Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi
Vol. 2, No. 1, November 2021
P-ISSN: 2746-5578 E-ISSN: 2746-5586

PENGEMBANGAN MODUL EKONOMI BERBASIS TEKA TEKI SILANG KELAS X SEMESTER GANJIL SMA KARTIKATAMA METRO

Siti Umaya Sari [1] ,Triani Ratnawuri[2], Wakijo[3]

Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro

Email: sitiumaya109@gmail.com[1] t.ratnawuri@gmail.com[2] wakijo@yahoo.com

KATA KUNCI

Ekonomi, Modul, Teka Teki Silang

ABSTRAK

Modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik yang mencakup isi materi, metode, dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok. Pembelajaran ekonomi di SMA Kartikatama Metro hanya menggunakan metode diskusi, tanpa ada penjelasan ulang dari guru sehingga sebagian besar peserta didik kurang memahami materi ekonomi. Sedangkan sumber belajar yang digunakan peserta didik saat ini hanya buku cetak dari perpustakaan. Maka sangat diperlukan sebuah modul yang dapat memotivasi peserta didik untuk memahami materi ekonomi semester ganjil. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran modul ekonomi teka teki silang yang valid dan praktis.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu *Define, Design, Development, Disseminate.* Namun, tahap *Disseminate* tidak peneliti lakukan karena keterbatasan biaya dan waktu yang dimiliki. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Kartikatama Metro dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas X IPA 1. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan wawancara dan observasi. Instrumen yang digunakan berupa angket.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, hasil validasi oleh ahli media diperoleh presentase tahap awal sebesar 77% dengan kriteria kuat dan presentase tahap akhir sebesar 91% dengan kriteria sangat kuat, oleh ahli materi diperoleh presentase tahap awal sebesar 78% dengan kriteria kuat dan presentase tahap akhir sebesar 92% dengan kriteria sangat kuat. Kemudian produk di uji coba pada kelompok terbatas diperoleh presentase sebesar 89% dengan kriteria sangat kuat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa modul ekonomi berbasis teka teki silang yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis.

KEYWORDS

Economy, Modules, Crosswords

ABSTRACT

Modules are teaching materials that are arranged in a systematic and interesting way that includes the content of the material, methods, and evaluations that can be used independently or in groups. Economic learning in Kartikatama Metro High School only

uses the discussion method, without any explanation from the teacher so that most students lack understanding of economic material. While the learning resources used by students today are only printed books from the library. Then it is very necessary a module that can motivate students to understand the odd semester economic material. The aim of this development is to produce a valid and practical learning module economic crossword.

This study uses a 4D development model consisting of 4 stages, namely Define, Design, Development, Disseminate. However, the Disseminate stage is not done by researchers because of the limited costs and time available. This research was carried out in Kartikatama Metro High School with the subject of the study being the students of class X IPA 1. Data collection was carried out using interviews and observations. The instrument used in the form of a questionnaire.

Based on the results of the validation conducted, the results of the validation by the media experts obtained an initial percentage of 77% with strong criteria and a percentage of the final stage of 91% with very strong criteria, by material experts obtained an initial percentage of 78% with strong criteria and the final stage percentage by 92% with very strong criteria. Then the product tested on a limited group obtained a percentage of 89% with very strong criteria. Thus it can be concluded that the economic module based on the crossword puzzle developed is declared valid and practical.

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Ekonomi merupakan ilmu atau seni tentang upaya manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup yang banyak, bervariasi, dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan kegiatan produksi, konsumsi, dan distribusi. Pembelajaran Ekonomi hendaknya mengacu pada pola pengembangan potensi peserta didik secara optimal melalui pembekalan dan pemberian kesempatan yang luas kepada peserta didik untuk belajar, sehingga mereka mampu mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai moral dan keterampilan-keterampilan sosial.

Belajar adalah suatu proses yang aktif, artinya orang yang belajar itu ikut serta dalam proses pembelajaran dengan aktif. Orang yang belajar yaitu orang yang mempelajari apa yang dilakukannya, apa yang dirasakannya, dan apa yang sedang dipikirkannya. Peserta didik memberikan reaksi atau tanggapan terhadap apa yang terjadi sewaktu proses pembelajaran berlangsung. Jika tidak ada tanggapan maka hasil belajar tidak ada.

Proses pembelajaran yang terjadi didalam kelas sebaiknya tidak hanya didominasi oleh peserta didik saja. Guru perlu menciptakan suasana belajar yang ceria dan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga terjadi stimulus antara peserta didik dengan guru. Motivasi belajar peserta didik yang lebih baik dapat dilakukan dengan beberapa perubahan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran, sehingga peserta didik tertarik dan termotivasi untuk mempelajari materi-materi ekonomi.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti laksanakan di SMA Kartikatama Metro pada saat pra survei dengan guru mata pelajaran ekonomi dan peserta didik kelas X SMA Kartikatama Metro, bahwa pembelajaran yang dilaksanakan khususnya dalam pembelajaran ekonomi hanya menggunakan metode diskusi dan penugasan, tanpa ada penegasan ataupun penjelasan ulang dari guru. Sumber belajar yang digunakan adalah buku cetak perpustakaan, serta kurangnya penggunaan media yang variatif dalam pembelajaran dan kurangnya respon peserta didik dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru. Kurangnya partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran merupakan hal yang harus diperhatikan

oleh guru. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran berupa modul berbasis teka teki silang yang berfungsi sebagai alat bantu mengajar.

Modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dan menarik yang mencakup isi materi, metode, dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri. Menurut Prastowo (Zulfiani, 2018:13) menyatakan bahwa, Modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, sesuai usia dan tingkat pengetahuan agar mereka dapat belajar mandiri dengan bimbingan seminimal mungkin dari pendidik. Sedangkan menurut Anwar (Rohmatin, 2017:55) menyatakan bahwa Modul adalah kegiatan program belajar mengajar yang dapat dipelajari oleh peserta didik dengan bantuan dari guru, meliputi perencanaan tujuan yang akan dicapai serta jelas, penyediaan materi pelajaran, alat yang dibutuhkan dan alat untuk penilai, serta pengukuran keberhasilan peserta didik dalam penyelesaian pelajaran.

Modul dapat berfungsi sebagai pengganti guru. Prastowo (Septianing, 2019:20) menyatakan bahwa modul memiliki fungsi sebagai berikut:

1) Bahan ajar mandiri. Maksudnya penggunaan modul dalam proses pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk belajar sendiri tanpa tergantung kepada kehadiran guru.
2) Pengganti fungsi guru. Maksudnya modul adalah sebagai bahan ajar yang harus mampu menjelaskan materi pembelajaran dengan baik dan mudah dipahami oleh siswa sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usianya.
3) Sebagai alat evaluasi. Maksudnya dengan modul siswa dituntut dapat mengukur dan menilai sendiri tingkat penguasaannya terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, modul juga sebagai alat evaluasi; dan,
4) Sebagai bahan rujukan bagi siswa. Maksudnya, karena modul mengandung berbagai materi yang harus dipelajari oleh siswa, maka modul juga memiliki fungsi sebagai bahan rujukan bagi siswa.

Selanjutnya menurut Zulfiani (2018:13) menyatakan bahwa :

> Modul mempunyai fungsi sebagai bahan ajar yang mandiri, dengan atau tanpa bimbingan guru peserta didik dapat menggunakan modul secara tuntas, karena modul memiliki susunan yang sistematis dari petunjuk penggunaan yang dapat mempermudah peserta didik dalam menggunakan modul.

Teka Teki Silang merupakan permainan kata yang biasanya berbentuk kotak, kemudian kotak-kotak tersebut diisi dengan huruf sehingga membentuk kata yang dapat dibaca, baik secara vertikal maupun horizontal. Menurut Ariwibowo (Syofiani, 2018: 89) menyatakan bahwa teka-teki silang atau yang disingkat TTS adalah suatu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Menurut Saxena (Ulfayanti, 2017: 30) menyatakan bahwa penggabungan teka-teki silang dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu untuk membuat subjek pelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam materi.

Metode Penelitian

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D, yang merupakan salah satu model pengembangan dari metode *Research and Development* (R&D). Model 4D dikembangkan oleh Thiagarajan, model ini terdiri dari pendefinisian *(Define),* perancangan *(Design),* pengembangan *(Develop),* dan tahap uji coba *(Disseminate)*.

1. *Pendefinisian (Define)*

   Tahap *define* dilakukan untuk menganalisis terhadap masalah pembelajaran yang sering terjadi di SMA Kartikatama Metro. Hasil pada tahap ini diketahui bahwa (a) Analisis Awal: kurikulum yang digunakan di SMA Kartikatama Metro adalah kurikulum 2013. Bahan ajar yang digunakan hanya buku cetak dan belum pernah menggunakan modul berbasis teka teki silang. (b) Analisis Peserta Didik: bahan ajar yang digunakan untuk peserta didik hanya buku cetak perpustakaan dan dalam proses pembelajaran belum pernah menggunakan media modul ekonomi berbasis teka teki silang. (c) Analisis Tugas: analisis Kompetensi Dasar dan Materi pokok yang digunakan adalah Konsep Dasar Ilmu ekonomi. (d) Analisis Konsep: berupa materi yang akan disampaikan kepada peserta didik yaitu Konsep Dasar Ilmu

Ekonomi, Masalah Ekonomi dalam sistem ekonomi, Peran Pelaku Ekonomi Dalam Kegiatan Ekonomi, Keseimbangan Pasar dan Struktur Pasar, dan Lembaga Jasa Keuangan Dalam Perekonomian. (e) Analisis Tujuan: tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan modul ekonomi berbasis teka teki silang kelas x semester ganjil yang valid dan praktis.

2. *Design* (Perancangan)
   Pada tahap ini yang dilakukan adalah pemilihan format modul agar sesuai dengan kriteria yang baik dan benar sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Rancangan awal ini berupa *draft* dari Modul Ekonomi Berbasis Teka Teki silang.
3. *Pengembangan (Development)*
   Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah Modul Ekonomi Berbasis Teka Teki Silang dengan kriteria valid dan praktis. Modul yang dikembangkan akan diuji kevalidan oleh validator (tim ahli). Pengujian validasi ini dilakukan oleh 1 dosen Universitas Muhammadiyah Metro selaku validator ahli media dan 1 guru ekonomi SMA Kartikatama Metro selaku validator ahli materi. Modul yang telah dinyatakan valid selanjutnya diuji kepraktisan oleh peserta didik kelas X SMA Kartikatama Metro. Uji coba yang dilakukan adalah uji coba kelompok kecil.
4. *Penyebaran (Disseminate)*
   Tahap penyebaran merupakan tahap penggunaan produk untuk skala yang lebih luas dan bertujuan untuk menguji keefektifan penggunaan produk yang dikembangkan. Penelitian yang akan peneliti lakukan tidak sampai pada tahap penyebaran, dikarenakan keterbatasan biaya dan membutuhkan waktu yang cukup lama sedangkan waktu yang dimiliki oleh peneliti terbatas.

Jenis data dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini menggunakan dua jenis data yang dikumpulkan yaitu:

a. Data Kualitatif, yaitu data yang berbentuk deskriptif dalam bentuk kalimat. Data tersebut dapat diperoleh melalui wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Kartikatama Metro dan masukan berupa komentar/saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui angket.
b. Data Kuantitatif, yaitu data yang berwujud angka-angka yang dapat diukur atau dihitung. Data tersebut diperoleh dari hasil penskoran berupa persentase melalui angket penilaian para ahli media, ahli materi, dan peserta didik di SMA Kartikatama Metro.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket/kuisioner. Angket digunakan untuk pengujian produk oleh beberapa ahli dan angket respon peserta didik yang berisi beberapa pernyataan yang diminta untuk ditanggapi. Analisis data yang digunakan adalah untuk menghitung skala valid dari produk yang dihasilkan. Menurut Riduwan dan Akdon (2015:158) rumus untuk mengelola data dari keseluruhan item adalah sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{\sum Skor\ yang\ diberikan\ \ Validator}{\sum Skor\ Maksimal} 100\%$$

Kriteria validitas produk yang dihasilkan dinyatakan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Suatu Produk

Skala Nilai	Kategori	Penilaian (%)
1	Sangat Lemah	$0 < N \leq 20$
2	Lemah	$21 < N \leq 40$
3	Cukup	$41 < N \leq 60$
4	Kuat	$61 < N \leq 80$
5	Sangat Kuat	$81 < N \leq 100$

Apabila hasil yang diperoleh sudah mencapai kriteria minimal ≥61% maka produk bahan ajar sudah valid/kuat untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan syarat merevisi kembali sesuai kekurangannya. Jika mencapai ≥81% maka produk bahan ajar valid/kuat digunakan tanpa revisi.

Kriteria kepraktisan produk yang dihasilkan dinyatakan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Suatu Produk

Bobot Nilai	Kategori	Penilaian (%)
1	Sangat Lemah	$0 < N \leq 20$
2	Lemah	$21 < N \leq 40$
3	Cukup	$41 < N \leq 60$
4	Kuat	$61 < N \leq 80$
5	Sangat Kuat	$81 < N \leq 100$

Kepraktisan modul ini mempunyai batas minimal yaitu harus mendapatkan persentase ≥61% atau kuat. Setelah menganalisis persentase kepraktisan dari respon peserta didik, juga dilakukan analisis saran dan komentar modul dari peserta didik untuk memperbaiki modul menjadi lebih baik.

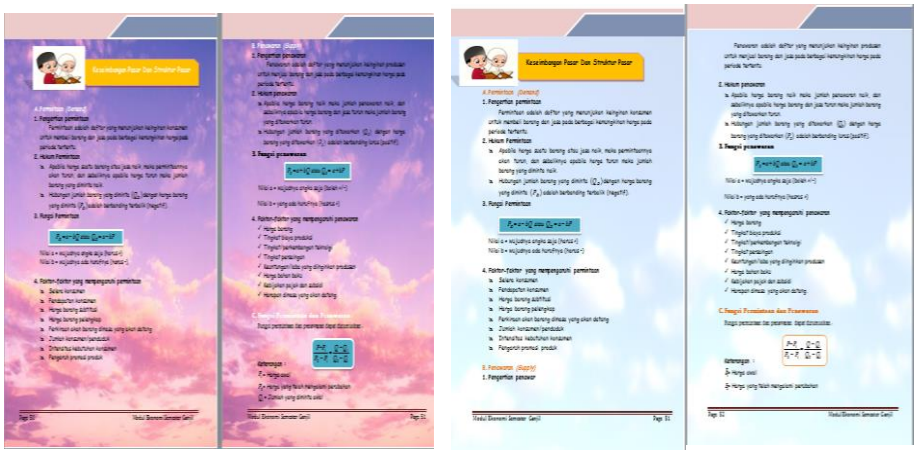
HASIL PENGEMBANGAN

Penelitian pengembangan ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu tahap validasi dan tahap uji coba produk. Masing-masing validator akan mengisi lembar angket yang telah dibuat oleh peneliti. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Kemudian modul ekonomi berbasis teka teki silang diuji cobakan pada kelompok kecil oleh kelas X di SMA Kartikatama Metro untuk mengetahui kepraktisan produk.

Berdasarkan hasil analisis data dan hasil revisi produk, didapatkan hasil akhir berupa modul sebagai media yang valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang valid diperoleh dari hasil angket ahli media dan ahli materi. Ahli media dilakukan oleh 1 orang yaitu Ibu Tiara Anggia Dewi, M.Pd dengan hasil rata-rata persentase tahap awal yaitu 77% dengan kriteria kuat. Pada tahap akhir mendapatkan persentase rata-rata yaitu 91% dengan kriteria sangat kuat. Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Fitriana, S.Pd dan hasil rata-rata persentase tahap awal yaitu 78% dengan kriteria kuat. Pada tahap akhir mendapatkan persentase rata-rata yaitu 92% dengan kriteria sangat kuat. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa Modul ekonomi berbasis teka teki silang yang telah dikembangkan dinyatakan sangat kuat/valid sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian hasil penilaian kepraktisan oleh peserta didik mendapatkan persentase rata-rata 89% dengan kriteria sangat kuat sehingga Modul ekonomi berbasis teka teki silang dinyatakan sangat kuat/praktis digunakan dalam proses pembelajaran. berikut ini adalah hasil komentar dan saran dari para ahli yaitu:

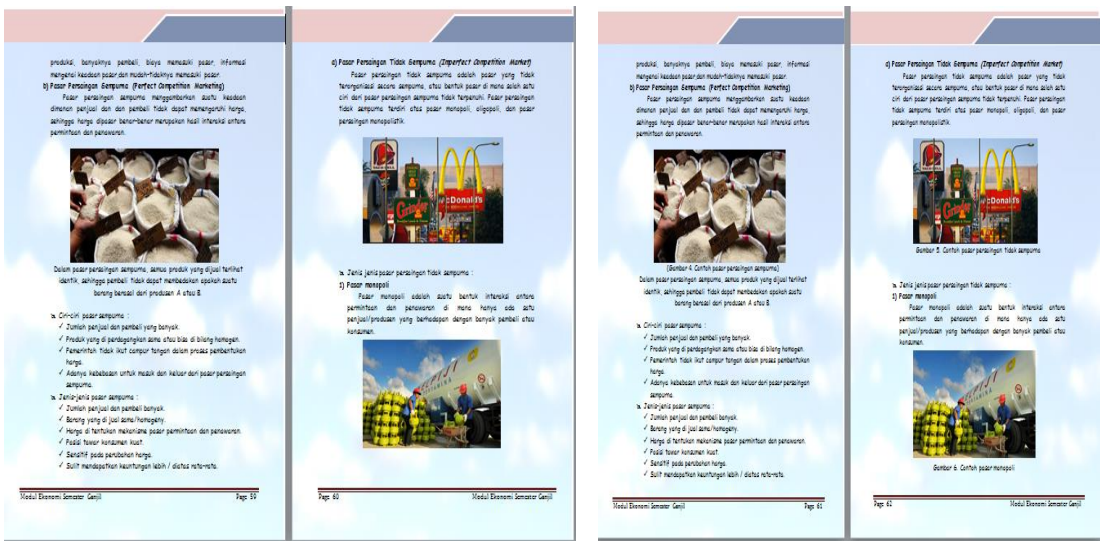
(Sebelum) (Sesudah)

Gambar 1. Perbaikan Cover Modul



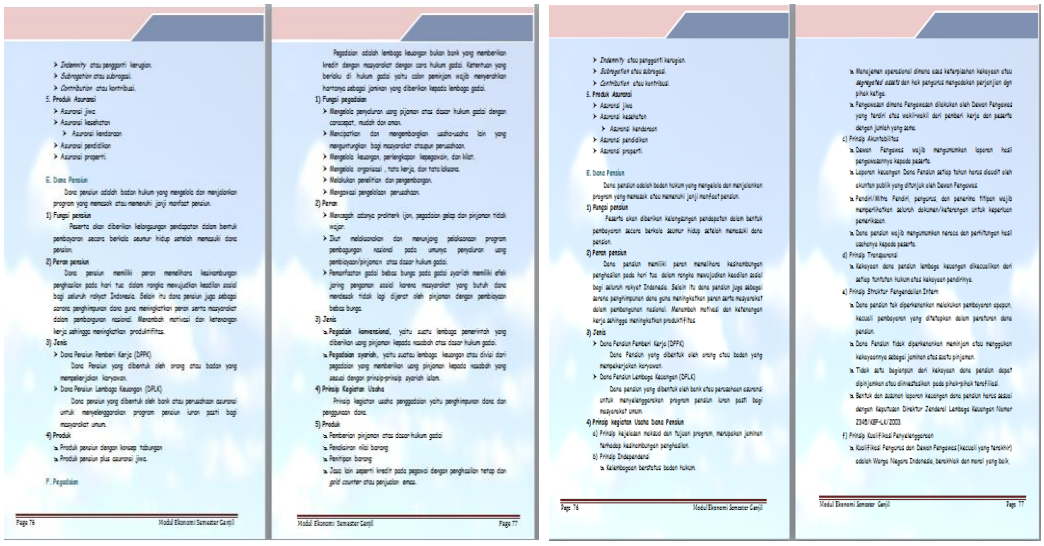
(Sebelum) (Sesudah)

Gambar 2. Perbaiki *background* yang tidak kontras dengan warna tulisan



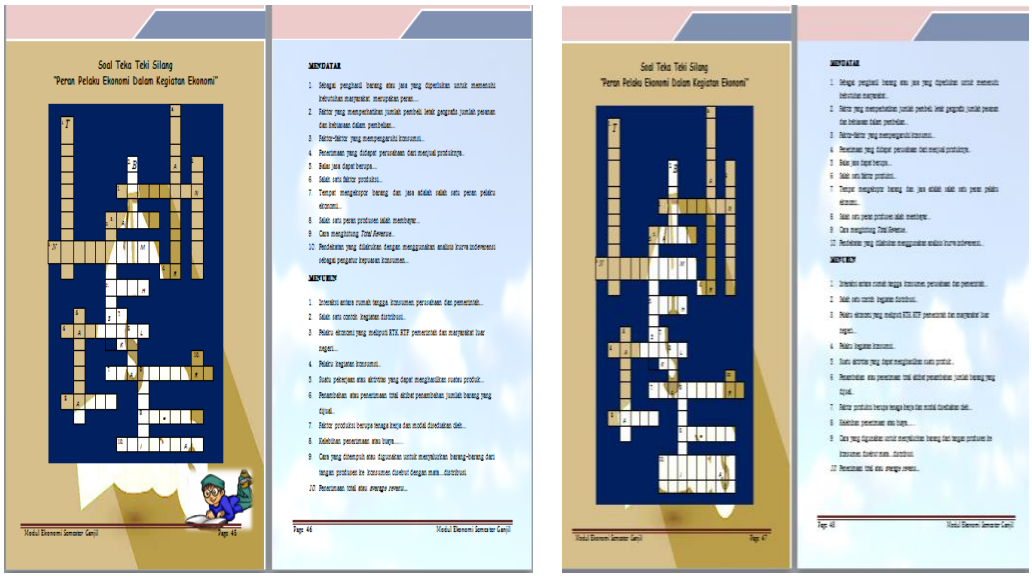
(Sebelum) (Sesudah)

Gambar 3. Penambahan keterangan pada gambar



(Sebelum) (Sesudah)

Gambar 4. Penambahan materi prinsip kegiatan usaha dana pensiun



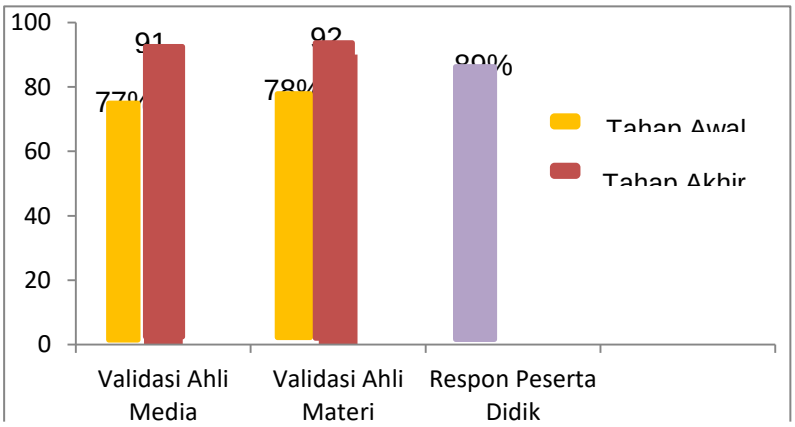
(Sebelum) (Sesudah)

Gambar 5. Revisi soal yang terlalu panjang

PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah Modul berbasis teka teki silang, diperoleh bahwa hasil akhir persentase oleh ahli media mendapatkan persentase 91% dengan kriteria sangat kuat/valid, hasil akhir persentase ahli materi mendapatkan persentase 92% dengan kriteria sangat kuat/valid, dan hasil persentase oleh peserta didik mendapatkan persentase 89% dengan kriteria sangat kuat/praktis. Artinya Modul ekonomi berbasis teka teki silang dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil akhir media Modul ekonomi berbasis teka teki silang oleh ahli media, ahli materi dan peserta didik yaitu sebagai berikut:



Gambar 6. Rekapitulasi media modul berbasis teka teki silang

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh peneliti menyatakan bahwa Modul ekonomi berbasis teka teki silang yang telah dikembangkan dapat dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah melalui beberapa tahapan dapat diketahui kelebihan dan kekurangan Modul ekonomi berbasis teka teki silang, yaitu sebagai berikut:

1. *Kelebihan modul ekonomi berbasis teka teki silang*
   a. Mempermudah guru dalam proses pembelajaran

b. Mempermudah peserta didik dalam memahami materi ekonomi semester ganjil.
c. Dengan adanya soal evaluasi berupa teka teki silang mempermudah peserta didik dalam memngingat materi yang telah diajarkan.
d. Media pembelajaran modul ekonomi berbasis teka teki silang dapat menarik perhatian peserta didik.

2. *Kekurangan modul ekonomi berbasis teka teki silang*
   a. Peserta didik yang pasif dan tidak menyukai teka teki silang kesulitan dalam mengerjakan soal teka teki silang.
   b. Peserta didik memerlukan daya baca yang tinggi dalam memahami materi yang ada di dalam modul ekonomi berbasis teka teki silang.
   c. Peserta didik membutuhkan bantuan guru karena tidak semua peserta didik dapat belajar secara mandiri

KESIMPULAN DAN SARAN

1. *Saran Pemanfaatan Produk*
   a. Bagi peserta didik, media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar untuk mengasah daya tangkap terhadap materi sehingga peserta didik akan lebih mudah mengingat jika materi dikembangkan dengan bahasa sendiri.
   b. Bagi guru, media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar dan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.
   c. Bagi peneliti, media pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu sumber reverensi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
2. *Saran Diseminasi Produk*

   Media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan bagi seluruh peserta didik kelas X di SMA Kartikatama Metro maupun sekolah-sekolah lainnya. Peneliti menyarankan ketika akan mengembangkan suatu produk untuk memperhatikan kembali tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam penelitian pengembangan. Penyebaran produk ini juga dapat dilakukan untuk

   lembaga jasa keuangan dalam perekonomian dengan melalui tahap uji validasi dan uji kepraktisan. Maka dari itu perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan penambahan materi, gambar, TTS, yang akan memberikan tingkat kelengkapan dan kemenarikan yang lebih tinggi agar peserta didik lebih mendapatkan pengetahuan yang luas dan dan dapat meningkatkan minat dalam belajar. Saran selanjutnya yaitu perlu pengukuran efektivitas penggunaan produk terhadap hasil belajar peserta didik. Sehingga diperoleh banyak bahan untuk memperbaiki produk dan produk yang dihasilkan nantinya akan lebih baik lagi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

DAFTAR PUSTAKA (10 pt, bold, cambria)

Riduwan dan Akdon. 2015. *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Rohmatin, Fitriyah. 2017. *Pengembangan Modul Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Luar Biasa Tunaghita Ringan (C) Slb Bhakti Kencana Berbah Sleman*. *eL-Tarbawj* (Online). Vol.10. No.1. (https://journal.uii.ac.id/Tarbawi/article/view/11901).

Septianing, Irene Pri. 2019. *Pengembangan Modul Pembelajaran Permainan Tradisional Anak Untuk Kelas 1 SD Tema 3 Subtema*. Skripsi. Yogyakarta. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

Syofiani, dkk. 2018. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teka Teki Silang*. Jurnal Ta'dib (Online). Vol.21. No.2. (http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/takdib/index).

Ulfayanti,Nur. 2017. *Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang (TTS) Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI Di Sma Negeri 12 Makassar*. Skripsi. Makassar. Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar.

Zulfiani, Nona dan Riza Yonisa Kurniawan. 2018. *Analisis Pengembangan Modul Ekonomi*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* (Online). Vol.6. No.2. (https:jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/23575).