
Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis *Problem Solving* pada Materi Kegiatan Ekonomi untuk Siswa Kelas VII SMP Katolik Marsudi Siwi

Teodorus Dangga Wewu ¹, Melisa Wahyu Fandyansari ², Heru Sofian ³

¹Pendidikan Ekonomi, IKIP Budi Utomo
teodorusdanggawewu03@gmail.com

²Pendidikan Ekonomi, IKIP Budi Utomo
melisawahyufandyansari@budiutomomalang.ac.id

³Pendidikan Ekonomi, IKIP Budi Utomo
herusofi201058@gmail.com

Abstract

Modules are forms of teaching materials that are made in detail with standard language and understood by students, according to age and student learning abilities, so that the level of independent learning can be increased and followed by teacher guidance. Responding to the lack of teaching materials, currently it is necessary to use learning models to improve students' learning abilities and can add insight or knowledge that is not boring for students. The right teaching materials in overcoming students' boredom include learning resources in the form of teaching materials. Problem Solving is a teaching and learning activity that scientifically students can think critically, and find solutions in solving a problem. The main purpose of this learning research is to investigate and solve a problem as well as master the learning objectives and be independent in teaching and learning activities in solving problems in learning activities. The type of research used in this research is development research with a Problem Solving approach. This research was conducted for two months starting from February 22, 2021 to April 22, 2021. Based on the results of the research, the results of the presentation of the module developed got a score of 93.47% from material experts and 83.92% from media experts. Based on the results of presentations from media experts and material experts, the developed module is feasible to use.

Keywords: *Module Development, Problem Solving*

Abstrak

Modul merupakan bentuk bahan ajar yang dibuat secara rinci dengan bahasa baku dan dipahami peserta didik, sesuai dengan umur juga kemampuan belajar siswa, sehingga taraf belajar mandiri dapat meningkat dan diikuti bimbingan pendidik. Menanggapi akan minimnya bahan ajar tersebut maka, saat ini perlu pemanfaatan model pembelajaran dalam meningkatkan

kemampuan belajar peserta didik dan dapat menambah wawasan atau pengetahuan yang tidak membosankan bagi siswa. Bahan ajar yang tepat dalam mengatasi rasa bosan siswa diantaranya yaitu sumber belajar berupa bahan ajar. *Problem Solving* merupakan aktivitas belajar mengajar yang secara ilmiah siswa dapat berpikir kritis, dan menemukan solusi dalam pemecahan suatu masalah. Tujuan utama penelitian pembelajaran ini dilakukan ini untuk menyelidiki dan memecahkan suatu masalah serta menguasai tujuan belajarnya dan mandiri dalam kegiatan belajar mengajar dalam menyelesaikan problema dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan pendekatan *Problem Solving*. Penelitian dilakukan selama dua bulan terhitung mulai 22 Februari-22 April 2021. Berdasarkan hasil penelitian hasil presentasi dari modul yang dikembangkan mendapatkan nilai dari ahli materi 93,47% dan nilai dari ahli media 83,92%. Berdasarkan hasil presentasi dari ahli media dan ahli materi, maka modul yang dikembangkan layak digunakan.

Kata kunci : Pengembangan Modul, *Problem Solving*

PENDAHULUAN

Pengajar perlu mempersiapkan peserta didiknya untuk menghadapi perkembangan era industri 4.0 agar bisa menjadi manusia yang berpartisipasi aktif, demokratis, serta berkepribadian dan beretos kerja, dalam kehidupan bermasyarakat (Suyanti, 2019). Sebuah kunci sukses maju tidaknya suatu pendidikan dalam suatu negara ditentukan dari kualitas generasi penerus, hal ini di sebut pendidikan. Pendidikan di negara ini layak membentuk generasi-generasi yang berintelektual tinggi, wawasan yang luas, untuk memperbaiki citra diri Indonesia, serta memberikan perubahan bagi bangsa dan negara demi perkembangan prestasi pendidikan. Pendidikan adalah suatu usaha atau cara yang terencana dalam menciptakan suatu pembelajaran sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki serta memiliki keterampilan juga kecerdasan sesuai kebutuhan dirinya dan dapat bermanfaat bagi semua orang. Kegiatan yang dilakukan bertujuan menghasilkan barang dan jasa adalah pengertian dari kegiatan ekonomi. Komponen ini, yang digunakan berupa modul. Modul adalah bentuk bahan ajar yang dibuat secara rinci dengan bahasa baku dan dipahami peserta didik, sesuai dengan umur juga kemampuan belajar siswa,

sehingga taraf belajar mandiri dapat meningkat dan diikuti bimbingan pendidik (Andi Prastowo, 2012:106). Pendidikan di Indonesia terdiri dari beberapa tingkatan, yaitu: Pendidikan usia dini atau prasekolah, Taman Kanak-kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan Perguruan Tinggi (Sari & Fandyansari, 2020). Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti mempunyai motivasi dengan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis *Problem Solving* pada Materi Kegiatan Ekonomi untuk Siswa Kelas VII SMP Katolik Marsudi Siwi” untuk dapat mengetahui kelayakan modul atau bahan ajar yang dikembangkan bagi siswa untuk pembelajaran sehari-hari dan membuat siswa belajar secara mandiri serta dapat memecahkan suatu masalah. *In Law No. 20 of 2003, in article 1 paragraph 1, it is written that:*

"Education is a conscious and planned effort to create a conducive learning atmosphere so that students are actively develop their potential to have religious spiritual strength, intelligence, noble morals, self-control and the abilities or soft skills they need to live independently, in society and for nation and state". (Sari & Fandyansari, 2020)

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan merupakan jenis penelitian pengembangan atau *research and development* pada pendekatan *Problem Solving*. Pengembangan merupakan suatu karya yang dilakukan untuk menghasilkan produk. Peneliti memilih jenis penelitian ini dengan alasan bahwa penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket, saran dan komentar. Angket digunakan untuk menilai modul yang dikembangkan, komentar merupakan hal yang perlu dirubah dan diperbaiki, serta saran, sehingga peneliti dalam membuat modul semakin bagus. Teknik analisis data ini menggunakan pengukuran skala likert, dan dari hasil pengukuran skala

Likert data yang diperoleh berupa angka. Adapun kriteria sekor yang digunakan peneliti dalam memberikan penilaian pada modul yang dikembangkan yaitu:

Tabel 1: Kriteria angket penilaian angket validasi ahli

| Kategori | Skor |
|-------------|------|
| Sangat baik | 4 |
| Baik | 3 |
| Kurang | 2 |
| Kurang baik | 1 |

Jumlah skor maksimal angka presentase selanjutnya dikonfirmasi pada kriteria penilaian yang mengacu pada pendekatan dengan skala (Arikunto, 2013) yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase

x = Jumlah validasi oleh validator

xi = Jumlah skor ideal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan pengembangan ini yang dihasilkan adalah produk berupa modul kegiatan ekonomi. Modul ini berfungsi untuk dijadikan bahan ajar yang mempunyai kelebihan seperti mendorong siswa untuk kreatif dalam meningkatkan hasil belajar. Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi menggunakan angket validasi untuk ahli materi kegiatan ekonomi yaitu guru SMP Katolik Marsudi Siwi sebagai ahli materi matapelajaran IPS. Produk yang diberikan kepada ahli materi untuk memberikan penilaian dan tanggapan tentang modul yang telah dikembangkan. Berikut ini dipaparkan penyajian data yang telah diperoleh disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 2: Data hasil validasi ahli Materi

| No | Aspek | Indikator | Skor maksimal | Jumlah validasi |
|--------|------------------------|-----------|---------------|-----------------|
| 1 | Keterpaduan | 3 x 4 | 12 | 11 |
| 2 | Interaksi Pembelajaran | 6 x 4 | 24 | 23 |
| 3 | Keseimbangan | 5 x 4 | 20 | 18 |
| 4 | Bentuk | 4 x 4 | 16 | 15 |
| 5 | Warna | 3 x 4 | 12 | 11 |
| 6 | Bahasa | 2 x 4 | 8 | 4 |
| JUMLAH | | | 92 | 86 |

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

$$P = \frac{86}{92} \times 100$$

$$= 93,47\%$$

Jadi, presentase pada ahli materi sangat baik.

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi menggunakan modul validasi untuk ahli media dari program pendidikan ekonomi IKIP Budi Utomo. Penilaian dan tanggapan tentang modul yang telah dikembangkan. Berikut ini dipaparkan data yang diperoleh pada tabel berikut ini :

Tabel 3. Data hasil validasi ahli Media

| No | Aspek | Indikator | Nilai Maksimal | Jumlah Validasi |
|--------|---------------------|-----------|----------------|-----------------|
| 1 | Ukuran modul | 2 x 4 | 8 | 7 |
| 2 | Desain sampul modul | 5 x 4 | 20 | 18 |
| 3 | Desain isi modul | 7 x 4 | 28 | 22 |
| Jumlah | | | 56 | 47 |

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

$$P = \frac{47}{56} \times 100$$

$$= 83,92\%$$

Jadi, presentase pada ahli media sangat baik.

Dalam mengembangkan suatu bahan ajar diperlukan kurikulum sebagai acuan, dalam modul ini menggunakan Kurikulum 2013 (K13). Menurut Mulyasa

(2006) K13 adalah suatu ide tentang pengembangan kurikulum posisi yang paling dekat dengan pembelajaran yakni sekolah dan satuan pendidikan. Kurikulum juga merupakan konstruksi kurikulum yang menggabungkan antara kompetensi dan karakter peserta didik (Sulaeman A., 2015). Lebih lanjut menurut Sulaeman (2015) pembelajaran dengan kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan *Problem Solving* dapat mendorong siswa mencari tahu pengetahuan baru dengan metode melakukan kajian dan diskusi untuk dapat memecahkan suatu masalah, dengan demikian pengembangan modul berbasis *Problem Solving* pada materi kegiatan ekonomi ini memiliki relevansi atau keterkaitan yang kuat dengan teori pendidikan yang menjadi dasar pendekatannya.

Setelah melalui tahap pengembangan, langkah selanjutnya yakni tahap validasi modul kegiatan ekonomi ini di lakukan oleh dua orang ahli validator, di antaranya validator ahli materi, dan validator ahli media. Penilaian modul kegiatan ekonomi ini salah satunya dinilai oleh validator ahli materi dengan menggunakan lembar validasi, dari hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi diperoleh persentase 93,47 % dan termasuk dalam kategori sangat layak. Langkah selanjutnya penilaian yang dinilai oleh validator ahli media dengan menggunakan lembar validasi kriteria penilaian. Hasil validasi dari validator ahli media memperoleh persentase mencapai 83,92 % dan termasuk kategori layak. Untuk mengukur valid atau sah tidaknya suatu modul maka dilakukan uji validitas penilaian dari beberapa validator (Imam Ghozali, 2011:52).

KESIMPULAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan. Model pengembangan tersebut, peneliti hanya melakukan pada tahap *Develop* (Pengembangan) dan tidak melakukan pada tahap *Disseminate* (Penyebaran) dengan alasan karena keterbatasan waktu dan juga situasi yang tidak mendukung karena pandemi Covid 19. Alasan peneliti memilih jenis penelitian ini karena penelitian pengembangan merupakan suatu metode

penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, hal ini relevan dengan tujuan peneliti yang ingin menghasilkan suatu produk yang valid, dan efektif, berupa modul kegiatan ekonomi berbasis *Problem Solving*. Berdasarkan hasil penelitian dikembangkan modul berbasis *Problem Solving* pada materi kegiatan ekonomi, hasil validasi yang dilakukan ke ahli materi dengan skor 93,47% dan skor hasil validasi ahli media 83,92% menyatakan bahwa modul kegiatan ekonomi sangat layak atau valid.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, terdapat saran yang dibuat peneliti yaitu:

- Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini adalah modul dan telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat dijadikan salah satu alternatif sumber belajar untuk siswa dan guru sebagai penunjang pembelajaran IPS.
- Perlu dikembangkan media pembelajaran modul dengan materi yang berbeda sehingga media yang dihasilkan dapat digunakan sebagai sumber belajar alternatif dalam suatu pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa.
- Penelitian pengembangan modul ini secara garis besar masih belum sempurna, sehingga perlu penyempurnaan dalam pengembangan agar bisa menghasilkan produk yang lebih menarik dan menyenangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ilmu Pengetahuan Sosial / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.-- Edisi Revisi
.Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014 xvi, 264 hlm. : illus. ;
25 cm.
- Thiagarajan, Semmel dan Semmel. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children A Source Book*. Indiana: ERIC.
- Iwan, dkk. 2017. *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial. Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretaris Negara Republik Indonesia.

-
- Ruang Belajar. 2020. Ekonomi. Kelas VII. Jakarta: Ruang Guru.
- Sadiman, dkk. (2009). Media Pendidikan: Penelitian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press.
- Sari, L., & Fandyansari, M. W. (2020a). Development of Mind Mapping Teaching Materials in Introductory Education Courses. *International Journal of Scientific and Research Publications (IJSRP)*, 10(11), 185–192. <https://doi.org/10.29322/ijsrp.10.11.2020.p10721>
- Sari, L., & Fandyansari, M. W. (2020b). Mind Mapping Dalam Perkuliahan Pengantar Pendidikan. *Economic and Education Journal (Ecoducation)*, 2(1), 49–60. <https://doi.org/10.33503/ecoducation.v2i1.771>
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. (2006). Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/ MI. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.