

No. Skripsi: 087/S/PGSD-REG/6/AGUSTUS/2023

**PENGEMBANGAN MODUL EKORATIF (EKONOMI KREATIF)
BERBASIS *LEARNING CYCLE* UNTUK MENGEMBANGKAN
EKONOMI KREATIF SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS SEKOLAH
DASAR**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh
Sopiatul Padila
1902183

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

**PENGEMBANGAN MODUL EKORATIF (EKONOMI KREATIF)
BERBASIS *LEARNING CYCLE* UNTUK MENGEMBANGKAN
EKONOMI KREATIF SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS SEKOLAH
DASAR**

Oleh

Sopiatul Padila

1902183

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan

© Sopiatul Padila 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari pemilik.

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MODUL EKORATIF (EKONOMI KREATIF)
BERBASIS *LEARNING CYCLE* UNTUK MENGEMBANGKAN
EKONOMI KREATIF SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS SEKOLAH
DASAR

Disetujui dan Disahkan oleh:
Pembimbing I



Dwi Hervanto, M.Pd
NIP. 197708272008121001

Pembimbing II



Aprilia Eki Saputri, M.Pd
NIP. 198904182015042002

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dwi Hervanto, M.Pd
NIP. 197708272008121001

**PENGEMBANGAN MODUL EKORATIF (EKONOMI KREATIF)
BERBASIS *LEARNING CYCLE* UNTUK MENGEMBANGKAN
EKONOMI KREATIF SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS SEKOLAH
DASAR**

Sopiatul Padila
1902183

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran materi kegiatan ekonomi. Guru hanya menggunakan buku guru saja dalam pembelajaran, sehingga materi yang dipelajari hanya berupa konsep dasar dan tidak ada pengembangan untuk keterampilan siswa. Berdasarkan tes awal mengenai materi ekonomi kreatif, ditemukan bahwa siswa belum memahami apa itu ekonomi kreatif. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul materi kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif berbasis *learning cycle* untuk mengembangkan ekonomi kreatif siswa pada pembelajaran IPAS Sekolah Dasar dengan judul “Modul Ekoratif”. Metode penelitian dalam penelitian ini adalah metode *Design and Development* (D&D) melalui lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* yang disingkat ADDIE. Pengembangan desain modul disusun secara sistematis dengan meliputi sampul depan, identitas diri siswa, petunjuk penggunaan, daftar isi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, uraian materi, soal latihan, lembar proyek, lembar refleksi, evaluasi akhir, kunci jawaban, daftar pustaka, dan sampul belakang. Validasi ahli dilakukan dengan hasil persentase penilaian ahli materi 85%, ahli bahasa 81%, dan ahli media 98%. Hasil persentase rata-rata dari semua ahli sebesar 88% dengan kategori “Sangat Baik”. Setelah dilakukan revisi, modul dikembangkan ke dalam format digital sehingga desain akhir dari modul berupa modul digital. Modul Ekoratif dilakukan ujicoba kepada siswa dengan memperhatikan fase pada *learning cycle* dan menunjukkan adanya peningkatan hasil *pre-test* dan *pos-test* siswa dari rata-rata 49 menjadi 80. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa Modul Ekoratif berbasis *learning cycle* yang dikembangkan peneliti terdapat peningkatan ekonomi kreatif yang berkembang pada siswa dengan baik.

Kata Kunci : Modul Digital IPAS, Materi Kegiatan Ekonomi dan Ekonomi Kreatif, Berbasis *Learning Cycle*.

**DEVELOPMENT OF ECORATIVE (ECONOMY-CREATIVE)
MODULES LEARNING CYCLE BASED TO DEVELOP CREATIVE
ECONOMY OF STUDENTS IN SOCIAL SCIENCES LEARNING FOR
ELEMENTARY SCHOOL**

Sopiatul Padila
1902183

ABSTRACT

This research is motivated by the low interest of students in participating in learning economic activity materials. Teacher only uses teacher's book for learning, so the material studied is only the basic concepts and there is no development for student skills. Through initial tests on creative economy material, it was found that students did not understand what creative economy is. Based on this, this research aims to develop economic activity and creative economic material modules learning cycle based, to develop the creative economy of students in social sciences learning elementary school with the title is "Ecorative Module". The research method used is Design and Development (D&D) method, through by five stages which analysis, design, development, implementation, and evaluation (ADDIE). Module design development is arranged systematically with the components are front cover, student identity, modules instructions, list of contents, learning achievement, learning objectives, learning materials, exercise, project sheet, reflection sheet, evaluation, answer key, bibliography, and back cover. Expert validation was carried out with the results of the percentage of material experts is 85%, linguists is 81%, and media experts is 98%. The average percentage of all experts is 88% in the "Very Good" category. After revision, the module is developed into a digital format so that the final design of the module is a digital module. The Ecorative Module was tested on students by following the phases of the learning cycle and showed an increase in students' pre-test and post-test, with the results is from an average of 49 increased to 80. Based on this, it can be stated that the Ecorative Module learning cycle based developed by researchers, has an increase in the creative economy that develops in students well.

Keywords: *Social Science Digital Modules, Economic Activities and Creative Economy Learning Materials, Learning Cycle Based.*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Modul Pembelajaran.....	7
2.2 Konsep Ekonomi Kreatif.....	14
2.3 Model Learning Cycle 5E	20
2.4 Modul Ekoratif Sekolah Dasar	22
2.5 Penelitian yang Relevan	23
2.6 Kerangka Berpikir	24
Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	25
2.7 Definisi Operasional.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
3.1 Desain Penelitian.....	27
3.2 Prosedur Penelitian.....	27

3.3	Partisipan Penelitian	30
3.4	Teknik Pengumpulan Data	31
3.5	Instrumen Penelitian	32
3.6	Teknik Analisis Data	46
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Desain Awal Modul Ekoratif	48
4.2	Hasil Validasi Ahli Modul Ekoratif	80
4.3	Desain Akhir Modul Ekoratif	90
4.4	Hasil Implementasi Modul	122
4.5	Keterbatasan Penelitian	129
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI		131
5.1	Simpulan	131
5.2	Rekomendasi	132
DAFTAR PUSTAKA		134
LAMPIRAN		139

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, I., & Septian, D. (2019). Pengembangan Modul Fisika Berbasis Inkuiri Terbimbing Materi Fluida Dinamis. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains (JPFS)*, 2(2), 86-96.
- Anggraini, A., & Syahbrudin, J. (2021). Pentingnya Pengembangan Buku Ajar Statistika Berbasis Praktik Penyelesaian Masalah dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2), 17-26.
- Arifin, S. (2017). Standar Buku Ajar dan Modul Ajar. *Kementerian Riset, Teknologi Dan Pendidikan Tinggi Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Direktorat Pembelajaran*.
- Aryawan, R., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2018). Pengembangan e-Modul Interaktif Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2), 180-191.
- Azizah, S. N., & Muhfiatun, M. (2018). Pengembangan Ekonomi Kreatif berbasis Kearifan Lokal Pandanus Handicraft dalam Menghadapi Pasar Modern Perspektif Ekonomi Syariah (Study Case di Pandanus Nusa Sambisari Yogyakarta). *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, 17(2), 63-78.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37-50.
- Deviana, T. (2018). Analisis Kebutuhan Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Tulungagung Untuk Kelas V Sd Tema Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 6(1), 47-56.
- Dewi, M. P., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Perkembangan Bahasa, Emosi, dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 1-11.
- Disemadi, H. S., & Kang, C. (2021). Tantangan Penegakan Hukum Hak Kekayaan Intelektual dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Komunikasi Hukum (JKH)*, 7(1), 54-71.

- Dwiyanti, I., Supriatna, A. R., & Marini, A. (2021). Studi Fenomenologi Penggunaan e-Modul dalam Pembelajaran Daring Muatan IPA di SD Muhammadiyah 5 Jakarta. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 74-88.
- Effendi, R. (2017). Konsep Revisi Taksonomi Bloom dan Implementasinya Pada Pelajaran Matematika SMP. *JIPMat*, 2(1).
- Elvarita, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-Modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 1-7.
- Fitri, P. L. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran IPS berbasis Contextual Teaching And Learning (CTL) pada Materi Sumber Daya Alam Dan Kegiatan Ekonomi Kelas IV SD sebagai Upaya Mengembangkan Keterampilan Sosial. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 3, No. 1, pp. 308-317).
- Fitriana, N., Muhandaz, R., & Risnawati, R. (2019). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Learning Cycle 5E untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 2(1), 021-031.
- Hartawati, Y., Harjono, A., & Verawati, N. N. S. P. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Momentum dan Impuls Ditinjau dari Gaya Belajar Peserta Didik dengan Model Learning Cycle 5E. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 181-187.
- Hartomo, D. D., & Cahyadin, M. (2013). Pemingkatan Faktor Keberlangsungan Usaha Industri Kreatif di Kota Surakarta. *Jurnal Ekonomi & Kebijakan Publik*, 4(2), 225-236.
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan Modul Elektronik (e-Modul) Interaktif pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180-191.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran

- Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *JIPAI; J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Imran, A., Amini, R., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Model Learning Cycle 5E di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 343-349.
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022 Tentang Perubahan atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka. *Nomor 033/H/KR/2022*.
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka. (2022). *Nomor 008/H/KR/2022*.
- Khanifah, S., Pukan, K. K., & Sukaesih, S. (2012). Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Biology Education*, 1(1).
- Kuncahyono, K. (2018). Pengembangan E-Modul (Modul Digital) dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 2(2), 219-231.
- Latifah, N., & Supena, A. (2021). Analisis Attention Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1175-1182.
- Nawangwulan, M. D., Anggraeni, R. N., Aeni, A. N., & Bahiyah, K. (2022). Pengembangan Media Interaktif Spin Game dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin dalam Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10884-10890.

- Nurjanah, S., Rustini, T., & Nurjaman, A. R. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi Bermuatan Nilai Karakter untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *FASHLUNA*, 2(2), 92-102.
- Nuryanah, N., Zakiah, L., Fahrurrozi, F., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3050-3060.
- Özenc, M., Dursun, H., & ŞAHİN, S. (2020). The Effect of Activities Developed with WEB 2.0 Tools Based on the 5E Learning Cycle Model on the Multiplication Achievement of 4th Graders. *Participatory Educational Research*, 7(3), 105-123.
- Prahara, R. S., & Jamil, A. S. (2018). Konsep Pembelajaran Ekonomi Berbasis Ekonomi Kreatif. *Indonesian Interdisciplinary Journal of Sharia Economics (IJSE)*, 1(1), 7-18.
- Puspitasari, A. D. (2019). Penerapan media pembelajaran fisika menggunakan modul cetak dan modul elektronik pada siswa SMA. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 7(1), 17-25.
- Putra, F., Nur Kholifah, I. Y., Subali, B., & Rusilowati, A. (2018). 5E-Learning Cycle Strategy: Increasing Conceptual Understanding and Learning Motivation. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 7(2), 171.
- Rahdiyanta, D. (2018). Teknik Penyusunan Modul. *Artikel. (Online)* <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/dr-dwi-rahdiyanta-mpd/20-teknik-penyusunan-modul>.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7181-7190.
- Sari, W. P., & Montessori, M. (2021). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Modul Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5275-5279.
- Shodiq, S. F. (2019). Revival Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Era Revolusi Industri 4.0. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(02).

- Sidiq, R. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1-14.
- Sungkono, S. (2009). Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul dalam Proses Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 5(1).
- Susiloningsih, W. (2018). Respon Mahasiswa dalam Penerapan Strategi Jurnal Refleksi Mahasiswa. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 55-63.
- Trisnawati, W.W., & Sari, A.K. (2019). Integrasi Keterampilan Abad 21 dalam Modul Sociolinguistics: Keterampilan 4C (*Collaboration, Communication, Critical Thinking, dan Creativity*). *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 455-466.
- Widodo, Joko. *Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2015*. (2015). Jakarta: Sekretariat Kabiner RI.
- Wijaya, A. S., & Nugroho, N. (2021). Dampak Gawai terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 5(1), 103-114.
- Winarti, E., & Kurniastuti, I. (2023). Pengenalan Pertanyaan Esensial untuk Pengembangan Bahan Ajar yang Hots Kepada Guru Sekolah Dasar. *Abdimas Altruis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 56-62.
- Winatha, K. R. (2018). Pengembangan e-Modul Interaktif Berbasis Proyek Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2).
- Yudhoyono, Susilo Bambang. *Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2009*. (2009). Jakarta : Deputi Sekretaris Kabinet.
- Zainal, F. M. (2018). Strategi Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skill (Hots) Dalam Kurikulum 2013. *Journal Of Islamic Religious Education*. Vol. II, 1.