket siswa	
		Aspek 1 (minat mahasiswa terhadap modul)	Aspek 2 (kegunaan belajar menggunakan modul)
1	A1	34	30
2	A2	34	28
3	A3	39	28
4	A4	36	31
5	A5	38	31
6	A6	35	29
7	A7	40	32
8	A8	36	27
9	A9	37	28
10	A10	34	27
11	A11	32	28
12	A12	30	29

13	A13	38	30
14	A14	35	29
15	A15	37	29
16	A16	34	26
17	A17	36	29
18	A18	36	29
19	A19	35	29
20	A20	37	30
21	A21	35	29
22	A22	40	32
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	

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

Tabel 3
Hasil Post-Tes Mahasiswa

No	Kode siswa	Skor	Nilai	Kriteria
1	A1	71	71	Tuntas
2	A2	71	71	Tuntas
3	A3	74	74	Tuntas
4	A4	72	72	Tuntas
5	A5	87	87	Tuntas
6	A6	85	85	Tuntas
7	A7	69	69	Tuntas
8	A8	50	50	Tidak Tuntas
9	A9	72	72	Tuntas
10	A10	92	92	Tuntas
11	A11	58	58	Tidak Tuntas
12	A12	73	73	Tuntas

13	A13	67	67	Tuntas
14	A14	62	62	Tidak Tuntas
15	A15	68	68	Tuntas
16	A16	63	63	Tidak Tuntas
17	A17	86	86	Tuntas
18	A18	76	76	Tuntas
19	A19	74	74	Tuntas
20	A20	90	90	Tuntas
21	A21	74	74	Tuntas
22	A22	72	72	Tuntas

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

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

4. Deskripsi tahap penyebaran

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

PEMBAHASAN

1. Kevalidan model pembelajaran berbasis masalah

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

Tabel 5

Persentase Hasil Validasi Ahli Materi Pada Modul Pembelajaran Berbasis Masalah

No	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%	

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

Tabel 6

Persentase Hasil Validasi Ahli Media terhadap Modul Pembelajaran Berbasis Masalah

No	Aspek kelayakan	Validator 1	Validator 2
----	-----------------	-------------	-------------

1	Ukuran sampel	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%	

Dari persentase di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bermasalah memenuhi kriteria valid dengan persentase sebesar 87% atau kriteria sangat valid. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sirate bahwa suatu modul yang valid dan memenuhi karakteristik maka modul akan dapat digunakan oleh peserta didik agar dapat belajar secara mandiri dan menilai kemampuannya sendiri. Suatu modul dapat dikatakan valid jika memenuhi standar yang telah ditetapkan misalnya isi modul akurat, struktur modul jelas, modul memiliki tujuan yang jelas, materi modul relevan dan metode yang digunakan dalam modul juga efektif dan mudah dipahami. (S.Sirate, S. F., & Ramadhana, 2017)

2. Kepraktisan modul PBM

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

Tabel 7
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 presentasi di atas dapat disimpulkan bahwa modal memenuhi kriteria praktis sebesar 76,35%. Modul PBM yang dikembangkan dapat dikatakan praktis karena memenuhi standar karakteristi dari suatu modul sebagaimana yang diemukakan oleh Sirate bahwa kepraktisan suatu modul merujuk pada dua hal yaitu keefektifan dan kemudahan modul dalam kegiatan pembelajaran. (S.Sirate, S. F., & Ramadhana, 2017). Beberapa ciri dari modul PBM yang dikembangkan seperti mudah digunakan, struktur sistematis, Bahasa jelasm aktivitas interaktif, contoh relevan, waktu efektif dan fleksibel.

3. Keefektifan modul PBM

Untuk menguji keefektifan modul pembelajaran berbasis masalah maka peneliti menguji dari dua hal yaitu hasil belajar mahasiswa dan aktivitas

mahasiswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil post test Mahasiswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 8
Hasil postes mahasiswa

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

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

Tabel 9
Persentase Efektifitas Waktu dalam Kegiatan PBM

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

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

yang efektif dapat dinilai dari peningkatan hasil belajar atau keterampilan peserta didik. (S.Sirate, S. F., & Ramadhana, 2017)

KESIMPULAN DAN SARAN

Tahapan penelitian dilakukan dengan menggunakan jenis 4-D yang meliputi tahap mendefinisian tahap perancangan tahap pengembangan dan tahap penyebaran. Dari segi kevalidan modul memenuhi kriteria sangat valid baik dari segi materi maupun dari segi media. Persentase kovalitas modal dari segi materi sebesar 85%, sedangkan kepala dan modul dari segi media mencapai 87% dengan kriteria sangat valid. Modul pembelajaran berbasis masalah efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar mahasiswa mencapai 81% dan aktivitas penggunaan modul dari segi waktu juga sangat efektif Hal ini dapat dilihat dari aktivitas yang dilakukan oleh mahasiswa selama kegiatan pembelajaran dalam kelas.

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

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

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. T. (2013). *Inovasi Pembelajaran Melalui Problem Based Learning*. Kencana Prenada Media Group.
- Barr, Robert., J. L. B. dan S. S. (1978). *Konsep Dasar Studi Sosial*. Sinar Baru.
- Hariyanto, W. dan. (2014). *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen*. Remaja Rosdakarya.
- Lasmiyati, & Harta, I. (2014). *Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP*. <http://dx.doi.org/10.21831/pg.v9i2.9077>
- Morrison, G. R., Kemp, E. J., & Ross, S. M. (2004). *Designing effective instruction*. Merrill.
- Ngalimun. (2014). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Paisol Burlian. (2016). *Patologi Sosial*. Bumi Aksara.
- Riyanto, Y. (2019). *Paradigma Baru Pembelajaran sebagai Referensi bagi Guru dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Kencana Prenada Media Group.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Rusydiyah, M. A. dan E. F. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif: dari Teori ke Praktik*.

Rajawali Pers.

- S.Sirate, S. F., & Ramadhana, R. (2017). *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan Literasi*. <https://doi.org/10.24252/ip.v6i2.5763>
- Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS*. Remaja Rosdakarya.
- Soekanto, S. (1999). *Sosiologi Suatu Pengantar*. GrafindoPersada.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana.
- Wahidmurni. (2017). *Metodologi Pembelajaran IPS: Pengembangan Standar Proses di Sekolah/Madrasah*. Ar-Ruzz Media.
- Wina Sanjaya. (2005). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.