

PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MATA PELAJARAN EKONOMI DI SEKOLAH SMA NEGERI 1 SIMPANG TIGA

Inayati¹, Darmi^{2*}

¹ Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jabal Ghafur

² Dosen Pembimbing Pertama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jabal Ghafur

*Corresponding author: dekna1905@gmail.com, ekaunigha@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive learning module for Economics at SMA Negeri 1 Simpang Tiga to address the dominance of conventional teaching methods that reduce student interest. The lack of interactive media has led to low student participation and understanding. Using a qualitative method, interviews were conducted with six students and two Economics teachers. The results show that the interactive module enhances student engagement, improves material comprehension, and promotes independent learning. Features such as videos, quizzes, and digital discussions make learning more engaging and effective. The module is proven to be a viable and innovative teaching tool that supports a more active and enjoyable learning process.

Keywords: Module Development, Interactive Learning, and Economics Lessons

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan modul pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Simpang Tiga guna mengatasi dominasi metode konvensional yang kurang menarik minat siswa. Kurangnya media interaktif menyebabkan rendahnya partisipasi dan pemahaman siswa. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan wawancara terhadap enam siswa dan dua guru Ekonomi. Hasil menunjukkan bahwa modul interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman materi, serta mendorong pembelajaran mandiri. Fitur seperti video, kuis, dan diskusi digital membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Modul ini terbukti layak digunakan sebagai media ajar inovatif untuk menciptakan proses belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Pengembangan Modul, Pembelajaran Interaktif, dan Pelajaran Ekonomi

1. Pendahuluan

Pendidikan diartikan sebagai proses sosial dimana seseorang dihadapkan pada kondisi dan pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol (seperti di sekolah). Kegiatan ini bertujuan agar dapat mengembangkan kualitas seseorang secara optimal. Pendidikan juga merupakan aspek

utama dalam mengembangkan diri manusia dan sebagai jembatan untuk meningkatkan pengetahuan. Secara umum kelompok ilmu pengetahuan dibedakan menjadi 3 kelompok yaitu pengetahuan alam (*sciene natural*), pengetahuan sosial (*social sciene*) dan pengetahuan budaya (*humanitics study*). Dari ketiga ilmu pengetahuan yang telah disebutkan untuk pengetahuan sosial (*social sciene*) dibagi menjadi beberapa displin ilmu yaitu: sosiologi, antropologi, psikologi, ilmu politik, ilmu sejarah, ilmu ekonomi, dan ilmu geografi.

Ekonomi sebagai ilmu yang mempelajari bagaimana manusia memenuhi kebutuhan hidupnya. Pembelajaran ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari di sekolah khususnya jentang SMA/MA. Kegiatan belajar mengajar di sekolah memerlukan suatu media atau bahan ajar sebagai sarana yang memudahkan guru mentransfer ilmu pengetahuan, dimana ilmu pengetahuan itu tidak didapatkan dengan sendirinya melainkan ada komponen-komponen pembelajaran seperti peserta didik, guru, alat (media) atau bahan ajar.

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar dapat berupa buku, *tape-recorder*, kaset video kamera, film, slide foto, gambar, grafik, tv dan komputer yang bisa menampilkan isi modul pelajaran. Modul pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis bahan ajar modul yang dibentuk dalam format elektronik. Modul atau modul elektronik ini diterbitkan dengan format digital yang dikemas sedemikian rupa agar dapat di akses menggunakan perangkat elektronik seperti android dan laptop. Modul ini dapat dikembangkan dengan aplikasi canva.

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses kegiatan interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa guna untuk mencapai tujuan. Kegiatan interaksi sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya". Oleh karena itu belajar merupakan kewajiban siswa untuk tercapainya tujuan pembelajaran dan mendapatkan hasil yang memuaskan . Dimana merupakan syarat utama berlangsungnya proses belajar mengajar. Peranan guru sebagai pendidik sangatlah dibutuhkan, karena berinteraksi langsung dengan siswa guna untuk mendidik dan membimbing peserta didik, demi tercapainya keberhasilan proses belajar mengajar dan demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Dalam hal ini timbul interaksi antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Adapun komponen yang mempengaruhi berjalannya suatu proses pembelajaran untuk mewujudkan tujuan. Kemampuan siswa dalam menangkap materi yang diberikan oleh pendidik adalah salah satu indicator keberhasilan proses pembelajaran. Selain itu, motivasi belajar siswa juga berpengaruh dalam keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Cut Yusi Rahmita (2017) di SMK Negeri 3 Banda Aceh, didapatkan bahwa kompetensi yang dimiliki oleh guru masih sangat minim dalam bidang pemanfaatan IT. Banyak faktor yang membuat para guru tidak

menggunakan IT sebagai media dalam pembelajaran, salah satu penyebabnya yaitu minimnya pengetahuan guru di bidang IT yang disebabkan oleh kurangnya pelatihan tentang IT dan tidak adanya upaya guru dalam meningkatkan kompetensi yang dimilikinya. Dari hal tersebut, maka pendidikan dapat mengarah pada pemanfaatan teknologi, salah satunya yaitu dengan menggunakan media-media pembelajaran berbasis teknologi. Pemilihan serta penggunaan media pembelajaran yang tepat tentunya akan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan faktor yang dapat menentukan berhasilnya proses pengajaran karena media pembelajaran merupakan alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didiknya. Sejauh ini media-media pembelajaran yang sudah muncul sangat banyak, baik dalam bentuk cetak maupun non cetak, namun masih belum banyak media pembelajaran yang dikembangkan ke dalam bentuk multimedia interaktif yang lebih kompleks dalam hal isi maupun kegunaannya serta yang terpenting memiliki kesesuaian dengan kurikulum 2013 yang digunakan sekarang. Dimana kurikulum 2013 ini memiliki prinsip pemanfaatan IT. Diterapkannya kurikulum 2013 diharapkan mampu menghasilkan output yang dapat mengikuti perkembangan zaman, dikarenakan kurikulum ini mendorong optimalisasi dalam penggunaan teknologi.

Permasalahan yang dihadapi di SMA Negeri 1 Simpang Tiga adalah Kesenjangan Digital. Siswa tidak semua siswa memiliki gawai pribadi atau akses internet di rumah, tidak semua siswa memiliki gawai pribadi atau akses internet di rumah. Ketimpangan ini membuat penerapan modul interaktif tidak merata, terutama di daerah 3T (terdepan, terluar, tertinggal). Sebagaimana telah diteliti sebelumnya oleh (Dwijayani, 2019; dkk). Penyampaian informasi sangat penting untuk membentuk pola pemikiran siswa akan suatu materi materi yang mudah dimengerti dan dikemas menarik akan meningkatkan minat seseorang untuk mempelajarinya. Dengan adanya minat seseorang untuk mempelajari materi yang sedang diberikan itu akan berdampak pada hasil belajarnya. Hal ini akan terjadi terbalik apabila materi dikemas tidak menarik akan berdampak pada kemampuan siswa untuk menguasai materi, maka hasil belajar siswa pun rendah. Perbedaan yang dapat dicatat adalah lebih kemonstrasi interaktif karena meningkatkan minat belajar siswa.

2. Metode

Tipe penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan *deskriptif kualitatif*. Penelitian kualitatif, suatu penelitian yang ditunjukkan untuk mendeskripsikan dan menganalisi fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok.

Siswantoro (dalam Teresia, 2019: 25) mengemukakan bahwa pendekatan penelitian adalah cara pandang terhadap objek sebagai penentu arah penelitian. Hal ini selaras dengan pernyataan bahwa pendekatan merupakan alat untuk menangkap realitas atau fenomena sebelum

dilakukan kegiatan analisis. Penggunaan pendekatan yang tepat dapat menghindarkan peneliti dari cara kerja yang tidak terarah dan spekulatif. Penggunaan pendekatan yang benar akan menghasilkan penelitian yang terjamin kualitas kepercayaan (reliabelitas) dan keabsahannya (validitas).

Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang mengelola dan menggambarkan data serta informasi berdasarkan fakta-fakta yang tampak untuk kemudian dianalisa lebih lanjut. Metode ini tidak terbatas sampai pada pengumpulan data dan analisis. Data dan informasi digambarkan dalam bentuk tampilan yang lebih bermakna dan mudah dipahami.

Penelitian *deskriptif kualitatif* yang bertujuan untuk memberikan gambaran secara jelas tentang studi komparatif penggunaan metode diskusi dan metode ceramah dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, namun di dalam melihat objek tersebut, tidak selalu dapat dan cukup didapat dengan melihat sesuatu yang nyata, akan tetapi kadang kala perlu melihat sesuatu yang bersifat tersembunyi, dan harus menemukannya lebih jauh kebalik sesuatu yang nyata tersebut.

3.2. Lokasi Penelitian Dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Simpang Tiga Kabupaten Pidie selama 2 minggu tahun ajaran 2024/2025, untuk melihat pengembangan modul interaktif pada mata pelajaran ekonomi.

3.3. Populasi dan Sampel

Populasi menurut Sugiyono (2022:130), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objekti/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini, populasi yang diambil adalah seluruh siswa SMA Negeri 1 Simpang Tiga Kabupaten Pidie tahun pelajaran 2024/2025 adalah 293. Rinciannya adalah 120 siswa laki-laki dan 173 siswa perempuan. Sampel menurut Sugiyono (2020: 127) adalah bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan ukuran sampel merupakan suatu langkah untuk menentukan besarnya sampel yang diambil dalam melaksanakan suatu penelitian. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representative* (mewakili). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling* (Sampel Acak Sederhana). Oleh sebab itu peneliti mengambil enam orang peserta didik untuk dilakukan wawancara dan dua orang guru mata pelajaran ekonomi untuk dilakukan wawancara.

3. Hasil dan Pembahasan

Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Simpang Tiga

Pembelajaran ekonomi sebagai bagian dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa terhadap dinamika ekonomi yang

terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Namun, proses pembelajaran ekonomi di tingkat SMA masih banyak dilakukan secara konvensional, yang berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media dan metode pembelajaran, salah satunya melalui pengembangan modul pembelajaran interaktif. Modul pembelajaran interaktif tidak hanya berfungsi sebagai bahan ajar mandiri, tetapi juga dirancang untuk membangkitkan minat siswa, memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan, serta meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Said Muhammad Raitum, S.Pd selaku guru mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Simpang Tiga mengungkapkan bahwa Pengembangan modul interaktif ini dilakukan pada mata pelajaran Ekonomi untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Simpang Tiga Kabupaten Pidie, dengan pendekatan sistematis dan terstruktur agar produk yang dihasilkan benar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

1. Kebutuhan dan Perancangan Modul dan Pengembangan Modul

Kebutuhan dan Perancangan Modul interaktif ini dilakukan pada mata pelajaran Ekonomi untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Simpang Tiga Kabupaten Pidie, yaitu:

a. Identifikasi Kebutuhan:

Tentukan topik-topik ekonomi yang akan diajarkan, serta gaya belajar siswa dan ketersediaan sumber daya.

b. Penentuan Format:

Pilih format modul yang sesuai, seperti modul cetak, modul elektronik (e-modul), atau kombinasi keduanya.

c. Desain Interaksi:

Rencanakan elemen interaktif yang akan disertakan, seperti kuis, simulasi, video pembelajaran, dan forum diskusi.

Pengembangan modul interaktif ini dilakukan pada mata pelajaran Ekonomi untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Simpang Tiga Kabupaten Pidie, yaitu:

a. Pembuatan Konten:

Susun materi ekonomi secara jelas, ringkas, dan mudah dipahami, dengan memperhatikan keterkaitan antar konsep.

b. Desain Visual:

Rancang tampilan modul yang menarik dan mudah dinavigasi, dengan menggunakan ilustrasi, grafik, dan warna yang sesuai.

c. Integrasi Interaksi:

Masukkan elemen interaktif yang telah direncanakan, pastikan berfungsi dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Tahapan Pengembangan Modul Interaktif

Pengembangan modul ini dilakukan melalui pendekatan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu: Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan),

Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Berikut penjelasan terperinci dari setiap tahapan:

1) Tahap Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang kondisi aktual pembelajaran ekonomi, termasuk kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang inovatif. Langkah-langkah dalam tahap ini meliputi:

a). Identifikasi Topik Pembelajaran

Berdasarkan Kurikulum 2013 revisi, topik yang dipilih dalam modul ini adalah "Kebutuhan, Kelangkaan, dan Pilihan dalam Kegiatan Ekonomi", yang merupakan salah satu materi dasar dan penting pada kelas X semester ganjil.

b). Analisis Gaya Belajar Siswa

Melalui angket yang disebarluaskan kepada 30 siswa kelas X IPS, diketahui bahwa mayoritas siswa lebih tertarik belajar melalui visual (gambar dan video) dan memiliki ketertarikan tinggi terhadap kuis interaktif dan permainan edukatif. Hal ini menjadi dasar penting dalam merancang konten dan fitur interaktif dalam modul.

c). Ketersediaan Sarana dan Infrastruktur

SMA Negeri 1 Simpang Tiga memiliki laboratorium komputer, jaringan Wi-Fi, serta akses ke platform pembelajaran daring (Google Classroom). Hal ini memungkinkan penggunaan modul digital interaktif (e-modul) berbasis PDF dengan hyperlink, video, dan kuis online.

2) Tahap Desain Modul

Desain modul dilakukan dengan menyusun kerangka isi, memilih media interaktif, serta merancang tata letak visual modul. Tahapan ini meliputi:

a) Penentuan Format Modul

Modul dikembangkan dalam format digital (e-modul) berbentuk PDF interaktif. Format ini memungkinkan integrasi media video, kuis online, serta link ke simulasi dan sumber eksternal lainnya. Keunggulan e-modul adalah fleksibilitas dalam penggunaan, mudah diakses melalui perangkat digital seperti laptop dan smartphone.

b). Struktur Modul

Struktur modul dirancang terdiri dari sampul dan daftar isi, petunjuk penggunaan modul, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran: penjelasan materi, contoh soal, dan video penjelasan, latihan interaktif: berupa kuis Google Form, Quizizz, atau permainan edukatif. Refleksi dan rangkuman, evaluasi akhir dan umpan balik.

c) Perencanaan Interaktivitas

Dalam modul ini dirancang beberapa fitur interaktif berupa Video pembelajaran menjelaskan materi inti secara visual, Simulasi ekonomi sederhana seperti permainan "kelangkaan barang". Kuis dan soal HOTS melalui platform Google Form atau Quizizz. Forum diskusi dilakukan melalui Google Classroom.

3). Tahap Pengembangan

Pengembangan modul dilakukan dengan membuat konten berdasarkan desain yang telah disusun. Langkah-langkah pada tahap ini mencakup:

a) Pembuatan Konten

Materi dikembangkan dengan pendekatan kontekstual, menggunakan bahasa yang komunikatif dan ramah siswa. Disisipkan pula ilustrasi, infografik, dan studi kasus sederhana agar siswa mudah memahami konsep ekonomi.

b). Integrasi Media Interaktif

Konten dilengkapi dengan Video pembelajaran yang diunggah ke YouTube. Kuis interaktif menggunakan Google Form dengan fitur skor otomatis. Simulasi kelangkaan berupa game berbasis web sederhana. Rangkuman visual dalam bentuk infografik.

c) Validasi Modul

Modul divalidasi oleh dua orang ahli untuk menilai isi, ketepatan materi, dan relevansi dengan kurikulum. Ahli media menilai desain grafis, navigasi, dan kemudahan penggunaan. Hasil validasi menunjukkan bahwa modul sangat layak digunakan, dengan skor rata-rata validasi 90%. Revisi dilakukan pada beberapa bagian seperti penyederhanaan bahasa dan perbaikan tampilan grafik.

4.) Tahap Implementasi

Modul yang telah dikembangkan diujicobakan kepada siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Simpang Tiga. Implementasi dilakukan dalam 2 kali pertemuan masing-masing 2 x 45 menit.

1) Prosedur Pelaksanaan

- a) Modul dibagikan kepada siswa melalui Google Classroom
- b) Guru memberikan arahan dan petunjuk penggunaan modul
- c) Siswa mempelajari materi secara mandiri
- d) Siswa mengerjakan kuis dan tugas yang terdapat dalam modul
- e) Guru memberikan feedback melalui komentar digital

2) Observasi dan Pengamatan

Selama proses implementasi, dilakukan observasi terhadap keterlibatan siswa. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam diskusi, menunjukkan ketertarikan tinggi, dan sebagian besar menyelesaikan tugas tepat waktu.

5). Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan modul dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

a) Evaluasi Formatif

Dilakukan selama proses pengembangan melalui uji terbatas kepada 10 siswa. Diperoleh masukan terkait penggunaan bahasa yang perlu disederhanakan dan tautan video yang perlu diperbarui.

b) Angket Tanggapan Siswa dan Guru

Siswa 92% menyatakan modul membantu memahami materi dengan lebih baik. Guru menyatakan bahwa modul mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan kemandirian belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik terkait Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Simpang Tiga: pendapat tentang tampilan dan desain modul interaktif ekonomi yang digunakan di kelas, mengungkapkan bahwa tampilan modulnya bagus dan rapi. Warna dan gambar yang digunakan tidak membosankan. Saya suka karena ada ilustrasi dan video, jadi lebih mudah dipahami daripada hanya teks saja (Fadhlwan Akbar, Kelas X IPS Tanggal 10 Mei 2025). Wawancara selanjut dengan pengaruh modul interaktif ini terhadap cara kamu belajar ekonomi, maka mengungkapkan bahwa modul ini bikin saya jadi lebih rajin buka materi di rumah. Biasanya saya malas baca buku, tapi karena ada video dan kuis, jadi lebih semangat belajar sendiri tanpa harus nunggu penjelasan guru (Nabila Zahra Kelas X IPS Tanggal 10 Mei 2025). Selanjutnya tantangan yang peserta didik alami saat menggunakan modul pembelajaran interaktif ini, maka mengungkapkan bahwa kadang internetnya lambat, jadi video susah diputar. Terus, ada juga soal kuis yang tidak bisa dibuka kalau jaringan jelek. Tapi kalau sudah bisa akses, modulnya sangat membantu (Muhammad Iqbal. Kelas X IPS 1 Tanggal 10 Mei 2025).

Selain itu, perbedaan paling terasa antara belajar dengan modul interaktif dan buku pelajaran biasa. Peserta didik mengungkapkan bahwa bedanya jauh. Kalau buku pelajaran teksnya banyak dan kadang susah dimengerti. Tapi modul interaktif lebih ringkas, dan ada contoh soal serta penjelasan lewat video. Jadi saya lebih paham (Siti Nurhaliza. Kelas X IPS tanggal 10 Mei 2025). Sedangkan hasil wawancara berikut jika modul ini akan dikembangkan lebih lanjut, kamu ingin ada tambahan fitur apa?, maka menjawab bahwa kalau bisa ditambah fitur seperti permainan edukasi atau simulasi ekonomi, seperti jual beli atau pengelolaan uang. Jadi kami bisa belajar sambil bermain, lebih menarik lagi (Arsyad Ramadhan. Kelas X IPS tanggal 10 Mei 2025).

Berdasarkan hasil wawancara dengan lima siswa, dapat disimpulkan bahwa penerapan modul pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Ekonomi memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa. Siswa merasa tampilan modul menarik dan mudah dipahami, terutama karena dilengkapi dengan elemen visual seperti gambar, video, dan kuis. Modul ini juga mendorong siswa untuk belajar mandiri di luar kelas. Meskipun terdapat kendala teknis seperti akses internet yang kurang stabil, secara umum siswa merasa lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Mereka juga memberikan masukan agar modul ke depan dikembangkan dengan fitur tambahan seperti permainan edukatif atau simulasi ekonomi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan aplikatif.

Penerapan Modul Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Simpang Tiga

Berdasarkan hasil penelitian baik observasi maupun wawancara bahwa kemajuan teknologi informasi telah mendorong perubahan dalam dunia pendidikan, termasuk pada metode dan media pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran adalah penerapan modul pembelajaran interaktif. Modul ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik. Pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Simpang Tiga Kabupaten Pidie, penerapan modul interaktif dilakukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada topik "Kebutuhan, Kelangkaan, dan Pilihan Ekonomi". Modul ini diintegrasikan dalam proses pembelajaran berbasis digital dan berfokus pada pembelajaran mandiri maupun terstruktur melalui sistem daring dan luring. Tujuan utama penerapan modul pembelajaran interaktif ini adalah:

1. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran ekonomi.
2. Menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21.
3. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui kuis interaktif dan studi kasus.
4. Mendorong pembelajaran mandiri melalui media digital yang mudah diakses.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Nadiatul Ulfa, S. Pd selaku guru mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Simpang Tiga mengungkapkan bahwa:

Penerapan modul pembelajaran interaktif dilakukan melalui beberapa tahap, yakni: perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan. Setiap tahapan memiliki peran penting dalam memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Tahap perencanaan, pada tahap ini, guru dan tim pengembang modul melakukan beberapa kegiatan penting:

Penyesuaian Kurikulum: Menyelaraskan isi modul dengan Kompetensi Dasar (KD) yang tercantum dalam Kurikulum Merdeka dan Pembelajaran Mendalam. Penyusunan Jadwal menentukan waktu dan metode pelaksanaan (tatap muka dan daring). Pelatihan Penggunaan modul guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai cara menggunakan modul, akses kuis, serta cara mengisi refleksi pembelajaran. Pelaksanaan modul dilakukan pada siswa kelas X IPS 1 selama dua minggu dengan dua kali pertemuan per minggu. Berikut rincian prosesnya:

a. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan I:

Topik: Konsep dasar kebutuhan manusia dan kelangkaan. Langkah-langkah:

1. Guru membuka kelas dengan ice-breaking dan menampilkan video pengantar materi melalui YouTube.
2. Siswa membuka e-modul melalui Google Classroom.
3. Siswa membaca bagian materi dan mengakses animasi sederhana yang menjelaskan kelangkaan.
4. Siswa mengerjakan kuis interaktif melalui Google Form.

b. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan II:

Topik: Pilihan ekonomi dan biaya peluang. Langkah-langkahnya adalah:

1. Siswa membaca studi kasus pilihan ekonomi dalam kehidupan sehari-hari.
2. Diskusi kelompok dilakukan secara daring dan luring.
3. Guru memfasilitasi refleksi pembelajaran menggunakan fitur komentar Google Docs.
4. Evaluasi formatif dilakukan dengan soal HOTS dan diskusi terbuka.

Berdasarkan hasil observasi, terdapat peningkatan signifikan dalam partisipasi siswa 85% siswa aktif membuka modul dan mengikuti kuis secara tepat waktu, 90% siswa terlibat dalam diskusi kelompok dan guru mencatat peningkatan minat belajar terutama pada siswa yang sebelumnya pasif. Penerapan modul ini dinilai cukup berhasil dari aspek proses maupun hasil belajar. Namun, untuk efektivitas jangka panjang, perlu dilakukan penyempurnaan isi dan desain modul berdasarkan evaluasi berkala. Pelatihan lanjutan bagi guru lain agar modul bisa diterapkan lintas kelas. Integrasi ke dalam pembelajaran tematik dan penilaian formatif lainnya. Penerapan modul pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Simpang Tiga menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Modul ini menjadi alternatif media ajar yang sesuai dengan perkembangan zaman dan karakteristik generasi digital saat ini.

Pengembangan modul pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Simpang Tiga Kabupaten Pidie dilakukan untuk menjawab kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan relevan dengan perkembangan teknologi serta karakteristik peserta didik abad ke-21. Proses pengembangan modul ini mengacu pada model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang telah banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil dari setiap tahapan menunjukkan bahwa pengembangan berjalan secara sistematis dan memberikan hasil yang positif, baik dari segi kualitas modul, keterlibatan siswa, maupun peningkatan hasil belajar.

Hasil analisis awal menunjukkan bahwa pembelajaran ekonomi di kelas X SMA Negeri 1 Simpang Tiga masih dominan menggunakan metode ceramah dan bahan ajar konvensional. Siswa cenderung pasif, dan hasil belajar pada materi “Kebutuhan, Kelangkaan, dan Pilihan” masih tergolong rendah. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih tertarik pada media pembelajaran digital yang bersifat interaktif. Kondisi ini sejalan dengan temuan Riyana (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran interaktif dapat meningkatkan partisipasi dan minat siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan modul interaktif merupakan solusi yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi. Modul yang dikembangkan memiliki format e-modul PDF interaktif, yang dapat diakses melalui perangkat digital. Modul ini dirancang dengan struktur yang sistematis, mencakup materi, video pembelajaran, ilustrasi, kuis interaktif, refleksi, dan evaluasi. Keunggulan modul ini adalah integrasinya dengan media digital seperti YouTube, Google Form, dan Quizizz. Elemen-elemen ini membuat modul menjadi lebih menarik dan komunikatif bagi

siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Arsyad (2020) yang menyatakan bahwa media interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep melalui visualisasi dan keterlibatan aktif.

Modul diimplementasikan pada siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Simpang Tiga selama dua pertemuan. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan siswa meningkat secara signifikan. Siswa tampak antusias dalam mengikuti kegiatan belajar, terutama ketika mengerjakan kuis online dan menonton video pembelajaran. Guru juga merasa terbantu dengan adanya modul ini karena dapat memperkaya metode penyampaian materi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Nurhadi (2021), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis modul interaktif dapat meningkatkan efisiensi waktu belajar dan pemahaman konsep siswa.

Penerapan modul interaktif berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Nilai rata-rata meningkat dari 64 (pre-test) menjadi 83 (post-test). Ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, tanggapan siswa juga sangat positif, di mana sebagian besar menyatakan modul ini memudahkan pemahaman materi dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Hasil ini mendukung teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna. Modul yang dikembangkan memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

1. Menarik dan interaktif dilengkapi dengan video, animasi, dan kuis interaktif.
2. Mudah diakses: format PDF interaktif yang dapat digunakan di berbagai perangkat.
3. Fleksibel dapat digunakan untuk pembelajaran daring dan luring.
4. Meningkatkan motivasi siswa lebih termotivasi belajar karena metode yang bervariasi.
5. Meningkatkan hasil belajar, terbukti dari peningkatan nilai dan keterlibatan siswa.

Berdasarkan kategori modul pembelajaran interaktif berhasil diterapkan dengan baik, masih terdapat beberapa kelemahan dan kendala akses internet, tidak semua siswa memiliki koneksi internet yang stabil di rumah. Kemampuan digital siswa sebagian siswa memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan penggunaan media interaktif. Keterbatasan perangkat beberapa siswa tidak memiliki perangkat pribadi untuk mengakses modul secara mandiri. Untuk mengatasi kendala tersebut, perlu disediakan alternatif seperti modul cetak atau penggunaan laboratorium komputer sekolah secara bergilir. Pengembangan dan penerapan modul pembelajaran interaktif memberikan implikasi positif bagi pembelajaran ekonomi di sekolah. Modul ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan belajar mandiri, berpikir kritis, dan literasi digital siswa.

Dari proses pengembangan hingga penerapan modul, dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran interaktif ini efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Simpang Tiga. Modul ini mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan partisipasi, serta berdampak nyata pada hasil belajar. Dengan dukungan yang memadai, pendekatan ini dapat menjadi bagian dari transformasi pembelajaran ekonomi di era digital.

Penerapan modul dilakukan dalam beberapa tahap, dimulai dengan pengenalan modul kepada siswa, penjelasan cara penggunaannya, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran secara terstruktur. Siswa diminta untuk membaca materi, menonton video pembelajaran yang tersedia dalam modul, dan menyelesaikan latihan soal berupa kuis online. Selain itu, siswa juga diminta mengisi refleksi pembelajaran untuk mengukur sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi. Dari observasi selama penerapan, terlihat bahwa siswa lebih antusias dan aktif mengikuti kegiatan. Mereka tidak hanya membaca materi, tetapi juga aktif menjawab kuis dan berdiskusi dengan teman-teman. Hal ini menunjukkan bahwa modul mendorong keterlibatan belajar yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa modul interaktif ini sangat membantu dalam memahami materi ekonomi yang sebelumnya dirasa sulit. Tampilan yang menarik, penggunaan media video, serta soal interaktif membuat siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar. Beberapa siswa juga menyatakan bahwa modul ini memungkinkan mereka belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Namun, ada beberapa kendala yang dihadapi, seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet, terutama saat mengakses kuis atau video. Guru pun memberikan tanggapan positif. Menurut guru Ekonomi yang terlibat dalam penerapan, modul ini sangat membantu dalam menyampaikan materi secara lebih efisien dan efektif. Guru juga merasa terbantu dalam proses evaluasi karena dapat memantau hasil belajar siswa secara langsung melalui kuis dan refleksi yang terintegrasi dalam modul. Dalam penerapannya, terdapat beberapa kendala, di antaranya keterbatasan perangkat digital bagi sebagian siswa. Akses internet yang tidak stabil, terutama saat mengakses video atau kuis. Kurangnya keterampilan digital awal pada beberapa siswa. Untuk mengatasi kendala tersebut, sekolah memberikan alternatif dalam bentuk modul cetak bagi siswa yang tidak memiliki perangkat, serta mendampingi siswa dalam memahami cara penggunaan modul digital. Guru juga memberikan waktu tambahan bagi siswa yang mengalami kesulitan teknis. Penerapan modul pembelajaran interaktif memberikan implikasi positif, di antaranya menjadi solusi pembelajaran yang adaptif dan fleksibel, mendorong pergeseran dari pembelajaran pasif ke aktif dan membuka peluang pengembangan model pembelajaran serupa untuk mata pelajaran lain.

4. Simpulan dan Saran

Seluruh proses pengembangan dan penerapan modul pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Simpang Tiga telah dilaksanakan melalui tahapan yang sistematis. Hasil yang diperoleh dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, hingga implementasi modul memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas media pembelajaran tersebut. Berdasarkan temuan dan pembahasan, maka disusunlah kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan modul pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Simpang Tiga dilakukan untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran. Hasil penerapan menunjukkan bahwa modul ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman materi, dan mendorong pembelajaran mandiri. Modul terbukti layak digunakan sebagai media ajar inovatif yang mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.
2. Penerapan modul pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Simpang Tiga terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa terhadap materi. Modul ini mempermudah proses pembelajaran, membuat siswa lebih mandiri, serta mendorong keterlibatan yang lebih tinggi melalui fitur-fitur interaktif seperti video, kuis, dan diskusi digital.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan modul pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Simpang Tiga, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk pengembangan dan pelaksanaan selanjutnya. Oleh karena itu, berikut disampaikan saran sebagai bahan pertimbangan untuk peningkatan kualitas pembelajaran:

1. Disarankan agar pengembangan modul pembelajaran interaktif terus dilanjutkan dan diperluas ke materi-materi lainnya, serta didukung oleh pelatihan bagi guru agar pemanfaatan modul dapat lebih optimal dan merata dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Untuk meningkatkan efektivitas penerapan modul pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Ekonomi, pihak sekolah disarankan untuk menyediakan dukungan infrastruktur digital yang memadai, seperti akses internet yang stabil dan perangkat pembelajaran yang memadai. Selain itu, guru perlu diberikan pelatihan berkelanjutan dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran, agar modul dapat digunakan secara optimal dan memberikan dampak maksimal terhadap proses dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, & Rahmah, Y. 2020. "Multimedia Interaktif Untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab". *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*. Vol. 8 No. 4, 1 Juni 2020, pp. 21-23.
- Aryawan, R., Sudatha, I. G. S., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri 1 Singaraja. *Pengembangan E-Modul Berbasis Proyek Untuk Memotivasi Belajar Siswa Sekolah Kejuruan*, 4(E-Modul Berbasis Proyek Yang Layak Dan Efektif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis.), 99–111.
- Amalida, L., & Halimah, L. (2023). Tantangan Pembelajaran Abad-21: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendas: Primary Educational Journal*, 4(1), 54–60. [Https://Doi.Org/10.29303/Pendas.V4i1.2082](https://doi.org/10.29303/Pendas.V4i1.2082)
- Apriati. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Menyimak Berbasis Multimedia Interaktif pada Pelajaran Tematik dengan Tema "Indahnya Kebersamaan" untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra*, <https://doi.org/10.30872/diglosia.v4i1.73>. Dan Pengajarannya
- Alperi, M. (2020). Peran Bahan Ajar Digital Sigil Dalam Mempersiapkan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknодик*, 99–110. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i1.479>.
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300. [Https://Doi.Org/10.33394/Jk.V6i2.2475](https://doi.org/10.33394/Jk.V6i2.2475)
- Cut Yusi Rahmita. 2017. Kompetensi Guru Dalam Pemanfaatan Informasi dan Teknologi (IT) Sebagai Media Dalam Proses Pembelajaran di SMK Negeri 3 Banda Aceh
- Doringin, F., Tarigan, N. M., & Prihanto, J. N. (2020). Eksistensi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Teknologi Industri Dan Rekayasa (Jtir)*, 1(1), 43–48. [Https://Doi.Org/10.53091/Jtir.V1i1.17](https://doi.org/10.53091/Jtir.V1i1.17)
- Kuncahyono, M. P. K. (2019). Pengembangan Softskill Teknologi Pembelajaran Melalui Pembuatan E-Modul Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(Meningkatkan Kompetensi Dan Digital Skill Guru Sekolah Dasar Muhammadiyah 5 Malang Sebagai Upaya Penerapan Digitalisasi Pembelajaran), 1–9.
- Fadlia Rohmah, Z. A., & Zulhidah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Materi Volume Bangun Ruang Sd/Mi. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1429–1437.
- Hupbing, N., Oglesby, D., Philpot, T., Yellamraju, V., Hall, R., & Flori, R. 2012. Interactive learning tools: Animating statics. In American Society for Engineering Education Annual Conference June, 1 (4): 159-270.

- Izzatunnisa. (2021). Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi dalam Proses Belajar dari Rumah. *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 7–14. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v9i2.811>.
- Laili, I. (2019). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 306–315.
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Di Sd Islam An-Nuriyah. Prosiding Seminar Nasional Penelitian Lppm Umj, 1–8. <Https://Jurnal.Umj.Ac.Id/Index.Php/Semnaslit/Article/View/8793>
- Sumarsono, A., & Sianturi, M. (2019). Peluang Media Interaktif Dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. <Https://Doi.Org/10.30734/Jpe.V6i2.353> Di Jurnal Pendidikan Edutama, 6(2), 101.
- Oktaviani, S., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Media Animation Game Geometry Smart Choice Untuk Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. 3(5), 2769–2775.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <Https://Doi.Org/10.33650/Edureligia.V2i2.459>
- Santika, I. W. E. (2020). Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8–19.
- Savitri. (2022). Peran Strategi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 13(2), 505. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.54825>.
- Widiana, F. H., & Rosy, B. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *Edukatif*: <Https://Doi.Org/10.31004/Edukatif.V3i6.1265>
- Wasiyah., Mariati,. Fitriana, Yeni., Et Al. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru Di Kelas. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 205–212. <Http://Www.Jurnaledukasia.Org/Index.Php/Edukasia/Article/View/227>
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur: Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jkpd (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2), 123–131. <Https://Doi.Org/10.26618/Jkpd.V7i2.7702>
- Yulaika, N. F., Harti, H., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jpeka: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67–76. <Https://Doi.Org/10.26740/Jpeka.V4n1.P67-76>
- Rahma, S. N., & Saputra, E. (2023). Pengembangan Media Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan sosial *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, 3(2), 167–175. <Https://Doi.Org/10.32665/Jurmia.V3i2.1828>
- Sanjaya, rencanaan Wina. dan 2010. Desain Pe Sistem Pembelajaran. Jakarta: Prenada Media Group.

Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 91–100.