

**MODUL AJAR  
MICROTEACHING**

**Dosen Pengampu:**

1. Dr. Pujiati, M.Pd.
2. Meyta Pritandhari, S.Pd., M.Pd.



**Disusun Oleh :**

Dela Zulia Pratiwi

2213031079

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2025**

**MODUL AJAR EKONOMI SMA**

No	Komponen	Deskripsi/keterangan
<b>1.</b>	<b>Informasi Umum Perangkat Ajar</b>	
	Nama Penyusun	Dela Zulia Pratiwi
	Nama Institusi	SMA Tunas Bangsa
	Tahun Penyusunan Modul Ajar	2025
	Jenjang Sekolah	SMA
	Fase/Kelas	XI IPS/Ganjil
	Alokasi Waktu	1x30 Menit
<b>2.</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>	
	Fase Capaian Pembelajaran (CP)	Pada akhir fase E, siswa mampu memahami konsep manajemen badan usaha mulai dari pengertian manajemen, mampu mengidentifikasi fungsi-fungsi manajemen, menguraikan bidang-bidang manajemen, serta mengklasifikasi tingkatan manajemen dalam badan usaha.
	Elemen/Domain CP	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu menjelaskan pengertian manajemen.</li> <li>2. Siswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan fungsi–fungsi manajemen.</li> <li>3. Siswa mampu menjelaskan bidang–bidang manajemen dalam badan usaha.</li> <li>4. Siswa mampu mengklasifikasikan tingkatan manajemen dalam badan usaha.</li> </ol>

	Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Aspek Pengetahuan<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa Siswa mampu menjelaskan pengertian manajemen.</li><li>• Siswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan fungsi–fungsi manajemen.</li><li>• Siswa mampu menguraikan bidang–bidang manajemen dalam badan usaha.</li><li>• Siswa mampu mengklasifikasikan tingkatan manajemen serta peran masing-masing tingkat manajer dalam organisasi.</li></ul></li><li>2. Aspek keterampilan<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa mampu mengidentifikasi permasalahan penurunan penjualan melalui diskusi kelas dalam bentuk simulasi rapat perusahaan (role playing).</li><li>• Siswa mampu mengklasifikasikan fungsi dan peran setiap bidang manajemen (produksi, pemasaran, keuangan, HRD, dan supervisi) serta merumuskan solusi peningkatan penjualan melalui kolaborasi proyek kelompok.</li><li>• Siswa mampu memaparkan hasil pembahasan dan keputusan rapat dalam bentuk presentasi lisan melalui pementasan role playing dengan jelas dan komunikatif.</li></ul></li></ol>
--	---------------------	---

		<p><b>3. Aspek sikap</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa memperlihatkan sikap kolaboratif dan bertanggung jawab dalam kegiatan diskusi serta penyusunan hasil kerja kelompok.</li> <li>• Siswa memperlihatkan tingkat kepercayaan diri yang baik dalam memberikan jawaban atas pertanyaan melalui kegiatan interaktif maupun pada saat menyampaikan presentasi di depan kelas.</li> <li>• Siswa memiliki kepedulian terhadap permasalahan yang terjadi dalam pengelolaan badan usaha serta berkomitmen mencari solusi bersama melalui kerja sama dalam simulasi rapat perusahaan (role playing).</li> </ul>
	<i>Essential Question (s)</i> / Pertanyaan Pemantik	<p>“Setelah kalian menonton video barusan, coba pikirkan baik-baik... Menurut kalian, apa pesan penting yang ingin disampaikan dalam video tersebut, dan mengapa pesan itu penting untuk kita pelajari sekarang sebagai generasi muda?”</p>
	Lingkungan Belajar	Di dalam ruangan kelas
<b>3.</b>	<b>Alur Tujuan Pembelajaran</b>	

Profil Pelajar Pancasila	<p><b>1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa menunjukkan ketakwaan kepada Tuhan YME dengan menerapkan nilai kejujuran, tanggung jawab, dan keadilan dalam memahami serta menerapkan prinsip-prinsip manajemen badan usaha sebagai dasar pengambilan keputusan yang bermanfaat bagi perusahaan dan masyarakat.</li></ul> <p><b>2. Berkebinekaan Global</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa Siswa mampu melihat isu penurunan penjualan dan tantangan manajemen sebagai persoalan yang juga terjadi di berbagai negara, serta belajar menghargai perbedaan strategi manajemen dan budaya kerja dalam lingkungan bisnis global.</li></ul> <p><b>3. Bergotong Royong</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa mampu bekerja sama dalam kelompok melalui kegiatan role playing rapat koordinasi perusahaan untuk mengidentifikasi permasalahan dan merumuskan solusi peningkatan kinerja perusahaan dengan menghargai pendapat dan peran setiap anggota tim.</li></ul>
--------------------------	--

		<p><b>4. Mandiri</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa menunjukkan sikap mandiri dengan menganalisis masalah penurunan penjualan dan mengusulkan strategi pemecahan berbasis fungsi manajemen, serta mengambil keputusan sederhana secara bertanggung jawab berdasarkan informasi yang diperoleh saat simulasi rapat perusahaan.</li></ul> <p><b>5. Bernalar Kritis</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa mampu menganalisis penyebab terjadinya penurunan penjualan berdasarkan data dan fakta yang disajikan, serta menghubungkannya dengan aspek fungsi manajemen, bidang manajemen, dan tingkatan manajemen dalam badan usaha.</li></ul> <p><b>6. Kreatif</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa mampu mengemukakan ide-ide kreatif dan inovatif dalam menyusun strategi peningkatan penjualan, pengembangan produk, perbaikan layanan, serta pemanfaatan teknologi dan pemasaran digital dalam kegiatan <i>Role play</i>.</li></ul>
4.	Materi Ajar, Alat, dan Bahan	

	Materi atau Sumber Pembelajaran Utama	<b>Materi</b> <b>Sumber Pembelajaran Utama</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buku Cetak Ekonomi SMA Kelas XII  <a href="https://share.google/EUTX2jxniX8ttFC0C">https://share.google/EUTX2jxniX8ttFC0C</a></li> <li>2. Power Point</li> <li>3. Jurnal Ilmiah terkait Manajemen Badan Usaha  <a href="https://jurnalsentral.com/index.php/jdss/article/view/129?utm_source=chatgpt.com">https://jurnalsentral.com/index.php/jdss/article/view/129?utm_source=chatgpt.com</a></li> <li>4. Youtube  <a href="https://youtu.be/ygeq6iqYPBE?si=rvlcM2VwzurGnZq3">https://youtu.be/ygeq6iqYPBE?si=rvlcM2VwzurGnZq3</a></li> </ol>
	Fasilitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laptop</li> <li>• Smart TV</li> <li>• Papan Tulis &amp; Spidol</li> <li>• Buku Cetak Ekonomi</li> <li>• Handphone</li> </ul>
<b>5.</b>	<b>Model Pembelajaran</b>	
	Model Pembelajaran	<i>Role Play (Bermain Peran)</i>
<b>6.</b>	<b>Urutan Kegiatan Pembelajaran</b>	
	Pendahuluan : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan memberikan salam pembuka dan mengajak seluruh siswa berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas sebagai bentuk pembiasaan sikap religius dan disiplin.</li> <li>2. Guru melakukan presensi untuk memastikan kehadiran siswa, sekaligus memberikan motivasi dan semangat belajar agar siswa siap mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias.</li> <li>3. Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi sebelumnya dengan pengalaman atau pengetahuan yang sudah dimiliki siswa, sehingga membantu</li> </ol>	

siswa fokus dan memahami relevansi pembelajaran hari ini.

4. Guru mengajukan pertanyaan pemantik atau permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa untuk membangkitkan rasa ingin tahu dan mengarahkan perhatian mereka pada topik yang akan dipelajari.
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas dan runtut, serta menjelaskan model pembelajaran yang akan digunakan, yaitu *Role Play*
6. Guru memberikan gambaran umum mengenai manfaat materi yang akan dipelajari dalam kehidupan nyata, sehingga siswa termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses penemuan pengetahuan.

Inti:

**(Stimulasi)**

1. Guru memberikan stimulus dengan menampilkan video pembelajaran tentang manajemen badan usaha.
2. Guru dan siswa melakukan diskusi hasil menonton video yang telah diberikan, dengan memberikan pertanyaan “Setelah kalian menonton video barusan, coba pikirkan baik-baik... Menurut kalian, apa pesan penting yang ingin disampaikan dalam video tersebut, dan mengapa pesan itu penting untuk kita pelajari sekarang sebagai generasi muda?”

**(Ceramah)**

1. Guru menampilkan sebuah PPT terkait materi Manajemen Badan Usaha
2. Siswa diminta untuk mendengarkan dan memperhatikan penyampaian materi dari guru.
3. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa mengenai materi yang sudah dipaparkan.
4. Guru memberikan ice breaking untuk membangkitkan semangat siswa kembali.
5. Guru melakukan evaluasi pemahaman siswa secara individu melalui permainan interaktif di website *Educaplayl* yang berisi pertanyaan tentang manajemen badan usaha. Siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar akan memperoleh nilai tambahan sebagai bentuk apresiasi.

**Problem Statement (Identifikasi Masalah)**

6. Guru memberikan permasalahan berupa penurunan penjualan perusahaan dalam bentuk simulasi rapat perusahaan (role playing). Siswa dibagi menjadi



	<p>kelompok yang berperan sebagai jajaran manajemen (CEO, General Manager, Manajer Produksi, Manajer Pemasaran, Manajer Keuangan, Manajer HRD, Supervisor Produksi, Supervisor Pemasaran, dan Supervisor Gudang). Setiap siswa harus menganalisis penyebab penurunan penjualan dan menyusun solusi berdasarkan fungsi manajemen (Planning, Organizing, Actuating, Controlling)</p> <p>7. Siswa mengamati dan menganalisis data serta informasi selama role playing, seperti laporan masalah dari setiap divisi (produksi, pemasaran, keuangan, HRD, dan supervisi), kondisi perusahaan, serta peluang solusi yang dapat dilakukan. Siswa kemudian menilai keterkaitan antar divisi dan efektivitas solusi dalam meningkatkan penjualan perusahaan.</p> <p>8. Siswa diajak merumuskan pertanyaan pemantik untuk memperdalam analisis, misalnya:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Apa faktor utama penyebab penurunan penjualan berdasarkan sudut pandang setiap divisi manajemen?</li><li>• Bagaimana fungsi manajemen (POAC) dapat diterapkan untuk menyelesaikan permasalahan penjualan perusahaan?</li><li>• Strategi apa yang paling realistis dan efektif untuk meningkatkan penjualan perusahaan dalam waktu dekat?</li><li>• Bagaimana pembagian tugas dan koordinasi antar divisi dapat mempercepat keberhasilan strategi perusahaan?</li><li>• Bagaimana cara mengevaluasi hasil pelaksanaan strategi agar perusahaan dapat berkembang secara berkelanjutan?</li></ul> <p><b>Data Collection (Pengumpulan Data)</b></p> <p>9. Siswa dibagi menjadi 1 kelompok:</p> <p>10. Siswa dibagi menjadi kelompok yang berperan sebagai jajaran manajemen (CEO, General Manager, Manajer Produksi, Manajer Pemasaran, Manajer Keuangan, Manajer HRD, Supervisor Produksi, Supervisor Pemasaran, dan Supervisor Gudang). Setiap siswa harus menganalisis penyebab penurunan penjualan dan menyusun solusi berdasarkan fungsi manajemen (Planning, Organizing, Actuating, Controlling).</p> <p><b>Penyelesaian Masalah</b></p> <p>11. Setiap kelompok menganalisis, berdiskusi masing-masing peran yang telah ditentukan untuk membuat <i>role playing</i> yang diberikan oleh guru.</p>
--	---

	<p>12. Guru membimbing siswa dalam menyusun hasil diskusi role playing secara sistematis agar dapat disajikan dengan jelas dan logis.</p> <p><b>Verification (Pembuktian)</b></p> <p>13. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas.</p> <p><b>Generalization (Menarik Kesimpulan)</b></p> <p>14. Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan tentang solusi dari pemecahan kasus yang didapat dari materi manajemen badan usaha.</p> <p>Penutup:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melaksanakan evaluasi pembelajaran untuk menilai tingkat pencapaian pengetahuan siswa melalui pemberian soal pada <i>googleform</i>.</li> <li>2. Guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung.</li> <li>3. Guru memberikan umpan balik kepada siswa terkait pemahaman materi yang telah dipelajari.</li> <li>4. Guru menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.</li> <li>5. Guru memberikan apresiasi serta saran positif yang berkaitan dengan materi pelajaran dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>6. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyampaikan salam penutup.</li> </ol>	
<b>7.</b>	<b>Assesment</b>	
	Target Penilaian	Individu dan Kelompok
	Jenis asesmen	Formatif dan Submatif
	<b>Kriteria Pengukuran Ketercapaian Tujuan Pembelajaran dan Asesmen Formatif</b>	
	Penilaian kompetensi dan pengetahuan	<p>Penilaian Kompetensi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan siswa dalam menganalisis data dan informasi mengenai permasalahan penurunan penjualan dalam sebuah perusahaan sebagai dasar pelaksanaan role play</li> </ul>

	<p>rapat koordinasi.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Keterampilan siswa dalam mengklasifikasikan peran dan tanggung jawab setiap posisi manajemen dalam badan usaha (CEO, General Manager, Manajer Produksi, Manajer Pemasaran, Manajer Keuangan, Manajer HRD, Supervisor Produksi, Supervisor Pemasaran, dan Notulen).</li><li>• Kemampuan siswa mengaitkan strategi penyelesaian masalah perusahaan dengan peran masing-masing bagian manajemen serta mengevaluasi efektivitas keputusan yang diambil melalui simulasi role play.</li><li>• Kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam merumuskan solusi peningkatan kinerja perusahaan berdasarkan sudut pandang bidang manajemen yang diwakili selama <i>role play</i>.</li><li>• Keterampilan menyajikan hasil analisis dan keputusan rapat secara runtut, jelas, logis, komunikatif, dan sesuai dengan etika komunikasi bisnis dalam kegiatan <i>role play</i>.</li></ul> <p>Penilaian Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ketepatan siswa dalam menjawab permainan interaktif <i>Educaplayl</i> mengenai pengenalan struktur</li></ul>
--	---

		<p>organisasi dan peran manajemen dalam badan usaha.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemahaman siswa dalam menjelaskan definisi manajemen dan alasan mengapa manajemen menjadi komponen utama dalam mengelola dan meningkatkan kinerja perusahaan.</li> <li>• Kemampuan siswa menghubungkan fungsi dan bidang manajemen (produksi, pemasaran, keuangan, dan SDM) dengan contoh situasi nyata dalam dunia usaha, khususnya kasus penurunan penjualan yang disimulasikan dalam <i>role play</i>.</li> <li>• Kecermatan siswa dalam menguraikan alur proses pengambilan keputusan manajemen, dari mengidentifikasi masalah perusahaan hingga merumuskan strategi konkret melalui kegiatan rapat koordinasi <i>role play</i>.</li> </ul>
	Cara melakukan asesmen	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Asesmen formatif dilakukan melalui kuis singkat menggunakan media permainan interaktif dengan <i>Educaplayl</i> untuk mengevaluasi pemahaman siswa selama kegiatan pembelajaran.</li> <li>➤ Asesmen sumatif dilakukan di akhir pembelajaran dengan memberikan tugas presentasi <i>role play</i> rapat koordinasi perusahaan untuk menilai kemampuan siswa dalam menganalisis dan menyajikan solusi terhadap permasalahan manajemen badan</li> </ul>

		usaha, serta mengerjakan Google Form yang telah disediakan untuk mengukur pemahaman konsep manajemen secara individu.
	Kriteria Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Penilaian terhadap partisipasi siswa dalam mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban.</li> <li>➤ Penilaian terhadap keterlibatan siswa selama diskusi kelompok.</li> </ul>
<b>8.</b>	<b>Refleksi Guru dan siswa</b>	
	Refleksi Guru	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah pertanyaan pemantik dan video yang ditampilkan di awal sudah efektif dalam menarik perhatian siswa terhadap materi manajemen badan usaha?</li> <li>2. Apakah penerapan model pembelajaran <i>Role Play</i> membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam memahami materi pengangguran?</li> <li>3. Apakah seluruh siswa berpartisipasi dalam diskusi kelompok, atau masih terdapat siswa yang bersikap pasif?</li> <li>4. Apakah kuis melalui permainan <i>wordwall</i> sebagai asesmen formatif sudah tepat untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi pengangguran?</li> <li>5. Bagian mana dari proses pembelajaran mengenai materi Manajemen Badan Usaha yang berjalan lancar, dan bagian mana yang perlu diperbaiki untuk pertemuan berikutnya?</li> <li>6. Apakah tujuan pembelajaran, baik dari segi pengetahuan, sikap, maupun</li> </ol>

		<p>keterampilan terkait materi Manajemen Badan Usaha, telah tercapai sesuai harapan?</p> <p>7. Bagaimana tanggapan siswa terhadap materi Manajemen Badan Usaha dan apakah mereka mampu mengaitkannya dengan kondisi berorganisasi dan kehidupan sehari-hari?</p>
	Refleksi Siswa	<p>1. Apa hal baru yang kamu pelajari hari ini mengenai Manajemen Badan Usaha?</p> <p>2. Bagian mana dari pembelajaran yang menurutmu paling menarik atau menyenangkan (video, diskusi, permainan interaktif, atau presentasi)? Mengapa?</p> <p>3. Kesulitan apa yang kamu rasakan saat mengikuti kegiatan pembelajaran mengenai Materi Manajemen Badan Usaha?</p> <p>4. Bagaimana perasaanmu saat bekerja sama dalam kelompok? Apakah semua anggota sudah berkontribusi dengan baik?</p> <p>5. Menurutmu, apa manfaat memahami Materi Manajemen Badan Usaha bagi kehidupan sehari-hari dan masa depanmu?</p> <p>6. Materi mana yang masih membingungkan bagimu dan ingin kamu tanyakan lebih lanjut terkait Materi Manajemen Badan Usaha?</p>

		7. Jika kamu diminta memberi saran, apa yang perlu diperbaiki dari cara guru mengajar agar Materi Manajemen Badan Usaha lebih efektif dan menyenangkan?
<b>9.</b>	<b>Daftar Pustaka</b>	
	Daftar Pustaka	<p>Fitriani, Yeni &amp; Nurjanah Aisyah. (2022). <i>Ekonomi untuk SMA Kelas XI</i>. Jakarta Selatan: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.</p> <p>Kurniasi, Gunawan. "Strategi Manajemen dalam Meningkatkan Efektivitas dan Efisiensi Organisasi." <i>Jurnal Dinamika Sosial dan Sains</i>, vol. 2, no. 2, 2025, pp. 1–12, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Terbuka.</p>
<b>10.</b>	<b>Pengayaan dan Remedial</b>	
	Pengayaan	Menjawab pertanyaan tambahan mengenai upaya siswa sebagai calon manajer muda dalam meningkatkan kinerja badan usaha melalui kontribusi peran masing-masing bidang manajemen. Selain itu, siswa juga menjawab pertanyaan tambahan mengenai dampak dari pengelolaan manajemen yang tidak efektif terhadap keberlangsungan perusahaan dan perekonomian.

	Remedial	<p>Kegiatan untuk memperbaiki pemahaman siswa yang belum mencapai kompetensi:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mengulang penjelasan inti mengenai pengertian manajemen, fungsi, bidang, dan tingkatan manajemen dengan bahasa sederhana serta memberikan contoh konkret penerapannya dalam badan usaha.</li><li>• Memberikan latihan soal tambahan berupa pilihan ganda atau pertanyaan singkat terkait peran masing-masing bagian manajemen (misalnya, tugas manajer pemasaran, manajer produksi, manajer keuangan, dan HRD) serta hubungan antara fungsi manajemen dan permasalahan perusahaan.</li><li>• Melakukan diskusi kelompok terarah untuk membahas kembali strategi penyelesaian masalah penurunan penjualan dan pembagian peran manajemen dalam rapat koordinasi perusahaan (<i>role play</i>) dengan bimbingan guru.</li><li>• Melaksanakan pendampingan individu (tanya jawab langsung) bagi siswa yang masih mengalami kesulitan agar mampu memahami hubungan antara permasalahan manajerial tertentu dengan solusi yang paling relevan dan dapat diterapkan dalam <i>role play</i>.</li></ul>
--	----------	--



Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

**Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.**

**NIP 97708082006042001**

**Dela Zulia Pratiwi**

**2313031079**