

## Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Pemahaman Jenis Usaha Ekonomi Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Ananda Apriliya Salsabillah Savira<sup>1</sup>, Rosmiati<sup>2</sup>, Bramianto Setiawan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Corresponding Author: [asalsabillahsavira@gmail.com](mailto:asalsabillahsavira@gmail.com) [rosmiati@unipasby.ac.id](mailto:rosmiati@unipasby.ac.id)

### Abstract

*This research is motivated by the students' ability to master the understanding of social studies subjects regarding economic business type material which is still relatively low due to the lack of learning device designs equipped with appropriate learning media in social studies learning. The aims of this research are to find out the conceptual truth of the development of social studies learning tools, the implementation of teaching modules, student learning outcomes, and students' responses to the learning tools. This research is development research with the type of Design Based Research. The sample for this research was VC class students at SDN Margorejo Surabaya with a total of 30 students. Data obtained from interviews, tests, and observations. The results of this research show that there is an increase in students' understanding of the material on types of economic business. The results of the analysis of the completeness of students' learning outcomes reached 87%, so the category obtained was very well completed. The implementation of the module has been carried out well with 93%. The response students to the learning tools that have been developed is very positive with 86.2%.*

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan peserta didik dalam menguasai pemahaman pada mata pelajaran IPS materi jenis usaha ekonomi yang masih terbilang rendah karena minimnya desain perangkat pembelajaran yang dilengkapi media pembelajaran yang tepat dalam pembelaran IPS. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Kebenaran konseptual pengembangan perangkat pembelajaran IPS, (2) keterlaksanaan modul ajar, (3) hasil belajar peserta didik, dan (4) respon peserta didik terhadap perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan jenis penelitian *Desain Based Research (DBR)* dan menggunakan model ADDIE. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas VC di SDN Margorejo 1/403 Surabaya dengan jumlah 30 peserta didik. Data diperoleh dari wawancara, tes, dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan pemahaman peserta didik dalam memahami materi jenis usaha ekonomi. Hasil uji N-gain sebesar 0,78. Nilai gain ternormalisasi yaitu 0,70, maka kategori yang diperoleh yaitu tinggi. Hasil analisis

### Article History:

Received: 2024-05-24

Reviewed: 2024-05-31

Published: 2024-09-30

### Keywords:

*Development of social studies learning tools, increasing understanding, types of economic businesses.*

### Sejarah Artikel:

Diterima: 2024-05-20

Direview: 2024-05-31

Disetujui: 2024-09-30

### Kata Kunci:

*Pengembangan perangkat pembelajaran IPS, meningkatkan pemahaman, jenis usaha ekonomi.*

ketuntasan hasil belajar peserta didik mencapai 87%, maka kategori yang diperoleh yaitu tuntas dengan sangat baik. Keterlaksanaan modul sudah terlaksana dengan baik sebesar 93%. Respons peserta didik terhadap perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan sangat positif sebesar 86,2%.

## PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas dapat menunjukkan kualitas proses dan kualitas produk pendidikan itu sendiri. Sumber daya manusia yang berkualitas akan mengembangkan potensi yang dimikinya untuk kemajuan bangsa dan negara (Jimin, 2017). Menurut kajian Sudarman (2007) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran merupakan pilihan startegis untuk mencapai tujuan mewujudkan individual yang kompeten (Satriawan et al., 2016). Hal ini masih sangat jauh dengan harapan karena pembelajaran di sekolah masih banyak yang hanya meneruskan informasi dari pendidik kepada peserta didik. Jika permasalahan ini tidak segera diatasi maka pendidikan di Indonesia tidak dapat memberikan pengalaman yang baik untuk peserta didik serta tidak menunjukkan kualitas proses dan produk yang berkualitas. Perlu adanya inovasi baru dalam dunia pendidikan yang beriringan dengan proses globalisasi secara langsung. Sehingga pendidikan yang tengah diemban peserta didik memberikan suatu pengalaman yang baik.

Menurut Yanti (2019), pendidikan pada abad 21 sudah harus berlandaskan pada ilmu pengetahuan dan teknologi. Ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan mampu membantuk pendidik agar dapat memperoleh berbagai informasi yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan dalam pembelajaran. Menurut Mulyono (2021), pendidik pada abad 21 berperan sebagai fasilitator yang menyediakan stimulus baik berupa strategi pembelajaran, bimbingan, dan

bantuan ketika peserta didik mengalami kesulitan belajar (Fadhilla, 2021). Sehingga, pendidik pada abad 21 harus memberikan pembelajaran yang menarik dan pengalaman tersendiri bagi peserta didiknya. Salah satu stimulus dalam pembelajaran yang perlu dikembangkan sebagai upaya melengkapi sarana dan prasarana yang telah ada adalah perangkat pembelajaran yang memadai.

Sehingga dalam proses pembelajaran pendidik harus menggunakan perangkat pembelajaran yang memiliki strategi, model serta metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Dalam hal ini, pendidik tidak lagi bisa menggunakan pembelajaran konvensional. Tetapi, harus lebih inovatif dengan menyuguhkan pembelajaran yang menarik dan interaktif pada peserta didik. Pada abad 21 ini, sistem pendidikan di Indonesia telah mengalami perubahan dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka mengusung konsep dimana sekolah, pendidik, dan peserta didik diberikan kebebasan untuk berinovasi, belajar mandiri, dan kreatif (Sa'diyah et al., 2023). Menurut Rahmadayanti & Hartoyo (2022), kurikulum merdeka tidak lagi memiliki tuntutan nilai ketuntasan minimal, tetapi menekankan belajar yang berkualitas demi terwujudnya peserta didik berkarakter profil pelajar pancasila, memiliki kompetensi sebagai sumber daya manusia yang siap menghadapi tantangan global (Ningrum et al., 2023).

Dalam terwujudnya peserta didik yang berkualitas, berkarakter profil pelajar

pancasila, serta kompetensi sebagai sumber daya manusia yang siap menghadapi tantangan global pendidik harus menciptakan perangkat pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik dalam mencapai hal-hal tersebut. Sesuai dengan Permendikbud No. 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatif, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Fatmawati, 2016).

Penelitian yang dilakukan Lilasari et al., (2019) menemukan adanya perbedaan kemampuan berpikir kritis antara kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan perangkat pembelajaran inkuiri dengan kelas control yang diajarkan menggunakan metode ceramah dengan skor rata-rata 80,16 untuk kelas eksperimen dan 74 untuk kelas control. Sehingga dapat dinyatakan penelitian lain yang dilakukan oleh Dewi et al., (2013) juga menunjukkan kemampuan pemahaman konsep dengan pembelajaran setting inkuiri terbimbing dapat mencapai tujuan dengan nilai ketuntasan 100%. Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan Hendrawan et al., (2017) juga menunjukkan bahwa pembelajaran IPA dengan menggunakan model inkuiri dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa, pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *inkuiri learning* mampu meningkatkan pemahaman peserta didik.

Hasil wawancara dengan salah satu peserta didik mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang diinginkan adalah media

pembelajaran berbasis game yang memiliki interaksi dengan teman sebayanya dalam proses pembelajaran. Dalam proses tersebut peserta didik dapat belajar dan bermain sehingga menciptakan pengalaman bermakna pada diri peserta didik. Hal tersebut, dapat membantu pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan yaitu pendidikan yang berkualitas Melalui pendidikan yang berkualitas diharapkan mampu membantu pemerintahan dalam mewujudkan pemerataan dan perbaikan sumber daya manusia.

Penelitian yang dilakukan oleh Febrita & Ulfah, n.d.(2019) menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan penggunaan media akan membuat proses pembelajaran lebih menarik sehingga peserta didik gemar mencari sumber ilmu pengetahuan yang diperlukan. Sejalan dengan itu penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani et al., (2009), menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sebesar 92,1 %, meningkatkan aktivitas belajar 92,95% dan juga meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan kategori sangat baik.

Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh A. Hidayat & Muhajir, (2015). Menunjukkan hasil yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran monopoli dimana interaksi dalam kelas, keaktifan dan perhatian pada guru meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli tergolong efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan minat belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli tergolong efektif dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang diberikan kepada peserta didik kelas VC SDN Margorejo 1/403 menunjukkan hasil pengamatan secara langsung yang dilakukan oleh peneliti sebagai data awal pada penelitian ini. Pada pembelajaran IPS materi jenis usaha ekonomi menunjukkan pemahaman peserta didik dalam materi tersebut belum mendapatkan hasil yang maksimal dimana nilai tersebut dilihat dari soal *pretest* yang diberikan oleh peneliti dengan nilai rata-rata yang didapat sebesar 23. Upaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik telah banyak dilakukan salah satunya dengan membuat perangkat pembelajaran yang baik (Ilham & Hardiyanti, 2020).

Perangkat pembelajaran juga harus melibatkan peserta didik secara fisik, emosional, dan intelektual dalam kegiatan pembelajaran dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, materi yang diajarkan dan keterampilan yang ingin dicapai (Lilasari et al., 2019). Dengan demikian, perlu dilakukan pengembangan komponen pembelajaran yang dapat membantu peranan pendidik dalam proses pembelajaran yang memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik (Yansaputra, 2015).

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian pengembangan perangkat pembelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman jenis usaha ekonomi peserta didik kelas V sekolah dasar. Maka dari permasalahan diatas peneliti dapat merumuskan beberapa rumusan masalah, diantaranya (1) Bagaimana kebenaran konseptual perangkat pemahaman IPS untuk meningkatkan pemahaman jenis usaha ekonomi peserta didik kelas V sekolah dasar yang dikembangkan? (2) Bagaimana Keterlaksanaan modul ajar selama proses

pembelajaran yang berlangsung? (3) Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik diterapkan pembelajaran? (4) Bagaimana respons peserta didik terhadap pembelajaran yang diterapkan?

Secara umum tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan kebenaran konseptual perangkat pembelajarann IPS untuk meningkatkan pemahaman jenis usaha ekonomi peserta didik kelas V sekolah dasar yang telah dikembangkan, (2) Mendeskripsikan keterlaksanaan modul ajar selama proses pembelajaran berlangsung, (3) Meningkatkan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan pembelajaran, (4) Mendeskripsikan respons peserta didik terhadap pembelajaran yang telah diterapkan.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Design Based Research (DBR)*. Model pengembangan perangkat pembelajaran yang digunakan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) yang menggunakan lima tahapan pengembangan. Lima tahap pengembangan tersebut terdiri dari tahap analisis (*analyse*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*develop*), tahap implementasi (*implement*), dan tahap evaluasi (*evaluation*) (Shakila, 2020).

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah peserta didik kelas VC yang berjumlah 30 peserta didik. Lokasi penelitian adalah SDN Margorejo 1/403 Surabaya yang beralamat di Jl. Margorejo Indah, Margorejo, Kec Wonocolo, Surabaya, Jawa Timur. Telp. (031) 8430745, Kode pos: 60238.

Instrument pengumpulann data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Wawancara
2. Lembar validasi dan realibilitas perangkat pembelajaran

3. Lembar observasi keterlaksanaan perangkat pembelajaran
4. Angket respons peserta didik
5. Tes hasil belajar peserta didik

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Analisis Validitas dan Realibilitas Perangkat Pembelajaran

Validitas perangkat pembelajaran meliputi modul ajar, media pembelajaran, soal evaluasi, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), power point, dan bahan ajar. Rumus yang digunakan dalam menganalisis hasil validasi perangkat yaitu:

- a. Rata-rata setiap aspek

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah skor yang diberikan peneliti}}{\text{jumlah validator}}$$

- b. Rata-rata validitas perangkat pembelajaran

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah rata-rata setiap aspek}}{\text{Jumlah aspek}}$$

Reliabilitas perangkat pembelajaran juga meliputi modul ajar, media pembelajaran, soal evaluasi, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), power point, dan bahan ajar. Reliabilitas dihitung menggunakan SPSS 21 dengan menguji *Cronbach Alpha (a)*. variable dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach alpha* > 0,60 (Gunawan & Sunardi, 2016). Adapun rumus perhitungan manual yang digunakan yaitu:

$$\text{Reliabilitas} = \frac{(\text{rata-rata} \times 100)}{\text{Skala penilaian}}$$

2. Analisis Keterlaksanaan Modul Ajar

Pengamatan keterlaksanaan modul ajar dilakukan oleh pengamat yang sudah dilatih dengan cara memberikan checklist pada kolom penilaian yaitu (Ya) jika aspek yang dinilai muncul dan (Tidak) jika aspek yang dinilai tidak muncul. Rumus yang

digunakan dalam menganalisis angket keterlaksanaan modul ajar yaitu

$$P = \frac{\sum A}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase keterlaksanaan modul ajar

$\sum A$  = Jumlah aspek yang terlaksana

$\sum N$  = Jumlah keseluruhan aspek yang diamati

3. Analisis Respons Peserta Didik

Respons peserta didik terhadap perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dilihat melalui hasil angket respons peserta didik. Rumus yang digunakan dala menganalisis angket respons peserta didik yaitu:

$$\begin{aligned} & \% \text{ Respons} \\ & = \left( \frac{\text{Jumlah aspek yang muncul}}{\text{Jumlah peserta didik}} \right) \times 100 \end{aligned}$$

4. Analisis Tes Hasil Belajar Peserta Didik

Tes hasil belajar dilihat dari peningkatan hasil belajar dan ketuntasan hasil belajar yang diraih oleh peserta didik

- a. Peningkatan hasil belajar

Peningkatan hasil belajar peserta didik dilakukan dengan menunjukkan perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Rumus yang digunakan dalam menganalisis peningkatan hasil belajar adalah rumus *N-Gain*. Rumus *N-Gain* menurut Hake (2002) (Arisa et al., 2020) yaitu

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

- b. Ketuntasan hasil belajar

Ketuntasan hasil belajar dilihat berdasarkan data hasil *pretest* dan *posttest*. Rumus yang digunakan dalam menganalisis ketuntasan hasil belajar yaitu

$$\begin{aligned} & \text{Ketuntasan indicator} = \\ & \frac{\sum \text{Peserta didik mencapai indikator}}{\sum \text{Peserta didik}} \times 100\% \end{aligned}$$



Untuk mengetahui tuntas atau tidaknya peserta didik dalam tes hasil belajar, peserta didik harus mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 80.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan pengembangan perangkat pembelajaran dengan model ADDIE. Berikut ini akan dideskripsikan hasil dari penelitian pengembangan yang telah dilakukan.

### 1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahapan ini peneliti melakukan wawancara dengan salah satu peserta didik kelas V dan salah satu pendidik di SDN Margorego 1/403 Surabaya. Dapat disimpulkan hasil wawancara tersebut adalah di SDN Margorejo I/403 Surabaya memiliki media pembelajaran yang beragam, tetapi untuk kelas V khususnya kelas VC pada materi IPS jenis usaha ekonomi media yang digunakan video pembelajaran. Sedangkan, media pembelajaran yang disukai peserta didik adalah media yang berbasis permainan yang bisa dimainkan secara langsung.

Dari proses wawancara tersebut dapat dirumuskan tujuan penelitian yang dibagi menjadi 2 aspek yaitu (1) aspek yang ditinjau dari perangkat (2) aspek yang ditinjau dari tujuan pembelajaran. Pada aspek perangkat yang harus dicapai adalah perangkat pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi jenis usaha ekonomi kelas V yang ditinjau dari peningkatan hasil belajar dan ketuntasan hasil belajar. Sedangkan pada aspek tujuan pembelajaran yang harus dicapai adalah peserta didik mampu mengidentifikasi jenis

usaha ekonomi dan mampu menganalisis upaya peningkatan hasil usaha ekonomi.

Setelah perumusan tujuan, adapun spesifikasi kebutuhan yang dikembangkan yaitu (1) Modul yang sudah menggunakan kurikulum merdeka, (2) Media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi jenis usaha ekonomi dan capaian yang telah ditentukan oleh Kemendikbudristek yaitu “Peserta didik mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar” (3) Soal evaluasi yang diberikan sesuai capaian pembelajaran yang telah ditentukan oleh Kemendikbudristek.

### 2. Desain (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan produk yang akan digunakan. Pada konteks ini perangkat pembelajaran yang disusun yaitu modul ajar, bahan ajar, LKPD, soal evaluasi, dan media pembelajaran. Rancangan yang dibuat perlu divalidasi sebelum memasuki tahapan selanjutnya.

#### a. Perancangan Materi

Materi yang disampaikan pada perangkat pembelajaran yang dikembangkan antara lain, (1) Pengertian jenis usaha ekonomi, (2) Macam-macam jenis usaha ekonomi, dan (3) Upaya peningkatan hasil usaha ekonomi.

#### b. Desain Media

Desain media ini dibuat menggunakan aplikasi canva. Media monopoli yang dibuat diberi nama “EKOPOLY” memiliki 24 petak lahan, 4 pecahan kartu permainan, dan 4 pecahan kartu kelompok pengenalan. EKOPOLY dimainkan secara berkelompok yang beranggotakan 6-8 peserta didik.



**Gambar 1** Desain Media Monopoli “EKOPOLLY”

c. Pembuatan Modul Ajar

Modul ajar dibuat dengan 3 komponen utama yaitu (1) komponen informasi umum, (2) komponen inti, dan (3) lampiran. Adapun tujuan pembelajaran yang telah dirancang yaitu (i) Setelah peserta didik dan pendidik melihat tayangan power point, peserta didik mampu mengidentifikasi jenis usaha ekonomi di daerahnya dan di Indonesia dengan tepat. ii) Setelah peserta didik bermain ekopoly, peserta didik mampu mengelompokkan jenis usaha ekonomi di Indonesia sesuai dengan hasil usahanya dengan tepat. iii) Setelah peserta didik bermain ekopoly, peserta didik mampu menganalisis upaya meningkatkan hasil usaha ekonomi dengan tepat. Kegiatannya pembelajaran pada pertemuan ini sebanyak 24 langkah kegiatan dengan alokasi waktu 105 menit atau 3JP.

d. Pembuatan Soal Evaluasi

Soal evaluasi yang dibuat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pembuatan soal evaluasi lebih di prioritaskan pada penggunaan level kognitif C4 hingga C6. Hal ini dilakukan untuk membantu pendidik dalam tercapainya profil pelajar pancasil yaitu berpikir kritis.

e. Pembuatan LKPD

LKPD dibuat menggunakan sintaks pembelajaran inkuiri yaitu (1) orientasi, (2) merumuskan masalah, (3) merumuskan hipotesis, (4) mengumpulkan data, (5) menguji hipotesis, dan (6) merumuskan kesimpulan.

f. Desain Power Point

Desain power point dibuat menggunakan aplikasi canva, terdiri dari 10 slide. Pada power point ini, materi yang disampaikan beracuan pada buku guru kurikulum merdeka dan buku siswa kurikulum 13.

g. Desain Bahan Ajar

Bahan ajar dibuat menggunakan aplikasi canva dengan materi yang disesuaikan dengan beracuan pada buku guru kurikulum merdeka dan buku siswa kurikulum 13. Bahan ajar yang dibuat sebelum divalidasi terdiri dari topik atau materi yang akan disampaikan, fase dan kelas, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan materi yang akan disampaikan.

**2. Pengembangan (Development)**

Pada tahapan ini, peneliti mewujudkan spesifikasi perangkat yang telah ditentukan pada tahap desain. Pada tahap ini pula proses validasi perangkat yang telah dibuat dilakukan. Perangkat pembelajaran yang telah dibuat divalidasi oleh 2 dosen ahli yang berkompeten dalam bidang

pendidikan yaitu Dr. Muhammad Satriawan, M.Pd. dan Dr. Rosmiati M.Pd. serta 1 guru atau praktisi yang berkompeten dalam bidang pendidikan yaitu Maf'ullah, S.Pd.

a. Pengadaan Media Monopoli “EKOPOLY”

Desain EKOPOLI dicetak menggunakan kertas banner dengan ukuran 2

meter x 2 meter dengan kelengkapan yaitu: 1 pasang dadu dengan ukuran 15 centimeter x 15 centimeter, 4 kelompok kartu pengenalan yang digunakan oleh masing-masing anggota kelompok, 4 pecahan kartu pertanyaan.

b. Validasi Perangkat Pembelajaran

**Tabel 1. Validasi Perangkat Pembelajaran**

No.	Perangkat Pembelajaran	Hasil Validasi	Kategori
1.	Modul Ajar	4,1	Sangat Valid
2.	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	3,5	Valid
3.	Media EKOPOLI	4,3	Sangat Valid
4.	Soal Evaluasi	4,3	Sangat Valid
5.	Power Point	4,3	Sangat Valid
6.	Bahan Ajar	4,3	Sangat Valid

c. Saran Perbaikan dari Validator

Perangkat Pembelajaran	Saran-saran
Modul Ajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cantumkan upaya pembekalan profil pancasila pada tahapan kegiatan pembelajaran</li> <li>• Perlu dilengkapi lembar jawaban</li> </ul>
LKPD	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perlu menantumkan sintaks inkuiri</li> <li>• Tata letak tulisan lebih diperhatikan lagi</li> </ul>
Media EKOPOLY	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kartu dapat dibuat menggunakan kertas yang lebih tebal</li> </ul>
Soal Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disesuaikan lagi C4, C5, C6</li> </ul>
Power Point	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ukuran huruf diperbesar</li> <li>• Jenis huruf diubah lebih menarik</li> </ul>
Bahan Ajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cantumkan keterangan pada gambar</li> </ul>

d. Reliabilitas Perangkat Pembelajaran

Perangkat Pembelajaran	Reliabilitas		Ketegori
	Manual	SPSS 21	
Modul Ajar	82%	0,974	Reliabel
LKPD	87%	0,964	Reliabel
Media EKOPOLY	86%	0,983	Reliabel
Soal Evaluasi	82%	0,964	Reliabel
Power Point	86%	0,993	Reliabel
Bahan Ajar	86%	1	Reliabel



### 3. Implementasi (Implement)

Pada tahap ini perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan akan diterapkan di kelas VC SDN Margorejo 1/403 Surabaya dengan jumlah sampel 30 peserta didik. Hasil pada tahap ini akan dilakukan dengan menghitung peningkatan nilai pretest dan posttest dan juga menghitung ketuntasan yang diraih oleh peserta didik.

#### a. Peningkatan Hasil Belajar Dilihat dari Pretest dan Posttest

Peningkatan hasil belajar diperoleh dari perhitungan *N-Gain pretest posttest* menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VC SDN Margorejo 1/403 mendapatkan rata-rata *N-Gain* 0,78 dengan kategori tinggi. Dengan rata-rata nilai pretest 23 dan rata-rata nilai posttest 83.

#### b. Peningkatan Dilihat dari ketuntasan Hasil Belajar

Ketuntasan hasil belajar kognitif diperoleh berdasarkan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dari SDN Margorejo 1/403 Surabaya yaitu 80. Ketuntasan hasil belajar kelas VC tuntas dengan rata-rata nilai 83 Jumlah soal hasil belajar pretest dan posttest berjumlah 10 dengan pembagian soal 5 pilihan ganda dan 5 essay. Data yang didapat akan dihitung secara manual untuk menentukan indicator ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rumus, ketuntasan indicator =  $\frac{\Sigma \text{peserta didik yang mencapai indikator}}{\Sigma \text{peserta didik}} \times 100\%$ .

Dari perhitungan menggunakan rumus tersebut, dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas 5C sebesar 87%.

$$\begin{aligned} \text{Ketuntasan} &= \frac{\Sigma \text{peserta didik yang mencapai indikator}}{\Sigma \text{peserta didik}} \times 100\% \\ &= \frac{26}{30} \times 100\% \\ &= 87\% \end{aligned}$$

**Gambar 2** Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

### 4. Evaluasi (Evaluation)

Pada tahapan ini evaluasi dari perangkat pembelajaran akan dilihat dari keterlaksanaan modul ajar dan respons peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.

#### a. Keterlaksanaan Modul Ajar

Berdasarkan hasil pengamatan keterlaksanaan modul ajar diperoleh bahwa persentase keterlaksanaan modul ajar adalah 93%, keterlaksanaan modul ajar ini diamati oleh 1 orang guru atau praktisi yaitu Maf'ullah, S. Pd. dan 2 teman sebaya

mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar yaitu Eka Putri Wulandari dan Afifah Arlia Ramadhan. hasil pengamatan keterlaksanaan modul ajar mendapatkan skor 67 dari skor maksimal pengamatan sebesar 72. Kemudian skor yang didapatkan dari pengamatan keterlaksanaan modul ajar akan dihitung dengan rumus  $P = \left( \frac{\Sigma A}{\Sigma N} \right) \times 100\%$  maka menghasilkan nilai presentase keterlaksanaan dan ketidakterlaksanaan modul ajar sebagai berikut:

**Gambar 3** Skor Aktivitas Modul Ajar yang Terlaksana

$$\begin{aligned} P &= \left( \frac{\sum A}{\sum N} \right) \times 100\% \\ &= \left( \frac{67}{72} \right) \times 100\% \\ &= 93\% \end{aligned}$$

**Gambar 4** Skor Aktivitas Modul Ajar yang Tidak Terlaksana

$$\begin{aligned} P &= \left( \frac{\sum A}{\sum N} \right) \times 100\% \\ &= \left( \frac{5}{72} \right) \times 100\% \\ &= 7\% \end{aligned}$$

b. Respons Peserta Didik

Respons peserta didik dalam penelitian ini adalah bagaimana tanggapan peserta didik setelah diterapkan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil rata-rata dari tiap indikator angket respons peserta didik sebesar 98,3. Hasil

analisis respons peserta didik akan dihitung berdasarkan rumus  $P = \left( \frac{Jumlah\ Skor\ Total}{Skor\ Kriteria} \right) \times 100$ . Berdasarkan hasil perhitungan data angket respon peserta didik mendapatkan presentase sebesar 86,2% dengan kriteria sangat positif.

$$\begin{aligned} P &= \left( \frac{Jumlah\ Skor\ Total}{Skor\ Kriteria} \right) \times 100 \\ &= \left( \frac{1.656}{1.920} \right) \times 100 \\ &= 86,2\% \end{aligned}$$

**Gambar 3** Hasil Presentase Respons Peserta Didik

### PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari uji analysis yang menjelaskan terkait dengan, pengembangan media pembelajaran, respons peserta didik, dan hasil belajar peserta didik dengan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu perangkat pembelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman peserta didik khususnya pada materi jenis usaha ekonomi kelas 5 sekolah dasar. Untuk mendeskripsikan hasil pengembangan perangkat pembelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman jenis usaha ekonomi kelas 5 sekolah dasar dan untuk mendeskripsikan respons peserta didik dalam pembelajaran yang menggunakan perangkat pembelajaran yang telah peneliti kembangkan. Pada pembahasan penelitian ini

akan didasarkan pada rumusan masalah yang telah dibuat, yaitu:

1. Kebenaran Konseptual Perangkat Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Pemahaman Jenis Usaha Ekonomi Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

Pada penelitian pengembangan perangkat pembelajaran ini, peneliti mengembangkan 6 instrumen pembelajaran yang di validasi oleh 3 orang validator. 2 validator dosen ahli yaitu Bapak Dr. Muhammad Satriawan, M. Pd. dan Ibu Dr. Rosmiati, M. Pd. 1 validator praktisi yaitu Ibu Maf'ullah, S. Pd. Berdasarkan penilaian validasi dari ketiga validator dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran yang telah dibuat merupakan perangkat pembelajaran yang valid dan dapat digunakan

untuk proses pengambilan data. Hal ini, dipengaruhi oleh proses pembuatan yang telah didampingi praktisi serta berpedoman pada modul-modul ajar yang di buat oleh para ahli sebelumnya. Adanya karakteristik khusus yang membedakan perangkat ini dengan perangkat sebelum-sebelumnya juga menjadi factor validnya perangkat pembelajaran yang dibuat.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suastra et al., (2022) dimana penelitan tersebut memiliki hasil validasi instrument RPP 3,87 dan LKPD 3,9 dengan kategori sangat valid. Pada penelitian tersebut, dipengaruhi oleh perangkat yang digunakan memilikipembeda khusus dengan RPP dan LKPD sebelumnya. Penelitian juga dilakukan oleh Dewi et al., (2013) dimana dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran IPA terpadu dengan setting inkuiri terbimbing yang dikembangkan telah valid dengan rata-rata buku siswa 3,57 dan buku guru 3,65. Penelitian lainnya dilakukan oleh Ramadhani et al., (2009) berhasil menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki nilai validitas 4.02 dengan kategori valid sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi perangkat pada penelitian ini dapat dilihat pada penjabaran berikut:

a. Modul Ajar

Instrumen modul ajar pada perangkat ini memiliki 3 komponen yaitu: informasi umum, komponen inti, dan lampiran. Berdasarkan penilaian validator terdapat beberapa revisi dan saran yang diberikan, yaitu perbaikan pada lembar identitas dan sarana prasarana dimana validator meminta agar merapikan tata letak penulisan. Pada langkah-langkah pembelajaran perlu dicantumkan upaya mencapai profil pelajar pancasila yang telah di rumuskan. Pada lembar pertanyaan perlu disertakan lembar

jawaban untuk mempermudah penggunaan preangkat pembelajaran yang telah dibuat.

Berdasarkan hasil perhitungan angket validasi lembar instrument modul ajar mendapatkan rata-rata 4,1 dengan kategori sangat valid. Setelah itu, akan di ujikan menggunakan uji realibilitas dimana di hitung menggunakan 2 rumus. Pada rumus manual menunjukkan reliabilitas modul ajar mendapat angka 82%, sedangkan jika dihitung menggunakan SPSS 21 cronbach's alpha yang didapat yaitu 0,974 hasil tersebut lebih besar dari 0,60. Maka dapat diartikan bahwa modul ajar yang telah dibuat peneliti termasuk reliabel. Secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa instrument pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti adalah instrument pembelajaran yang sangat valid dan layak untuk digunakan meskipun masih melalui revisi kecil yang harus dilakukan.

b. Bahan Ajar

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh validator terhadap instrument bahan ajar yang telah peneliti buat mendapatkan revisi dan saran dari validator untuk menambahkan keterangan pada setiap gambar yang tertera untuk lebih mempermudah peserta didik dalam memahami bahan ajar yang telah dibuat oleh peneliti. Hasil perhitungan uji validasi instrument bahan ajar mendapatkan rata-rata sebesar 4,3 dengan kategori sangat valid. Setelah itu, akan diujikan menggunakan uji reliabilitas dimana data akan dihitung menggunakan 2 rumus. Pada perhitungan rumus manual hasil perhitungan reliabilitas instrument bahan ajar mendapatkan presentas 86%, sedangkan jika diujikan dengan SPSS 21 cronbach's alpha yang didapat sebesar 1 dimana hasil tersebut lebih besar dari 0,60. Maka dapat diartikan bahwa instrument yang dibuat termasuk reliabel. Secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa instrument bahan ajar yang di buat

oleh peneliti adalah instrument yang sangat valid dan layak digunakan meskipun harus melalui revisi kecil.

c. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Instrumen Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menurut penilaian validator memiliki beberapa revisi dan saran yaitu pada bagian cover Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebaiknya dibuat lebih menarik lagi, peletakan dan penulisan lebih di tata agar tidak saling tumpah tindih dengan gambar. Perlu di tambahkan sintaks kegiatan sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan pada setiap kegiatan yang ada di Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Validasi instrument Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan ini menggunakan skala likert 4.

Berdasarkan hasil perhitungan uji validasi instrument Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) mendapatkan rata-rata 3,48 dengan kategori valid. Setelah itu, akan diujikan menggunakan uji reliabilitas dimana data akan dihitung menggunakan 2 rumus. Pada perhitungan rumus manual hasil perhitungan reliabilitas instrument Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) mendapatkan presentase sebesar 87%, sedangkan diujikan menggunakan SPSS 21 cronbach's alpha yang didapat sebesar 0,964 dimana hasil tersebut lebih besar dari 0,60. Maka dapat diartikan bahwa instrument Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dibuat termasuk reliabel. Secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa instrument Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah dibuat peneliti termasuk kedalam instrumen yang valid dan layak digunakan meskipun harus melalui revisi kecil.

d. Soal Evaluasi

Soal evaluasi yang dibuat berbentuk 5 pilihan ganda dan 5 essay. Soal evaluasi pretest dan posttest dibuat berbeda dengan capaian yang sama. Menurut validator,

instrument soal validasi perlu sedikit revisi untuk menyesuaikan capaian kognitif yang akan digunakan dalam soal evaluasi. Berdasarkan hasil perhitungan uji validasi instrument soal evaluasi mendapatkan rata-rata 4,3 dengan kategori sangat valid. Setelah itu, akan diujikan menggunakan uji reliabilitas dimana data yang akan digunakan dihitung menggunakan 2 rumus. Pada perhitungan manual reliabilitas instrument soal evaluasi sebesar 86%, sedangkan jika diujikan dengan SPSS 21 cronbach's alpha yang didapat 0,972 dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,60. Maka dapat diartikan bahwa instrument soal evaluasi yang dibuat termasuk reliabel. Secara deskriptif, dapat disimpulkan bahwa instrument soal evaluasi termasuk dalam kategori instrument yang valid dan layak digunakan dengan revisi kecil.

e. Media Pembelajaran EKOPOLI

Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti adalah media permainan monopoli "EKOPOLLY". Pembuatan ekopolly ini di dasarkan pada hasil wawancara salah satu peserta didik dimana diinginkan media yang berbasis game. Hasil dari uji validasi media pembelajaran ini memiliki saran perbaikan yang terletak pada kartu yang akan digunakan dalam permainan. Kartu tersebut harus dibuat menggunakan kertas yang lebih tebal. Dalam kasus ini peneliti memilih untuk menggunakan kertas poster agar kartu yang digunakan lebih kokoh. Berdasarkan hasil perhitungan uji validasi instrument media pembelajaran dapat diketahui bahwa instrument media pembelajaran mendapatkan rata-rata 4,3 dengan kategori sangat valid. Setelah itu, akan diujikan menggunakan uji reliabilitas dimana data yang akan digunakan dihitung menggunakan 2 rumus. Pada perhitungan manual, reliabilitas instrument media pembelajaran sebesar 86%,

sedangkan jika diujikan dengan SPSS 21 cronbach's alpha yang di dapat sebesar 0,983 dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,60. Maka dapat diartikan bahwa instrument media pembelajaran yang telah dibuat termasuk reliabel. Secara deskriptif, dapat disimpulkan bahwa instrument media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam kategori instrument yang sangat valid dan layak untuk digunakan dengan revisi kecil

#### f. Power Point

Power point ini terdiri dari 10 slide, berdasarkan hasil penilaian validator perlu revisi pada pemilihan huruf dan jenis huruf pada penulisannya. Hasil perhitungan uji validitas power point disajikan pada tabel 4.7. Pada tabel tersebut dapat diketahui bahwa instrument media pembelajaran mendapatkan rata-rata 4,3 dengan kategori sangat valid. Setelah itu, akan di ujikan menggunakan uji reliabilitas dimana data yang akan digunakan dihitung menggunakan 2 rumus. Pada perhitungan manual, reliabilitas power point sebesar 86%, sedangkan jika diujikan menggunakan SPSS 21 cronbach's alpha yang didapat sebesar 0,993 dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,60. Maka dapat diartikan bahwa instrument power poin yang telah dibuat termasuk reliabel. Secara deskriptif, dapat disimpulkan bahwa instrument power point ini sangat valid dan layak digunakan dengan revisi kecil.

#### 2. Keterlaksanaan Modul Ajar Selama Proses Pembelajaran Berlangsung

Keterlaksanaan modul ajar diamati oleh 3 observer yang terdiri dari 1 tenaga pendidik dan 2 mahasiswa PGSD Universitas Adi Buana Surabaya. Pengamatan tersebut memiliki 24 kegiatan yang harus diamati. Setelah itu, hasil pengamatan akan dihitung menggunakan rumus yang telah ditentukan

untuk mengetahui presentase keterlaksanaan modul ajar tersebut. Dari analisis hasil obeservasi keterlaksanaan modul ajar terdapat total kegiatan yang terlaksana sebesar 67 kegiatan yang terlaksana dari total 72 kegiatan. Kegiatan yang tidak terlaksana menurut ke 3 observer sebanyak 5 kegiatan.

Hasil perhitungan menggunakan rumus yang telah ditentukan mendapatkan hasil bahwa keterlaksanaan modul ajar sebesar 93% dengan kategori terlaksana dengan baik. Maka dapat diartikan secara deskriptif bahwa pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman jenis usaha ekonomi kelas V sekolah dasar yang di amati oleh 3 obeserver dapat terlaksana dengan baik dan memiliki presentase keterlaksanaan 93%. Hal ini menunjukkan bahwa peneliti benar-benar melaksanakan pembelajaran sesuai dengan apa yang telah diteliti dan dikembangkan. Sehingga hasil pengamatan yang telah dilakukan sejalan pula dengan hasil yang diharapkan peneliti untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Tercapainya keterlaksanaan modul ajar yang mencapai presentase tinggi tak lepas dari ketersediaan waktu yang memadai dan perhitungan waktu yang tepat oleh peneliti, sehingga kegiatan yang telah direncanakan mampu diwujudkan dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan penetian yang dilakukan oleh Ramadhani et al., (2009) dengan judul Pengembangan Media Educational Game “Monopoli Fisika Asik (MOSIK)” pada Mata Pelajaran IPA di SMP yang menunjukkan hasil keaktifan siswa mendapatkan presentase 92,95% sehingga mendorong peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang sangat baik.

#### 3. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik



Pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan ini terbukti mampu mempengaruhi kemampuan memahami materi jenis usaha ekonomi di kelas 5 sehingga hasil belajar peserta didik pun ikut meningkat. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes pretest dan posttest dan telah dilakukan dengan uji n-gain. Berdasarkan hasil uji N-gain hasil penilaian pretest mendapatkan rata-rata 23 sedangkan posttest mendapatkan rata-rata 83 dengan nilai N-gain sebesar 0,78. Nilai gain ternormalisasi  $0,70 >$  berada pada kategori tinggi. Maka dapat diartikan secara deskriptif terdapat peningkatan pemahaman peserta didik jika dilihat dari nilai pretest dan posttest.

Uji analisis ketuntasan hasil belajar pretest dan posttest dengan indikator KKTP sebesar 80. Pada hasil analisis ketuntasan hasil belajar peserta didik sebesar 87%. Peningkatan hasil belajar peserta didik ini juga di pengaruhi oleh pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan di pagi hari, sehingga peserta didik masih sangat siap untuk menerima pembelajaran. Selain itu, pembelajaran menggunakan media pembelajaran ini sudah ditunggu-tunggu oleh peserta didik sehingga antusias peserta didik meningkat dan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Hal ini sependapat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani et al., (2009) yang berjudul Pengembangan Media Educational Game “Monopoli Fisika Asik (MOSIK)” pada Mata Pelajaran IPA di SMP. Dimana penelitian tersebut mengungkapkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang mencapai kategori sangat baik dengan perolehan rata-rata 87,57. Sependapat pula dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewi et al., (2013) dengan judul Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Terpadu dengan Setting Inkuiri

Terbimbingn untuk meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kinerja Ilmiah Siswa yang menunjukkan hasil yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa dengan meraih ketuntasan 100%

Hasil pemaparan diatas menyatakan bahwa perangkat pembelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman jenis usaha ekonomi peserta didik kelas V sekolah dasar yang dibuktikan dengan uji N-gain dan analisis ketuntasan hasil belajar peserta didik efektif berdasarkan kategori tinggi dengan tingkat ketuntasan yang tinggi pula untuk meningkatkan kemampuan memahami peserta didik khususnya pada materi jenis usaha ekonomi di kelas V SDN Margorejo 1/403 Surabaya.

#### 4. Respons Pesenta Didik Terhadap Pembelajaran yang Diterapkan

Berdasarkan analysis data hasil penyebaran angket respons peserta didik kelas 5C terkait perangkat pembelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman jenis usaha ekonomi peserta didik kelas V sekolah dasar menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang digunakan mendapatkan skor sebesar 1.656 dengan skor total 1.920. Presentase yang di dapat sebesar 86,2% termasuk kedalam kriteria “Sangat Positif” kriteria ini diadaptasi dari Khabibah. Hal ini dikarenakan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti telah disesuaikan dengan keinginan peserta didik dan telah diselaraskan dengan capaian yang harus peserta didik kuasai pula.

Melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) peserta didik akan dirangsang untuk menemukan jawaban sementara dari kasus yang mereka temukan. Melalui power point masalah yang ditemukan peserta didik akan terjawab serta jawaban sementara yang telah dikemukakan akan tervalidasi kebenarannya. Setelah pengetahuan yang mereka bentuk terkumpul, peserta didik akan kembali

disajikan dengan permasalahan-permasalahan yang terjadi di dunia nyata melalui permainan monopoli.

Pada pembelajaran inilah tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan akan tercipta. Sehingga, perhatian, minat dan motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran akan terbentuk. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan sesuai keinginan peserta didik ini mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan berkelompok.

Teori konstruktivisme menjadi acuan perangkat pembelajaran yang dikembangkan ini, dimana anak diminta untuk aktif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, pemilihan model pembelajaran inkuiri pada pembelajaran IPS karena pada pembelajaran inkuiri anak diminta untuk lebih aktif dalam mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya. Selain itu, penggunaan media pembelajaran monopoli yang sudah diselaraskan dengan keinginan peserta didik mampu membantu peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media monopoli membuat peserta didik memiliki pengalaman dan pemahaman yang bermakna dalam pembelajaran.

Hal ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Lilasari et al., (2019) dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran IPS Materi Masalah Sosial Kelas IV Sekolah Dasar” hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran inkuiri mampu memberikan peningkatan berpikir kritis sehingga mencapai ketuntasan belajar serta kegiatan yang terlaksana dengan sangat baik.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan perangkat pembelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman jenis usaha ekonomi kelas 5 sekolah dasar yang dilaksanakan di SDN Margorejo 1/403 Surabaya diperoleh kesimpulan bahwa (1) Perangkat yang dikembangkan mendapatkan sudah melalui tahap uji validasi dan reliabilitas dan mendapatkan kategori valid dan layak digunakan dengan beberapa revisi kecil. (2) Modul ajar yang telah dikembangkan terlaksana dengan presentase sebesar 93% dan mendapat kategori terlaksana dengan baik. (3) Perangkat pembelajaran yang dikembangkan juga telah terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dibuktikan dengan nilai uji  $n\text{-gain } 0,78 > 0,70$  yang mana nilai tersebut lebih besar dari nilai yang ternormalisasi ( $0,70 >$ ) yang mana dapat kategorikan bahwa peningkatan pemahaman peserta didik khususnya dalam materi jenis usaha ekonomi berada di kategori tinggi. Pemahaman peserta didik tak lepas dari tingkat ketuntasan yang mampu diraih oleh peserta didik. Dalam penelitian ini, presentase tingkat ketuntasan yang diraih peserta didik sebesar 87%. (4) Respon peserta didik dalam pembelajaran juga tak luput dari pengawasan peneliti dimana berdasarkan dari hasil uji yang telah dilakukan menunjukkan bahwa presentase respon peserta didik mendapat kategori sangat positif dengan presentase 86,2%. Maka dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran IPS yang telah dibuat peneliti mampu meningkatkan pemahaman peserta didik.

## DAFTAR RUJUKAN

Arisa, N., Johansyah, & Ali Hanif, M. K. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Novick terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMK

- Negeri 17 Samarinda Materi Elastisitas dan Hukum Hooke. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika (JLPF)*, 1(01), 45–55. <https://doi.org/10.30872/jlpf.v1i01.77>
- Dewi, K., Sadia, I. W., Ristiati, N. P., Pascasarjana, P., & Ganesha, U. P. (2013). *DENGAN SETTING INKUIRI TERBIMBING UNTUK MENINGKATKAN*. 3.
- Fadhilla, S. A. (2021). *Memahami Peran Guru Pada Abad 21 Serta Tantangan*. 1–9.
- Fatmawati, A. (2016). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk SMA Kelas X. 4*, 94–103.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (n.d.). *Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 0812(2019), 181–188.
- Gunawan, A. A., & Sunardi, H. P. (2016). *Pengaruh kompensasi dan disiplin kerja terhadap kinerja karyawan pada pt gesit nusa tangguh*. 16(1).
- Hendrawan, R., Jayadinata, A. K., & Hanifah, N. (2017). *Penerapan Model Inkuiri Untuk Meningkatkan Motivasi*. 2(1), 371–380.
- Hidayat, A., & Muhajir. (2015). *Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya*. 3, 218–226.
- Ilham, M., & Hardiyanti, W. E. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPS dengan Metode Sainifik untuk Meningkatkan Kemamouan Berpikir Kritis Siswa Materi Globalisasi di Sekolah Dasar*. VII(1), 12–29.
- Jimin. (2017). *Pengelolaan Program Kerja Komite Sekolah Dasar Negeri Sibela Timur Jebres di Surakarta Tahun 2016*. 1–8.
- Lilasari, Q. I. E., Muhari, & Suhanadji. (2019). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran IPS Materi Masalah Sosial Kelas IV Sekolah Dasar*. 5(2).
- Ningrum, S., Priyanto, W., & Ardiyanto, A. (2023). *Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar Bab 5 Muatan Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar*. 08(September).
- Ramadhani, N., Wahyuni, S., & Handayani, R. D. (2009). *PENGEMBANGAN MEDIA EDUCATIONAL GAME “MONOPOLI FISIKA ASIK ( MOSIK )” PADA MATA PELAJARAN*. 235–245.
- Sa’diyah, N., Priyanto, W., & Budiman, M. A. (2023). *PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA BELAJAR BAB 3 MUATAN PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR*. 3(24), 214–225.
- Satriawan, M., Rosmiati, Sains, P., Universitas, P., & Surabaya, N. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Fisika Berbasis Kontekstual dengan Mengintegrasikan Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika pada Mahasiswa*. 6(1).
- Shakila, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Youtube Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Pada Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 1 Kelas Iv Sekolah Dasar*. *Universitas Jambi*, 22. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/15741>
- Suastra, I. W., Astawan, I. G., Studi, P., Dasar, P., & Ganesha, U. P. (2022). *PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN IPA*. 6(2), 102–110.
- Yansaputra, G. (2015). *PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN IPS DENGAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN PETA KONSEP UNTUK*.