
PENGEMBANGAN MODUL EKONOMI BERBASIS METODE SQ3R (*SURVEY, QUESTION, READ, RECITE, REVIEW*) PADA PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 2 SEKAMPUNG

Resti Tri Hidayati¹, Meyta Pritandhari, M.Pd², Tiara Anggia Dewi, M. Pd³

Universitas Muhammadiyah Metro^{1 2 3}

Email: restitrihidayati027@gmail.com¹, , meyta.pritandhari@gmail.com²,

tiara.anggia.d@gmail.com³

KATA KUNCI

Modul, Pengembangan, SQ3R

ABSTRAK

Bahan ajar diartikan sebagai komponen pesan yang sifatnya khusus atau umum yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran. Namun bahan ajar yang terlalu tebal dan kurang menarik akan menimbulkan kebosanan. Bahan ajar yang digunakan di SMA Negeri 2 Sekampung belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, karena bahan ajar yang digunakan hanya buku cetak sehingga peneliti perlu mengembangkan bahan ajar yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran seperti modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) yang valid dan praktis. Penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian pengembangan atau menggunakan model pengembangan 4D. Proses untuk menghasilkan modul diawali dengan tahap validasi oleh ahli desain, ahli materi dan ahli media. Modul juga diujicobakan ke sekolah untuk mengukur respon peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Sekampung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) ini layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi dari ahli desain dengan persentase sebesar 90,66% dengan kriteria sangat kuat, hasil penilaian oleh ahli materi dengan persentase 89,3% dengan kriteria sangat kuat, hasil penilaian oleh ahli media dengan persentase 70,66% dengan kriteria kuat dan hasil pengujian dengan kelompok kecil yaitu 10 orang peserta didik dengan persentase 91% dengan kriteria sangat kuat. Berdasarkan presentase yang diperoleh dari rata-rata validasi ahli dan respon peserta didik maka modul dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan sebagai referensi dalam proses pembelajaran.

KEYWORDS

Module, Development, SQ3R

ABSTRACT

Teaching materials are defined as components of messages that are specific or general in nature that can be used for learning purposes. The teaching materials used in SMA Negeri 2 Sekampung have not fully met the needs of students in learning activities, because the teaching materials used are only printed books so that researchers need to develop teaching materials that can improve the quality of learning such as economic modules based on the SQ3R method (Survey, Question, Read, Recite, Review). The purpose of this research is to produce a valid and practical SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review) based economic module. The research conducted is a type of development research or using the 4D development model. The results showed that the economic module based on the SQ3R method (Survey, Question, Read, Recite, Review) was feasible to use in learning. This is indicated by the results of the validation from design experts with a percentage of 90.66% with very strong criteria, the results of the assessment by material experts with a percentage of 89.3% with very strong criteria, the results of the assessment by media experts with a percentage of 70.66% with criteria strong and the test results with a small group of 10 students with a percentage of 91% with very strong criteria. Based on the percentage obtained from the average validation of experts and student responses, the module is declared valid and practical to be used as a reference in the learning process.

Teaching materials are defined as components of messages that are specific or general in nature that can be used for learning purposes. The teaching materials used in SMA Negeri 2 Sekampung have not fully met the needs of students in learning activities, because the teaching materials used are only printed books so that researchers need to develop teaching materials that can improve the quality of learning such as economic modules based on the SQ3R method (Survey, Question, Read, Recite, Review). The purpose of this research is to produce a valid and practical SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review) based economic module. The research conducted is a type of development research or using the 4D development model. The results showed that the economic module based on the SQ3R method (Survey, Question, Read, Recite, Review) was feasible to use in learning. This is indicated by the results of the validation from design experts with a percentage of 90.66% with very strong criteria, the results of the assessment by material experts with a percentage of 89.3% with very strong criteria, the results of the assessment by media experts with a percentage of 70.66% with criteria strong and the test results with a small group of 10 students with a percentage of 91% with very strong criteria. Based on the percentage obtained from the average validation of experts and student responses, the module is declared valid and practical to be used as a reference in the learning process

PENDAHULUAN

Pendidikan memberikan kemungkinan pada peserta didik untuk memperoleh kesempatan, harapan, dan pengetahuan agar dapat hidup lebih baik. Di era globalisasi ini peningkatan mutu pendidikan menjadi perhatian penting dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM), untuk dapat mewujudkan hal tersebut diperlukan pendidikan yang dirancang berdasarkan kebutuhan yang nyata dilapangan. Pendidikan merupakan investasi dalam pengembangan SDM, peningkatan kecakapan dan kemampuan sebagai faktor pendukung manusia dalam mempersiapkan kehidupan di masa yang akan datang.

Bahan ajar diartikan sebagai komponen pesan yang sifatnya khusus atau umum yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran. Penyusunan suatu bahan ajar dilakukan secara sistematis sesuai struktur organisasi kurikulum pendidikan dan pelatihan. Selain itu seorang pendidik yang profesional harus bisa mengetahui karakteristik isi pesan materi agar tidak terjadi kesalahan dalam pengelolaan kelas dan pemilihan bahan ajar maupun media pembelajaran yang sesuai.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan peserta didik dapat diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan adalah buku cetak dan peserta didik belum pernah menggunakan bahan ajar lain selain buku cetak. Penggunaan buku cetak yang bahasanya sulit dipahami oleh peserta didik dan mencakup banyak pokok bahasan yang membuat minat belajar peserta didik berkurang dan menyebabkan kebosanan, sehingga peserta didik mengalami hambatan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Mencermati permasalahan tersebut, peneliti ingin melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu guru dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik sehingga peserta didik merasa senang dan antusias untuk mengikuti pembelajaran. Salah satu alternatif yang digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengembangkan bahan ajar berupa modul ekoomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

Modul berbasis SQ3R dapat diartikan sebagai materi pelajaran yang disusun secara sistematis dan disajikan secara tertulis sedemikian rupa sehingga peserta didik diharapkan dapat menyerap materi secara mandiri karena bahan ajar modul memuat cara penggunaan, tujuan pembelajaran, isi materi, metode pembelajaran sampai evaluasi dan kunci jawaban yang disusun secara sistematis dan menarik untuk mencapai indikator yang telah ditentukan. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka peneliti akan melakukan penelitian R&D dengan judul **"PENGEMBANGAN MODUL EKONOMI BERBASIS METODE SQ3R (SURVEY, QUESTION, READ, RECITE, REVIEW) PADA PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 2 SEKAMPUNG"**. Tujuan dari pengembangan ini yaitu menghasilkan modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) yang valid dan praktis.

Modul merupakan suatu unit pengajaran yang disusun dalam bentuk tertentu untuk keperluan belajar. Menurut Rahayudi (2018) menyatakan bahwa modul adalah program yang dirancang dan ditulis terpisah dari program utama, tetapi tetap merupakan bagian program yang dibuat. Menurut Winkel (Susilo dkk, 2016) modul pembelajaran merupakan satuan program belajar mengajar yang terkecil, yang dipelajari oleh peserta didik sendiri secara perseorangan atau diajarkan oleh peserta didik kepada dirinya sendiri (*self-instructional*). Sedangkan menurut Mulyana (Setiyadi dkk, 2017) menyatakan modul merupakan paket belajar mandiri yang meliputi serangkaian pengalaman belajar yang direncanakan dan dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar. Berdasarkan pengertian modul menurut beberapa para ahli yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa modul adalah paket belajar mandiri yang meliputi serangkaian pengalaman belajar yang direncanakan dan dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar.

Metode SQ3R merupakan salah satu teknik membaca yang sangat efektif untuk memahami isi bacaan. Soedarso (Dalman, 2013) menyatakan bahwa metode SQ3R merupakan suatu kaidah membaca yang memerlukan seseorang mempersoalkan kesesuaian maklumat yang terdapat dalam suatu bahan yang dibaca dengan tugas yang perlu diselesaikan. Syah (Samsiyah, 2016) mengungkapkan bahwa metode SQ3R pada prinsipnya merupakan langkah prosedural untuk mempelajari dan memahami isi teks dalam buku, artikel dan sebagainya. Sedangkan Robinson (Putrayasa dkk, 2013) menyatakan bahwa metode membaca SQ3R dapat meningkatkan perolehan nilai membaca karena metode ini menuntun peserta didik untuk menyelidiki judul dan sub judul, membuat pertanyaan, membaca, menyatakan ide-ide pokok yang sudah dibaca dan mengulang kembali bacaan tersebut. Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa metode SQ3R merupakan suatu metode yang sangat baik dengan cara membaca intensif untuk mempelajari dan memahami isi teks dalam buku, artikel dan sebagainya.

Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan atau *Research and Development*, yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Model penelitian pengembangan yang akan dipakai penulis dalam mengembangkan model ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) adalah model 4-D, yang merupakan salah satu model pengembangan dari metode *Research and Development (R&D)*. Model 4-D merupakan singkatan dari (*Define, Design, Develop, and Disseminate*). Model ini dipilih karena modelnya sistematis dan sangat mudah untuk dipelajari sehingga sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan.

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tujuan pada tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi 5 langkah pokok yaitu: analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Permasalahan yang di dapat dari tahap pendefinisian selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) yang dapat digunakan dalam pembelajaran ekonomi kelas X. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

- a. **Penyusunan tes acuan patokan, langkah ini merupakan penghubung antara tahap *define* dan *design*.**
- b. Pemilihan pengembangan modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) yang sesuai tujuan, untuk mempermudah peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Pemilihan format dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kurikulum 2013 yang digunakan.

Adapun hasil dari tahap perancangan (*Design*) ini adalah berupa rancangan butir-butir materi yang dipadukan dengan metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) yang akan disajikan dan penyusunan alur penyampaian materi dalam bentuk pembuatan postingan oleh guru, yang nantinya dijadikan modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*).

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli, dan telah dinyatakan valid berdasarkan para ahli, serta praktis berdasarkan respon peserta didik. Tahap ini meliputi:

- a. Validasi ahli
Modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) yang telah dibuat kemudian akan dinilai oleh para ahli media, ahli desain pembelajaran dan ahli materi sehingga dapat diketahui apakah modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) tersebut layak diterapkan atau tidak.
 - b. Uji coba produk
Uji coba produk pada kelompok kecil dilakukan terhadap peserta didik yang merupakan subjek penelitian, hasil pada tahap ini berupa respon dari peserta didik.
4. Tahap penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran (*disseminate*) merupakan tahap penggunaan produk yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas dan bertujuan untuk menguji keefektifan penggunaan produk hasil pengembangan. Dalam penelitian ini tahap penyebaran (*Disseminate*) tidak dilakukan karena keterbatasan biaya dan waktu penelitian.

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket yang berfungsi sebagai alat bantu pengambilan data. Angket ini nantinya akan diisi oleh 1 dosen pendidikan ekonomi sebagai ahli media, 1 dosen pendidikan matematika sebagai ahli desain pembelajaran dan 1 guru mata pelajaran sebagai ahli materi dan peserta didik. Dalam perhitungan angket ini, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor yang diberikan validator}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\% \dots\dots\dots 1$$

(Sumber: Riduwan dan Akdon, 2013: 18)

Setelah dihitung menggunakan rumus tersebut kemudian hasil dari perhitungan tersebut ditafsirkan kedalam kriteria berikut:

Tabel 1. Kriteria Persentase Angket

No.	Interval Penilaian Ahli	Rata-rata	Kriteria untuk Ahli	Kriteria untuk Peserta Didik
1.	81 ≤ skor ≤ 100		Sangat Kuat	Sangat baik
2.	61 ≤ skor ≤ 80		Kuat	Baik
3.	41 ≤ skor ≤ 60		Cukup	Cukup baik
4.	21 ≤ skor ≤ 40		Lemah	Tidak baik
5.	0 ≤ skor ≤ 20		Sangat Lemah	Sangat tidak baik

(Sumber: Penafsiran Persentase Angket (Ridwan dan Akdon: 2013: 18))

Berdasarkan kriteria persentase angket tersebut, indikator keberhasilan dan pengembangan modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) dinyatakan layak digunakan jika persentase diperoleh dari setiap penilaian oleh responden berada pada rentang 81% ≤ skor ≤ 100% dan 61% ≤ skor ≤ 80% dengan kategori atau kriteria yang “sangat kuat” dan “kuat”.

HASIL PENELITIAN

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) yang dihasilkan dan disusun melalui beberapa tahapan uji validasi produk oleh ahli media oleh Bapak Fajri Arif Wibawa, M.Pd, ahli desain pembelajaran oleh Ibu Yeni Rahmawati ES., M.Pd dan ahli materi oleh Ibu Siti Aisyah, S.Pd serta kelompok kecil untuk mengetahui kepraktisan produk dari peserta didik. Berdasarkan

penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 2 Sekampung dengan menggunakan modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) yang dilakukan secara tatap muka dengan peserta didik, didapatkan hasil dan respon yang sangat baik dari peserta didik terhadap produk tersebut. Proses pembelajaran menggunakan modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru dan peserta didik dapat belajar secara mandiri.

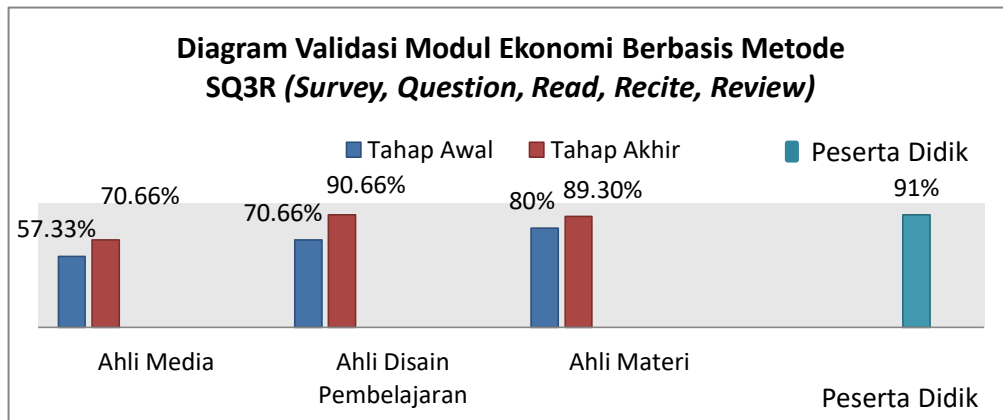
Berdasarkan analisis data modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*), didapatkan hasil akhir validasi yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran yang menilai kelayakan modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) menunjukkan presentase sebesar 57,33% dengan kriteria cukup pada tahap awal. Kemudian peneliti melakukan perbaikan produk sesuai dengan saran dan masukan ahli sehingga memperoleh peningkatan presentase nilai produk menjadi 70,66% dengan kriteria kuat pada tahap akhir yang dinyatakan sangat valid dari sini diketahui peningkatan tahap awal ke tahap akhir sebesar 13,33%.

Validasi oleh ahli desain pembelajaran yang menilai kelayakan desain dalam modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) yang telah dikembangkan menunjukkan presentase penilaian sebesar 70,66% dengan kriteria kuat pada tahap awal. Kemudian peneliti melakukan perbaikan produk sesuai dengan saran dan masukan ahli sehingga memperoleh presentase penilaian sebesar 90,66% dengan kriteria sangat kuat pada tahap akhir yang dinyatakan valid dari sini diketahui peningkatan tahap awal ke tahap akhir 20%.

Validasi oleh ahli materi yang menilai kelayakan materi dalam modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) yang telah dikembangkan menunjukkan presentase penilaian sebesar 80% dengan kriteria kuat pada tahap awal. Kemudian peneliti melakukan perbaikan produk sesuai dengan saran dan masukan ahli sehingga memperoleh presentase penilaian sebesar 89,3% dengan kriteria sangat kuat pada tahap akhir yang dinyatakan valid dari sini diketahui peningkatan tahap awal ke tahap akhir sebesar 9,3%.

Hasil uji coba kelompok kecil didapatkan presentase sebesar 91% dengan kriteria sangat baik, karena sebelumnya produk telah melalui tahap validasi dengan ahli. Selain itu, respon peserta didik sangat baik karena dengan adanya modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi karena dalam modul hanya terdapat satu bab pembahasan dan terdapat gambar-gambar yang berkaitan dengan materi sehingga modul terlihat lebih menarik, serta dalam modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) terdapat petunjuk penggunaan modul sehingga peserta didik dapat mempelajari modul secara mandiri. Maka dapat disimpulkan bahwa modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) yang dihasilkan sangat praktis digunakan oleh peserta didik. Kepraktisan produk ini diperoleh dari angket yang diisi oleh 10 peserta didik yang merupakan sampel kelas X IPS 3 SMA Negeri 2 Sekampung yang terdiri dari 30 peserta didik.

Hasil akhir modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) oleh ahli media, ahli desain pembelajaran, ahli materi dan peserta didik yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Penilaian validasi modul ekonomi berbasis metode SQ3R

Berikut ini produk dari modul ekonomi berbasis metode SQ3R

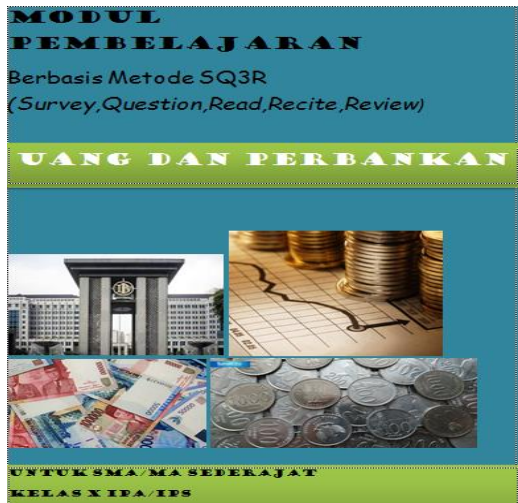


Gambar 2. Modul Ekonomi berbasis SQ3R

PEMBAHASAN

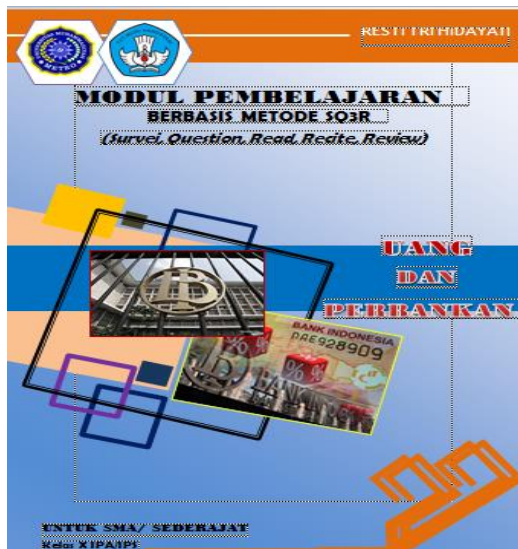
Modul ekonomi berbasis metode *SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review)* yang dikembangkan telah melalui beberapa tahapan. Tahap pertama yaitu validasi oleh ahli media, ahli desain pembelajaran dan ahli materi. Tahap kedua adalah uji coba kelompok kecil untuk mengetahui kepraktisan modul ekonomi berbasis metode *SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review)*. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan terdapat saran yang diberikan oleh ahli media, ahli desain pembelajaran dan ahli materi. Berdasarkan saran dan masukan dari para ahli, dilakukan perbaikan sebagai berikut:

- 1) **Revisi Ahli Media**
 - a. **Tampilan cover modul ekonomi berbasis metode SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review)**



Sebelum revisi:

Pada tampilan cover modul ekonomi masih terlihat kurang menarik dan kurang rapi.

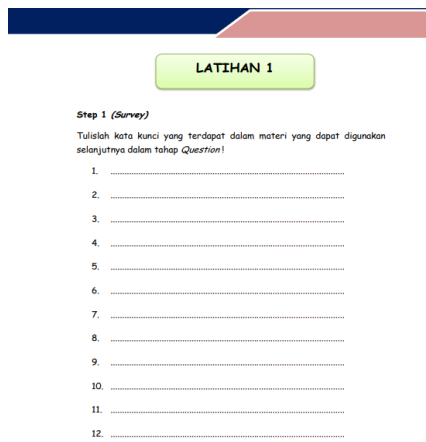


Setelah revisi:

Pada tampilan cover modul sudah terlihat menarik dan lebih baik, serta gambar pada modul terlihat lebih rapi.

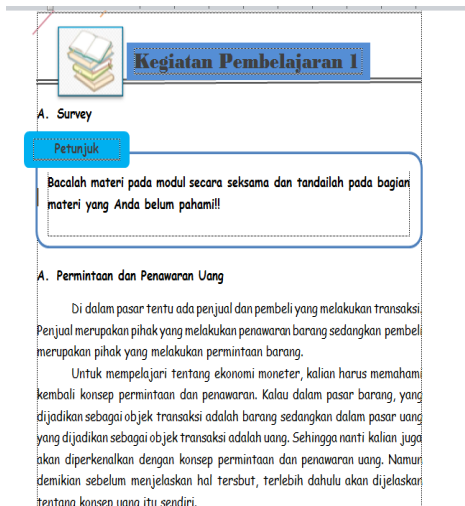
Gambar 3. Tampilan cover modul sebelum dan setelah direvisi

b. Penempatan Langkah-Langkah Metode SQ3R



Sebelum revisi:

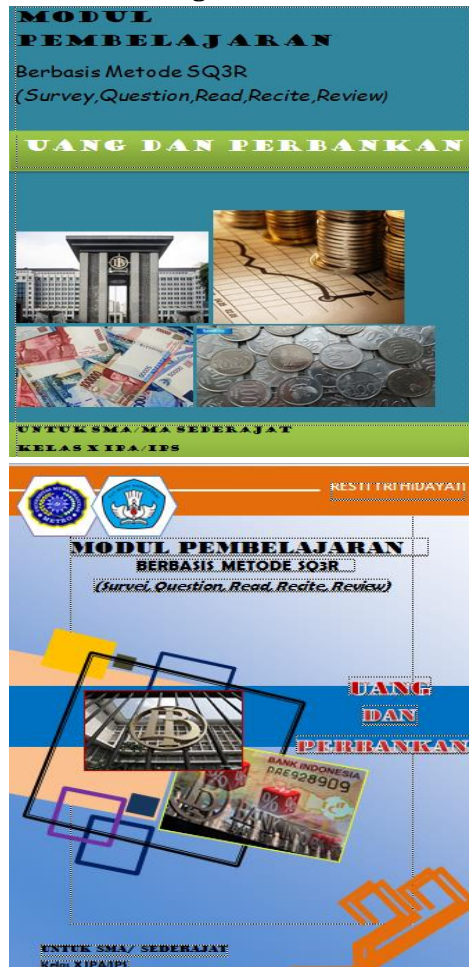
Langkah-langkah metode SQ3R terdapat pada akhir setelah rangkuman dari ketiga kegiatan pembelajaran.



Gambar 4. Penempatan langkah-langkah metode SQ3R sebelum dan setelah direvisi

2) Revisi Ahli Desain

a. Tambahkan Logo UM Metro Dan Tambahkan Cover Belakang



Gambar 5. Cover modul sebelum dan setelah direvisi

Setelah revisi:

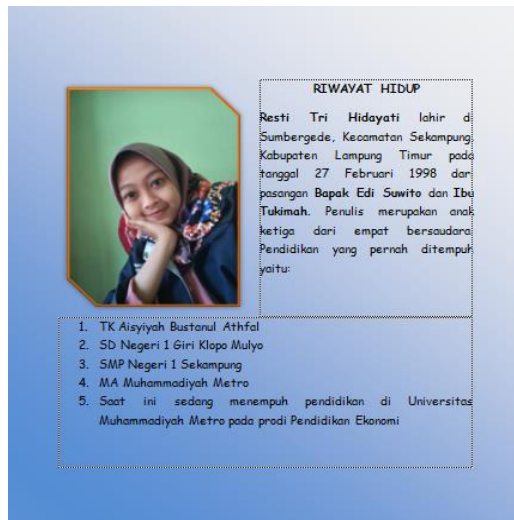
Langkah-langkah metode SQ3R tidak semua berada di akhir pembelajaran, akan tetapi langkah-langkah metode SQ3R ada yang berada di awal pembelajaran.

Sebelum revisi:

Pada cover modul depan belum terdapat logo UM Metro dan pada akhir modul belum terdapat cover berupa riwayat hidup penulis.

Sesudah revisi:

Cover depan modul terlihat lebih menarik dan sudah terdapat logo UM Metro dan logo Kemendikbud.



Sesudah revisi:

pada cover belakang saat ini sudah terdapat riwayat hidup penulis.

Gambar 6. Revisi penambahan riwayat hidup penulis

b. **Ganti Warna Tulisan “Uang Dan Perbankan”**



Sebelum revisi:

pada tulisan uang dan perbankan masih berwarna putih dan warna kurang terang.



Sesudah revisi:

tulisan uang dan perbankan ganti menjadi warna merah agar terlihat lebih terang

Gambar 7. Warna Tulisan Uang Dan Perbankan Sebelum dan Setelah Revisi

- c. **Metode SQ3R Diterapkan Pada Tiap Kegiatan Pembelajaran**
- 3) **Revisi Ahli Materi**
 - a. **Tambahkan Soal Pada Tiap Kegiatan Pembelajaran**

LATIHAN 6

Berilah tanda silang (x) huruf a, b, c, d, atau e pada jawaban yang paling benar!

1. Di bawah ini termasuk syarat-syarat uang kecuali
 - a. Nilainya mudah berubah
 - b. Tidak mudah dibagi-bagi
 - c. Tidak mudah rusak
 - d. Jumlahnya sangat terbatas
 - e. Bahannya bagus dan mahal
2. Uang memiliki fungsi sebagai berikut
 1. alat pembentuk kekayaan
 2. alat pembayaran
 3. alat penukaran umum
 4. alat pengukur nilai

Yang merupakan fungsi asli uang adalah

- a. 1 dan 2
- b. 1 dan 3
- c. 1 dan 4
- d. 2 dan 4
- e. 3 dan 4

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi kebutuhan dan jumlah uang yang beredar dalam masyarakat:
 1. kegiatan ekonomi
 2. suku bunga
 3. pendapatan masyarakat

Evaluasi

1. Apa yang dimaksud dengan uang dijadikan sebagai alat pertukaran harus memenuhi syarat dapat diterima oleh masyarakat umum?
2. Apa yang dimaksud dengan fungsi uang sebagai alat tukar menukar?
3. Sebutkan dan jelaskan jenis uang berdasarkan lembaga yang mengeluarkannya!
4. Apa yang dimaksud dengan motif spekulasi?
5. Apa yang dimaksud dengan standar moneter?

Sebelum revisi:

Soal hanya ada pada akhir kegiatan pembelajaran 3 berupa soal pilihan ganda dan essay

Sesudah revisi:

soal sudah ada pada tiap kegiatan pembelajaran dan soal berupa essay.

Gambar 8. Soal sebelum dan setelah direvisi

Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan digunakan oleh peserta didik untuk dapat lebih mudah memahami materi ekonomi. Modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) yang dikembangkan didesain sangat menarik dan sangat praktis agar bisa menarik minat belajar peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*). Pengembangan modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) ini telah mengalami beberapa tahap pengujian yang melibatkan 3 orang ahli, ahli tersebut terdiri dari 1 ahli media untuk menguji tampilan desain modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*), 1 orang ahli desain pembelajaran untuk menguji desain tampilan dan metode pembelajaran yang diterapkan, dan 1 orang ahli materi untuk menguji mengenai penyajian materi. Hasil pengujian dari ahli media, ahli desain pembelajaran, dan ahli materi kemudian diolah dan dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan yang diterima. Setelah perbaikan dilakukan pengujian kembali hingga produk dinyatakan valid atau layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

Produk yang sudah dinyatakan valid oleh validator bisa diuji cobakan kepada peserta didik untuk mengetahui kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Uji coba produk dilakukan kepada 10 peserta didik kelas X IPS 3 di SMA Negeri 2 Sekampung sebagai kelompok kecil. Hasil

rekapitulasi angket tersebut menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) sangat kuat.

Mengenai hasil rekapitulasi yang telah dilakukan, pengembangan modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) dinyatakan sudah valid atau layak dan praktis untuk digunakan. Produk valid didapat dari hasil angket para ahli. Validasi ahli media oleh Bapak Fajri Arif Wibawa, M.Pd dengan presentase sebesar 70,66% dengan “kriteria kuat”, dan hasil validasi ahli desain pembelajaran oleh Ibu Yeni Rahmawati ES., M.Pd dengan presentase sebesar 90,66% dengan kriteria “sangat kuat” sedangkan hasil validasi ahli materi oleh Ibu Siti Aisyah, S.Pd dengan presentase 89,3% dengan presentase “sangat kuat”. Produk praktis diperoleh dari hasil angket peserta didik yang terdiri dari 10 orang dengan hasil akhir presentase sebesar 91% yang terdiri dari 10 aspek penilaian. Hasil analisis pengujian ahli media, ahli desain pembelajaran, ahli materi dan hasil rekapitulasi respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan, namun revisi produk tetap peneliti lakukan sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan oleh para ahli.

Modul ekonomi berbasis metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) sebagai bahan ajar dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi uang dan perbankan selain itu diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran dan guru diharapkan dapat mengembangkan secara berkelanjutan dengan menggunakan materi lainnya

DAFTAR PUSTAKA

- Dalman. 2013. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Putrayasa dkk. 2013. *Pengaruh Penerapan Metode SQ3R San Teknik Klose Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa*. E-Journal. Volume 2 Tahun 2013. Universitas Pendidikan Ganesha
- Rahayudi, Bayu. 2018. *Dasar-Dasar Pemrograman*. Malang: Universitas Brawijaya Press (UB Press)
- Riduwan dan Akdon. 2013. *Rumus Data Dalam Aplikasi Statistik*. Bandung: Alfabeta
- Samsiyah, Nur. 2016. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD Kelas Tinggi*. Magetan: Media Grafika
- Setiyadi, Muhammad Wahyu. 2017. Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Pendekatan Sainifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Educational Science and Technology*. Volume 3 Nomor 2 Agustus 2017 Hal. 102-112. Universitas Negeri Makassar
- Susilo, Agus. 2016. Pengembangan Modul Berbasis Pembelajaran Sainifik untuk Peningkatan Kemampuan Mencipta Siswa dalam Proses Pembelajaran Akuntansi Siswa Kelas XII SMA N 1 Slogohimo 2014. Universitas Muhammadiyah Surakarta