

Pengembangan Modul Pembelajaran Kontekstual Bermuatan Karakter Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di SMK Cendika Bangsa Kepanjen

Dwi Rahayu

Heri Pratikto

Wening Patmi Rahayu

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang

E-mail: dwii.rahayu27@gmail.com

Abstrak: Kurikulum 2013 dikenal sebagai pendidikan karakter dimana pembelajaran yang dikembangkan menggunakan pendekatan *scientific*. Untuk menunjang pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *scientific* salah satunya dapat menggunakan modul. Modul adalah sarana pembelajaran dalam bentuk tertulis atau cetak yang berisi materi pembelajaran, metode, tujuan pembelajaran, petunjuk kegiatan belajar, dan latihan yang disusun secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dan dapat digunakan secara mandiri.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa modul pembelajaran kontekstual bermuatan karakter pada mata pelajaran kewirausahaan dengan materi produk kerajinan dari bahan lunak dan pengemasannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan didukung data kuantitatif. Model pengembangan produk modul ini menggunakan modifikasi Brog & Gall yang terdiri dari: 1) analisis kebutuhan, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk, 4) validasi ahli, 5) uji coba kelompok kecil, 6) revisi, 7) produk akhir. Produk divalidasi oleh 1 orang ahli modul dan 1 orang ahli materi, kemudian dilakukan uji kelompok kecil sebanyak 25 siswa. Data dikumpulkan dengan pedoman wawancara, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan termasuk dalam kriteria valid dan layak, ditinjau dari hasil validasi ahli materi, ahli modul dan pada uji coba kelompok kecil sebesar sehingga modul pembelajaran kontekstual bermuatan karakter valid dan layak digunakan sebagai bahan ajar.

Kata Kunci: modul, pembelajaran kontekstual, nilai karakter

Abstract: 2013 curriculum known as character education where learning developed used the scientific. To support learning by adopting scientific one of which may be use module. Module is a means learning in the form of written or a print contains material learning, method, the purpose of learning, guidance learning activities, and in whose exercise arranged systematically and compelling to reach competence expected and can be used independently.

This study attempts to yield the product of learning module contextual charged character on the subjects of entrepreneurship with materi products the craft of soft material and pengemasannya. This study adopted qualitative approaches by the support quantitative data. Model product development this module use modification a brog & amp; gall consisting of: 1) analysis needs, 2) planning, 3) product development, 4) validation the people of, 5) pilot small group, 6) revision, 7) the final product. Products validated by 1 experts modules and 1 experts matter, then undergone a small group 25 students. Data collected by guidelines, and chief. The research results show that module developed including on the criteria valid and worthy of, in terms of the results of validation the matter, the modules and on trial group fraction of so learning module contextual charged character valid and being used as teaching materials.

Keyword: module, learning contextual, the value of a character

Kurikulum 2013 bukan sekedar kurikulum, tetapi menuntut perubahan dalam pembelajaran di sekolah. Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah (*Scientific Approach*) dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, menalar, mencoba, menyimpulkan. Sedangkan proses pembelajaran

menyentuh tiga ranahan yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Bahan pembelajaran yang dikembangkan dalam kurikulum 2013 dengan menggunakan pendekatan *scientific* berupa bahan ajar.

Bahan ajar terdiri dari dua jenis antara lain: bahan ajar cetak dan bahan ajar non cetak. Bahan ajar cetak terdiri dari: 1) *handout*, 2) buku, 3) modul, 4) *ensiklopedia*, 5) majalah, 6)

brosur, 7) lembar kerja siswa (LKS). Salah satu bahan ajar yang akan dibahas lebih lanjut yaitu modul. Nasution (2012: 205) mengungkapkan bahwa modul adalah suatu unit yang lengkap yang terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu siswa mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas. Bahan ajar secara umum memiliki fungsi 1) fungsi bagi guru untuk mengarahkan semua aktifitasnya dalam proses pembelajaran sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa, 2) sedangkan bagi siswa akan menjadi pedoman dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari, 3) sebagai alat evaluasi pencapaian hasil belajar (Rahayu, 2015: 13).

Keuntungan yang diperoleh dari pembelajaran dengan penerapan modul adalah (1) meningkatkan motivasi siswa, (2) setelah dilakukan evaluasi, guru dan siswa mengetahui benar keberhasilan atau ketidakberhasilan pembelajaran, (3) bahan pelajaran terbagi lebih merata dalam satu semester, (4) pendidikan lebih berdaya guna karena disusun menurut jenjang akademik (Suryaningsih, 2010). Keunggulan modul dalam proses pembelajaran antara lain: 1) berfokus pada kemampuan individual siswa, karena pada hakikatnya siswa memiliki kemampuan untuk bekerja sendiri dan lebih bertanggung jawab atas tindakan-tindakannya, 2) adanya kontrol terhadap hasil belajar mengenai penggunaan standar kompetensi dalam setiap bahan ajar yang harus dicapai oleh siswa, 3) relevansi kurikulum ditunjukkan dengan adanya tujuan dan cara pencapaiannya, sehingga siswa dapat mengetahui keterkaitan antara pembelajaran dan hasil yang akan diperoleh (Mulyasa, 2006: 46-47).

Dalam menghasilkan modul yang mampu meningkatkan motivasi belajar, pengembangan modul harus memperhatikan karakteristik yang diperlukan sebagai modul. Karakteristik yang dimaksud menurut Widodo & Jasmadi (dalam Lestari, 2013: 2-3), yaitu: *Self instructional, Self contained, Stand alone, Adaptiv, User friendly*. Sanjaya (2011: 109) menjelaskan bahwa pembelajaran kontekstual adalah suatu

pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

Pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek teori pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). Untuk pencapaian tujuan pendidikan karakter yang utuh perlu ditunjang oleh kurikulum yang mendukungnya, yaitu Kurikulum Holistik. Kurikulum Holistik atau Kurikulum Holistik Berbasis Karakter (*Character-based Integrated Curriculum*) merupakan kurikulum terpadu yang “menyentuh” semua aspek kebutuhan anak (Muslich, 2011: 29-32). Dalam rangka memperkuat pelaksanaan pendidikan karakter telah teridentifikasi 18 nilai yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional. Naim (2012: 123-207) menjelaskan nilai-nilai pembangun karakter, yaitu: “Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Mandiri, Demokratis, Rasa Ingin Tahu, Semangat Kebangsaan, Cinta Tanah Air, Menghargai Prestasi, Bersahabat, Cinta Damai, Gemar Membaca, Pantang Menyerah, Peduli Lingkungan, Peduli Sesama.”

Konsep modul kontekstual bermuatan karakter yaitu untuk menambah semangat belajar siswa yang dilengkapi dengan contoh-contoh yang terjadi langsung di dalam dunia nyata yang terjadi di sekitar siswa agar siswa cepat memahami materi, serta adanya tambahan tugas dan refleksi diri yang ada didalam modul agar bisa mempelajari karakter siswa jujur, kerja keras, kreatif dan pantang menyerah pada bahan ajar siswa sehingga siswa belajar pendidikan karakter secara sistematis dan berkesinambungan serta dilaksanakan dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Hasil wawancara kepada guru mata pelajaran Kewirausahaan Bapak Yusuf pada tanggal 01 September 2015, diketahui bahwa di SMK Cendikia Bangsa hanya menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai buku panduan belajar siswa, kurangnya

referensi bahan ajar membuat siswa hanya mengandalkan LKS dan *hand out* guru sebagai bahan ajar. Dari situlah dapat dikatakan bahwa di SMK Cendikia Bangsa membutuhkan bahan ajar berupa modul pembelajaran untuk menunjang proses belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka penting dan menarik untuk dilakukan atau dilaksanakan penelitian “Pengembangan Modul Pembelajaran Kontekstual Bermuatan Karakter Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di SMK Cendikia Bangsa Kepanjen”.

METODE

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 407). Menurut Borg and Gall (dalam Emzir, 2012: 263) model pengembangan pendidikan berdasarkan pada industri yang menggunakan temuan-temuan penelitian dalam merancang produk dan prosedur baru, dengan penelitian model-model tersebut dites dilapangan secara sistematis, dievaluasi, diperbaiki, hingga memperoleh kriteria khusus tentang keefektifan, kualitas, atau standar yang sama. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan Brog dan Gall dalam Sukmadinata, (2013: 169-170) yang menggunakan 10 langkah yang harus ditempuh dalam pelaksanaan metode penelitian dan pengembangan. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket, angket diberikan pada 1 orang ahli materi, 1 orang ahli modul, dan 25 siswa uji coba kelompok kecil pada kelas XI MM. Atas dasar keadaan lapangan, keterbatasan waktu dan biaya maka dari itu penelitian ini mengambil tujuh langkah pengembangan, langkah-langkah terlihat pada gambar 1, serta hasil evaluasi subjek uji coba dapat dilihat pada tabel 1.

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil

Proses pengembangan modul

Pengembangan modul pembelajaran kewirausahaan dengan kompetensi dasar memahami desain produk dan pengemasan karya kerajinan dari bahan lunak berdasarkan konsep berkarya dengan pendekatan budaya setempat dan lainnya yang akan ditata menggunakan pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi menyesuaikan dengan keadaan lapangan. Maka dalam penelitian ini, peneliti mengambil tujuh langkah dalam pengembangan modul pembelajaran produk kerajinan dari bahan lunak dan pengemasannya, dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) analisis kebutuhan, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk, 4) validasi ahli, 5) uji coba kelompok kecil, 6) revisi, 7) produk akhir.

Hasil Penyajian Data

Berdasarkan hasil validator ahli materi pada penilaian modul yang berkaitan dengan kesesuaian materi pada modul pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Penilaian didasarkan pada pertanyaan yang ada pada lembar validasi yang sudah diisi oleh validator. Selain kriteria penilaian, validator juga menilai dengan memberikan saran dan komentar sebagai tambahan untuk penilaian modul yang dikembangkan. Berdasarkan analisis penilaian validator maka diperoleh nilai sebesar 83,64%.

Berdasarkan hasil validator ahli modul pada penilaian modul yang berkaitan dengan kesesuaian materi pada modul pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Penilaian didasarkan pada pertanyaan yang ada pada lembar validasi yang telah diisi oleh validator. Selain kriteria penilaian, validator juga menilai dengan memberikan saran dan komentar sebagai tambahan untuk penilaian modul yang dikembangkan. Berdasarkan analisis penilaian validator maka diperoleh nilai sebesar 80,74%. Berdasarkan data uji coba kelompok kecil modul produk kerajinan dari bahan lunak dan pengemasannya dilakukan pada 25 siswa kelas XI Jurusan Multi Media di SMK Cendikia

Bangsa Kapanjen. Berdasarkan analisis penilaian dari 25 angket siswa sebagaimana disajikan pada Tabel 2 maka diperoleh nilai sebesar 86,00%.

Hasil Analisis Data Validasi

Berdasarkan kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan penggunaan bahasa dan kelayakan kegrafikan dapat diketahui hasil dari validasi modul yang dapat dilihat pada tabel 2. Berdasarkan persentase perolehan validasi ahli materi yaitu sebesar 83,64% yang artinya modul pembelajaran kontekstual bermuatan karakter yang dihasilkan memiliki kriteria layak digunakan dan tidak perlu dilakukan revisi (Sudjana, 1990: 45). Sedangkan persentase perolehan validasi ahli modul yaitu sebesar 80,74% yang artinya modul pembelajaran kontekstual bermuatan karakter yang dihasilkan memiliki kriteria layak dan tidak perlu dilakukan revisi (Sudjana, 1990: 45).

Revisi Produk

Kritik dan saran tentang modul pembelajaran kontekstual bermuatan karakter menjadi bahan pertimbangan dalam merevisi produk. Hal ini dilakukan agar modul yang dihasilkan menjadi lebih optimal untuk pembelajaran. Berikut adalah saran-saran dari ahli materi dan ahli modul untuk revisi modul pembelajaran kontekstual bermuatan karakter agar bahan ajar layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Kritik dan saran oleh ahli materi berkaitan dengan tiga hal, yakni mengenai struktur tulisan (warna, posisi) kebenaran tulisan perlu diperbaiki, bahasa perlu menggunakan yang sederhana, dan Kerapian tulisan, kesemua hal tersebut setelah direvisi masuk pada kategori cukup baik

Kritik dan saran oleh ahli modul pertama mengenai isi modul sudah bagus tetapi berkaitan dengan assesmen perlu adanya penyesuaian pada KD yang dibahas (pengetahuan), karakteristik *scientific approach* dalam K-13 dan karakteristik modul (merangsang kemandirian belajar siswa). Setelah adanya revisi modul menjadi cukup layak untuk pembelajaran prakarya dan kewirausahaan di

SMK namun ada salah di sampul seharusnya MAK/SMK tertulis SMA/SMK.

Produk akhir

Sesuai analisis data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli modul dan uji coba pengguna siswa dapat disimpulkan bahwa Modul Pembelajaran Kontekstual Bermuatan Karakter telah dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas maupun secara mandiri. Modul yang dihasilkan merupakan bahan ajar cetak yang memuat materi tentang produk kerajinan dari bahan lunak dan pengemasannya, dengan contoh-contoh yang sesuai dengan dunia nyata (kontekstual) dan gambar-gambar yang mendukung agar siswa cepat memahami materi serta adanya tugas-tugas terstruktur sesuai dengan pendekatan *scientific Approach* dan refleksi diri yang didalamnya siswa dituntut untuk memecahkan masalah yang ada pada kehidupan sehari-hari. Setelah dilakukan penyempurnaan modul melalui revisi, maka dihasilkan modul pembelajaran kontekstual bermuatan karakter yang telah teruji validasinya dan dapat dikatakan layak sebagai bahan ajar dalam pelajaran kewirausahaan dan pegangan guru dalam menggunakan bahan ajar.

Pembahasan

Produk yang Dikembangkan

Produk yang telah dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa bahan ajar cetak, yaitu modul pembelajaran prakarya dan kewirausahaan pada kompetensi dasar produk kerajinan dari bahan lunak dan pengemasannya yang akan ditata untuk kelas XI Semester ganjil. Pada modul ini terdapat soal-soal latihan baik secara individu maupun secara kelompok seperti lembar kerja, reflrksi diri serta ulangan harian yang melatih siswa untuk berpikir kritis baik secara mandiri maupun secara kelompok. Hal ini sesuai dengan permendikbud No. 81A tahun 2013 tentang implementasi kurikulum, yang menyebutkan bahwa kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke peserta didik. Peserta didik adalah subjek yang

memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, dan menggunakan pengetahuan.

Proses penelitian dan pengembangan menggunakan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Borg & Gall yang dimodifikasi menyesuaikan dengan keadaan lapangan. Langkah pertama yang dilakukan analisis masalah yaitu melakukan observasi dan wawancara kepada Guru Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Berdasarkan wawancara tersebut dapat diketahui bahwa tidak tersedianya buku prakarya dan kewirausahaan yang sesuai dengan kurikulum 2013 sehingga guru hanya menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai panduan belajar.

Setelah melakukan analisis masalah peneliti mengembangkan produk awal yang kemudian divalidasi oleh satu orang validator ahli materi, satu orang validator ahli modul, dan 25 siswa kelas XI Multi Media SMK Cendika Bangsa Kepanjen sebagai pengguna (*user*) modul pembelajaran. Setelah melalui tahap revisi produk maka produk akhir berupa modul pembelajaran kontekstual bermuatan karakter siap untuk digunakan.

Uji Coba Pengguna

Berdasarkan hasil uji coba pengguna siswa, dapat diketahui bahwa modul pembelajaran ini layak dan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pada proses uji coba pengguna siswa, dapat diketahui bahwa siswa aktif bertanya apabila terdapat penjelasan yang belum dimengerti, selain itu siswa cukup antusias dalam menerima materi pembelajaran karena materi pembelajaran disertai dengan contoh dan gambar dari situasi kehidupan nyata yang ada di sekitar lingkungan siswa sehingga siswa mudah untuk menyerap ilmu dan dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Hal ini sesuai dengan pendapat Sanjaya (2011: 109) bahwa “pembelajaran kontekstual adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi

kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dengan situasi kehidupan mereka”.

Selain antusias di dalam kelas siswa juga sangat bersemangat mengerjakan lembar kerja yang ada didalam modul dimana lembar kerja tersebut menggunakan pendekatan *saintific approach* yang melibatkan pengetahuan, sikap dan tindakan siswa dalam melaksanakan tugas mereka. Seperti yang diungkapkan oleh Muslich (2011: 29) “pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek teori pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*).

Hasil Validasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan modul prakarya dan kewirausahaan menunjukkan bahwa Modul Pembelajaran Kontekstual Bermuatan Karakter layak untuk digunakan sebagai bahan ajar bagi guru dan sumber belajar bagi siswa dalam menunjang proses belajar mengajar. Tingkat kelayakan modul berdasarkan validasi ahli materi sebesar 83,64% yang berarti layak, kelayakan modul berdasarkan validasi ahli penulisan modul sebesar 80,74% yang berarti layak untuk digunakan, dan kelayakan modul berdasarkan rata-rata penelitian oleh pengguna modul sebesar 86,00% yang berarti layak. Hasil rata-rata tingkat kelayakan modul berdasarkan ahli materi, ahli penulisan modul, dan pengguna modul adalah 83,46% menunjukkan bahwa modul pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti valid dan layak untuk digunakan.

Penelitian ini didukung dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yunita dkk (2014) yang mengembangkan modul berbasis pembelajaran kontekstual bermuatan karakter pada materi jurnal khusus. Hasilnya menunjukkan bahwa modul berbasis pembelajaran kontekstual bermuatan karakter untuk mata pelajaran Akuntansi sangat layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dibuktikan dari penilaian kelayakan isi dengan persentase sebesar 84,11%, kelayakan bahasa dengan persentase sebesar 86,61%, kelayakan penyajian dengan persentase 84,82%, kelayakan kegrafikan

dengan persentase sebesar 84,72%. Selanjutnya pada tahap uji coba terbatas pada 20 siswa diperoleh persentase sebesar 98,25%.

SIMPULAN & SARAN

Simpulan

Berdasarkan pada hasil pengembangan modul pembelajaran kontekstual bermuatan karakter untuk siswa kelas XI Multi Media SMK Cendika Bangsa Kapanjen, Pengembangan penelitian menghasilkan modul pembelajaran kontekstual bermuatan karakter pada kompetensi dasar produk kerajinan dari bahan lunak dan pengemasannya yang didalamnya terdapat contoh-contoh dan gambar-gambar yang terdapat pada kehidupan nyata, latihan soal, lembar kerja serta refleksi diri yang akan ditata untuk siswa kelas XI Multi Media. Modul hasil penelitian pengembangan berupa inovasi pembelajaran yang divalidasi oleh satu orang validator ahli materi, satu orang validator ahli pengembangan modul, dan dua puluh lima orang siswa sebagai pengguna modul pembelajaran. Modul pembelajaran kontekstual bermuatan karakter telah memenuhi kriteria valid dan layak setelah diadakan uji coba pada ahli materi dengan tingkat validitas 83,64%, ahli penulisan modul dengan tingkat validitas 80,74% dan pengguna modul pembelajaran dengan tingkat validitas 86,00%. Nilai-nilai karakter yang termuat dalam ini adalah jujur, kerja keras, kreatif, dan pantang menyerah yang tertuang melalui pembelajaran kontekstual bermuatan karakter. Dengan beberapa pernyataan di atas produk telah dianggap valid dan layak digunakan untuk mengatasi belum

tersedianya modul pembelajaran kontekstual bermuatan karakter yang sesuai dengan kurikulum 2013 di SMK Cendika Bangsa.

Saran

Saran merupakan yang diberikan pada produk modul pembelajaran yang dihasilkan agar dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran. (1) Saran Pemanfaatan, Guru Kewirausahaan SMK Cendika Bangsa dan siswa kelas XI Multi Media SMK Cendika Bangsa Kapanjen disarankan memanfaatkan modul pembelajaran kontekstual bermuatan karakter ini dengan baik, siswa dapat menggunakan modul ini untuk belajar secara mandiri di rumah sebelum materi diajarkan oleh guru. Siswa juga bisa berlatih mengerjakan soal-soal yang disediakan dalam modul pembelajaran ini. (2) Diseminasi Setelah melalui tahap validasi dan uji coba pengguna siswa, modul pembelajaran sudah masuk dalam kategori layak untuk digunakan. Pemanfaatan modul pembelajaran bisa dioptimalkan, jika modul pembelajaran ini dapat digunakan di sekolah secara luas. Disarankan modul ini bisa dimanfaatkan oleh guru dan siswa sebagai yang tergabung dalam MGMP. (3) Bagi Pengembang Produk Lebih Lanjut Pengembang berikutnya agar memperbaharui materi sesuai dengan perkembangan materi terkini dan memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada khususnya yang bernilai cukup, misalnya mendorong rasa ingin tahu untuk mencari informasi, kesesuaian tugas dengan materi, dan soal-soal yang disajikan dalam modul mudah dipahami.

DAFTAR RUJUKAN

- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kurikulum 2013. Dikmenjur. Jakarta.
- Lestari, I. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Mulyasa. 2014. *Pengembangan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muslich, M. 2011. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Naim, N. 2012. *Character Building*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nasution. 2012. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rahayu, W.P. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar*. Malang: Universitas Negeri Malang Fakultas Ekonomi Jurusan Manajemen.
- Sanjaya, W. 2011. *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: alfabeta.
- Sukmadinata, N.S.. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryaningsih, N.S. 2010. *Pengembangan Media Cetak Modul Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas VII Semester 1 Di SMPN 4 Jombang*, Ringkasan Skripsi (online), diakses 07 September 2015.
- Universitas Negeri Malang. 2010. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Malang: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang.
- Yunita, Hakim, Luqman, dkk. 2014. *Pengembangan Modul Berbasis Pembelajaran Kontekstual Bermuatan Karakter Pada Materi Jurnal Khusus* (online), diakses 09 September 2015.

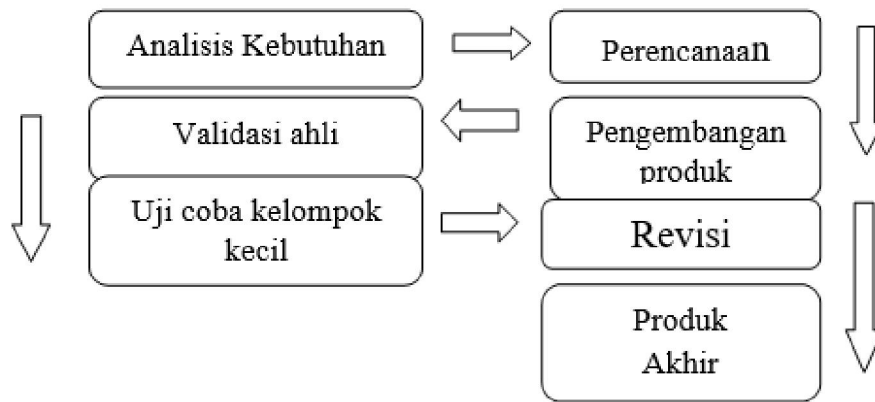
Tabel 1. Tabel Persentase Hasil Evaluasi Subjek Uji Coba

Persentase	Keterangan
80% - 100%	Layak
60% - 79%	Cukup layak
50% - 59%	Kurang layak
<50%	Tidak layak

Sumber: Sudjana (1990: 45)

Tabel 2. Analisis Keseluruhan Validasi

No	Komponen yang di nilai	Presentase (%)	Kriteria kevalidan
1.	Validasi ahli materi	83,64%	Layak
2.	Validasi ahli modul	80,74%	Layak
3.	Rata-rata uji coba pengguna (siswa)	86,00%	Layak
Rata-rata keseluruhan validasi		83,46%	Layak



Gambar 1. Rancangan Pengembangan Modul oleh Borg & Gall yang Telah Dimodifikasi Peneliti