
Pengembangan Modul Pembelajaran dengan Pendekatan *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Matriyanus Ardinius Mundus¹, Putri Vina Sefaverdiana², Miftah Rakhmadian³, Heru Sofian⁴

¹Pendidikan Ekonomi, IKIP Budi Utomo

e-mail: matriyanusardinius@gmail.com

²Pendidikan Ekonomi, IKIP Budi Utomo

e-mail: putrivisever89@gmail.com

³Pendidikan Ekonomi, IKIP Budi Utomo

e-mail: miftahrdian@gmail.com

⁴Pendidikan Ekonomi, IKIP Budi Utomo

e-mail: herusofian@budiutomomalang.ac.id

Abstract

*The module is defined as a medium for self-study because it includes instructions for self-study. That is, readers can carry out learning activities without the direct presence of a teacher who is combined by a media module, making it easier for students to learn anytime and anywhere. The type of development used in this research is development or Research and Development. The reason researchers choose this type of development is because development is a research method used to produce certain products. This is relevant to the goal of researchers who want to produce a valid, practical, and effective product, in the form of a module. This research and development is based on the selected development model, namely the 4D development model developed by S. Thiagarajan. The 4D development model consists of four stages, namely: 1) Define, 2) Design, 3) Development and 4) Disseminate. The product produced is in the form of developing learning modules with a problem based learning approach to improve student learning outcomes for Class VIII SMP Ibnu Sina. Based on the results of the validation by the two experts, the first being a material expert, it was obtained a score of 92.64 and a media expert with a score of 83.92 from the above value, it can be concluded that the economic actor module is in the very feasible category and can already be implemented for junior high school students. **Keywords:** Economic Actors Module, Problem Based Learning*

Abstrak

Modul diartikan sebagai media untuk belajar mandiri karena di dalamnya telah dilengkapi petunjuk untuk belajar sendiri. Artinya, pembaca dapat melakukan kegiatan belajar tanpa kehadiran pengajar secara langsung yang dipadu oleh media modul sehingga mempermudah peserta didik untuk belajar kapan dan dimanapun saja. Jenis pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan atau *Research and Development*. Alasan peneliti memilih jenis pengembangan ini karena pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Hal ini relevan dengan tujuan peneliti yang ingin menghasilkan suatu produk yang valid, praktis, dan efektif, berupa modul. Penelitian dan pengembangan ini berdasarkan model pengembangan yang dipilih, yaitu model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan. Model pengembangan 4D terdiri atas empat tahap yaitu: 1) *Define*, 2) *Design*, 3) *Development* dan 4) *Disseminate*. Produk yang di hasilkan berupa pengembangan modul pembelajaran dengan pendekatan *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas VIII SMP Ibnu Sina. Berdasarkan hasil validasi oleh ke dua ahli yang pertama ahli materi diperoleh skor 92,64 dan ahli media dengan skor 83,92 dari nilai diatas dapat disimpulkan bahwa modul pelaku ekonomi masuk ke kategori sangat layak dan sudah bisa di implementasikan ke siswa siswi SMP.

Kata kunci : Modul Pelaku Ekonomi, *Problem Based Learning*

PENDAHULUAN

Perkembangan di era industri 4.0 sekarang ini menjadikan para pendidik mempersiapkan siswa siswi agar menjadi manusia Indonesia yang berkepribadian yang baik dan berkembang, berpartisipasi aktif, demokratis, dan baik dalam bagi masyarakat, bangsa dan negara (Suyanti, 2019). Pada dasarnya pendidikan merupakan sebuah kunci sukses maju dalam suatu lembaga pendidikan dalam sebuah negara sangat penting dalam menentukan kualitas generasi penerus, namun sudah seharusnya pendidikan di negara ini sudah layak membentuk generasi penerus yang berintelektual tinggi, berwawasan luas dan melahirkan putra putri penerus bangsa yang mampu memberikan perubahan dalam memperbaiki citra diri Indonesia sebagai negara dengan perkembangan prestasi pendidikan masih dalam taraf minimum. Berdasarkan penjelasan diatasakan segera dilakukan penelitian terkait masalah yang dialami siswa dengan metode

Problem Based Learning dalam mengembangkan modul pembelajaran agar mudah dimengerti dan diharapkan bisa lebih muda menciptakan minat belajar siswa dalam materi pelaku ekonomi.

Modul merupakan suatu produk ajar dibuat agar bisa dipahami dengan mandiri oleh peserta didik dalam proses belajar (Arlitasari, 2013). Pengembangan pembelajaran dengan modul sangat membantu dalam belajar siswa, dengan modul ini agar membantu sekolah untuk menciptakan pembelajaran agar berkualitas (Pratama, 2015). Selain itu menggunakan modul siswa lebih muda memahami materi yang dibelajar serta menambah pengetahuan dalam belajarnya. Disisi lain kelemahan menggunakan modul salah satu, jika modul di desain secara biasa dan tidak menarik, maka akan timbul rasa malas dalam diri siswa, karena siswa merasa belajar kurangnya berinovasi (Budiono dan Susanto, 2016). Dalam hal ini usaha yang perlu dikembangkan pada materi pembelajaran IPS yang dikembangkan agar dapat bermakna untuk siswa, maka memerlukan penjelasan modul yang terkait dengan proses pembelajaran IPS siswa.

METODE PENELITIAN

Metode pengembangan untuk meneliti hasil modul. Metode penelitian pengembangan ini arti lainnya ialah *Research and Develomennt*. Alasan peneliti memakai metode penelitian pengembangan yaitu sebuah model penelitian sering dipakai dapat mempermudah sebuah produk yang dihasian. Dalam hal ini tujuan peneliti agar memperoleh sebuah produk yang bagus dan benar, praktis, dan efektif, menggunakan modul pendekatan *problem based learning*. Dalam analisis data agar mengetahui kelayakan modul pembelajaran terkait materi pelaku ekonomi agar menciptakan hasil belajar oleh siswa. Angka satu kurang baik, angka dua cukup baik, angka tiga baik dan angka empat sangat baik, melalui lembar validasi para ahli. Data ini merupakan hasil tahap validasi seperti skor, komentar dan saran yang diberikan dari angket untuk nilai oleh para ahli yang bersangkutan. Dalam analisis data di gunakan agar memperoleh sebuah produk modul yang

berkualitas untuk memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Adapun kriteria penskoran dapat digunakan peneliti dalam memberikan penilaian pada modul yang dikembangkan diantara lain :

Tabel 1. Kriteria Angket Untuk Penilaian Ahli

Kategori	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Cukup baik	2
Kurang baik	1

Sumber : (Widoyoko 2009)

Hasil skor minimal angka persentase selanjutnya dikonfirmasi pada kriteria penilaian yang mengacu pada pendekatan dengan skala (Arikunto, 2013) sebab diantara lain :

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

Keterangan :

P = Presentase

x= Hasil validasi oleh validator

xi = Jumlah skor ideal

Tabel 2. Kategori pilihan berdasarkan skala likert

Presentasi Pencapaian	Skala Nilai	Kategori
80% -100%	4	Sangat baik
60% - 79%	3	Baik
40% - 59%	2	Cukup baik
0% -39%	1	Kurang baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Validasi Oleh Ahli Materi 1

Produk awal yang telah selesai kemudian di validasi menggunakan angket. Validasi untuk ahli materi IPS yaitu Guru SMP Ibnu Sina yaitu Dra.Juma'iyah sebagai ahli materi mata pelajaran IPS. Produk yang di berikan kepada ahli materi untuk memberikan penilaian dan tanggapan tentang modul yang telah di kembangkan. Berikut ini di paparkan penyajian data yang telah di peroleh.

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

$$P = \frac{63}{68} \times 100$$
$$= 92,64\%$$

Hasil perolehan angka yang didapat menunjukkan presentase penilaian untuk ahli materi sangat baik

2. Validasi Oleh Ahli Media 2

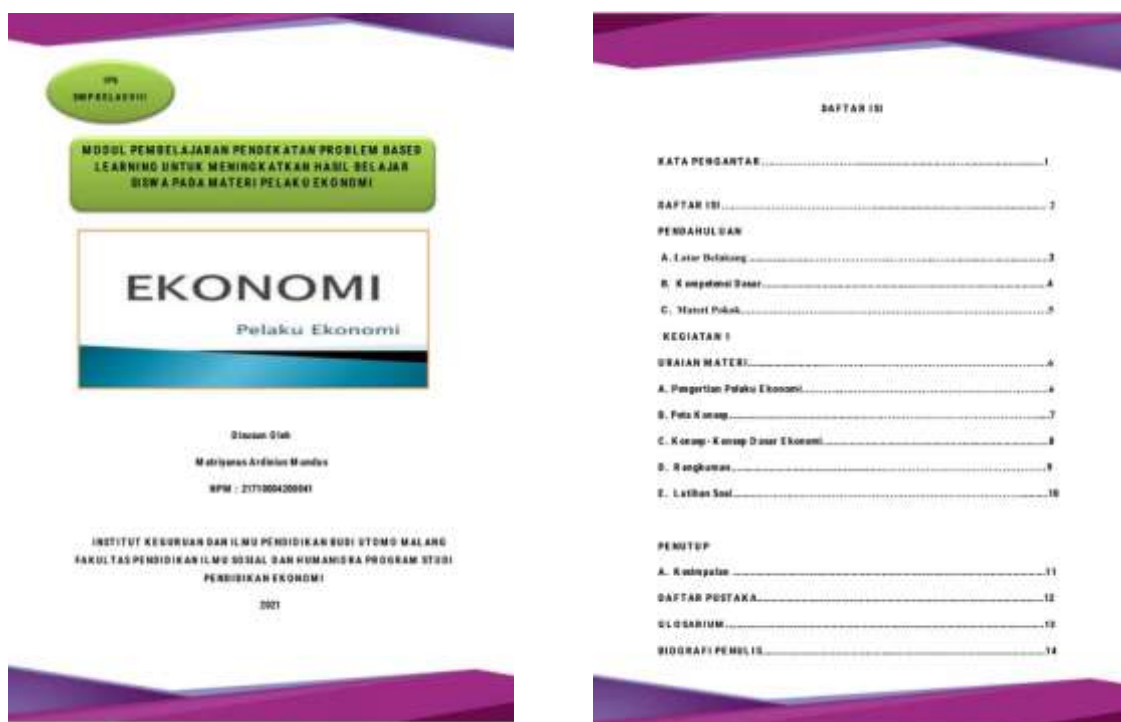
Produk awal yang telah selesai kemudian di validasi menggunakan modul validasi untuk ahli media IPS yaitu: Novi Eko Prasetyo,S.Pd,M.Pd sebagai ahli media IPS dari program pendidikan Ekonomi IKIP Budi Utomo penilaian dan tanggapan tentang modul yang telah di kembangkan. Berikut ini dipaparkan penyajian data yang telah di peroleh

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

$$P = \frac{47}{56} \times 100$$
$$= 83,92\%$$

Hasil perolehan angka yang didapat menunjukkan presentase penilaian untuk ahli media sangat baik

Produk awal yang telah selesai kemudian di validasi menggunakan angket. Validasi untuk ahli materi IPS yaitu Guru SMP Ibnu Sina yaitu Dra.Juma'iyah sebagai ahli materi mata pelajaran IPS. Produk yang di berikan kepada ahli materi untuk memberikan penilaian dan tanggapan tentang modul yang telah di kembangkan. Berikut ini hasil angket yang diperoleh : 94,26 %. Jadi, presentase pada ahli materi sangat baik. Produk awal yang telah selesai kemudian di validasi menggunakan modul validasi untuk ahli media IPS yaitu: Novi Eko



Prasetyo,S.Pd,M.Pd sebagai ahli media IPS dari program pendidikan Ekonomi IKIP Budi Utomo penilaian dan tanggapan tentang modul yang telah di kembangkan. Berikut ini hasil yang diperoleh : 83,92%. Jadi, presentase ahli media sangat baik.

3. HASIL PRODUK

KEGIATAN BELAJAR 1

Urutan Materi

A. Pengertian Pelaku & Kegiatan Ekonomi

Pengertian pelaku ekonomi adalah individu atau kelompok yang terlibat dalam proses kegiatan ekonomi, baik itu produksi, distribusi, atau konsumsi. Pelaku tersebut adalah perorangan maupun dalam bentuk organisasi pemerintah atau swasta.

Di dalam kegiatan ekonomi terdapat pembagian beberapa peran, mulai dari lingkup kecil hingga luas. Semua pihak memiliki peran yang vital dalam menunjang ekonomi sebuah negara.

Pelaku ekonomi adalah perorangan, lembaga- lembaga ataupun instansi pemerintah yang melakukan kegiatan ekonomi, mulai dari produksi, konsumsi dan distribusi.

Pelaku ekonomi terdiri atas:

1. Rumah Tangga Konsumen
2. Rumah Tangga Produser
3. Rumah Tangga Pemerintah
4. Masyarakat Luar Negeri

Rumah Tangga Konsumen (Konsumen) :

1. pihak yang menggunakan/mengonsumsi barang/jasa hasil produksi
2. pihak yang mempunyai faktor produksi, sehingga mempunyai pendapatan dari kepemilikan faktor produksi tersebut.

- Pemilik sumber daya akan mendapatkan uang sewa (rent)
- Pemilik tenaga kerja mendapatkan gaji/upah (wage/walary)
- Pemilik modal akan mendapatkan bunga (interest)
- Pemilik keahlian/pengusaha akan memperoleh laba/usaha (profit)

Rumah Tangga Produser (Produser) :

B. Pola Kegiatan

```
graph LR; A["Pelaku Pelaku Ekonomi dalam Kegiatan Ekonomi"] --> B["Kegiatan Ekonomi"]; A --> C["Pelaku Kegiatan Ekonomi dan Persepsi"]; B --> D["Produk, Distribusi, Konsumsi"]; C --> E["Rumah Tangga Konsumen, Rumah Tangga Produser, Rumah Tangga Pemerintah, Masyarakat Luar Negeri"];
```

C. Konsep-Konsep Dasar Ekonomi

• **Pasar/Pelaku**

Pada dasarnya pembagian pelaku ekonomi hanya 2, yaitu:

1. **Konsumen dan Produser**

Konsumen adalah para pemilik barang dan jasa yang dibelikan oleh para kaum produser.

Produser adalah mereka yang dilibatkan dalam kegiatan ekonomi berfungsi sebagai pihak yang menggunakan input dan menyediakan barang dan jasa, untuk nantinya dibelikan oleh kaum konsumen.

Ketika pihak ini adalah itu pihak yang memiliki tenaga atau dibantu oleh perantara, tidak mungkin yang satu dengan lainnya yang bisa diharapkan satu keadaan dimana semua anggota masyarakat menjadi produsen dan tidak seorang pun menjadi konsumen pada kegiatan ekonomi tidak akan berjalan.

Dalam mengembangkan suatu bahan ajar diperlukan kurikulum sebagai acuan, dan dalam modul saya ini menggunakan Kurikulum 2013 (K13). Menurut Mulyasa (2006) K13 adalah suatu ide tentang pengembangan kurikulum yang diletakkan pada posisi yang paling dekat dengan pembelajaran yakni sekolah dan satuan pendidikan. Kurikulum ini merupakan konstruksi kurikulum yang menggabungkan antara kompetensi dan karakter peserta didik dalam proses belajar. Dengan ini pengembangan modul pembelajaran dengan pendekatan *problem based learning* pada materi pelaku 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 pelaku ekonomi ini dilakukan oleh 2 orang ahli validator, di antaranya satu orang validator ahli materi

dan satu orang validator ahli media. Penilaian modul pelaku ekonomi ini salah satunya dilakukan oleh validator ahli materi dengan menggunakan lembar validasi.

Dari hasil penilaian yang di berikan oleh ahli materi di peroleh persentase 92,64 % dan termasuk dalam kategori sangat layak. Langkah selanjutnya penilaian yang dilakukan 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. Menurut (Imam Ghozali,2011:52) menyatakan bahwa uji validitas modul dilakukan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu modul berdasarkan hasil penilaian dari beberapa validator. Menurut (Imam Ghozali,2011:52) yang menyatakan bahwa uji validitas modul dilakukan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu modul berdasarkan hasil penilaian dari beberapa validator.

Penelitian dilakukan sampai tahap pengembangan saja. Alasan penelitian sampai tahap pengembangan karena situasi di masa pademi covid-19 yang tidak memungkinkan untuk bertatap muka dan tidak bisa melakukan tahap penyebaran. Diharapkan dalam menggunakan modul ini dapat meningkatkan minat belajar siswa agar bisa mencapai kriteria nilai yang bagus. Hasil belajar merupakan peranan penting dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengetahui pencapaian kemampuan peserta didik dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Hasil belajar akan maksimal ketika belajar dan proses pembelajaran berjalan dengan baik

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dikembangkan modul pembelajaran dengan pendekatan *problem based learning* pada materi pelaku ekonomi berdasarkan hasil validasi yang dilakukan ke ahli materi dengan skor 92,64% dan hasil validasi ke ahli media dengan skor 83,92% menyatakan bahwa modul pelaku ekonomi sangat layak atau valid. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa pengembangan modul tersebut layak digunakan.

DAFTAR RUJUKAN

- Andi, P. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Anoraga, P. (1995). *Tiga Pelaku Ekonomi*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Arikunto, S. (1992). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baswir, R. (2000). *Koperasi Indonesia*. Yogyakarta: BPFE.
- Chaniago, A. (1989). *Perekonomian Indonesia*. Bandung: Angkasa.
- Edilius. (1992). *Pengantar Ekonomi Perusahaan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- G.Armstrong, T. V. (2008). *Effective Teaching in Eleentary Social Studies*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Jasmadi, W. S. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Elex Media Komutindo.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS Konsep Dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sekar, K. P. (2008). *Pentingnya Pendidikan IPS di Sekolah*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. (2011). *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Surabaya: Bumi Aksara.
- Widiyanti, A. d. (1995). *Manajemen Koperasi*. Jakarta: Pustaka Jaya.