

**PENGEMBANGAN MODUL AJAR PADA MATERI KELANGKAAN KELAS X
SMA NEGERI 3 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

Anggri Puspita Rini¹, Joko Sustrisno AB², Nurdin Hidayat³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: anggupuspitarini26@gmail.com¹, jokosutrisnoab@gmail.com²,
nurdinstkippgribl@gmail.com³

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini adalah (1) Hasil belajar peserta didik kelas X.6 yang masih rendah, (2) Pembelajaran ekonomi pada materi kelangkaan yang selama ini dijalankan belum menggunakan modul ajar yang sesuai dengan kebutuhan, (3) Pembelajaran peserta didik merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran ekonomi khususnya pada materi kelangkaan. Tujuan dalam penelitian ini (1) Untuk menganalisis kelayakan modul ajar yang digunakan pada materi kelangkaan, (2) Untuk menganalisis efektifitas modul ajar pada materi kelangkaan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE yang tahapannya terdiri dari, *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data. Hasil penelitian: (1) Modul ajar pada materi kelangkaan untuk kelas X SMA yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran ekonomi,, kelayakan ini ditinjau dari kevalidan materi, media dan bahasa. Dari hasil analisis kevalidan diketahui, dari kelayakan materi memperoleh skor 47 dengan persentase 72% dengan kriteria “valid”. Dari hasil analisis kevalidan diketahui, dari kelayakan media memperoleh skor 60 dengan persentase 85% dengan kriteria “sangat valid”. Dari hasil analisis kevalidan diketahui, dari kelayakan bahasa memperoleh skor 84 dengan persentase 84% dengan kriteria “sangat valid”, dan dari hasil analisis respon guru mata pelajaran memperoleh skor 48 dengan persentase 96% dengan kriteria “sangat valid”. (2) Modul ajar pada materi kelangkaan untuk kelas X SMA efektif ditinjau dari ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan capaian ketuntasan sebesar 83% sesuai target peneliti yakni 83% atau berada pada kategori “efektif”.

Kata Kunci: Pengembangan, Modul, Kelangkaan

Abstract: The problems in this study are (1) The learning outcomes of class X.6 students are still low, (2) Economic learning on the scarcity material that has been carried out so far has not used a teaching module that is in accordance with the needs, (3) Students find it difficult to understand economic learning, especially on the scarcity material. The objectives of this study are (1) To analyze the feasibility of the teaching module used on the scarcity material, (2) To analyze the effectiveness of the teaching module on the scarcity material. The method used in this study is research and development. The development model used is ADDIE, the stages of which consist of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques. Results of the study: (1) The teaching module on the scarcity material for class X SMA that was developed is feasible to be used in economic learning, this feasibility is reviewed from the validity of the material, media and language. From the results of the validity analysis, it is known that the feasibility of the material obtained a score of 47 with a percentage of 72% with the criteria "valid". From the results of the validity analysis, it is known that the feasibility of the media obtained a score of 60 with a percentage of 85% with the criteria of "very valid". From the results of the validity analysis, it is known that the feasibility of the language obtained a score of 84 with a percentage of 84% with the criteria of "very valid", and from the results of the analysis of the responses of subject teachers obtained a score of 48 with a percentage of 96% with the criteria of "very valid". (2) The teaching module on the material of scarcity for class X SMA is effective in terms of the completeness of student learning outcomes with a completeness achievement of 83% according to the researcher's target of 83% or is in the "effective" category.

Keywords: *Development, Module, Scarcity*

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu alat dalam membentuk peserta didik yang cerdas untuk menghadapi permasalahan lingkungan hidup, kemajuan teknologi dan informasi di era globalisasi, baik dalam ekonomi, kreatifitas dan budaya. Peserta didik sebagai calon generasi penerus bangsa, diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan dengan dibekali kemampuan menguasai teknologi informasi yang sesuai dengan era globalisasi. Pada Undang-Undang Republik Indonesia no.2 Tahun 2003 perihal Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3 ialah pendidikan nasional berperan mengembangkan kemampuan membentuk watak peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, tujuannya agar potensi peserta didik berkembang menjadi pribadi yang beriman serta bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, mandiri dan menjadi masyarakat yang demokratis serta bertanggungjawab.

Berkembangnya ilmu pengetahuan, teknologi, serta komunikasi pada abad ke-21 membuka peluang untuk meningkatkan pelaksanaan kualitas pendidikan. Meningkatnya kualitas pendidikan sejalan dengan adanya inovasi baru guna menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik semakin aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya dalam ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Seiring berkembangnya segala bidang, pada bidang pendidikan mengalami berbagai macam perubahan yakni perubahan penggunaan kurikulum pada proses pembelajaran. Adapun kurikulum terbaru yang dicetuskan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi yakni Kurikulum Merdeka

dengan program Merdeka Belajar guna meningkatkan kualitas belajar.

Kurikulum merdeka berfokus pada materi yang esensial dan pengembangan karakter Profil Pelajar Pancasila. Kompetensi profil pelajar Pancasila memperhatikan faktor-faktor internal yang berkaitan dengan jati diri, ideologi dan cita-cita bangsa Indonesia, serta faktor eksternal yang berkaitan dengan konteks kehidupan dan tantangan bangsa Indonesia di abad ke-21 yang sedang menghadapi masa revolusi 4.0. Dalam penerapan kurikulum tersebut, terdapat dimensi-dimensi yang menjadi tolak ukur dalam Profil Pelajar Pancasila. Dimensi yang terdapat dalam profil pelajar Pancasila diantaranya 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan 2) Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; 2) berkebhinekaan global; 3) bergotongroyong; 4) mandiri; 5) bernalar kritis; dan 6) kreatif.

Modul ajar kurikulum merdeka tidak hanya memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran saja, tapi juga mendukung pencapaian kompetensi dalam Capaian Pembelajaran dan Profil Pelajar Pancasila pada setiap tahap perkembangan pada suatu mata pelajaran. Satuan Pendidikan dan guru sebagai pendidik dapat mengembangkan modul ajar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik. Guru sebagai pendidik dapat menyesuaikan modul ajar sesuai dengan karakteristik daerah, satuan pendidik dan peserta didik di sekolah tersebut. SMA Negeri 3 Bandar Lampung merupakan salah satu sekolah Negeri yang sudah lama berdiri di Kota Bandar Lampung tepatnya di daerah Durian Payung dan sekolah tersebut telah banyak meluluskan peserta didiknya. Tentu saja dalam perjalanannya SMA Negeri 3 Bandar Lampung melalui beberapa tahapan

dalam perubahan kurikulum, pada saat ini dalam proses pembelajaran menggunakan kurikulum merdeka dimana kurikulum tersebut memberikan kebebasan guru dalam mengembangkan materi ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Dalam modul ajar komponen yang perlu dikembangkan yaitu pada bagian kegiatan inti pembelajaran. Pada bagian kegiatan inti pembelajaran dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Tujuan pembelajaran dalam modul ajar harus tercapai ke peserta didik sehingga guru sebagai fasilitator harus memahami konsep-konsep dari setiap mata pelajaran. Pengembangan modul ajar juga disesuaikan dengan model pembelajaran dikelas.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran ekonomi yang dilakukan di kelas X.6 SMA Negeri 3 Bandar Lampung tahun pelajaran 2024/2025, maka menunjukkan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi pada saat sumatif tengah semester yang telah dilaksanakan. Dimana hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi masih belum optimal, berikut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.1
Hasil Belajar Sumatif Tengah
Semester Mata Pelajaran Ekonomi

KKTP	Jumlah Peserta Didik	Persentase (100%)	Ket
≥ 75	11	37%	Tuntas
75	21	63%	Belum Tuntas
Jumlah	32	100%	

Sumber : Diambil dari nilai STS Semester Genap Bidang Studi Ekonomi kelas X.6 SMA Negeri 3 Bandar Lampung

Dari hasil tabel diatas diketahui bahwa peserta didik kelas X.6. SMA Negeri 3 Bandar Lampung yang berjumlah 32 orang peserta didik.

Dimana 11 orang peserta didik yang nilainya diatas KKM dan hasil belajar dengan tuntas dengan presentase (37%). Sedangkan 21 orang peserta didik lainnya nilainya dibawah KKM dan hasil belajarnya masih belum tuntas dengan persentase (63%). Sedangkan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKTP) dikelas X.6 SMA Negeri 3 Bandar Lampung adalah 75.

Modul ajar yang digunakan harus memenuhi kebutuhan peserta didik dan standar kompetensi yang berlaku. Kondisi ini tentu mempengaruhi penguasaan peserta didik khususnya pada materi permintaan dan penawaran. Alasan inilah yang mendorong diadakannya penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Modul Ajar Pada Materi Kelangkaan Kelas X.6 SMA Negeri 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2024/2025”.

Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan memvalidasi dan mengembangkan produk, yang dimaksud produk di sini tidak hanya suatu yang berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, dan software (perangkat lunak) komputer, tetapi juga metode seperti metode mengajar dan program seperti program pendidikan untuk mengatasi penyakit anak yang minum-minuman keras dan program pengembangan staff. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk yang berarti bahwa produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut (Sugiyono, 2020:28).

Model prosedural Dick & Carey merupakan model penelitian yang menyarankan agar penerapan prinsip desain pengembangan disesuaikan dengan langkah-langkah yang harus ditempuh secara berurutan. Dapat diartikan juga sebagai model penelitian yang berorientasi pada pemaparan

tahapan penelitian secara deskriptif (Hamzah, 2019).

Model ASSURE (*analyze, state, select, utilize, require, dan evaluate*) merupakan sebuah prosedur panduan untuk mendesain perencanaan dan bimbingan pembelajaran yang mengombinasikan antara materi, metode, dan media. Selain memberikan materi pembelajaran, pendidik juga harus menyertakan metode yang akan digunakan dalam proses penjadikan peserta didik belajar ya dibutuhkan. Model ini akan menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif dan kegiatan belajarnya menjadi lebih efektif (Hamzah, 2019).

Model penelitian dan pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implement dan evaluate*) merupakan model pengembangan pembelajaran berlandaskan pendekatan sistem yang efektif dan efisien. Prosesnya yang bersifat interaktif menjadikan model ini dapat menghasilkan hasil evaluasi setiap fase yang dapat membawa pengembangan pembelajaran menuju fase berikutnya. Dapat dikatakan bahwa model ini merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pedoman untuk memberikan akses pada proses pembelajaran yang sistematis, efektif, dan efisien (Sugiyono, 2020).

Berdasarkan beberapa model yang telah dijelaskan diatas, penulis mengambil model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implement dan evaluate*) karena lebih mudah dipahami serta efektif dan efisien. Pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau produk baru, bisa juga untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan (Setiawan, 2022).

Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk

mengembangkan suatu produk baru untuk menyempurnakan produk yang telah ada, dapat di pertanggungjawabkan. Pengembangan dilakukan berdasarkan kebutuhan pengguna, karenanya tidak dikenal rumusan masalah (kuantitatif) atau fokus penelitian (kualitatif), tetapi spesifikasi produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah. Artinya, jika spesifikasi produk yang dikembangkan sudah dia anggap memenuhi kebutuhan pengguna, maka peneliti pengembangan (R&D) dianggap selesai (Engel, 2020).

Pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada) (Setiawan, 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk, mengevaluasi design produk, dan produk yang harus memenuhi kriteria validitas, praktis, dan efektif. Pengembangan untuk mengembangkan suatu produk baru untuk menyempurnakan produk yang telah ada.

Sumber belajar memiliki pengertian yang sangat luas. Sumber belajar adalah guru dan bahan-bahan pelajaran berupa buku bacaan atau semacamnya. Sumber belajar adalah segala daya yang dapat dipergunakan untuk kepentingan proses pembelajaran baik langsung maupun tidak langsung, di luar diri peserta didik yang melengkapi diri mereka pada saat pembelajaran berlangsung (Abdullah, 2021).

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat memberikan

informasi dalam pembelajaran. Sumber belajar ditetapkan sebagai informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media, yang dapat membantu peserta didik dalam belajar, sebagai perwujudan dari kurikulum. Bentuknya tidak terbatas apakah dalam bentuk cetakan, video, perangkat lunak, atau kombinasi dari beberapa bentuk tersebut yang dapat digunakan peserta didik dan guru. Sumber belajar juga dapat diartikan sebagai segala tempat atau lingkungan, orang, dan benda yang mengandung informasi yang menjadi wahana bagi peserta didik untuk melakukan proses perubahan perilaku (Abdul Majid, 2020).

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Sumber belajar disini meliputi, orang, alat dan bahan, aktivitas, dan lingkungan (Muis & Pitra, 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk mempelajari suatu hal dalam mencapai tujuan pembelajaran yang memberikan kemudahan kepada seseorang dalam belajar. Sumber belajar tidak terbatas hanya buku saja tetapi dapat berupa, orang, alat, bahan, dan lingkungan yang dapat mendukung proses pembelajaran.

Modul ajar ialah pegangan atau bahan ajar yang dapat digunakan dan disajikan dalam bentuk yang sistematis, sehingga pengguna dapat menggunakannya tanpa fasilitator atau biasanya adalah seorang guru. Dalam artian, pembaca dapat melakukan kegiatan belajar tanpa pendamping secara langsung (Salim et al., 2021).

Modul ajar adalah sebuah alat atau sarana media, metode, petunjuk, dan pedoman yang dirancang secara sistematis dan menarik. Modul ajar merupakan materi pembelajaran yang disusun secara ekstensif dan sistematis dengan acuan prinsip pembelajaran yang diterapkan guru kepada peserta didik. Sistematis dapat diartikan secara urut mulai dari pembukaan, isi materi, dan penutup sehingga memudahkan peserta didik belajar dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Penggunaan modul ajar dalam pembelajaran bertujuan agar mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, menurut Sungkono modul ajar bersifat unik dan spesifik, yang berarti ditujukan untuk sasaran tertentu dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan sasarannya. Sementara spesifik dapat diartikan bahwa modul ajar didesain secara maksimal untuk mencapai indikator keberhasilan (Binamadani, 2022).

Modul ajar merupakan perangkat pembelajaran atau rancangan pembelajaran yang berlandaskan pada kurikulum yang diaplikasikan dengan tujuan untuk menggapai standar kompetensi yang telah ditetapkan. Modul ajar mempunyai peran utama dalam membantu guru merancang pembelajaran (Siloto, 2023).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa modul ajar merupakan sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis sebagai petunjuk atau pedoman sesuai dengan keadaan pembelajaran yang digunakan untuk dapat membantu guru dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajarannya. Modul ajar secara umum dalam Hadiansyah, (2021 : 113) terdapat tiga komponen yaitu sebagai berikut:

1. Komponen informasi umum, meliputi:
 - a) Identitas penulis modul, meliputi

- nama penulis, institut asal, dan tahun dibuatnya modul ajar, jenjang sekolah, kelas, alokasi waktu
- b) Kompetensi awal, berisi tentang kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik sebelum mempelajari materi yang akan disampaikan
 - c) Profil pancasila, pada bagian ini berkaitan dengan pembentukan karakter peserta didik biasanya ditemui dalam proses pembelajaran dan ini merupakan pembeda dengan kurikulum yang lain
 - d) Sarana dan Prasarana, merupakan fasilitas dan media yang diperlukan pendidik dalam proses penyampaian materi
 - e) Target peserta didik, terdapat tiga kategori yaitu : peserta didik reguler (peserta didik yang dapat memahami materi yang diajarkan), peserta didik kesulitan belajar (peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan), peserta didik pencapaian tinggi (peserta didik dengan cepat memahami materi pembelajaran)
 - f) Model pembelajaran, pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi.
2. Komponen isi, meliputi:
- a) Tujuan pembelajaran, terdiri dari capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran.
 - b) Pemahaman bermakna, bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran baik konsep maupun kegiatan yang dirancang yang berkaitan dengan konsep materi dapat membentuk perilaku peserta didik.
 - c) Pertanyaan pemantik untuk membangkitkan kecerdasan
- berbicara, rasa ingin tahu, memulai diskusi antar teman atau pendidik, dan memulai pengamatan.
- d) Kegiatan pembelajaran, Adapun tahap kegiatan pembelajaran adalah pendahuluan, inti, dan penutup.
 - e) Asesmen untuk mengukur capaian pembelajaran di akhir kegiatan pembelajaran.
 - f) Refleksi peserta didik dan pendidik.
3. Komponen Lampiran, meliputi:
- a) Lembar kerja peserta didik
 - b) Pengayaan dan remedial
 - c) Bahan bacaan Pendidik dan peserta didik
 - d) Glosarium
 - e) Daftar Pustaka

METODE PENELITIAN

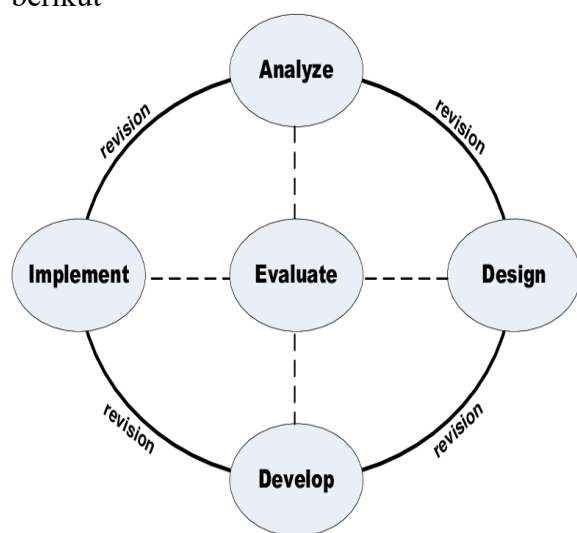
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut". Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2020:28).

Research and Development (R&D) merupakan sebuah penelitian yang digunakan dalam menghasilkan suatu produk. *Education research and development, R&D, is a process used to develop and validate educational products* yang berarti bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu proses

yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pengembangan (Sugiyono, 2011:297).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan sebuah kajian sistematis yang dirancang sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah produk yang kemudian dilakukan pengujian.

Model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini diadaptasi dari model *research and development* model ADDIE. Prosedur penelitian dan pengembangan modul ajar pada materi kelangkaan menggunakan model ADDIE. Terdapat lima langkah dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan model ADDIE tersebut (Sugiyono, 2020:28), yaitu sebagai berikut



Gambar 3.1
Langkah-langkah Model
Pengembangan ADDIE (Sugiyono,
2020)

Adapun untuk teknik pengumpulan data dalam penelitian

pengembangan modul ajar ini berupa observasi, kuesioner (angket), wawancara, dokumentasi, dan tes. Ketersediaan instrumen digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran memvalidasi produk yang dikembangkan.

a) Observasi

Observasi adalah kondisi dimana dilakukannya pengamatan secara langsung oleh peneliti agar lebih mampu memahami konteks data dalam keseluruhan situasi sosial sehingga dapat diperoleh pandangan yang holistik (menyeluruh).

b) Kuesioner (angket)

Kuesioner merupakan teknik untuk mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Kuesioner akan diberikan kepada validator untuk memperoleh data berupa lembar penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

c) Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data jika peneliti menginginkan untuk melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti, juga dilakukan untuk mengetahui hal-hal dari respon dengan lebih mendalam dan jumlah responden. Wawancara dilakukan untuk mengetahui proses KBM dan penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi di sekolah.

d) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung yang ditunjukkan pada subjek penelitian, tetapi melalui suatu dokumen. Dokumentasi dibutuhkan untuk mengambil data berbentuk foto atau buku-buku yang memberikan informasi terdahulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini disusun dan
301

dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu Analysis, Design, Development, *Implementation*, dan *Evaluation*. Analisis awal sampai akhir ini bertujuan untuk menetapkan masalah dasar yang terjadi pada proses pembelajaran sehingga diperlukan pengembangan LKPD berbasis inquiry. Selanjutnya dilakukan Tahap design (perancangan) bertujuan untuk menyiapkan pedoman/landasan dalam penyusunan LKPD secara menyeluruh. Tahapan berikutnya yaitu development atau pengembangan, ini digunakan untuk menghasilkan produk yang sudah direvisi berdasarkan masukan dan saran dari para ahli. Tahap pengembangan ini meliputi validasi ahli dan uji coba pengembangan. Diketahui dari hasil validasi ahli dan uji coba kemudian dilakukan revisi sampai produk layak dan dapat digunakan sebagai bahan ajar.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi oleh ahli materi pada tabel diatas, dari validator yaitu dosen STKIP PGRI Bandar Lampung yang berkompeten dalam bidang ekonomi. Berdasarkan hasil tabel 4.1, di dapatkan skor 47 dan memperoleh persentase 72% dengan kriteria “valid”. Hasil dari validator ahli materia menunjukkan bahwa penyajian modul ajar dinyatakan valid, dengan catatan modul ajar layak untuk diujicobakan sesuai dengan revisi dan saran dari validator.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi oleh ahli media pada tabel diatas, dari validator yaitu dosen STKIP PGRI Bandar Lampung yang berkompeten dalam bidang matematika. Berdasarkan hasil tabel 4.2, di dapatkan skor 60 dan memperoleh persentase 85% dengan kriteria “sangat valid”. Hasil dari validator ahli media menunjukkan bahwa penyajian modul

ajar dinyatakan valid, dengan catatan modul ajar layak untuk diujicobakan sesuai dengan revisi dan saran dari validator.

3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Hasil validasi oleh ahli bahasa pada tabel diatas, dari validator yaitu dosen STKIP PGRI Bandar Lampung yang berkompeten dalam bidang bahasa indonesia.

Berdasarkan hasil tabel 4.3, di dapatkan skor 42 dan memperoleh persentase 84% dengan kriteria “sangat valid”. Hasil dari validator ahli bahasa menunjukkan bahwa penyajian modul ajar dinyatakan valid, dengan catatan modul ajar layak untuk diujicobakan sesuai dengan revisi dan saran dari validator.

Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa sumber ajar modul ekonomi pada materi kelangkaan untuk kelas peserta didik X di SMA Negeri 3 Bandar Lampung yang dinyatakan valid dari hasil validasi dan komentar oleh validator ahli materi, validator ahli media, dan validator ahli bahasa.

Revisi ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan sumber ajar modul ekonomi pada materi kelangkaan untuk peserta didik kelas X yang lebih baik dari produk awal.

Materi dan kegiatan-kegiatan yang ada pada modul memudahkan peserta didik untuk menguasai pelajaran khususnya pada kelangkaan mengingat materi yang disajikan pada modul ini mudah dipahami dari aspek kualitas isi diperoleh kriteria valid modul ekonomi ini memiliki tampilan yang menarik sehingga membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar dan adanya ilustrasi yang memberikan motivasi kepada peserta didik melalui penyajian masalah-masalah yang terjadi pada kehidupan sehari-hari.

Media dan gambar-gambar yang

ada pada modul disajikan dengan tampilan yang menarik sehingga menjadikan peserta didik bersemangat dan membuat belajar ekonomi materi kelangkaan tidak membosankan dalam belajar. Dari aspek kemenarikan tampilan awal diperoleh kriteria "Valid". Modul ekonomi ini memiliki tampilan awal yang memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat peserta didik untuk belajar. Pada aspek keteraturan desain media diperoleh kriteria "Valid", dengan desain media pada modul ini telah teratur dan konsisten. Kemudian dari aspek pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media pada modul ini menjadi lebih menarik memperoleh kriteria "Valid" dimana jenis ukuran huruf yang dipilih sudah tepat sehingga menjadikan modul ini lebih menarik untuk dipelajari. Pada aspek kesesuaian gambar dengan materi juga memperoleh kriteria "Valid". Pada modul ini menyajikan gambar-gambar yang mendukung dalam penyampaian masalah-masalah yang sering dijumpai oleh peserta didik pada kehidupan sehari-harinya. Modul ini juga memiliki tekstulisan yang mudah dibaca dan pemilihan warna yang tepat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan sumber ajar modul ekonomi berbasis konstruktivisme pada materi kelangkaan pada peserta didik kelas X.6 di SMA Negeri 3 Bandar Lampung layak digunakan dalam pembelajaran ekonomi.

SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Modul ajar pada materi kelangkaan untuk kelas X SMA yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran ekonomi, kelayakan ini ditinjau dari kevalidan materi, media dan

bahasa. Dari hasil analisis kevalidan diketahui, dari kelayakan materi memperoleh skor 47 dengan persentase 72% dengan kriteria "valid". Dari hasil analisis kevalidan diketahui, dari kelayakan media memperoleh skor 60 dengan persentase 85% dengan kriteria "sangat valid". Dari hasil analisis kevalidan diketahui, dari kelayakan bahasa memperoleh skor 84 dengan persentase 84% dengan kriteria "sangat valid", dan dari hasil analisis respon guru mata pelajaran memperoleh skor 48 dengan persentase 96% dengan kriteria "sangat valid"

2. Modul ajar pada materi kelangkaan untuk kelas X SMA efektif ditinjau dari ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan capaian ketuntasan sebesar 83% sesuai target peneliti yakni 83% atau berada pada kategori "efektif".

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Materi Perdagangan Internasional di kelas X IPS SMAN 13 Bombana. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol. 8, No. 1: 00010
- Alam, S. (2022). IPS Ekonomi. Jakarta.
- Ariawan, R. (2022). Pengembangan Modul Ajar Dengan Model Problem Based Learning Berorientasi Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5 (2), 71-82.
- Aristianti, W. (2023). Modul Pembelajaran Ekonomi SMA Kelas X.
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur. Serang: Laksita

Indonesia.

- Djamal, H. I. (2023). Pengembangan Pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Metakognisi Pada Materi Permintaan dan Penawaran. *Curve Elasticity: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4 (1),22-29.
- Setiawan, R. (2022). Pengembangan modul ajar kurikulum merdeka kota Surabaya. *Jurnal Gramaswara*, 2(2).
- Siloto, E. N. T. dkk. Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka Pada Materi Bentuk Aljabar di Kelas VII SMP Negeri 13 Medan. *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied E-ISSN: 26864452*; doi: <https://doi.org/10.36655/sepren.v4i1>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, M. (2022). *Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka*. Jurnal Prospek: Tarbawi. <https://stai-binamadani.ejournal.id/Tarbawi/article/view/392/306>