

## PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN EKONOMI *THE MONEY ADVENTURE (TMA)*

**RIZKYDWI PUTRI, HARI WAHYONO, DAN BAMBANG PRANOWO**

---

### ABSTRACT

*This article describe about develop a learning model based on economy simulation and game TMA to material foreign currency and foreign exchange. The material aims to give opportunity for students to use supply and demand analysis to explain how flexible exchange rates determined in the foreign exchange market, as well as to demonstrate to the students about the determination of flexible exchange rates and foreign currency needed to purchase goods from other countries. Development is done with a modification of the design model of Bord and Gall. Product specifications in research and development are the material of learning, assessment guidelines and guidelines for the development of learning to be tested for its effectiveness through action research in class X social studies 3 SMA Negeri 1 Blitar which consists of 30 students who performed two cycles. Learning model through simulations and games TMA can improve logical thinking skills, critical and systematic and decision-making skills based on the concept of economic.*

*Keyword : simulation, the money adventure (TMA), economics learning*

---

Secara filosofis pendidikan menjadi landasan sebagai upaya mengembangkan potensi-potensi manusiawi peserta didik baik potensi fisik potensi cipta, rasa, maupun karsanya, agar potensi itu menjadi nyata dan dapat berfungsi dalam perjalanan hidupnya. Senada dengan hal itu, paparan ini juga disampaikan dalam seminar “Revitalisasi Pendidikan Ekonomi, Perilaku Berkarakter dan Permasalahan Ekonomi” oleh Wahyono (2013: 4) yang menyebutkan bahwa:

“Kompleksitas perilaku ekonomi manusia dalam wacana kepentingan peningkatan kualitas sumberdaya manusia, menuntut pengembangan program pendidikan berkarakteristik khusus yang mampu menjadikan sumber daya manusia berperilaku rasional secara ekonomi dan mempertimbangkan etika moral tindakannya, serta berkemampuan mengelola reaksi psikologis dalam berekonomi. Program pendidikan

yang dimaksud adalah pendidikan ekonomi.”

Dalam rangka mewujudkan pendidikan ekonomi yang bermutu sesuai dengan tuntutan masyarakat di era global serta perkembangan IPTEK yang telah membawa perubahan pada aspek kehidupan manusia termasuk aspek ekonomi, maka diperlukan sumberdaya manusia berkualitas dalam arti sebagai insan berilmu pengetahuan, keterampilan, berbudi pekerti luhur, berakhlak mulia, bertanggungjawab dan berupaya mencapai kesejahteraan dan serta memberikan sumbangan terhadap keharmonisan dan kemakmuran keluarga, masyarakat, dan negara.

Sesuai dengan kurikulum, ekonomi merupakan ilmu tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup yang bervariasi, dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan-pilihan kegiatan produksi, konsumsi dan distribusi. Fungsi mata pelajaran ekonomi adalah mengem-

Alamat Korespondensia:

**RizkyDwi Putri, Hari Wahyono, dan Bambang Pranowo**

**Dosen Universitas Negeri Malang**

**E-mail:** rizky402@gmail.com; hariwyn@gmail.com

bangkan kemampuan siswa untuk berekonomi, dengan cara mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa ekonomi memahami konsep dan teori serta berlatih dalam memecahkan masalah ekonomi yang terjadi di lingkungan masyarakat (Depdiknas, 2003:6) Oleh karena itu, sangat diperlukan kegiatan pembelajaran yang mampu mengarahkan siswa untuk untuk mencapai tujuan berdasarkan fungsi mata pelajaran ekonomi yang telah dirumuskan oleh Depdiknas tersebut.

Kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor yang disebut dengan variabel pembelajaran yakni kondisi, metode dan hasil. Karakteristik siswa merupakan variabel kondisi pembelajaran. Variabel ini didefinisikan sebagai aspek atau kualitas pembelajar. Aspek tersebut bisa berupa bakat, motivasi belajar, atau kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa (Degeng, 1989). Karakteristik siswa nantinya akan berpengaruh dalam pemilihan model pembelajaran, dan dijadikan sebagai landasan pijak desain pembelajaran untuk penentuan metode dan strategi pembelajaran agar pembelajaran lebih efektif, efisien dan menarik sesuai dengan masalah yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Dalam pembelajaran ekonomi, siswa seringkali mengalami masalah mengingat banyaknya materi dan konsep yang harus dihafalkan oleh peserta didik baik dalam materi, perhitungan maupun grafik. Namun, didukung oleh karakteristik siswa SMA kelas X yang berada pada usia 14–17 tahun berdasarkan perspektif Piaget telah mempunyai kemampuan kognitif pada tahap pemikiran operasional formal (*formal operational thought*) di mana dapat ber-

pikir abstrak, sistematis dan sudah dapat melakukan hipotesis tentang masalah-masalah yang dihadapi (Desminta, 2005:196) maka implementasi model-model pembelajaran yang menarik dan menantang dapat diterapkan pada pembelajaran di kelas untuk memudahkan siswa memahami konsep-konsep ekonomi.

Berkaitan dengan masalah dalam pembelajaran ekonomi, terdapat fenomena-fenomena yang terkait dengan pendidikan ekonomi yang ada di Indonesia diungkapkan dalam materi yang disampaikan pada seminar pendidikan nasional oleh Wahyono (2013), diantaranya adalah:

“... (1) Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap siswa jenjang pendidikan menengah, mahasiswa dan bahkan guru ekonomi, membuktikan bahwa literasi ekonomi (pemahaman dasar tentang bagaimana perekonomian bekerja) dan literasi keuangan (pemahaman dasar tentang pemanfaatan uang secara efektif dan efisien), mereka masih rendah; (2) Minat dan semangat menabung dan berinvestasi di kalangan pelaku ekonomi masih memprihatinkan, tidak sebanding dengan semangat dan minat untuk berkonsumsi melalui kredit. Pemahaman dan kesadaran atas *opportunity cost* untuk memegang uang tunai maupun pemanfaatan uang untuk mengkonsumsi barang/jasa tidak dimiliki oleh sebagian besar pelaku ekonomi; (3) masih banyak pelaku ekonomi yang mengambil keputusan tanpa mempertimbangkan prinsip-prinsip rasionalitas ekonomi (*trade off, opportunity cost, marginalism, dan incentive*) yang mengakibatkan tidak efektifnya kegiatan produktif dan tidak efisiennya aktivitas konsumtif pelaku ekonomi.”

Konsep mata uang dan valuta asing dianggap penting dipahami

pada siswa mengingat sekarang dalam masa perekonomian global, di mana jual beli sumber daya dilakukan antar negara di seluruh dunia yang melaksanakan perekonomian terbuka. Bahkan, pusat Dana Moneter Internasional (IMF) bekerja sama dengan Dewan Pendidikan Nasional (*National Council on Economic Education* – NCEE) Amerika Serikat pada tahun 2005 telah mengeluarkan sebuah program instruksional tentang dampak globalisasi dan pentingnya pengertian tentang dinamika global untuk murid-murid sekolah menengah melalui modul “Berpikir secara Global: Pelajaran-Pelajaran Efektif untuk Mengajar tentang Ketergantungan Ekonomi Dunia” menyajikan delapan pelajaran yang sudah diuji coba di dalam kelas, dengan topik tentang globalisasi, keunggulan komparatif, pertumbuhan ekonomi, nilai tukar dan topik-topik internasional lain.

Kegiatan dalam penyampaian materi nilai tukar, mata uang asing dan valuta asing bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi siswa untuk menggunakan analisa penawaran dan permintaan untuk menerangkan bagaimana kurs fleksibel ditetapkan dalam pasar valuta asing, serta untuk menunjukkan kepada siswa tentang penetapan kurs fleksibel dan dibutuhkannya mata uang asing untuk membeli barang-barang dari negara lain. Selain itu, pemahaman terhadap dampak kegiatan perekonomian yang terjadi pada suatu negara dan kebijakan pemerintah terutama yang diwakili oleh bank sentral yaitu kebijakan moneter terhadap apresiasi dan depresiasi mata uang suatu negara, serta dampak apresiasi dan depresiasi mata uang tersebut terhadap perekonomian negara itu sendiri.

Model pembelajaran ekonomi *The Money Adventure* (TMA) merupakan pengembangan model pembelajaran berbasis simulasi dan *game*. Sebagaimana diketahui, bahwa pembelajaran simulasi adalah model pembelajaran yang membuat suatu peniruan terhadap sesuatu yang nyata, terhadap keadaan sekelilingnya (*state of affairs*) atau proses. Model pembelajaran ini dirancang untuk membantu siswa mengalami bermacam-macam proses dan kenyataan sosial dan untuk menguji reaksi mereka, serta untuk memperoleh konsep keterampilan pembuatan keputusan ([id.wikipedia.org/wiki/simulasi](http://id.wikipedia.org/wiki/simulasi)) yang mempunyai kelebihan yaitu dapat membantu peserta didik untuk memahami faktor-faktor penting dalam kehidupan nyata, apa yang harus dimiliki dan bagaimana cara memiliki agar bisa menjalankan kehidupan (tugas, pekerjaan) pada lingkungan nyata. Dalam implementasi model pembelajaran simulasi membantu peserta didik untuk memainkan peran, membuat keputusan dan menunjukkan konsekuensi.

Dalam model *The Money Adventure* (TMA) dimasukkan unsur permainan, sebagaimana diketahui bahwa bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan yang dapat dilakukan berkelompok, melibatkan kalah dan menang. Hal ini menanamkan rasa sportivitas, kebersamaan dan kepemimpinan (Sukardjo, 2010:107). Selain itu, dalam implementasinya model *The Money Adventure* (TMA) dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, menumbuhkan daya berpikir kritis, logis dan sistematis dalam proses belajar peserta didik.

Diperlukan adanya pembelajaran simulasi juga dapat bertolak dari pandangan aliran pragmatisme

di mana pendidikan adalah suatu proses eksperimental dan metode mengajar yang penting adalah metode pemecahan masalah dan terwujud dalam gerakan progresif atau progresivisme yang menentang pendidikan tradisional. Diungkapkan oleh Ardhana (1986:16-17), diketahui bahwa:

“Progresif atau progresivisme mengembangkan teori pendidikan dengan prinsip-prinsip antara lain: (a) anak harus bebas agar dapat berkembang dengan wajar; (b) menumbuhkan minat melalui pengalaman langsung untuk merangsang belajar; (c) guru harus menjadi peneliti dan pembimbing kegiatan belajar; (d) harus ada kerjasama sekolah dan rumah; (e) sekolah progresif harus merupakan suatu laboratorium untuk melakukan eksperimentasi.”

Eksperimentasi yang dilakukan tidak hanya terbatas pada metode mengajar yang berbasis masalah, akan tetapi dapat dengan implementasi model simulasi yang menyajikan miniatur fenomena yang ada dalam kehidupan sehari-hari peserta didik di dalam kelas. Hal ini yang nantinya juga akan dilakukan dalam model *The Money Adventure* (TMA) di mana peserta didik akan dituntut untuk bermain peran, membuat keputusan dan menerima serta menunjukkan konsekuensi. Dengan demikian, peserta didik akan dilatih untuk mampu membaca, memahami serta menafsirkan permasalahan ekonomi yang ada di sekitarnya, terutama berkaitan dengan mata uang asing dan valuta asing.

## **METODE**

Model Pembelajaran yang dikembangkan peneliti dirancang dengan menggunakan acuan pada

desain pembelajaran model Borg & Gall. Menurut Borg and Gall (1989:624), “*educational research and development is a process used to develop and validate educational product*” yang dapat diartikan bahwa penelitian pengembangan pendidikan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Penelitian ini diadaptasi dan dimodifikasi dari model Borg and Gall yang disesuaikan dengan karakteristik pebelajar, karakteristik tujuan dan tipe isi bidang studi, dan latar pembelajaran (Degeng, 1989). Adapun tahap-tahap penelitian dan pengembangan yang dilakukan yaitu: (1) *research and information collecting* dengan melakukan observasi awal dan wawancara; (2) *planning* untuk merumuskan rancangan produk kemudian dilakukan pengembangan (3) *develop preliminary form of product* yaitu mengembangkan produk untuk model di mana ada dua kategori komponen produk yang dikembangkan pada tahap ini, yakni (a) model pembelajaran “*The Money Adventure*” (TMA) yang diwujudkan dalam pedoman pelaksanaan TMA, dan (b) perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan pembelajaran, lembar evaluasi siswa dan lembar penilaian pembelajaran; (4) *validasi ahli*, setelah dilakukan pengembangan produk, maka dilakukan uji ahli; (5) *main product revision*, dilakukan revisi berdasarkan penilaian ahli; (6) *preliminary field testing*, uji coba dilakukan melalui penelitian tindakan kelas di kelas X IPS 3 SMAN 1 Blitar, pengukuran efektivitas model pembelajaran *The Money Adventure* (TMA) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, logis dan sistematis

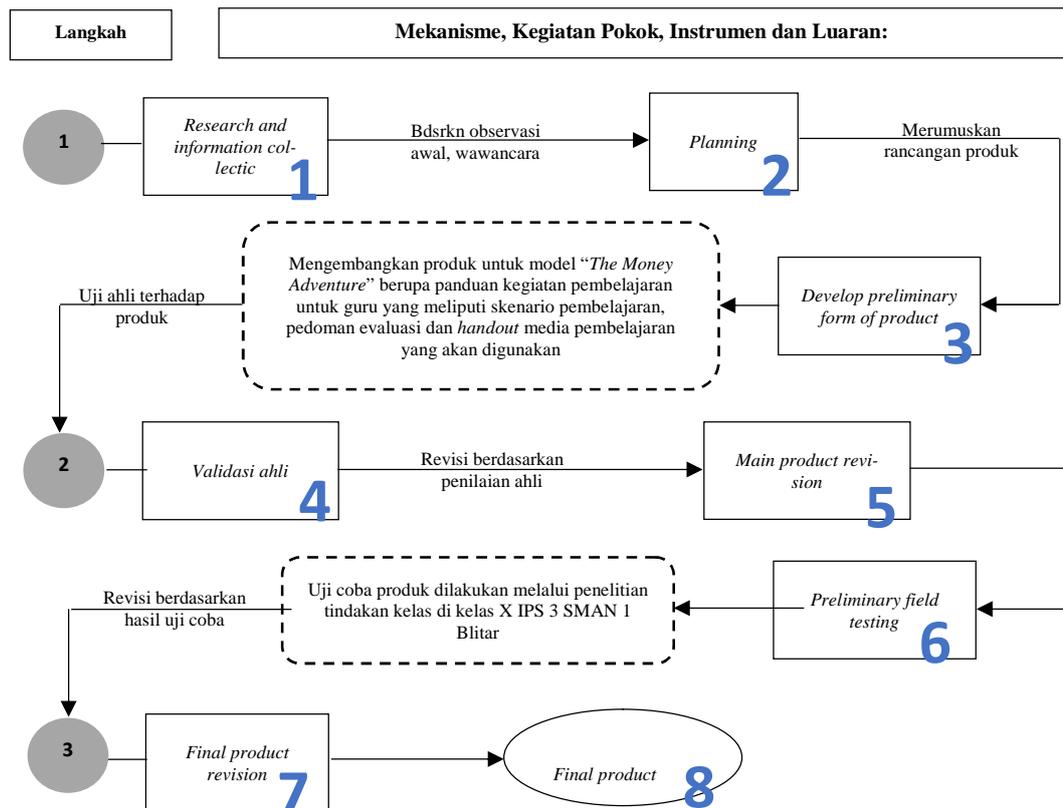
serta menumbuhkan keterampilan menghitung dalam mekanisme penghitungan kurs siswa digunakan teknik analisis persentase. Sedangkan minat belajar menggunakan model TMA dilihat dari analisis angket yang akan dibagikan pada siswa. Penilaian terhadap keterterapan produk dilakukan dengan menggunakan angket untuk uji ahli dan angket minat belajar siswa dengan model pembelajaran *The Money Adventure* (TMA) dan juga menilai sisi kognitif siswa dengan evaluasi yang terlebih dahulu dilakukan uji validitas, uji reliabilitas dan uji tingkat kesukaran dan daya pembeda butir soal yang akan digunakan tersebut, kemudian dilakukan revisi berdasarkan hasil uji

coba; (7) *final product revision*, untuk kemudian dilakukan revisi akhir produk; (8) *final product* hingga dihasilkan produk akhir.

## HASIL PENGEMBANGAN

### Pengembangan Model Pembelajaran

Pengembangan model pembelajaran *The Money Adventure* (TMA) mengadaptasi rancangan model Borg dan Gall yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, karakteristik tujuan dan tipe isi bidang studi yaitu ekonomi dan latar pembelajaran (Degeng, 1989) sehingga dimodifikasi seperti yang disajikan dalam gambar berikut:



Langkah-langkah penggunaan Metode *Research and Development* (R&D) menurut Borg dan Gall (modifikasi)



Pengembangan model pembelajaran TMA dimodifikasi dan dikembangkan berdasarkan analisis dari berbagai sumber pustaka dan masukan dari guru ekonomi, serta pakar pendidikan ekonomi yang sekaligus merupakan validator dan dosen pembimbing dari peneliti. Pengembangan model pembelajaran TMA diikuti dengan pengembangan beberapa unsur yang mendukung pelaksanaan pembelajarannya berupa perangkat pembelajaran, seperti silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), pedoman TMA dan satu set perangkat simulasi dan permainan TMA, bahan ajar (*handout* materi valas dan kurs), media, dan instrumen untuk mengukur hasil belajar yang harus dimiliki oleh siswa. Pengembangan RPP mengacu pada Permendikbud Nomor 81a Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum Garuda yang merupakan kurikulum wajib bagi kelas X SMA. Pengembangan pedoman dan satu set perangkat TMA, *handout* terkait dengan materi valas dan kurs yang di dalamnya termasuk pengembangan media dan penilaian hasil belajar divalidasi oleh ahli materi dan media pembelajaran sebelum diuji cobakan.

Instrumen penilaian hasil belajar untuk mengukur kemampuan kognitif siswa yang berbentuk tes pilihan ganda dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan kompetensi dasar (KD) yang diujicobakan yaitu 3.6. Mendeskripsikan sistem pembayaran dan alat pembayaran, dan 4.6. Menyimulasikan sistem pembayaran dan alat pembayaran. Hal ini sesuai dengan tuntutan sekolah dan guru mata pelajaran ekonomi di SMA tempat penelitian bahwa kegiatan penelitian ini materinya harus mengikuti sekuensi yang ada di sekolah yang pada saat peneliti ke

sekolah. Setelah dilakukan uji ahli, peneliti melakukan uji coba lapangan melalui penelitian tindakan kelas dua siklus di kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Blitar.

### Penyajian Data Uji Coba

Berdasarkan paparan data yang diperoleh dari hasil tindakan siklus I, diketahui bahwa penerapan model pembelajaran TMA dapat meningkatkan prestasi siswa. Analisis kedua pengamat dalam siklus I diketahui bahwa penerapan model pembelajaran TMA dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang ditunjukkan dengan antusiasisme siswa selama proses belajar mengajar simulasi dan permainan berlangsung. Selain itu, TMA juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap fenomena yang terjadi. Hal ini ditunjukkan dengan pemahaman mereka tentang apresiasi dan depresiasi yang diwujudkan ketika melakukan simulasi dan permainan, para *traveler* sudah mulai memahami bagaimana bertindak setelah membaca fluktuasi kurs yang disajikan. Ketika dilakukan *feedback* dan mengulas kegiatan TMA di akhir permainan, siswa yang memang belum mempelajari tentang valas dan kurs, mulai memahami kedua konsep tersebut, dan juga konsep apresiasi dan depresiasi.

Dalam siklus I, sebanyak 19 siswa masih belum tuntas belajar, nilai evaluasi dalam siklus I masih menunjukkan bahwa 63,33% siswa belum tuntas belajar karena masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) untuk mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Blitar adalah 76. Meskipun secara umum, TMA cukup menarik untuk siswa, dan dapat meningkatkan motivasi

belajar siswa, serta dapat memberikan pemahaman dasar tentang apresiasi dan depresiasi valuta asing, namun masih terdapat kekurangan dalam model pembelajaran TMA yang perlu diperbaiki untuk siklus II.

Berdasarkan paparan data yang diperoleh dari hasil tindakan siklus II, diketahui bahwa penerapan model pembelajaran TMA dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, hal ini diketahui dari hasil evaluasi kedua yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa yang belum memenuhi KKM hanya sebesar 21,43% siswa atau sebanyak 6 siswa, sedangkan siswa yang lain menunjukkan hasil dan pemahaman yang meningkat dengan memiliki nilai kognitif lebih dari KKM mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Blitar, atau memiliki nilai evaluasi  $>76$ .

Selain itu, kerjasama antar pelaku dalam TMA 2 dan TMA 3 ini terlihat lebih baik, karena satu peran dilakukan oleh dua orang sehingga kerjasama antar peran maupun antar siswa dengan membagi tugas yang memegang uang, mencatat di kartu uang maupun melakukan tawar menawar dapat dilakukan dengan lebih baik oleh para peran dalam TMA 2 dan TMA 3 ini.

Angket yang disebar kepada siswa juga menunjukkan bahwa siswa menikmati pembelajaran dengan model TMA, selain permainan yang menyenangkan, dan waktu yang diberikan menyebabkan siswa lebih terpacu adrenalinnya karena ingin memenangkan permainan, juga siswa dapat menikmati pelajaran karena tidak hanya belajar untuk melakukan langsung simulasi dan permainan, bagaimana memahai apresiasi dan depresiasi, kemudian bagaimana mereka membaca fluktuasi kurs dan mengetahui harus

melakukan apa ketika kurs mata uangnya terapresiasi maupun terdepresiasi.

Setelah uji coba model di SMAN 1 Blitar, model pembelajaran *The Money Adventure* (TMA) disempurnakan atas dasar berbagai masukan dari guru mata pelajaran ekonomi dan ahli. Di samping memperhatikan permasalahan yang terjadi selama uji SMAN 1 Blitar berlangsung. Model ini dikembangkan atas dasar keinginan peneliti untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran ekonomi meskipun masih perlu dilakukan pengamatan dan peningkatan kualitas. Berdasarkan hasil dari tindakan pada siklus I dan siklus II, yang perlu ditingkatkan lagi adalah pemahaman siswa terhadap situasi yang sebenarnya terutama terkait dengan harga barang dan tiket karena pemahaman yang kurang ini mempengaruhi kemampuan siswa dalam bermain peran, terutama yang berperan sebagai pedagang dan agen tiket dengan menjual barang dan tiket dengan harga yang murah yang menguntungkan pelancong/*traveler* dari negara lain. Hal ini salah satunya disebabkan oleh pemahaman siswa terhadap mata uang asing di mana pada TMA 2 dan TMA 3 masih menganggap bahwa satuan terkecil mata uang asing dari negara Jepang yaitu 100 sama dengan satuan terkecil Amerika dan Parista yaitu 1 yang masih terpengaruh dengan TMA 1. Hal ini yang masih kurang dipahami siswa, dalam mematok harga untuk komoditas dan tiket, siswa sulit untuk mematok harga yang baik yang bisa menguntungkan kelompok/negaranya dengan bergantung pada patokan harga yang dibuat oleh guru. Sehingga diperlukan revisi bahwa guru memberikan pemahaman

pada siswa terkait dengan perekonomian yang ada di masing-masing negara melalui deskripsi negara-negara fiktif yang ada dalam TMA, yang diharapkan bisa mewakili negara-negara yang sebenarnya.

Selain itu, berdasarkan kegiatan pembelajaran selama uji coba berlangsung diketahui bahwa kurangnya pemahaman siswa berkaitan dengan kebijakan-kebijakan yang dapat mempengaruhi perekonomian, hal ini penting dipahami untuk membantu siswa mengintegrasikan pengetahuan yang dimiliki, serta dalam pembuatan keputusan. Hal ini perlu disisipkan dalam pembelajaran yang dapat dilakukan baik dalam penyajian materi maupun disajikan dalam *handout* yang dibagikan pada siswa. Sehingga *handout* memerlukan revisi lebih lanjut yang dibuat utuh, tidak hanya satu topik bahasan yaitu valas dan kurs dalam rangkaian sistem pembayaran, tetapi juga topik lain yang berkaitan seperti kebijakan pemerintah berkaitan dengan penyelenggaraan sistem pembayaran seperti tugas BI dan OJK, kebijakan moneter, kebijakan fiskal yang berhubungan dengan perekonomian, serta mekanisme perdagangan internasional, sehingga pemahaman siswa dapat terintegrasi. Hal ini mengingat TMA mengakomodasi pembelajaran mengarah ke materi yang saling berkaitan tersebut, sehingga pembelajaran yang lebih seru dan mengasyikkan bisa dinikmati oleh

siswa ketika siswa memahami integrasi materi tersebut, siswa tidak hanya terpaku pada skenario yang telah dibuat oleh guru, tetapi dapat mengembangkan sendiri fluktuasi kurs dan harga-harga barang dan jasa yang dimilikinya.

Produk akhir yang dihasilkan setelah melalui tahap penelitian yaitu (1) perangkat pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013 lengkap dengan *handout*, kisi-kisi soal dan kunci jawaban soal evaluasi yang digunakan, instrumen penilaian; (2) satu set perangkat simulasi dan permainan *The Money Adventure* (TMA) lengkap yang terdiri dari pedoman pengembangan pembelajaran dan pelaksanaan TMA, uang-uangan kertas lima negara fiktif yang digunakan (Endonisa, Malinksya, Parista, Japanesu dan Ameriki), kartu uang, *merchandise* untuk masing-masing negara, skenario fluktuasi kurs, formulasi penghitungan *Microsoft excel 2013*, *name tag* untuk masing-masing peran yang terdiri dari pelancong/*traveler*, pedagang dan bankir.

### Dampak Pembelajaran dengan Model TMA terhadap Hasil Belajar

Peningkatan nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi pada penerapan model pembelajaran *The Money Adventure* (TMA) siklus I dan siklus II tentang valas dan kurs adalah sebagai berikut:

Siklus ke	Hari/Tanggal	Jumlah (%) Siswa yang Tuntas Belajar	Jumlah (%) Siswa yang Belum Tuntas Belajar	Ketuntasan Belajar Klasikal
1	Kamis, 27 Maret 2014	11 siswa (36,67%)	19 siswa (63,33%)	Belum Tuntas
2	Kamis, 24 April 2014	24 siswa (80%)	6 siswa (20%)	Tuntas

### **Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus I dan Siklus II**

Sumber: lampiran (data diolah)

Berdasarkan hasil belajar pada siklus I dan siklus II, diketahui bahwa terjadi peningkatan dengan rata-rata peningkatan sebesar 5 poin. Sebanyak enam siswa (20%) dari 30 siswa yang ada yang belum tuntas belajar. Berdasarkan wawancara dengan guru dan siswa setelah evaluasi, diketahui bahwa siswa yang belum tuntas belajar, atau dengan kata lain mempunyai nilai kurang dari KKM yaitu sebesar 76 untuk mata pelajaran ekonomi, salah satunya dikarenakan banyaknya kegiatan siswa di luar jam pelajaran sekolah, baik kegiatan ekstrakurikuler, maupun kegiatan OSIS yang diikuti oleh siswa. Sedangkan khusus untuk siswa yang lain, menurut penjelasan guru bidang studi ekonomi juga memang dikarenakan kemampuan siswa yang memang kurang bisa berkonsentrasi.

### **Minat Belajar Siswa dengan Model *The Money Adventure* (TMA)**

Minat belajar siswa dengan menggunakan model TMA selain dilihat dari keaktifan siswa ketika kegiatan pembelajaran di kelas, juga diketahui dari angket yang dibagikan kepada siswa. Sebagaimana diketahui, merujuk pada hasil penelitian (Ichsan, 2011)

“...siswa menyatakan bahwa pelajaran ekonomi selama ini *sulit dimengerti/susah/teoritis/membingungkan*, serta *tidak menarik/ membosankan* dan *sumber belajarnya kurang mendukung*. Oleh karena itu, perlu dikembangkan model pembelajaran ekonomi yang tidak sekedar teoritis sehingga pembelajaran menarik, menyenangkan dan siswa tidak

merasa bosan. Hal ini juga perlu didukung sumber belajar yang memadai.”

Pengembangan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, dalam penelitian dan pengembangan ini telah disajikan dalam TMA. Selama proses belajar mengajar di kelas dengan menggunakan TMA, siswa dituntut untuk aktif dan mampu bermain peran, mengasah kemampuan berpikir kritis, logis dan sistematis karena waktu dalam setiap pergantian fluktuasi kurs di TMA 1 sangat cepat sehingga membutuhkan ketiga kemampuan ini agar bisa memenangkan permainan, serta dapat meningkatkan keterampilan membuat keputusan berdasarkan konsep ekonomi, hal ini penting mengingat waktu yang singkat harus bisa membuat keputusan yang benar dengan memahami materi, yaitu dengan fluktuasi kurs yang terjadi harus memutuskan tindakan apa yang dilakukan. Pada saat TMA 2 dan TMA 3, diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis, logis dan sistematis lebih diperlukan lagi mengingat pembelajaran lebih kompleks dengan enam satuan yang ada dalam setiap mata uang yang menuntut siswa untuk melakukan mekanisme penghitungan dengan benar, dan mampu melakukan tawar-menawar dengan baik antar pelaku agar tidak mengalami kerugian. Hal ini terbukti dapat menarik minat siswa untuk belajar, ketika harus bersaing dengan teman/kelompok lain dalam permainan, dengan reward yang akan diberikan semakin memotivasi siswa untuk bisa memenangkan permainan.

Berdasarkan analisis angket yang telah dijawab oleh siswa, diketahui bagaimana minat belajar siswa menggunakan model *The*

*Money Adventure* (TMA), dijelaskan dalam tabel berikut:

**Minat Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran *The Money Adventure* (TMA)**

Indikator	% Keberhasilan	Kualifikasi
Daya tarik produk (model pembelajaran TMA)	92%	Sangat baik
Kemampuan memahami materi melalui implementasi model	93%	Sangat baik

Sumber: lampiran (data diolah)

Berdasarkan data tersebut, semakin menguatkan bukti bahwa minat belajar siswa dengan model pembelajaran TMA sangat baik, di mana siswa dapat menikmati setiap proses pembelajaran, dan dapat memberikan pemahaman baik terhadap materi, tetapi juga terhadap kemampuan berpikir logis, kritis dan sistematis, serta mengasah keterampilan membuat keputusan berdasarkan konsep-konsep ekonomi yaitu *trade off* dan *opportunitycost* memegang uang tunai dalam simulasi dan permainan yang dilakukan.

**KAJIAN DAN SARAN**

Ada dua produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini meliputi (1) model pembelajaran *The Money Adventure* (TMA) dan diwujudkan dalam pedoman guru dan satu set perangkat TMA; dan (2) produk pendukung keterlaksanaan pengembangan model berupa perangkat pembelajaran meliputi (a) petakonsep kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam mata pelajaran ekonomi SMA kelas X sesuai dengan sekuensi materi dengan penerapan kurikulum 2013, (b) silabus sesuai dengan kurikulum 2013, (c) RPP ekonomi, (d) *handout* materi valuta asing (valas) dan kurs, (e) media *powerpoint*, (f) instrumen penilaian.

**Kajian Terhadap Pengembangan Model Pembelajaran *The Money Adventure* (TMA)**

**Kekuatan** model pembelajaran TMA sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas X yang berada pada rentang usia 15 – 17 tahun yaitu anak yang telah mencapai tahap operasional formal (*formal operational thought*) dari sisi perkembangan kognitif perspektif Piaget. Berdasarkan

[id.wikipedia.org/kognitif/piaget](http://id.wikipedia.org/kognitif/piaget), tahap operasional formal adalah periode terakhir perkembangan kognitif dalam teori Piaget. Tahap ini mulai dialami anak dalam usia sebelas tahun (saat pubertas) dan terus berlanjut sampai dewasa. Karakteristik tahap ini adalah diperolehnya kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Dalam tahapan ini, seseorang dapat memahami hal-hal seperti cinta, bukti logis, dan nilai, tidak lagi terbatas pada pengalaman konkret aktual sebagai dasar pemikiran, namun juga dapat membangkitkan situasi-situasi khayalan, kemungkinan-kemungkinan hipotetis, atau dalil-dalil dan penalaran yang benar-benar abstrak.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Sankovi and friend (2007:473) yang menjelaskan bahwa model simulasi dapat digunakan sebagai alat dalam sistem pendidikan untuk menciptakan pembelajaran

yang baik jika memenuhi beberapa hal yaitu sesuai dengan karakteristik peserta didik, sesuai dengan kemampuan yang dimiliki peserta didik, sesuai dengan pengetahuan awal dan sikap dari peserta didik tersebut. Model simulasi dapat diterapkan pada semua tingkatan pendidikan dan kurikulum yang ada, dengan atau tanpa prasyarat untuk pengetahuan awal yang dimiliki sebelumnya.

Selain itu, model pembelajaran TMA juga sesuai dengan karakteristik tujuan dan tipe isi bidang studi, seperti yang tertuang dalam Depdiknas (2003:6-7) yaitu.

“...Mata pelajaran ekonomi bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan yakni: (1) memahami sejumlah konsep ekonomi untuk mengkaitkan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi di lingkungan individu, rumah tangga, masyarakat dan negara; (2) menampilkan sikap ingin tahu terhadap sejumlah konsep yang diperlukan untuk mendalami ekonomi; (3) memiliki sikap bijak, rasional dan tanggungjawab dengan memiliki pengetahuan dan keterampilan ilmu ekonomi, manajemen, akuntansi yang bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat dan negara; (4) membuat keputusan yang tanggungjawab mengenai nilai-nilai sosial ekonomi dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional”

Hal ini dapat dilihat dalam aplikasi TMA di pembelajaran, tidak hanya memberikan kemudahan siswa untuk memahami materi terkait sistem pembayaran yang fokus pada

mata uang asing, valuta asing dan kurs, tetapi juga menanamkan sikap yang menunjukkan pemahaman terhadap konsep ekonomi yaitu *opportunity cost* memegang uang tunai, dan *trade off* dalam strategi spekulasi yang seharusnya dilakukan siswa untuk dapat bersikap bijak dan rasional yang dalam TMA bertujuan untuk bisa memenangkan permainan.

Pengembangan model pembelajaran TMA yang berbasis simulasi sesuai dengan kompetensi dasar 4.6 Mensimulasikan sistem pembayaran dan alat pembayaran, berdasarkan Permendikbud No. 69 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMA/MA dan permainan menyajikan miniatur kegiatan perekonomian yang kurang dipahami siswa karena tidak berdampak langsung dalam kegiatan sehari-hari siswa kelas X, sehingga dengan sajian miniatur peristiwa ekonomi tersebut ke dalam ruang kelas, akan memudahkan siswa untuk memahami peristiwa ekonomi terkait dengan nilai dan kurs tersebut. Konsep permainan dibuat untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menantang untuk siswa yang tidak hanya dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, akan tetapi juga dapat menanamkan rasa sportivitas, kebersamaan dan kepemimpinan seperti yang disajikan dalam kajian sejarah pendidikan Indonesia oleh Mohammad Syafei (dalam Sukardjo dan Ukim K, 2010:107) . Ini merupakan salah satu keuntungan yang diperoleh dari implementasi simulasi sebagai alat pembelajaran dalam pendidikan seperti yang tertuang dalam jurnal *Simulation Models in Education* oleh Sankovi and friend (2007:476) adalah memberikan informasi atau menggambarkan sebuah

fenomena, memungkinkan belajar dengan melakukan (*learning by doing*), menguji pemahaman siswa atau umpan balik dari siswa.

Kekuatan lain model TMA adalah model yang dirancang dan dikembangkan hanya fokus pada satu materi terkait sistem pembayaran yang tidak dapat diaplikasikan untuk materi pelajaran yang lain, akan tetapi dapat diintegrasikan dengan materi yang terkait, seperti tugas dan peran bank sentral (BI) dalam pelaksanaan sistem pembayaran, ke-

bijakan moneter dan perdagangan internasional. Hal ini yang menjadi keterbatasan penelitian sekaligus menjadi **kelemahan** dari model pembelajaran yang telah dirancang dan dikembangkan, di mana materi yang disajikan dalam kurikulum sesuai dengan Permendikbud No 69 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMA/MA menyajikan materi yang terpisah antara sistem pembayaran dan perdagangan internasional serta kebijakan moneter, sebagai berikut

#### Sekuensi Penyajian Materi Ekonomi SMA/MA

Kompetensi Dasar	Kelas
3.5. Mendeskripsikan bank, lembaga keuangan bukan bank, bank sentral dan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) 3.6. Mendeskripsikan sistem pembayaran dan alat pembayaran 4.5. Menyajikan peran dan produk bank, lembaga keuangan bukan bank, bank sentral dan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) 4.6. Menyimpulkan sistem pembayaran dan alat pembayaran	Kelas X
3.7. Mendeskripsikan kebijakan moneter dan fiskal 3.8. Menganalisis peran pelaku ekonomi dalam sistem perekonomian Indonesia 4.7. Mengevaluasi peran dan fungsi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal 4.8. Menyajikan hasil analisis peran pelaku ekonomi dalam sistem perekonomian Indonesia	Kelas XI
3.1. Mendeskripsikan konsep dan kebijakan perdagangan internasional 4.1. Mengevaluasi dampak kebijakan perdagangan internasional	Kelas XII

Sumber: Permendikbud No. 69 Tahun 2013 Tentang KD dan Struktur Kurikulum SMA/MA

Hal tersebut yang kemudian secara tidak langsung menghambat integrasi materi yang dapat diaplikasikan lewat model pembelajaran TMA yang telah dirancang dan dikembangkan. Sehingga dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk uji coba kelayakan dan keterterapan produk ditemukan bahwa pemahaman awal siswa yang kurang terkait dengan materi yang belum diajarkan seperti kebijakan moneter, perdagangan internasional yang mencakup istilah ekonomi seperti defisit-surplus neraca perdagangan menghambat proses pengembangan TMA untuk mengintegrasikan materi tersebut. Kelemahan yang lain dari pengem-

baran model adalah belum diterapkan sesuai dengan pengembangan rancangan awal di mana pada rancangan awal penelitian, uji validitas dan kelayakan model sebelum diuji cobakan dilakukan melalui *focus group discussion* (FGD) dengan MGMP guru mata pelajaran ekonomi SMA/MA, yang tidak dapat dilakukan karena waktu penelitian yang mendekati pekan ujian untuk kelas XII sehingga kelompok MGMP fokus pada pembimbingan untuk kelulusan ujian siswa-siswi kelas XII di mana mata pelajaran ekonomi juga masuk dalam salah satu mata ujian nasional.

### Kajian terhadap Pengembangan Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang dibuat dengan untuk melengkapi dalam aplikasi model pembelajaran *The Money Adventure* (TMA) sudah baik dan sesuai dengan Permendikbud No. 81 a tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum Garuda (kurikulum 2013) yang menjadi **kekuatan** dari pengembangan perangkat pembelajaran ini. Pengembangan *handout*, termasuk pengembangan media dan penilaian hasil belajar telah divalidasi oleh ahli pendidikan ekonomi sebelum diujicobakan. *Handout* materi, media dan instrumen yang dikembangkan mengacu pada sekuensi materi yang telah disesuaikan dengan urutan KD mata pelajaran ekonomi di SMA kelas X di sekolah uji coba. Instrumen penelitian hasil belajar untuk mengukur kemampuan kognitif siswa yang berbentuk tes pilihan ganda dimodifikasi sendiri oleh peneliti sesuai dengan KD yang dibahas, dan *handout* yang dikembangkan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, serta menyajikan maksud dan arti dari istilah ekonomi yang digunakan. **Kelemahan** dari perangkat ini adalah belum menyesuaikan dengan visi misi sekolah yang berbasis adiwiyata, di mana unsur adiwiyata yang ada dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) masih terbatas pada menjaga kebersihan ruang kelas sebagai wujud peduli lingkungan.

### SARAN PEMANFAATAN

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan produk pengembangan panduan guru untuk model pembelajaran *The Money Adventure* (TMA) pada siswa-siswi kelas X SMA/MA, peneliti dan pengembang menyarankan:

- a. Sebaiknya semua komponen dari panduan guru dipelajari dan dipahami secara tuntas dan menyeluruh, sehingga proses pembelajaran bisa dilaksanakan seoptimum mungkin untuk mencapai kompetensi dasar yang ditetapkan.
- b. Sebaiknya guru memiliki kemauan yang keras untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran serta kemampuan untuk mengkondisikan kelas yang dapat memberikan kemudahan ruang gerak siswa dalam simulais dan permainan yang dilakukan.
- c. Sebaiknya guru mengakses informasi terbaru terkait dengan materi yang dipelajari terutama kurs yang berfluktuasi setiap detik, sehingga penyajian data di kelas sesuai dengan apa yang terjadi hari itu.
- d. Penerapan model pembelajaran berbasis simulasi dan permainan TMA perlu dimodifikasi guru sesuai dengan karakteristik siswa dan kemampuan awal yang dimiliki siswa, mengembangkan kebiasaan belajar mandiri dengan memberikan informasi situs internet yang dapat diakses oleh siswa terkait dengan tujuan pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran tidak hanya pemahaman siswa terkait materi dan tujuan pembelajarn dapat berkembang, tetapi juga keaktifan siswa dan kemampuan siswa bertindak sesuai dengan konsep ekonomi dapat diwujudkan ketika permainan dilakukan yang akan semakin menarik bila semua siswa yang terlibat dalam permainan memahami konsep-konsep dalam bertindak ekonomi.
- e. Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat diadopsi oleh para guru ekonomi

- dalam mengembangkan tujuan pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada kemampuan akademik, tetapi juga penanaman konsep-konsep dalam bertindak ekonomi.
- f. Perlunya kesiapan lembaga atau sekolah beserta seluruh komponennya dalam mendukung pelaksanaan model pembelajaran ini, terutama dalam penyediaan sarana dan prasarana sebagai sumber belajar yang disarankan dalam penerapan model pembelajaran ini.
  - g. Diharapkan dengan hasil penelitian dan pengembangan ini dapat menginspirasi guru untuk mengembangkan model-model pembelajaran dan perangkat pembelajaran lain yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

#### **SARAN PENGEMBANGAN PRODUK LANJUTAN**

Untuk keperluan pengembangan lebih lanjut terhadap produk pengembangan panduan guru untuk model pembelajaran *The Money Adventure* (TMA) pada kelas X SMA/MA, diajukan saran sebagai berikut:

- a. Produk model pembelajaran berbasis simulasi dan permainan TMA perlu dimodifikasi terus sampai pada tingkat siswa mampu mengkonstruksi materi tidak hanya materi yang dibahas pada saat pembelajaran dilakukan, tetapi juga materi yang terkait seperti peran bank sentral dalam sistem pembayaran yang memanfaatkan valas, kebijakan moneter, perdagangan internasional. Artinya, bila dalam penelitian ini untuk kegiatan sampai pada materi valas saja, selanjutnya dicoba

untuk menintegrasikan materi yang akan memudahkan siswa dalam memahami materi secara menyeluruh.

- b. Produk perangkat pembelajaran perlu dikembangkan mengacu pada visi misi sekolah yang tampak dirumuskan dalam penyusunan indikator pencapaian hasil belajar sampai dengan rumusan kegiatan pembelajarannya sehingga visi-misi sekolah dapat dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran ekonomi.
- c. *Handout* yang dibagikan pada siswa, sebaiknya dapat disempurnakan sesuai dengan integrasi materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, bahkan dicoba untuk dikembangkan modul dengan materi yang terintegrasi sesuai dengan sekuensi materi yang harus dikuasai siswa, sehingga akan lebih memudahkan siswa untuk memahami konsep-konsep ekonomi.

#### **SARAN DISEMINASI**

Beberapa hal yang disarankan untuk diseminasi ke sasaran yang lebih luas mengenai penggunaan panduan guru untuk model pembelajaran *The Money Adventure* (TMA) ini adalah:

- a. Oleh karena produk pengembangan ini telah melalui beberapa kajian, penilaian dan uji coba kepada subjek yang tepat, harapan pengembang panduan guru ini bisa dimanfaatkan untuk kepentingan praktis sehingga memiliki manfaat yang tinggi dalam inovasi model pembelajaran ekonomi
- b. Hasil pengembangan model pembelajaran ini hendaknya dapat dipublikasikan melalui jurnal-jurnal ilmiah sehingga informasi atau temuannya dapat menyebar

secara luas serta memperoleh tanggapan secara luas pula, sehingga penyempurnaan model akan terus berlangsung.

- c. Dengan pengembangan model pembelajaran ini diharapkan bisa berkontribusi pada perbaikan sistem pengelolaan pendidikan saat ini, terutama dalam inovasi pengembangan model pembelajaran ekonomi.

#### DAFTAR RUJUKAN

- \_\_\_\_\_.2010. *Model Pembelajaran Simulasi*. Online, (<http://www.id.wikipedia.org/wiki/simulasi>, diakses pada 12 Desember 2013, pukul 09.00 WIB)
- Ardhana, Wayan (Ed). 1986. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Malang: FIP – IKIP Malang
- Borg, Walter R., & Gall, M.D. 1989. *Educational Research: An Introduction (5<sup>th</sup>)*. New York: Longman.
- Degeng, INS. 1989. *Ilmu Pembelajaran: Taksonomi Variabel*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Dirjen Dikti, P2LPTK.
- Degeng N.S. 1999. *Mencari Paradigma Baru Pemecahan Masalah Belajar dari Keteraturan Menuju Kesemrawutan*. Pidato pengukuhan guru besar IKIP Malang
- Degeng N.S. 1999. *Mencari Pendekatan Baru Pemecahan Masalah Belajar*. Jayapura: Yayasan Jayawijaya, Kuala Kencana PT. Freeport Indonesia
- Depdiknas. 2003. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan - Mata Pelajaran Ekonomi untuk Sekolah Menengah Atas (SMA)/Madrasah Aliyah (MA). Jakarta: Depdiknas.
- Desminta. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ichsan, Moch. 2011. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ekonomi SMA Berbasis Kecakapan Hidup (Life Skills)*. Disertasi tidak diterbitkan. Malang: PPS-UM
- Joyce, B. & Weil, M. 1996. *Models of Teaching, 5<sup>th</sup> Edition*. Boston: Allyn & Bacon.
- Kaufman, Roger A., and Fenwick W. English. 1979. *Need Assessment: Concept and Application*. Educational Technology Publications, Englewood Cliffs, N.J.
- Sankovi, Dijana, Ana Cetini, Sanja Seljan & Hrvoje Stan i. 2007. *Simulation Models in Education*. Online (<http://www.google-search.org/simulations/digital-information-and-heritage/infuture2007.html>) diakses pada 12 Desember 2013, pukul 10.30 WIB).
- Sugiyono. 2011. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta
- Sukardjo, M., Ukim Komarudin. 2010. *Landasan Pendidikan Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Universitas Negeri Malang. 2010. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Edisi Kelima*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang.
- Wahyono, Hari. 2013. *Revitalisasi Pendidikan Ekonomi, Perilaku Berkarakter dan Permasalahan Ekonomi*. Malang:

Materi seminar pendidikan nasional.