

BAHAN AJAR BERBASIS CERITA UNTUK MENANAMKAN LITERASI EKONOMI PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Bayu Permata¹, Hari Wahyono², Cipto Wardoyo²

¹Pendidikan Ekonomi-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

²Pendidikan Ekonomi-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 16-12-2016

Disetujui: 20-3-2017

Kata kunci:

learning material;

quantum learning;

picture story based learning

material;

economic literacy;

bahan ajar;

quantum learning;

bahan ajar cerita berbasis gambar;

literasi ekonomi

ABSTRAK

Abstract: This research aims at developing economic literacy learning materials. This development research employed Design Based Research (DBR) which have particular characteristics. It aims at developing product based on the necessity and collaborate with development result user (practitioners). Descriptive quantitative analysis was used to analyze the data regarding material validation score. The analysis was conducted to determine whether the learning material developed fulfills the criteria of validity. The validity was obtained from expertise validator. Validity data were analyzed using descriptive quantitative. The result of trials analysis obtained 80.25%. It indicates that picture based learning materials developed is appropriate. In addition, the learning material could improve the learning motivation of the students. It was showed by the result students' response which obtained 78.91% (categorized as good). Supplementary, picture story based learning materials could improve students understanding on economic literacy. It indicated by the result of students' response which obtained 75.35% and categorized as good.

Abstrak: Pengembangan bahan ajar pada mata pelajaran IPS tentang literasi ekonomi, peneliti menggunakan pendekatan Design Based Research (DBR) yang memiliki ciri khusus, yaitu sebuah model penelitian pengembangan produk berdasarkan kebutuhan dan berkolaborasi dengan pengguna hasil pengembangan (praktisi). Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa skor dari hasil lembar validasi materi. Analisis dilakukan untuk menilai apakah bahan ajar beserta instrumen penilaian yang telah disusun memenuhi kriteria kevalidan. Validitas diperoleh dari validator ahli. Data kevalidan bahan ajar akan dianalisis dengan deskriptif kuantitatif. Hasil analisis uji coba lapangan memiliki tingkat kevalidan sebesar 80,25%. Hal ini berarti produk bahan ajar berbasis bergambar pada uji coba lapangan masuk kategori layak digunakan. bahwa bahan ajar cerita bergambar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan tingkat persentase angket respon siswa mencapai 78,91% yang termasuk dalam kategori baik. Selanjutnya, bahan ajar bercerita bergambar dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar tentang literasi ekonomi. Hal ini dibuktikan dengan tingkat persentase angket respon siswa mencapai 75,35% yang termasuk dalam kategori baik.

Alamat Korespondensi:

Bayu Permata

Pendidikan Ekonomi

Pascasarjana Universitas Negeri Malang

Jalan Semarang 5 Malang

E-mail: permatabayu01@gmail.com

Pentingnya materi literasi ekonomi diberikan pada anak usia dini dikarenakan dalam kehidupan sehari-hari sebagian aktivitas yang dilakukan seseorang hampir tidak lepas dari ilmu ekonomi. Hal tersebut dikarenakan manusia dihadapkan pada berbagai kebutuhan yang selalu bertambah dan berubah serta harus dipenuhi, tetapi dihadapkan pada permasalahan alat pemenuh kebutuhan yang terbatas sehingga manusia dihadapkan pada pengambilan keputusan dan penentuan pemilihan untuk pemenuhan kebutuhan. Oleh karena itu, dalam penentuan pengambilan keputusan yang terkait dengan pemenuhan kebutuhan diperlukan pengetahuan ekonomi atau literasi ekonomi yang dapat diperoleh melalui pendidikan ekonomi dalam keluarga maupun di sekolah agar keputusan yang ditetapkan rasional, efisien, dan mempunyai nilai manfaat.

Literasi ekonomi merupakan informasi memainkan peranan penting untuk membuat pertimbangan yang cerdas guna memuaskan kebutuhannya. Selain itu, untuk mengolah informasi yang banyak dan cepat dibutuhkan pemahaman terkait dasar-dasar pembuatan keputusan ekonomi yang cerdas. Keputusan ekonomi yang cerdas terindikasi dari kemampuan meracik sumber daya yang dimiliki untuk menciptakan benefit. Untuk penciptaan nilai yang terkristalkan dalam perilaku dibutuhkan literasi ekonomi karena pada prinsipnya literasi ekonomi merupakan alat yang berguna untuk mengubah perilaku dari tidak cerdas menjadi cerdas. Sebagaimana memanfaatkan pendapatan untuk menabung, dan tahu bentuk bank, pasar modern, pasar tradisional dan lain sebagainya untuk memenuhi kebutuhan hidup.

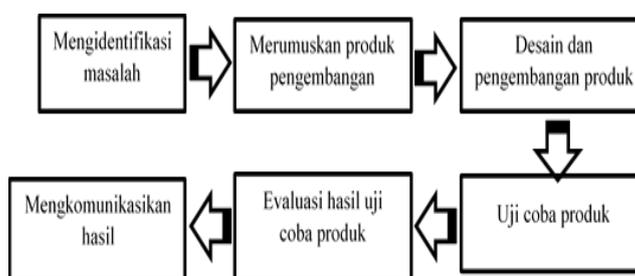
Membuat keputusan ekonomi yang cerdas adalah suatu pilihan dan pilihan ini memerlukan upaya. Selain upaya maka individu juga perlu memahami syarat-syarat yang tepat guna membuat keputusan ekonomi sehari-hari. Terkait upaya dan persyaratan tersebut maka literasi ekonomi menjadi suatu pilihan yang sebaiknya dimiliki oleh siswa sekolah dasar. Hanya saja pada kenyataannya tidak semua siswa memiliki literasi ekonomi yang memadai guna membuat keputusan yang cerdas. Akibat dari pemahaman literasi ekonomi yang tidak memadai akan tampak dari bagaimana siswa mengalami kesalahan ketika membuat keputusan pembelanjaan dan lain-lainnya. Dalam kegiatan pembelajaran artinya diperlukan penggunaan buku bahan ajar dalam penyampaian pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam menunjang proses kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien. Salah satu caranya, melalui penggunaan bahan ajar sebagai pembelajaran yang berisi tentang materi konsep dasar literasi ekonomi, konsep yang akan diranacang sesuai kurikulum 2013 dengan kemampuan siswa agar siswa tidak bigung dalam mengenal literasi ekonomi.

Hendaknya guru memberikan pemahaman tentang literasi ekonomi pada anak didik tingkat SD haruslah diberikan secara tematik. Selain secara tematik, materi disampaikan secara mendalam dengan cara yang santai dan menyenangkan. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat memahami materi secara mendasar terkait literasi ekonomi. Wena (2010) menjelaskan bahwa memang hendaknya pembelajaran dilakukan secara menyenangkan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Menurut teori perkembangan psikologi yang dikemukakan oleh Piaget, karakteristik pada anak usia dini berada pada tahap pra operasional. Artinya, peserta didik masih harus diberikan pemahaman-pemahaman mendasar dan mendalam. Oleh karena itu, perlu kiranya guru mengembangkan bahan ajar inovatif yang mampu mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini, sebagai berikut. *Pertama*, untuk menghasilkan bahan ajar yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dalam memahami literasi ekonomi. *Kedua*, untuk mengetahui kualitas pengembangan bahan ajar literasi ekonomi pada siswa sekolah dasar kelas V. *Ketiga*, untuk mengetahui efektivitas penggunaan bahan ajar literasi ekonomi pada siswa SD kelas V.

METODE

Dalam mengembangkan bahan ajar pada mata pelajaran IPS tentang literasi ekonomi, peneliti menggunakan pendekatan *Design Based Research* (DBR) yang memiliki ciri khusus, yaitu sebuah model penelitian pengembangan produk berdasarkan kebutuhan dan berkolaborasi dengan pengguna hasil pengembangan (praktisi).



Model *Design Based Research* dalam pengembangan ini peneliti mengadopsi dari model enam fase yang dikembangkan Peffers et al (2007), seperti dikutip dalam Elly & Levy (2010:11). Berikut ini adalah penjabaran dari enam fase tersebut:

Fase pertama: mengidentifikasi masalah. Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan pembelajaran ips tentang literasi ekonomi dari standar isi yang digunakan untuk acuan pengembangan bahan ajar ips tentang literasi ekonomi serta pengembangan asesmen kebutuhan guru dan siswa sehingga peneliti dapat mengidentifikasi masalah secara objektif.

Fase kedua: merumuskan produk pengembangan. Tujuan tahap ini adalah menyiapkan bahan ajar tentang literasi ekonomi yang mudah dipahami siswa sekolah dasar. Fase ketiga: desain dan pengembangan produk. Tujuan tahap ini adalah menghasilkan pengembangan bahan ajar yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar. Tahap ini meliputi: (a) validasi bahan ajar oleh para pakar diikuti dengan revisi, (b) bahan ajar yaitu buku ajar yang berbasis cerita bergambar, dan (c) uji coba terbatas dengan siswa yang sesungguhnya. Hasil tahap (b) dan (c) digunakan sebagai dasar revisi. Langkah berikutnya adalah uji coba lebih lanjut dengan siswa yang sesuai dengan kelas sesungguhnya.

Fase keempat: uji coba produk. Pada tahap ini merupakan tahap penggunaan bahan ajar berbasis cerita bergambar. Fase kelima: evaluasi hasil uji coba produk. Pada tahap ini peneliti menganalisis tanggapan atau respon peserta didik yang telah menerapkan pembelajaran ips tentang literasi ekonomi dengan menggunakan bahan ajar berbasis cerita bergambar, sehingga peneliti dapat mengetahui layak tidaknya produk.

Fase keenam: mengomunikasikan hasil. Pada tahap akhir peneliti menyusun laporan akhir secara detail dan sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah untuk kemudian dipublikasikan baik dalam bentuk jurnal ataupun artikel. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan observasi, untuk menganalisis data tersebut dilakukan dengan cara sebagai berikut. *Pertama*, menganalisis gap antara harapan dan kenyataan sebagai bahan menyusun pengembangan bahan ajar bersama antara peneliti dengan tim kolaborasi (ahli materi dan ahli bidang pendidikan serta praktisi). *Kedua*, mengukur ketepatan bahan ajar yang berdasarkan respon subjek uji coba. *Ketiga*, merevisi dari hasil uji coba dan hasil diskusi bersama dengan informan sebagai penyempurnaan akhir produk.

Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa skor/angka-angka dari hasil lembar validasi Materi. Analisis dilakukan untuk menilai apakah bahan ajar beserta instrumen penilaian yang telah disusun memenuhi kriteria kevalidan. Validitas diperoleh dari validator ahli. Data kevalidan bahan ajar akan dianalisis dengan deskriptif persentase, dengan rumus (Akbar dan Sriwijaya, 2011:208).

$$V = \frac{T SEV}{S-max} \times 100\%$$

Keterangan:

V : Validitas

T SEV : total skor empirik validator

S-max : skor maksimal yang diharapkan

Selanjutnya, diberikan penafsiran dan pengambilan keputusan tentang kualitas produk pengembangan dengan menggunakan kriteria validitas di bawah ini:

Tabel 1. Konversi tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

Kriteria	Tingkat Validitas
75,01%—100%	Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi)
50,01%—75,00%	Cukup valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
25,01%—50,00%	Tidak valid (tidak dapat digunakan)
00,00%—25,00%	Sangat tidak valid (terlarang digunakan)

Sumber: Akbar dan Sriwijana (2011)

Pada penelitian pengembangan ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi tentang pembelajaran konsep dasar literasi ekonomi di SDN 3 Kendit Kabupaten Situbondo.

Tabel 2. Aspek yang Dinilai, Instrumen Data yang Diamati, dan Responden

⊕ **Tabel 3.2 Aspek yang Dinilai, Instrumen Data yang Diamati dan Responden**

Tujuan	Aspek yang dinilai	Instrumen	Data yang diamati	Responden	
Kelayakan produk pengembangan bahan ajar berbasis cerita	Validitas produk	Lembar validasi	Kevalidan bahan ajar untuk siswa dan panduan guru	• Ahli materi/isi • Ahli bahan media	
	Kemenarikan	Angket	Respon siswa	Siswa	
	Keefektivan produk	Lebar penilaian	Hasil belajar siswa	Siswa	
		Lembar observasi	Aktivitas belajar siswa	Observer (guru)	
Keterterapan	Angket	Respon siswa Respon guru	Guru dan siswa		

Sumber: Data Olahan Peneliti (2016) □

Data kemenarikan diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa dalam menggunakan buku panduan. Untuk mengolah data kemenarikan dari angket yang diberikan kepada siswa, digunakan rumus yang dimodifikasi dari Hobri (2010:56).

$$M = \frac{\sum A}{n}$$

Keterangan

M : Kemenarikan dari siswa

$\sum A$: Jumlah nilai untuk semua indikator

n : Banyaknya indikator

Setelah diperoleh skor kemenarikan oleh siswa, selanjutnya dilakukan pengambilan rata-rata untuk menentukan kemenarikan secara umum dengan menggunakan rumus yang telah dimodifikasi dari Arikunto (2006:272) sebagai berikut.

$$\overline{XM} = \frac{\sum M_s}{\sum X_m} \times 100\%$$

Keterangan

\overline{XM} : Rata-rata kemenarikan yang diperoleh dari siswa

$\sum M_s$: Jumlah kemenarikan siswa satu kelas

$\sum X_m$: Jumlah skor ideal kemenarikan siswa satu kelas

100%: Konstanta

Setelah diperoleh persentase kemenarikannya, kemudian diterapkan kriterianya sebagai interpretasi data. Interpretasi merupakan penafsiran terhadap hasil analisis data responden. Adapun kriteria kemenarikan yang digunakan sebagai pedoman interpretasi terdapat pada Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Kemenarikan Produk Pengembangan

No.	Skor Kemenarikan	Tingkat Kemenarikan
1.	86%—100%	Sangat menarik, tidak perlu revisi
2.	70%—85%	Cukup menarik, tidak perlu revisi
3.	60%—69%	Kurang menarik, perlu revisi kecil
4.	0%—59%	Tidak menarik, revisi total

(Sumber: diadaptasi dari Akbar&Sriwiyana dengan modifikasi, 2011:147)

Data keefektifan diperoleh dari hasil belajar siswa dan lembar tugas siswa. Untuk mengolah data keefektifan dari tes yang diberikan kepada siswa, digunakan rumus yang diadaptasi dari Arikunto (2012:299) berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan

\bar{X} : Skor rata-rata

$\sum x$: Jumlah keseluruhan skor siswa

$\sum N$: Jumlah siswa

Berdasarkan pengolahan data keefektifan, data selanjutnya diinterpretasikan tingkat keefektifannya. Buku panduan dikatakan efektif jika rata-rata hasil belajar siswa mencapai ≥ 70 (KKM). Jika rata-rata hasil belajar siswa kurang dari 70, maka buku panduan dikatakan tidak efektif. Artinya, jika rata-rata hasil belajar siswa mencapai ≥ 70 , buku panduan yang dikembangkan dapat dikatakan memiliki peran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa dan dapat diimplementasikan. Sebaliknya, jika rata-rata kurang dari 70, buku panduan belum berperan dalam meningkatkan keterampilan membaca dan harus direvisi. Adapun kriteria keefektifan yang digunakan sebagai pedoman interpretasi terdapat pada tabel 4.

Tabel 4. Kriteria Keefektifan Pengembangan Produk

No.	Skor Keefektifan	Tingkat Validitas
1.	85—100	Sangat efektif, tidak perlu revisi
2.	70—84	Efektif, tidak perlu revisi
3.	50—69	Kurang efektif, perlu revisi
4.	0—49	Tidak efektif, revisi total

(Sumber: Yamasari, 2010:12)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian Data Dan Uji Coba

Uji coba produk dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan di kelas V SDN 3 Kendit Kabupaten situbondo yang terdiri dari 27 siswa. Pertemuan pertama dilakukan pada Senin, 14 November 2016 jam kesatu 07.00 WIB yang diikuti oleh siswa kelas V yang berjumlah 27 siswa, pertemuan kedua dilakukan pada hari Senin, 21 November 2016 jam kesatu 07.00 WIB yang diikuti oleh siswa kelas V yang berjumlah 27 siswa, dan pertemuan ketiga pada Senin, 28 November 2016 jam kesatu 07.00 WIB yang diikuti oleh siswa kelas V yang berjumlah 27 siswa.

Identifikasi Masalah dan Analisis Situasi

Hasil observasi pengamatan kelas adalah (1) guru dalam mengajarkan materi ekonomi menggunakan lembar kerja siswa (LKS), (2) guru hanya terpaku pada LKS sehingga tidak dapat mengembangkan materi ekonomi, (3) guru menggunakan metode cerama, sehingga sebagian siswa cenderung tidak memerhatikan penjelasan guru, (4) siswa tidak memerhatikan penjelasan guru dan cenderung tidak membaca LKS yang menjadi sumber belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan maka dapat disimpulkan bahwa guru memerlukan bahan ajar selain LKS, siswa juga perlu diberikan bahan ajar yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa tingkat sekolah dasar kelas V.

Bahan ajar cerita bergambar merupakan bahan ajar yang terdiri dari ilustrasi materi ekonomi yang dilengkapi dengan gambar. Materi yang ekonomi yang disajikan adalah materi literasi ekonomi dengan tema menabung, menghemat, perbedaan pasar modern dan pasar tradisional, interaksi didalam pasar, *opportunity cost* (lebih mementingkan kebutuhan daripada keinginan). Materi juga disajikan dalam bentuk *soft*, tujuannya agar siswa tertarik dan mudah memahami literasi ekonomi.

Merumuskan Produk Pengembangan

Setelah melakukan observasi dan melihat permasalahan yang ada, peneliti melakukan kajian literasi. Tujuan dilakukannya kajian literasi untuk menentukan karakteristik produk yang akan dikembangkan. Selain melakukan observasi, juga dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran melalui angket yang ditujukan kepada guru dan siswa.

Hasil analisis kebutuhan untuk guru adalah guru membutuhkan bahan ajar baru, mampu memberikan motivasi belajar pada siswa. Sejalan dengan analisis kebutuhan guru, siswa menginginkan bahan ajar yang menarik. Bahan ajar yang diinginkan oleh siswa adalah bahan ajar yang mudah dan menarik untuk dibaca dan dipahami oleh siswa. Salah satu bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar kelas V adalah bahan ajar cerita bergambar.

Desain dan Pengembangan Produk

Karakteristik dari produk ini adalah bahan ajar pembelajaran literasi ekonomi yang disesuaikan dengan karakteristik psikologi siswa sekolah dasar. Pembelajaran literasi ekonomi dilaksanakan dalam bentuk meningkatkan pembelajaran dengan harapan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Literasi ekonomi untuk melatih berpikir tentang perilaku ekonominya, menarik untuk dilakukan oleh siswa sesuai dengan karakteristik kebutuhannya. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran diberi gambaran seperti gambar tantang pasar, uang dan lain-lain, diharapkan bisa menarik minat siswa untuk melakukan kegiatan ekonomi.

Hasil Validasi Para Ahli

Uji validasi dilakukan untuk menentukan tingkat kelayakan dari produk yang di rumuskan. Terdapat dua jenis validasi yang digunakan, yaitu (1) validasi materi dan (2) validasi desain pembelajaran. Adapun indikator yang dijadikan untuk mengukur validasi media dan rancangan pembelajaran dan materi adalah (1) keterkaitan bahan ajar literasi ekonomi dengan rancangan pembelajaran, (2) bahan ajar literasi ekonomi meningkatkan motivasi belajar siswa.

Produk pengembangan yang telah divalidasi oleh ahli telah dilakukan analisis dan hasil analisisnya sebesar 78,4%. Hal ini menunjukkan bahwa rancangan materi dari buku ajar ini masuk dalam kategori layak digunakan dengan catatan direvisi. Adapun beberapa hal yang telah direvisi meliputi (1) alur cerita belum tampak dan (2) alur cerita ditambah lebih jelas.

Uji Coba Produk Bahan Ajar

Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat keterkaitan produk yang telah dihasilkan. Uji perorangan dilaksanakan ada 14 November 2016. Subjek ujicoba perorangan dilakukan kepada 5 siswa yang dipilih langsung oleh guru SDN 3 Kendit. Uji perorangan menguji seberapa besar ketertarikan siswa terhadap produk yang dikembangkan.

Perorangan memiliki tingkat kevalidan 76,30%. Hal ini berarti produk bahan ajar berbasis gambar pada ujicoba perorangan masuk kategori layak digunakan dengan beberapa revisi. Adapun hal-hal yang perlu direvisi, meliputi (1) redaksi penulisan, (2) tata letak gambar, (3) judul buku, (4) tema lebih diperjelas, dan (5) materi difokuskan KI dan KD.

Uji Coba Kelompok Kecil

Subjek ujicoba kelompok kecil sebanyak 10 orang yang dilakukan pada 21 November 2016. Subjek ujicoba dilakukan dengan cara memberikan skor pada setiap pertanyaan serta memberikan komentar dan saran. Uji coba kelompok kecil dilakukan setelah produk yang dihasilkan direvisi sesuai dengan hasil uji coba perorangan.

Hasil analisis ujicoba kelompok kecil memiliki tingkat kevalidan 78,66%. Hal ini berarti produk bahan ajar berbasis gambar pada ujicoba kelompok kecil masuk kategori layak digunakan dengan beberapa revisi. Adapun hal-hal yang direvisi, yakni (1) alur cerita dan (2) pengaturan penulisan.

Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan setelah dilakukan uji perseorangan dan uji kelompok kecil. Pada tahap ini bahan ajar bergambar telah direvisi sesuai dengan hasil validasi dari para ahli dan sesuai hasil dari uji coba produk perorangan dan produk kelas kecil. Uji coba dilaksanakan pada kelas V SD Kendit dengan jumlah subyek 27 siswa. Uji coba lapangan dilakukan pada tanggal 28 November 2016 sampai tanggal 3 Desember 2016. Siswa terlihat antusias dalam menggunakan bahan ajar bergambar literasi ekonomi. Terdapat 15 butir yang digunakan untuk melakukan penilaian bahan ajar bergambar dengan jumlah 27 responden. bahwa hasil analisis ujicoba lapangan memiliki tingkat kevalidan sebesar 80,25%. Hal ini berarti produk bahan ajar berbasis gambar pada ujicoba lapangan masuk kategori layak digunakan.

Evaluasi Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dengan tujuan untuk mengukur tingkat efektivitas produk. Instrumen yang digunakan adalah test tulis yang terdiri dari pilihan ganda sebanyak 20 soal. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Sebelum melakukan PTK terlebih dahulu siswa diberikan *pre test*, hal tersebut bertujuan mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi ekonomi. Setelah itu siswa diberikan bahan ajar cerita bergambar. Hasil dari *pre test* menunjukkan bahwa siswa masih belum bisa memahami materi ekonomi.

Dijelaskan bahwa nilai tertinggi adalah 75 dan nilai terendah adalah 50. Sebanyak 4 siswa yang memenuhi KKM dan sebanyak 23 siswa tidak memenuhi KKM. Standart KKM untuk siswa sekolah dasar adalah 70. Oleh karena itu, peneliti memberikan bahan ajar cerita bergambar pada guru dan siswa untuk digunakan di dalam kelas. Peneliti melakukan pengamatan terhadap proses kegiatan belajar mengajar saat bahan ajar digunakan oleh guru dan siswa.

Peneliti juga menjelaskan tentang buku bahan ajar dimana yang akan diterapkan selama dua pertemuan berturut-turut. Alokasi waktu untuk masing-masing pertemuan adalah 2x45 menit. Selama proses pembelajaran, siswa menggunakan buku bahan ajar yang diberikan peneliti. Angket respon siswa diberikan pada pertemuan kedua. Berikut ini merupakan hasil angket respon siswa yang dipaparkan tabel 5.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Siswa

No	Variabel	Persentase	Kategori
1	Bahan Ajar Literasi Ekonomi meningkatkan motivasi belajar siswa	78,91 %	Baik
2	Bahan ajar cerita bergambar mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar Literasi Ekonomi	75,35 %	Baik

Sumber: Data yang diolah, 2016

Berdasarkan tabel 5 dinyatakan bahwa bahan ajar cerita bergambar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan tingkat persentase angket respon siswa mencapai 78,91% yang termasuk dalam kategori baik. Selanjutnya bahan ajar bercerita bergambar dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar tentang literasi ekonomi. Hal ini dibuktikan dengan tingkat persentase angket respon siswa mencapai 75,35% yang termasuk dalam kategori baik. Selain itu, dibuktikan dengan hasil *post test* yang disajikan.

Penyempurnaan Bahan Ajar

Penyempurnaan bahan ajar dilakukan pada tahap akhir. Hal tersebut dilakukan sesuai dengan tahapan dari model DBR yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Terdapat dua tahapan dalam penyempurnaan produk ini. Tahap pertama adalah tahap revisi setelah dilakukan uji validitas dan tahap kedua dilakukan setelah peneliti selesai melakukan uji lapangan dan mengomunikasikan produk yang telah dihasilkan kepada ahli materi dan guru bidang studi.

SIMPULAN DAN SARAN

Sesuai dengan pembahasan yang telah dipaparkan dan tujuan penelitian yang telah dirumuskan, maka terdapat beberapa simpulan dan saran yang dapat dipaparkan sebagai berikut.

Simpulan

Produk yang dihasilkan selama proses penelitian dan pengembangan adalah sebuah bahan ajar yang berbasis cerita bergambar. Terdapat beberapa revisi, meliputi (1) redaksi penulisan, (2) tata letak gambar, (3) materi difokuskan KI dan KD, (4) alur cerita diperjelas, (5) diperjelas, (6) tema lebih diperjelas, (7) judul buku, (8) pengaturan penulisan, (9) pada judul perlu dimunculkan untuk siswa sekolah dasar kelas berapa, dan (10) konsistensi penggunaan huruf perlu dicermati. Terdapat beberapa keunggulan dan kelemahan dari produk bahan ajar berbasis cerita bergambar.

Keunggulan bahan ajar ini menyajikan materi literasi ekonomi yang mudah dipahami oleh siswa SD. Selain itu, penyajian gambar berupa tokoh-tokoh kartun akan meningkatkan minat siswa SD dalam menggunakan buku ini. Penyajian gambar disertai dengan ilustrasi materi akan memudahkan siswa dalam memahami materi literasi ekonomi. Oleh karena itu, bahan ajar ini sesuai dengan karakteristik belajar siswa SD. Karakteristik belajar siswa SD adalah belajar yang menyenangkan. Mereka akan menerima materi yang diajarkan dalam keadaan senang dan tidak terpaksa. Keunggulan lainnya dari bahan ajar ini adalah materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum K13 dan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada sekolah dasar. Hal tersebut membantu guru ajar dalam mencari bahan ajar inovatif dan mudah dipahami oleh siswa SD, terutama dalam pengajaran materi ekonomi. Bahan ajar ini bisa digunakan untuk seluruh sekolah dasar dengan materi yang sama.

Kelemahan bahan ajar ini hanya terfokus pada materi ajar dengan tema ekonomi literasi. Cakupan untuk implementasi dari bahan ajar ini adalah pada siswa SD. Bahan ajar ini masih belum membahas materi IPS di SD secara keseluruhan. Hanya terfokus pada materi IPS dengan tema ekonomi. Penyajian gambar atau tokoh kartun masih terbatas. Bahan ajar ini masih dalam bentuk *prototype* yang telah diuji lapangan di SDN 3 Kendit Kabupaten Situbondo. Kelemahan lain pada bahan ajar ini adalah ilustrasi terkait literasi ekonomi masih harus dikembangkan dan diperluas lagi sehingga materi yang dibahas tidak hanya membahas literasi ekonomi saja, tetapi bisa mencakup materi IPS secara keseluruhan.

Saran

Saran untuk pemanfaatan dan penyebarluasan produk pengembangan pembelajaran ekonomi, di antaranya (1) guru harus memahami terlebih dahulu materi ekonomi agar guru mampu menjelaskan lebih detail dan sederhana terkait literasi ekonomi, (2) guru perlu memberikan motivasi kepada siswa SD terkait manfaat mempelajari literasi ekonomi, dan (3) hendaknya sebelum menggunakan bahan ajar ini, guru terlebih dahulu menggunakan model pembelajaran yang sifatnya menyenangkan seperti model pembelajaran peran.

Penelitian pengembangan ini masih terdapat banyak keterbatasan. Oleh karena itu, peneliti memberikan saran untuk dilakukan penelitian pengembangan lebih lanjut. Disarankan untuk lebih fokus pada cakupan materi, tokoh-tokoh yang akan dijadikan dalam bahan ajar bergambar. Selain itu, dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran lainnya, seperti pembelajaran berbasis peran, permainan, dan cerita.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad dan Joko. 2009. *Model Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Akbar, S dan Sriwijaya, Hadi. 2010. *Pengembangan Kurikulum dan Pengembangan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Daryanto & Aris Dwi Cahyono. 2013. *Menyusun Modul Bahan Ajar untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Malang: Penerbit Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gordon dan Dydren. 2003. *Revolusi Cara Belajar*. Bandung: Kaifa.
- Jappelli, T. 2009. *Economic Literacy: An International Comparison*. CSEF Working Paper No.238.
- Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Majid, A. 2005. *Perencanaan Pembelajaran dan Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*: PT Rosda Karya.
- Muhammad, A. 2000. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Sinar Baru Algensindo.
- Mukhtar. 2003. *Metode Pembelajaran yang Berhasil*. Jakarta: Nimas Muhina.
- Oemar, H. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi, A. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wena. 2010. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.