

## **Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* Berbasis Google Sites di Moderasi Literasi Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Swasta ST Ignasius Medan T.P 2023/2024**

**Esti Julianita Ginting\***, Eko Wahyu Nugrahadi, Zulkarnain Siregar  
Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia  
\*estijulianitaginting30@gmail.com

### **Abstract**

*The limited digital media available is one of the obstacles in maximizing the learning process. Based on initial observations, researchers found that there were problems with the academic performance of Medan High School Class This research aims to develop media in digital form based on CTL with digital literacy level as a moderating variable to improve economic learning outcomes at Santo Ignasius High School Medan Class XI IPS 1. This research uses a more general learning design model, namely the ADDIE model. This development model has five stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation (ADDIE). This research was carried out at SMA Santo Ignasius Medan with a population of 36 students. Based on the feasibility validation test for CTL-based digital media carried out by experts, the average result was 86.13% with a very feasible category. The post-test score obtained by the experimental class which was processed with the developed CTL-based digital media was an average of 89.59, while the post-test score for the control class obtained a school average of 86.56. Therefore, it can be concluded that the digital media developed based on CTL is effectively applied to improve the learning outcomes of class XI IPS 1 SMA Santo Ignasius Medan to be applied to classroom learning.*

**Keywords:** *Learning Media; Contextual Teaching and Learning; Digital Literacy; Learning Outcomes*

### **Abstrak**

Terbatasnya media digital yang tersedia menjadi salah satu kendala dalam memaksimalkan proses pembelajaran. Berdasarkan observasi awal peneliti menemukan adanya permasalahan pada kinerja akademik siswa SMA Medan Kelas XI-IPS, prestasi akademik yang dicapai masih tergolong rendah dan kemampuan belajar Pembelajaran melalui media terbatas sehingga memaksa guru untuk menggunakan media. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media dalam bentuk digital berbasis CTL dengan tingkat literasi digital sebagai variabel moderasi untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi SMA Santo Ignasius Medan Kelas XI IPS 1. Penelitian ini menggunakan model desain pembelajaran yang lebih umum yaitu model ADDIE. Model pengembangan ini memiliki lima tahapan yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation (ADDIE). Penelitian ini dilaksanakan di SMA Santo Ignasius Medan dengan populasi sebanyak 36 siswa. Berdasarkan uji validasi kelayakan media digital berbasis CTL yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan hasil rata-rata 86,13% dengan kategori sangat layak. Nilai post-test yang diperoleh kelas eksperimen yang diolah dengan media digital berbasis CTL yang dikembangkan adalah rata-rata sebesar 89,59, sedangkan nilai post-test kelas kontrol memperoleh rata-rata sekolah sebesar 86,56. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media digital yang dikembangkan berbasis CTL efektif diterapkan

untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA Santo Ignasius Medan. untuk diterapkan pada pembelajaran di kelas.

**Kata Kunci: Media Pembelajaran; *Contextual Teaching and Learning*; Literasi Digital; Hasil Belajar**

## **Pendahuluan**

Seiring berjalannya waktu, pendidikan mengalami perubahan karena pengaruh perkembangan teknologi. Abad ke-21 mendukung proses pengajaran yang interaktif pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengajaran abad ke-21 mengharuskan setiap orang memiliki pengetahuan dan keterampilan di berbagai bidang seperti berpikir kritis, literasi digital, literasi informasi, literasi media, serta kemahiran penggunaan TIK (Frydenberg & Andone, 2011). Masyarakat yang mengerti digital perlu mengembangkan keterampilan pencarian dan strategi menggunakan mesin pencari untuk mencari informasi yang ada dan menemukan informasi yang sesuai dengan kebutuhannya. Gilster dalam (A'yuni, 2015) memberikan informasi tentang kemahiran seseorang dalam mengerti dan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber melalui komputer yang terkoneksi internet, itulah definisi literasi digital yang disebut juga literasi informasi digital. Kompetensi digital juga dapat dipahami sebagai keterampilan membaca, menulis, dan berhitung (Abidin, 2020). Berdasarkan penjelasan dan persepsi para ahli di atas, dapat kita simpulkan bahwa literasi tidak hanya mencakup membaca dan menulis, tetapi juga mencakup lain hal seperti ekonomi, matematika, sains, sosiologi, lingkungan, keuangan, bahkan etika. Namun yang terpenting dalam literasi adalah seseorang tidak buta huruf, atau sederhananya mampu membaca dan menulis.

Menurut penelitian (Pambudi & Windasari, 2022), keterampilan digital berperan penting dalam mendukung keberhasilan dan perkembangan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan tiga keterampilan siswa yaitu literasi digital dan pemanfaatan TIK merupakan prasyarat penting agar proses belajar dan pengajaran dapat berlangsung dengan baik dan mencapai hasil yang lebih baik. Literasi digital memerlukan pemahaman mengenai aspek-aspek yang berpengaruh pada literasi digital, contohnya seperti keterampilan fungsional, komunikasi dan interaksi, serta berpikir kritis (Naufal, 2021).

Persyaratan utama bagi pelajar untuk dapat berpartisipasi di abad ke-21 adalah literasi digital. Hal ini terutama berlaku bagi siswa yang mulai memasuki dunia pendidikan dasar, dimana kemajuan teknologi telah meningkatkan aktivitas ilmiah. Kemampuan mengolah berbagai informasi, memahami berita, dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain dalam berbagai cara merupakan definisi dari kompetensi digital. Dalam hal ini, penting untuk mengerti waktu yang tepat dalam penerapan teknologi guna untuk mencapai tujuan dengan efektif. Literasi digital membekali peserta didik dengan pemikiran dan sikap kritis dan kreatif. Kecil kemungkinannya untuk tertipu oleh topik-topik provokatif atau menjadi korban misinformasi dan penipuan digital.

Penerapan media pembelajaran yang kurang menarik dan tidak terkait dengan pada informasi terkini di masyarakat merupakan salah satu penyebab yang memengaruhi rendahnya hasil belajar ekonomi. Di dalam kelas peserta didik masih menggunakan buku teks sebagai bahan ajar. Buku paket tersebut ditemukan beberapa kekurangan dalam penggunaannya. Menurut guru, kekurangan dari paket buku adalah kurangnya keterkaitan antara materi dalam buku dengan penerapannya dalam kehidupan siswa sehari-hari, isi/materi sulit dipahami, dan bahasa yang digunakan tidak jelas, sulit dipahami, bentuk tidak menarik, dokumen tidak banyak gambar penjelasannya, mudah menimbulkan kesalahpahaman. Begitu pula dari segi media yang digunakan, sebagian besar materi yang

disajikan pada media tersebut bersifat abstrak, non-interaktif dan mempunyai penerapan yang hampir mirip dengan buku teks yang digunakan. Oleh karena itu, guru lebih mengutamakan penggunaan buku teks dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa juga beranggapan demikian. Menurut penilaian siswa, buku teks dan media yang mereka gunakan sebagai sumber belajar tidak membangkitkan rasa ingin tahu untuk mempelajari lebih lanjut tentang mata pelajaran dan materi yang disajikan dalam buku dan media tidak menarik, oleh karena itu siswa cenderung merasa bosan saat belajar.

Berdasarkan permasalahan hasil belajar tersebut di atas dan wawancara dengan guru ekonomi, guru berharap media interaktif dapat membantu siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan memotivasi mereka dalam berpartisipasi dalam pembelajaran. Media tersebut dapat berupa video, animasi, game, dan aplikasi mobile yang dapat diakses dari berbagai perangkat. Begitu pula dengan siswa yang mengharapkan media pembelajaran yang digunakannya lebih menarik dan terhubung dengan dunia nyata, sehingga mereka dapat memahami bagaimana menerapkan konsep yang dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut (Nurhidayati et al., 2023) bahwa media pembelajaran adalah saluran pesan dan informasi pembelajaran untuk memudahkan belajar siswa. Selanjutnya (Moto, 2019) menyatakan bahwa media pembelajaran tidak hanya sekedar alat pengajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar dan meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga benda dan lingkungan sekitar siswa yang digunakan, hal tersebut menyatakan bahwa hanya itu yang dapat dilakukan atau digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Menurut (Fatria & Listari, 2017) media pembelajaran saat ini menjadi alat yang menunjang proses pembelajaran. Dari berbagai definisi para peneliti sebelumnya, penulis mengartikan media pembelajaran sebagai alat atau perantara dalam menyampaikan informasi atau pesan serta memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi selama kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran dalam kondisi tertentu.

Media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan dalam proses belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran dapat memfasilitasi dan meningkatkan proses dan hasil belajar dengan memperjelas penyajian pesan dan informasi, menciptakan motivasi, meningkatkan pemahaman, membangkitkan rasa ingin tahu, dan membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran, dan memberikan pengalaman dunia nyata (Sapriyah, 2019; Sidabutar & Sidabutar, 2024; Wulandari et al., 2023). Suryadi dalam penelitian (Sidabutar & Reflina, 2022) membahas berbagai kategori media pembelajaran seperti media visual, media audiovisual, komputer, Microsoft PowerPoint, multimedia, dan Internet. Peneliti mengembangkan media berupa Google Sites dengan menggunakan model yang mereka anggap paling tepat: Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Hasil pengajaran siswa dengan menerapkan model konteks lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang dicapai melalui proses pembelajaran tradisional. Situs web Google dikembangkan menggunakan aplikasi Canva selama pengembangan.

Peneliti memutuskan untuk menggunakan aplikasi Canva untuk pengembangan website Google karena mudah digunakan oleh siapa saja dan menghemat waktu dalam membuat desain tampilan pendidikan. Website Google memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengakses materinya dengan memungkinkan mereka mengakses media dari berbagai perangkat, termasuk komputer, ponsel pintar, tablet, dan laptop. Mediana sendiri berupa modul yang lebih mudah dan efisien dikemas dalam bentuk elektronik dan ditampilkan melalui tampilan animasi, teks, dan gambar (Serevina et al., 2018; Tanjung & Faiza, 2019).

Pembelajaran kontekstual (CTL) merupakan sistem pembelajaran yang menciptakan makna dengan mengaitkan konten akademik dengan situasi kehidupan

siswa sehari-hari (Suprihatiningrum, 2017). Selanjutnya menurut (Hosnan, 2016), *Contextual Teaching and Learning* (CTL) didefinisikan sebagai didikan yang berkaitan dengan kondisi khusus. Dari pengertian yang dijelaskan oleh beberapa ahli, CTL merupakan suatu model pengajaran yang mempermudah guru dalam mengaitkan bahan ajar dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, mulai dari lingkungan masyarakat maupun lingkungan sekolah. Tujuannya adalah agar komunitas lokal dan warga dapat menemukan makna materi dalam kehidupan mereka sendiri dan menggunakannya sebagai dasar pengambilan keputusan untuk menemukan penyelesaian dari permasalahan yang ditemui oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan. Model ini dapat menginspirasi siswa untuk menciptakan hubungan antar apa yang telah mereka pelajari dengan situasi dunia nyata atau menginspirasi siswa untuk menerjemahkan hasil belajarnya ke dalam penerapan di dunia nyata. Selain itu, *Contextual Teaching and Learning* (CTL) juga mempunyai kelemahan. Artinya siswa memerlukan waktu yang tidak singkat untuk mengerti materi dan guru harus bekerja ekstra agar pembelajaran lebih fokus (Hasudungan, 2022). Pembelajaran dengan media berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL), dimana media dirancang agar menarik dan inovatif, meliputi gambar, animasi, dan audio pembelajaran yang menerima feedback instan dari siswa dan soal latihan.

Perkembangan ini melanjutkan keberhasilan para peneliti sebelumnya di bidang pengembangan media. Berdasarkan hasil penelitian (Afrianti & Qohar, 2019), penggunaan media interaktif kontekstual terbukti efektif dan praktis. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata sebesar 93,6 untuk kategori "sangat efektif" dan 86,73 untuk kategori "sangat praktis". Selanjutnya menurut (Martin et al., 2021) Mengembangkan Media Berbasis Model Pembelajaran Kontekstual berbasis media pada materi online dan serial untuk menggugah minat belajar siswa SMP, penelitian ini menguatkan hasil pretest pemahaman siswa. Hal itu sudah terbukti praktis dan efektif sehingga layak digunakan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Fachrie et al., 2021) berjudul Pengembangan E-Module Berbasis CoLT untuk Pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 5 Samarinda menarik untuk digunakan dan ditinjau kesesuaiannya oleh ahli materi. Hasil penilaian menunjukkan aspek kelayakan isi dan penyajian "Sangat Baik". Dan pada kualitas gambar, konten, penyajian informasi penerangan, integrasi media, seni dan estetika, serta fungsionalitas secara keseluruhan "sangat baik," jelasnya sebagai ahli media.

## Metode

Penelitian ini menerapkan model desain pembelajaran yang umum yakni model ADDIE. SMA Swasta Santo Ignasius Medan merupakan tempat dilaksanakannya penelitian yang terletak di Jl. Karya Wisata No.6. Tahun ajaran 2023/2024 tepatnya pada semester genap penelitian ini diterapkannya. Adapun beberapa validator dan peserta didik dalam penelitian ini dijadikan sebagai subjek dari penelitian. Validator penelitian terdiri dari tiga orang, yakni seorang ahli media, seorang ahli desain, dan seorang pendidik. Peserta didik merupakan target dari penggunaan produk yang dilakukan, yang mana seluruh siswa kelas XI IPS dengan jumlah 34 peserta didik. Model pembelajaran CTL berbasis google sites dengan literasi digital pada materi APBN sebagai objek penelitian. Peneliti mengumpulkan data dengan melakukan observasi, wawancara, memberikan angket dan dokumentasi. Sedangkan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran, maka peneliti memberikan tes kepada siswa. Pada tes terdapat 40 soal pilihan berganda yang terdiri dari lima pilihan jawaban. Selanjutnya untuk analisis data, peneliti menggunakan statistik deskriptif. Dan untuk uji coba instrumen, peneliti menggunakan rumus korelasi point biserial, Kolmogorov-Smirnov dan program SPSS.

## Hasil dan Pembahasan

Studi pengembangan pada penelitian ini menerapkan model ADDIE. Model pengembangan ini terbagi menjadi lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (ADDIE). Data yang diperoleh dari setiap proses dan tahap perkembangan dibahas di bawah ini.

### 1. Analisis

Penelitian menerapkan tiga tahapan pada bagian analisis, yakni kebutuhan siswa, kepribadian siswa, dan kurikulum.

#### a. Analisis kebutuhan siswa

Analisis permulaan yang dilakukan penelitian pengembangan ini adalah menemukan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran ekonomi di sekolah. Adapun beberapa permasalahan yang ditemukan di lapangan yaitu Pengajaran yang diterapkan di Kelas XI IPS 1 SMA Santo Ignasius Medan berpedoman pada kurikulum 2013, RPP yang dibuat oleh pendidik berdasarkan aturan dalam kurikulum 2013, siswa hanya memiliki bahan ajar berupa buku yang diberikan pemerintah, siswa juga belum memiliki bahan ajar berupa modul atau media *google sites* dan pendidik menyampaikan materi secara sistematis sesuai materi yang ada pada buku.

#### b. Analisis kepribadian siswa

Menganalisis kepribadian siswa SMA Santo Ignasius Medan di dalam kelas dilaksanakan pada tahap ini. Secara keseluruhan, perkembangan kognitif siswa SMA Santo Ignasius Medan memasuki tahap operasional formal.

#### c. Analisis kurikulum

Dengan menganalisis bahan ajar yang disajikan dalam buku bacaan (paket) yang digunakan dan membandingkannya dengan kebutuhan siswa serta relevansinya dengan Kurikulum 2013, maka topik yang diterapkan penelitian adalah materi APBN semester ganjil kelas XI SMA. Analisis kurikulum bertujuan untuk menetapkan, menguraikan, dan membentuk teori ataupun ide yang akan dipelajari siswa pada materi APBN ke dalam suatu peta konsep.

### 2. Desain

Tujuan tahap ini adalah merancang media Google Sites siswa dan membuat prototype bahan APBN (draft asli media Google Sites). Kegiatan yang diterapkan pada fase ini adalah: 1) Membuat storyboard 2) Menyusun materi pembelajaran 3) Memilih media 4) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) 5) Membuat lembar kerja peserta didik 6) Membuat blog Google Sites.

### 3. Pengembangan

Tahapan ini merupakan tahapan lanjut dari desain yang direncanakan dan dibentuk hingga menjadi suatu produk. Produk yang diproduksi harus diverifikasi untuk memastikan kesesuaiannya untuk digunakan. Validasi diberikan kepada Bapak Dr. Arwansyah, M.Si sebagai validator ahli materi. Selanjutnya Bapak Dr. Haryadi, M.Kom sebagai validator ahli media, dan yang terakhir Dr. Khairuddin Efendi Tambunan S.Sos, M.Si sebagai validator desain pembelajaran. Evaluasi berupa saran dan perbaikan yang membantu peneliti dalam melakukan proses penyempurnaan media *Google Sites* yang berbasis pada *Conetxtual Teaching Learning*. Di bawah ini adalah representasi media Google Sites yang berbasis pada pembelajaran yang disituasikan dan dikembangkan berdasarkan materi APBN.

- a. Memutuskan rencana atau desain produk mana yang akan dikembangkan, yaitu mengembangkan Rencana Kinerja Pembelajaran (RKP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS).

Langkah-Langkah Pembelajaran  
Pertemuan I

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdoa.</li> <li>Menyanyikan salah satu lagu nasional.</li> <li>Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan.</li> </ol>	10 menit
Inti	<p>CTL I : <i>Modeling/Simulasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru menampilkan tema yang akan dipelajari yaitu tentang "APBN".</li> <li>Guru memulai pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Darimana saja sumber uang kas yang dimiliki oleh kelas ini ?</li> <li>- Untuk apa dipakai uang kas kelas ini digunakan?</li> </ul> </li> </ol> <p>Sesuai menyampaikan dan menemuka beberapa jawaban siswa pertanyaan di atas. Guru memberi tayangan yang di akses oleh peserta didik melalui google site.</p> <p>Link Video</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=Kj1dXN6f">https://www.youtube.com/watch?v=Kj1dXN6f</a></p>	75 menit

Gambar 1. RPP Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdoa.</li> <li>Menyanyikan salah satu lagu nasional.</li> <li>Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan.</li> </ol>	10 menit
Inti	<p>CTL I : <i>Modeling/Simulasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru memulai pembelajaran dengan mengajukan kembali salah satu pertanyaan sebelumnya.</li> <li>Guru memberi tayangan yang diakses oleh peserta didik melalui google site.</li> </ol> <p>Link Video</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=Kj1dXN6f">https://www.youtube.com/watch?v=Kj1dXN6f</a></p> 	75 menit

Gambar 2. RPP Pertemuan Kedua

Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdoa.</li> <li>Menyanyikan salah satu lagu nasional.</li> <li>Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan.</li> </ol>	10 menit
Inti	<p>CTL I : <i>Modeling/Simulasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru memulai pembelajaran dengan mengajukan kembali salah satu pertanyaan sebelumnya.</li> <li>Guru memberi tayangan yang diakses oleh peserta didik melalui google site.</li> </ol> <p>Link Video</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=Kj1dXN6f">https://www.youtube.com/watch?v=Kj1dXN6f</a></p> 	

Gambar 3. RPP Pertemuan Ketiga



**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : EKONOMI  
 Kelas : XI IPS  
 Materi Pokok : APBN  
 Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

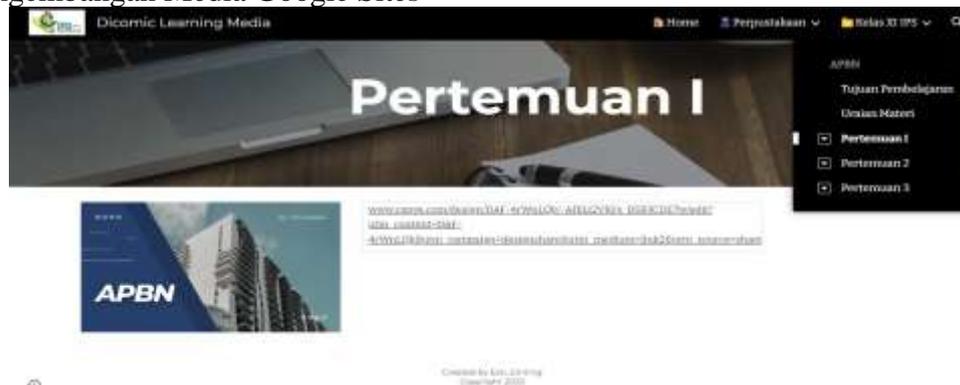
**Petunjuk Belajar:**

- Pada semua awal sebelum anda mengerjakan tugas
- Pelajari APBN yang telah ditunjukkan secara berkesinambungan
- Pengertian berbagai sumber belajar untuk memahami APBN
- Kerjakan dengan langkah langkah yang sesuai petunjuk guru
- Kerjakan dengan cara diskusi dengan teman yang diberikan guru

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.1 Mengetahui APBN dan APBD dalam pemerintahan Indonesia	1.1.1 Menjelaskan pengertian fungsi dan peran APBN
1.2 Mengetahui hasil perolehan fungsi dan peran APBN dan APBD dalam pemerintahan Indonesia	1.2.1 Menjabarkan hasil analisis fungsi dan peran APBN dan APBD dalam pemerintahan Indonesia melalui hasil hasil klarifikasi dan analisis

Gambar 4. LKPD

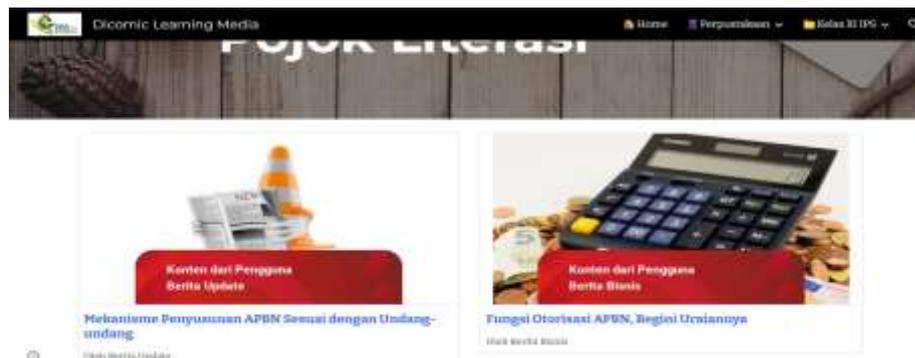
- b. Pengembangan Media Google Sites



Gambar 5. Penampilan Materi Pada Media



Gambar 6. Penampilan Home Pada Media Google Sites yang dikembangkan



Gambar 7. Penampilan Literasi Digital Pada Media yang Dikembangkan

c. Pengembangan Instrumen Tes

Lampiran 3

Soal Pretest

Nama : \_\_\_\_\_  
 Kelas/Semester : \_\_\_\_\_  
 Hari/ Tanggal : \_\_\_\_\_

---

Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a,b,c,d dan e pada lembar jawaban yang tersedia!

1. APBN adalah. ...

A. Suatu daftar sistematis yang memuat tentang segala bentuk dan sumber penerimaan negara serta pengeluarannya setiap dua tahun sekali.

B. Suatu daftar sistematis yang memuat tentang segala bentuk dan sumber penerimaan negara serta pengeluarannya selama satu bulan.

C. Suatu daftar sistematis yang memuat tentang segala bentuk dan sumber penerimaan negara serta pendapatan lainnya selama periode tertentu.

**D. Suatu daftar sistematis yang memuat tentang segala bentuk dan sumber penerimaan negara serta pengeluarannya selama periode**

Gambar 8. Pengembangan Instrumen Tes

d. Validasi Desain

Pada bagian validasi design dilakukan oleh tiga orang dosen, yakni dosen ahli materi, media dan desain pembelajaran.

- 1) Hasil validasi materi dilakukan oleh Bapak Dr. Arwansyah, M.Si sebagai validator ahli materi.

Berdasarkan hasil perhitungan verifikasi ahli bahan ajar terhadap bahan ajar yang dikembangkan dengan media pembelajaran digital, masing-masing komponen mendapat penilaian “cukup baik”, “baik”, atau “sangat baik”. Jadi dari perhitungan diperoleh angka 82,29% dan rata-rata keseluruhan 3,29. Artinya materi yang dikembangkan tergolong pada kelompok “sangat baik”, sangat layak diterapkan dan tidak memerlukan revisi. Hasil pengujian kevalidan ini sejalan dengan hasil dari pengujian penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Hamdani, 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran

berbasis Website menggunakan Google Sites dinyatakan valid dan praktis untuk pembelajaran Sistem Gerak Manusia kelas VIII.

- 2) Hasil validasi media dilakukan oleh Bapak Dr. Haryadi, M.Kom sebagai validator ahli media

Berdasarkan hasil perhitungan verifikasi ahli media, media pembelajaran digital yang dikembangkan dinilai “sedang”, “baik”, dan “sangat baik” untuk setiap unsurnya. Jadi dari hasil perhitungan diperoleh persentase sebesar 80,38% yang berarti media yang dikembangkan tergolong pada kelompok “baik” yang berarti layak diterapkan dan memerlukan modifikasi. Hasil pengujian kevalidan ini sejalan dengan hasil dari pengujian penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Setiawan et al., 2022) dengan hasil penelitian yakni Pengembangan pembelajaran daring berbasis Google Site berdasarkan model ADDIE dan dinyatakan “LAYAK”.

- 3) Hasil validasi desain pembelajaran dilakukan oleh Dr. Khairuddin Efendi Tambunan S.Sos., M.Si sebagai validator desain pembelajaran.

Berdasarkan hasil perhitungan verifikasi ahli media, media pembelajaran digital yang dikembangkan setelah revisi dinilai “cukup baik”, “baik” dan “sangat baik” untuk setiap komponennya. Hasil perhitungan jumlahnya 163 dan persentasenya 85,22%. Artinya media yang dikembangkan tergolong dalam kategori “sangat baik” dan layak diterapkan.

Hasil pengujian kevalidan ini sejalan dengan hasil dari pengujian penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Ristadi & Ngadiyono, 2017) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis CTL sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Validasi ini juga dibenarkan oleh para guru ekonomi. Hasil evaluasi pengembangan media pembelajaran digital pendekatan CTL oleh guru ekonomi yang dilakukan oleh Ibu Rianita Gurthom, S.Pd. Evaluasi ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kekurangan-kekurangan media pembelajaran yang dikembangkan guna meningkatkan efektivitas media pembelajaran. Berdasarkan penilaian guru ekonomi diperoleh skor rata-rata media pembelajaran ekonomi pendekatan CTL yang dikembangkan sebesar 3,55 dan persentasenya sebesar 88,88 yang menunjukkan berada pada kategori “sangat layak”. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan dapat memenuhi persyaratan dan disesuaikan dengan kebutuhan belajar.

#### 4. Implementasi

Setelah model pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas, langkah selanjutnya adalah implementasi. Pelaksanaannya terdiri dari uji kelompok terpisah, uji skala kecil, dan uji lapangan. Tahap ini dilakukan dalam rangka menyebarkan angket evaluasi kepada siswa dan mengetahui reaksi mereka dalam mengevaluasi kepraktisan media yang dikembangkan.

##### a. Uji Coba Terpisah

Uji coba terpisah diberikan terhadap tiga orang peserta didik. Berikut hasil uji coba terpisah yang didapatkan:

Tabel 1. Uji Coba Terpisah

No	Bagian	Rata-Rata Penilaian	Kelompok
1	Materi	4,08	Sangat Baik
2	Penyajian	4,22	Sangat Baik
3	Bahasa	4,25	Sangat Baik
Rata-rata Skor		4,19	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil dari respon uji coba terpisah terhadap media pembelajaran digital ekonomi pendekatan CTL di kelas XI-IPS 1 memperoleh rata-rata skor 4,19 termasuk kategori sangat baik.

1) Uji Coba Skala Kecil

Uji coba ini diterapkan kepada sembilan siswa yang meliputi, tiga orang siswa berprestasi tinggi, tiga orang siswa berprestasi sedang dan tiga orang siswa berprestasi rendah.

Tabel 2. Uji Coba Skala Kecil

No	Bagian	Rata-Rata Penilaian	Kelompok
1	Materi	3,78	Sangat Baik
2	Penyajian	3,52	Sangat Baik
3	Bahasa	3,61	Sangat Baik
Rata-rata Skor		3,64	Sangat Baik

Tabel menunjukkan bahwa hasil dari respon uji coba lapangan awal terhadap media pembelajaran digital ekonomi pendekatan CTL di kelas XI-IPS 1 menjangkau rata-rata skor 3,64 dengan kategori sangat baik.

2) Uji Coba Skala Besar

Uji coba ini diberikan terhadap seluruh siswa kelas XI IPS 1 dengan jumlah peserta didik yaitu 36 orang.

Tabel 3. Uji Coba Lapangan

No	Bagian	Rata-Rata Penilaian	Kelompok
1	Materi	3,62	Sangat Baik
2	Penyajian	3,53	Sangat Baik
3	Bahasa	3,60	Sangat Baik
Rata-rata Skor		3,58	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil dari respon uji coba lapangan terhadap media pembelajaran ekonomi pendekatan CTL di kelas XI-IPS 1 memperoleh hasil rata-rata skor yaitu 3,58 dengan kategori sangat baik.

a) Hasil uji normalitas dan homogenitas pretes dan posttest pada kelas eksperimen.

Uji normalitas pada data *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui data hasil belajar berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan SPSS Statistic 23 dengan analisis *Kolmogrov-Smirnov test*. Berdasarkan hasil uji normalitas data pretest dan posttest diperoleh signifikan 0,87 dan 0,203 dengan kriteria pengujian pada normalitas data jika signifikan  $>0,05$  maka  $H_0$  diterima dan jika signifikan sehingga data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas pada data pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui hasil data homogen atau tidak. Uji homogenitas menggunakan SPSS Statistic 24 dengan analisis Uji One Way ANOVA. Berikut hasil uji homogenitas data pretest dan posttest. Berdasarkan hasil uji homogenitas dari nilai pretest dan posttest diperoleh signifikan  $>0,05$  yaitu 0,207 sehingga dari hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa varian dari kedua kelompok data pretest dan posttest bersifat homogen.

b) Hasil uji normalitas dan homogenitas pretes dan posttest pada kelas kontrol.

Uji normalitas pada data *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengetahui apakah data hasil pelatihan berdistribusi normal. Uji normalitas data menggunakan SPSS Statistic 23 dengan analisis *Kolmogrov-Smirnov test*.

Berdasarkan hasil uji normalitas data pretest dan posttest diperoleh signifikan 0,200 dan 0,120 dengan kriteria pengujian pada normalitas data jika signifikan  $>0,05$  maka  $H_0$  diterima dan jika signifikan. Sehingga data pretest dan posttest kelas kontrol berdistribusi normal.

Untuk mengetahui hasil data homogen atau tidak, peneliti menerapkan uji homogenitas pada data pre-test dan post-test. Uji homogenitas diterapkan pada SPSS Statistic 23 dengan analisis Uji One Way ANOVA. Berikut hasil uji homogenitas data pretest dan posttest yang memperoleh signifikan  $>0,05$  yaitu 0,133 sehingga dari hasil perhitungan tersebut ditarik kesimpulan bahwa varian dari kedua kelompok data pre-test dan post-test bersifat seragam (sama).

c) Analisis Data Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Media pembelajaran Digital Ekonomi Berbasis CTL

Dalam model penelitian dan pengembangan, maka perlu yang namanya sebuah penelitian berbentuk eksperimen, kelas XI-IPS 1 dengan jumlah siswa 36 orang menjadi kelas eksperimen dan kelas XI-IPS 2 dengan jumlah siswa sama yakni 36 orang menjadi kelas kontrol. Sebuah perlakuan (*treatment*) diberikan kepada kelas eksperimen yang berupa penggunaan media pembelajaran digital pendekatan CTL yang telah dikembangkan.

Tabel 4. Data Nilai Pretest Peserta Didik

Kelas	Rata-rata	Standar Deviasi	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
Kelas Eksperimen (XI-IPS 1)	71,39	13,37	96	46
Kelas Kontrol (XI-IPS 2)	69,64	10,88	88	49

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil bahwa pretest kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai tertinggi yaitu 71,39.

Tabel 5. Data Nilai Post-Test Peserta Didik

Kelas	Rata-rata	Standar Deviasi	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
Kelas Eksperimen (XI-IPS 1)	89,59	7,78	100	77
Kelas Kontrol (XI-IPS 2)	86,56	7,83	98	77

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil bahwa post-test kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai tertinggi yaitu 89,59.

3) Uji Hipotesis

a) Uji Hipotesis I

Hasil penilaian uji kelayakan pada hipotesis pertama diperoleh dari penilaian semua validator dan uji coba yang dibuat untuk media pembelajaran ekonomi berbasis CTL. Hasil penilaiannya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Hasil Penilaian Uji Kelayakan Terhadap Media Pembelajaran

No	Kategori	Nilai Skor rata-rata (%)	Kelompok
1	Validasi Ahli Materi	82,50 %	Sangat Layak
2	Validasi Ahli Media	86,84%	Sangat Layak
3	Validasi Ahli Desain	88,11%	Sangat Layak
4	Penilaian Guru Mata Pelajaran	81,11%	Sangat Layak

5	Uji Coba Terpisah	83,81%	Sangat Layak
6	Uji Coba Skala kecil	90,90%	Sangat Layak
7	Uji Coba Skala Besar	89,62%	Sangat Layak
	Skor Rata-Rata	86,13%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel uji kelayakan diatas, diperoleh presentase nilai rata-rata 86,13% yang dikategorikan “sangat layak”. artinya media pembelajaran ekonomi pendekatan CTL yang dikembangkan terbukti layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil uji kelayakan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital pendekatan CTL sesuai dengan pendapat (Sari et al. 2022) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis kontekstual ini akan memberikan manfaat bagi peserta didik khususnya dalam kemudahan mengakses materi

b) Uji Hipotesis II

Pengujian hipotesis penelitian ini menerapkan metode statistic inferensial. Teknik analisis varians ANOVA dua arah dengan tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$  merupakan teknik inferensi yang diterapkan pada penelitian ini. Sebelum menggunakan ANOVA dua arah, terlebih dahulu ditentukan syarat analisis yakni syarat normalitas dan homogenitas dengan menggunakan uji Lirivors. Pengujian ini dilakukan pada aplikasi SPSS.22 for Windows.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Kemampuan Literasi Siswa Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Literasi Siswa	Kelas Eksperimen	,239	36	,113	,823	36	,100
	Kelas Kontrol	,179	36	,105	,885	36	,201

a. Lilliefors Significance Correction

Menurut hasil tabel diatas, dapat dilihat hasil dari uji normalitas menggunakan aplikasi SPSS 23 dengan menghitung keterampilan membaca dan menulis pada kelas eksperimen dan kontrol. Menurut tabel di atas, jumlah sampel kurang dari 72 atau  $N = 36$ . Hal ini terlihat dari perhitungan tabel Sig Kolmogorov Smirnov.0,113 dan 0,105  $> 0,05$ . Peneliti merangkum bahwa keterampilan membaca dan menulis kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya dilaksanakan uji keseragaman

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Literasi Siswa Kelas Eksperimen Dan Kelas Control

Levene's Test of Equality of Error Variances<sup>a</sup>

Dependent Variable: hasil belajar

F	df1	df2	Sig.
2,412	3	44	,079

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + kelas + kategori + kelas \* kategori

Menurut hasil tabel, ditarik kesimpulan bahwa  $H_0$  dapat dikatakan diterima apabila nilai signifikansi  $> 0.05$ , sedangkan  $H_a$  diterima apabila nilai signifikansi  $< 0.05$ . Dari tabel diatas nilai signifikansi literasi sebesar 0,079 lebih besar daripada taraf signifikansi 0.05. Artinya variansi kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pretes membaca dan menulis adalah sama (seragam).

## 5. Evaluasi

Tahap terakhir adalah tahap penilaian. Pada fase ini peneliti mempertimbangkan mulai tahap analisis hingga tahap implementasi. Perbaikan dilakukan berdasarkan survei dari verifikator dan tanggapan guru dan peserta didik. Segala masukan dan saran bagi pengembangan media pembelajaran ini telah direvisi sebagaimana mestinya.

## Kesimpulan

Berdasarkan konstruksi dan pengembangan bahan pembelajaran digital dengan metode CTL, tujuan dan hasil analisis data penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan pembelajaran digital dengan metode CTL layak digunakan. Tingkat verifikasi ahli materi sebesar 82,50% dengan kategori “sangat layak”, tingkat verifikasi ahli komunikasi sebesar 86,84 dengan kategori “layak”, dan tingkat verifikasi ahli desain sebesar 88,11 dengan kategori “sangat layak”. yang telah terbukti efektif untuk perbaikan. Tidak mengukur hasil belajar siswa dan tidak efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa.

## Daftar Pustaka

- A'yuni, Q.Q. (2015). Literasi Digital Remaja Di Kota Surabaya. *Jurnal Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya* 4(2), 224–39.
- Abidin, Z. (2020). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah, Pembelajaran Berbasis Proyek Literasi, Dan Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar* 7(1), 37–52.
- Afrianti, R. E.N., Qohar, A. (2019). Pengembangan E-Modul Berbasis Kontekstual Pada Materi Program Linear Kelas XI. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains* 7(1), 22–29.
- Sudarman, F. R., Partha, M. N. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Berbasis Colt Di Sma Negeri 5 Samarinda. *Jurnal Prospek: Pendidikan Ilmu Sosial Dan Ekonomi* 3(2), 12–21.
- Fatria, F., Listari. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam. *Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra* 2(1), 138–44.
- Frydenberg, M., Andone, D. (2011). Learning for 21st Century Skills. Pp. 312–18 in *IEEE's International Conference on Information Society*.
- Hamdani, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Menggunakan Google Sites Pada Materi Sistem Gerak Manusia Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP/MTs.
- Hasudungan, A.N. (2022). Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) Pada Masa Pandemi COVID-19: Sebuah Tinjauan. *Jurnal Dinamika* 3(2), 112–26.
- Hosnan. (2016). *Pendekatan Sainifik Dan Konstektual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Martin., Syamsuri., Pujiastuti, H., Hendrayana, A. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Pendekatan Contextual Teaching And Learning Pada Materi Barisan Dan Deret Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 8(2), 72–87.

- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education* 3(1), 20–28.
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Jurnal Perspektif* 1(2), 195–202.
- Nurhidayati, V. N., Ramadani, F., Melisa, F., Putri, D. A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik* 10(2), 99–106.
- Pambudi, M. A., Windasari. (2022). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Siswa. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan* 10(3), 636–46.
- Ristadi, F. A., Ngadiyono, Y. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis CTL Untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar Berbantuan Komputer (CAD) Siswa SMK. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin* 2(1), 73-81.
- Sapriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Pp. 470–77 in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. Vol. 2.
- Sari, D. R., Fikroh, R. A., Rahayu, R., Ridzaniyanto, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Pada Materi Hidrolisis Garam Berbasis Pendekatan Kontekstual. *Lantanida Journal* 10(2), 109-123.
- Serevina, V., Raihanati, S., Astra, I. M., Sari, I. J. (2018). Development of E-Module Based on Problem Based Learning (PBL) on Heat and Temperature to Improve Student's Science Process Skill. *Turkish Online Journal of Educational Technology* 17(3), 26–36.
- Setiawan, K., Naomi, S., Winata, W. (2022). Pengembangan Desain Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Kepada Guru Pada Pembelajaran Daring Di SMP Islam Harapan Ibu Jakarta-Selatan. *Jurnal Instruksional* 4(1), 73–82.
- Sidabutar, M. J., Sidabutar, N. A. L. (2024). Development of Animated Videos with the Doratoon Application on Trade Materials Between Region and Countries. *Pakar Pendidikan* 21(1), 88–98.
- Sidabutar, N. A. L., Reflina (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Sma Dengan Aplikasi Animaker Pada Materi Vektor. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6(2), 1374–1386.
- Suprihatiningrum, J. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Tanjung, R. E., Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)* 7(2), 79-85.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education* 5(2), 3928–3936.