

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Adanya kemajuan teknologi khususnya teknologi informasi mempengaruhi segala aspek kehidupan termasuk bidang pendidikan. Kedua hal ini tidak dapat dipisahkan karena peran keduanya yang saling berhubungan satu sama lain. Kemajuan teknologi menuntut peserta didik untuk dapat belajar secara cepat dan cermat. Proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi memiliki banyak keunggulan terhadap kualitas pendidikan seperti: para pengajar mampu membuat alternatif cara mengajar yang lebih interaktif, penggunaan waktu yang digunakan menjadi lebih efektif, kemudahan mendapatkan informasi, media yang digunakan lebih bervariasi dan lebih mudah diakses.

DKI Jakarta merupakan kota yang menduduki peringkat ke-empat di pulau Jawa sebagai pengguna internet terbanyak<sup>1</sup>. Didukung oleh data dari survey penggunaan teknologi informasi pada masyarakat di DKI Jakarta yang menyebutkan bahwa pengaruh digital dalam meningkatkan kualitas pendidikan di DKI Jakarta mencapai 83,88%<sup>2</sup>. Hal ini mengindikasikan

---

<sup>1</sup> Kominfo, "Penggunaan Internet di Indonesia" <https://aptika.kominfo.go.id/2019/08/penggunaan-internet-di-indonesia/> diakses pada 22 Desember 2020

<sup>2</sup> PPS, *Survei Penggunaan Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) di DKI Jakarta*, 2019, hal 28

bahwa literasi teknologi informasi (literasi digital) dalam dunia pendidikan sangat dibutuhkan. Namun, penguasaan literasi pada peserta didik di Indonesia masih rendah. Hal ini dibuktikan oleh data PISA (*Programme for International Student Assessment*) 2018 yang diumumkan oleh *The Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) menunjukkan bahwa kemampuan siswa Indonesia dalam membaca, meraih skor rata-rata yakni sebesar 371 dari rata-rata skor 486<sup>3</sup>

Upaya yang telah dilakukan pemerintah ialah melalui Kemendikbud (2017), dengan meluncurkan Gerakan Literasi Nasional (GLN) untuk meningkatkan budaya literasi di Indonesia melalui pendidikan terintegrasi. Menurut *World Economic Forum*, terdapat enam literasi dasar yang harus dimiliki oleh siswa pada abad 21 dalam proses pembelajaran diantaranya; literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial dan literasi budaya dan kewargaan.

Walaupun literasi itu penting bagi masyarakat, namun faktanya budaya literasi masyarakat di Indonesia masih rendah. Indonesia berada diperingkat 60 dengan tingkat literasi terburuk kedua dari total 61 negara di dunia. Indonesia masih unggul dari satu negara yakni Botswana (61) dan berada dibawah Thailand (59)<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Balitbang Kemendikbud, *Pendidikan di Indonesia Belajar Dari Hasil PISA 2018*, Jakarta, 2019, hlm 52-53

<sup>4</sup> CCSU, "World's Most Literate Nations" <https://www.ccsu.edu/wmln/rank.html> diakses pada 17 Maret 2021

Pada kehidupan masyarakat maju, literasi membaca dan menulis sudah menjadi bagian kebutuhan yang sangat penting. Sebagian besar pakar pendidikan menganggap kemampuan literasi membaca dan menulis sebagai suatu hak yang wajib difasilitasi oleh pemerintah selaku penyelenggara pendidikan<sup>5</sup>. Maka dengan itu banyak negara maju maupun berkembang menjadikan kemampuan literasi sebagai agenda pembangunan sumber daya manusia agar mampu bersaing di-era abad 21.

Tidak hanya keterampilan literasi membaca dan menulis yang harus dibenahi oleh pemerintah. Dari enam literasi, kemampuan literasi finansial atau keuangan juga perlu dimiliki oleh masyarakat, khususnya siswa dalam proses pembelajaran. Literasi keuangan merupakan proses memahami informasi keuangan, memahami bacaan dan kemampuan berhitung yang berkaitan dengan keuangan. Warga negara yang memiliki kompetensi keuangan berperan penting dalam kelancaran fungsi pasar keuangan dan stabilitas ekonomi bangsa<sup>6</sup>

Berdasarkan survei literasi keuangan nasional yang dilakukan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) pada tahun 2019, tingkat literasi keuangan masyarakat Indonesia sebesar 38,03%<sup>7</sup> (OJK, 2020). Rendahnya tingkat

---

<sup>5</sup> Warsihna, Jaka, "Meningkatkan Literasi Membaca dan Menulis Dengan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK)", (Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan), 2016, hlm 69

<sup>6</sup> Sariyatul Ilyana dan Ratna Candra Sari, *Pengembangan Komik Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Untuk Siswa Sekolah Dasar* (Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 2015), hlm 202

<sup>7</sup> Otoritas Jasa Keuangan. (2019)

literasi keuangan masyarakat ini menunjukkan bahwa kemampuan masyarakat dalam membuat pengelolaan dan pembuatan keputusan keuangan masih rendah. Buruknya literasi keuangan juga terjadi terutama pada sektor pasar modal. Hasil survei yang dilakukan OJK pada 2016, indeks literasi keuangan disektor pasar modal hanya sebesar 4,4 persen dan indeks inklusi keuangan disektor pasar modal hanya sebesar 1,25 persen. Jika dibandingkan dengan tingkat inklusi keuangan pada sektor lainnya ditahun yang sama, sektor pasar modal menempati posisi terendah. Rendahnya kemampuan masyarakat dalam mengelola keuangan dapat diatasi melalui pendidikan literasi finansial atau keuangan.

Tidak dapat dipungkiri kemampuan mengelola keuangan sangatlah penting guna mencapai kemandirian finansial pada masa yang akan datang. Literasi keuangan dapat dipahami sebagai pengetahuan, keterampilan dan keyakinan yang mempengaruhi sikap dan perilaku untuk meningkatkan kualitas pengambilan keputusan dan pengelolaan keuangan dalam upaya mencapai kesejahteraan<sup>8</sup>. Sederhananya, literasi keuangan merupakan kemampuan untuk memahami dan menerapkan secara efektif berbagai keterampilan keuangan, termasuk manajemen keuangan pribadi, penganggaran dan investasi.

---

<sup>8</sup> Budi Rustandi Kartawinata dan Muhammad Ikhwan Mubaraq (dikutip dalam Atkinson dan Messy, 2012)

Kurangnya literasi keuangan bisa berdampak buruk terhadap upaya kesuksesan finansial jangka panjang. Literasi keuangan memiliki implikasi yang luas bagi kesehatan ekonomi. Peningkatan literasi keuangan dapat mengarah pada ekonomi global yang lebih kuat dan kompetitif.

Pendidikan literasi keuangan merupakan salah satu metode yang mampu meningkatkan kemampuan individu dalam literasi keuangan. Beberapa ahli keuangan merekomendasikan agar pendidikan keuangan diberikan sejak dini. (Suiter, M. & Meszaros, 2005) juga menunjukkan bahwa anak-anak dapat memperoleh manfaat dari pendidikan keuangan, yaitu anak-anak dapat mengendalikan diri agar tidak menghabiskan uangnya untuk berbelanja mengikuti tren mode dan iklan. Pendidikan literasi keuangan dapat dilakukan di sekolah karena sekolah memiliki peran penting dalam memberikan pendidikan keuangan<sup>9</sup>

Mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Tujuan dari mata pelajaran ekonomi yaitu membekali siswa untuk mengetahui, mengerti peristiwa-peristiwa dan masalah ekonomi dalam kehidupan sehari-hari terutama yang terjadi di lingkungan individu, masyarakat dan negara. Adapun materi yang diajarkan pada mata pelajaran ekonomi yaitu tentang pasar modal. Materi pasar modal berkaitan dengan usaha dalam meningkatkan literasi keuangan karena dengan mempelajari

---

<sup>9</sup> Isodora (dikutip dalam Mandell, 2009)

pasar modal, siswa dapat mengetahui peristiwa, situasi dan masalah yang terdapat dalam lembaga keuangan perekonomian Indonesia dan juga dapat menganalisis keuntungan serta kerugian khususnya yang terdapat dalam instrumen pasar modal

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi di salah satu sekolah DKI Jakarta, terdapat beberapa masalah pada pembelajaran materi pasar modal. Salah satunya ialah media pembelajaran yang tersedia hanyalah buku cetak yang naratif. Guru di sekolah tersebut menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materinya. Sedangkan materi pasar modal memuat konsep yang abstrak, sehingga membutuhkan simulasi dalam mempelajarinya. Hal ini membuat para siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Maka dari itu diperlukan simulasi tentang kegiatan pasar modal yang dapat dilakukan oleh semua peserta didik agar mereka lebih mengerti.

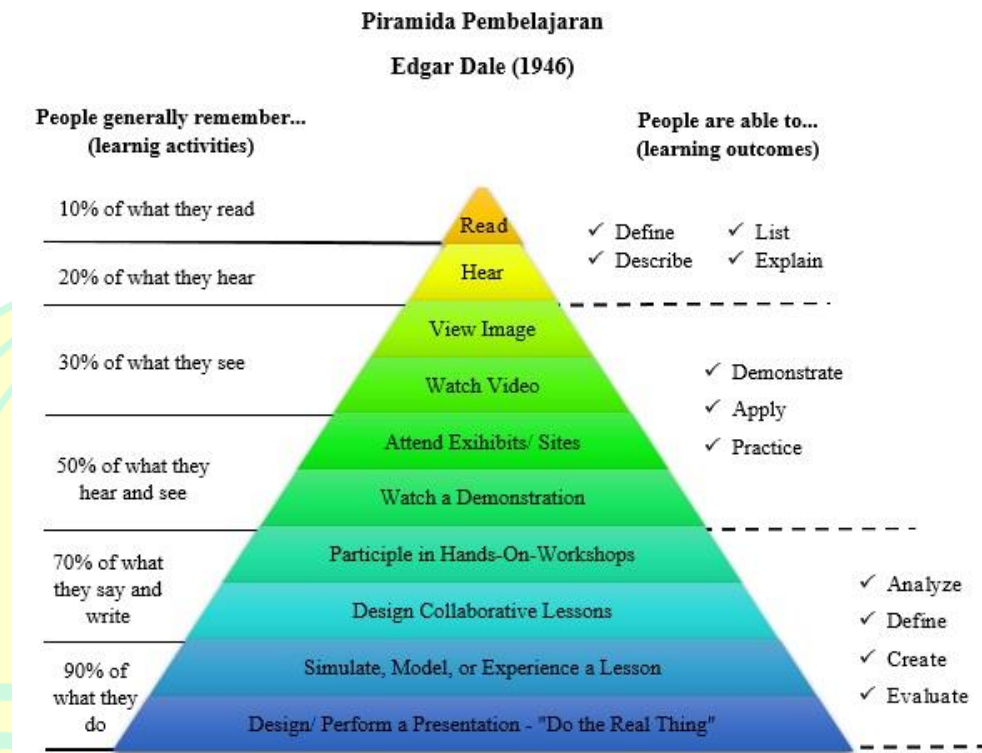
Tidak hanya dengan guru, peneliti juga melakukan wawancara tidak terstruktur dengan beberapa siswa SMA IPS kelas 11 dan 12, yang telah mempelajari materi tentang pasar modal. Sebagian besar dari mereka memang mengalami kesulitan saat mempelajarinya karena materi yang cukup abstrak serta kegiatan yang terdapat dalam pasar modal merupakan sesuatu yang baru bagi mereka. Bahkan terdapat siswa yang baru mengetahui apa itu pasar modal setelah mengikuti pembelajaran di kelas. Selain itu, para siswa merasa bosan jika pembelajaran dilakukan hanya

dengan metode ceramah saja sehingga mereka kurang tertarik untuk memahami materi pasar modal

Mengingat peranan teknologi pendidikan sebagai sebuah studi yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja, maka hal ini merupakan peluang bagi seorang teknolog pendidikan dalam memfasilitasi belajar yang dilakukan dengan sedemikian rupa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dan menarik. Salah satunya ialah dengan mengembangkan media pembelajaran

Media pembelajaran berperan dalam proses pembelajaran karena menjadikan proses pembelajaran tersebut lebih bervariasi dan tidak membosankan. Tidak hanya itu, media pembelajaran juga dapat memperjelas materi yang abstrak





Gambar 1. Kerucut pengalaman Edgar Dale

Menurut kerucut pengalaman Edgar Dale pada gambar 1.1, terdapat klasifikasi media berdasarkan pengalaman belajar yang akan diperoleh oleh peserta didik, mulai dari pengalaman belajar langsung, sampai pengalaman belajar yang bersifat abstrak (hanya membaca teks). Tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi jika penyampaian materi hanya dilakukan dalam bentuk verbal saja tanpa menggunakan media. Sedangkan, pada kegiatan simulasi dapat mencapai 90% tingkat pemahaman peserta didik, sehingga lebih memudahkan siswa dalam menyerap pengetahuan dan keterampilan



baru. Dengan melakukan simulasi, siswa dapat turun langsung untuk mengamati sebuah permasalahan, dibandingkan dengan hanya membaca buku dan mendengarkan penjelasan dari guru hanya dapat memperoleh 10-20% pemahaman.

Penelitian dari (Yulianti dkk, 2018) mengungkapkan peran media dalam pembelajaran antara lain: 1) Membangkitkan motivasi belajar pembelajar; 2) Mengulang apa yang telah dipelajari pembelajar; 3) Merangsang pembelajar untuk belajar penuh semangat; 4) Mengaktifkan respons pembelajar; dan 5) Segera diperoleh umpan balik dari pembelajar<sup>10</sup>. Hal serupa juga diutarakan Tresna yang dikutip Wijaya (2016), peranan media dalam pembelajaran mempunyai pengaruh sebagai berikut. 1) Media dapat menyiarkan informasi yang penting; 2) Media dapat digunakan untuk memotivasi pembelajar pada awal pembelajaran; 3) Media dapat menambah pengayaan dalam belajar; 4) Media dapat menunjukkan hubungan-hubungan; 5) Media dapat menyajikan pengalaman-pengalaman yang tidak dapat ditunjukkan oleh pendidik; 6) Media dapat membantu belajar perorangan; dan 7) Media dapat mendekatkan hal-hal yang ada di luar ke dalam kelas<sup>11</sup>.

---

<sup>10</sup> Yulianti, dkk, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA"(Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa). 2018, hal 3

<sup>11</sup> Wijaya, E. Y. (2016). "Transformasi Pendidikan Abad 21 sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global". Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika

Penelitian dari Anjani, dkk (2016) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media berbasis permainan berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar siswa<sup>12</sup>. Dengan adanya diskusi kelompok dalam permainan mampu membuat siswa lebih aktif dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan persoalan. Selanjutnya, penelitian oleh Sato (2016) menunjukkan hasil bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *Board Games* / papan permainan siswa akan memperoleh pengalaman baru dalam pembelajaran, belajar mengajar lebih efektif dan efektif menyenangkan.

Berdasarkan data-data dan permasalahan yang ada, maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berupa papan permainan berbantuan *smartphone* untuk mata pelajaran ekonomi pada materi pasar modal untuk siswa SMA di DKI Jakarta. Dalam penggunaannya, media yang dikembangkan memerlukan *smartphone* untuk mengakses kode yang berisikan video materi

Pengembangan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat menjawab solusi permasalahan yang ada dan pembelajaran pasar modal menjadi lebih menarik, efektif dan efisien. Selain itu, media tersebut juga dapat dijadikan bahan ajar bagi guru ketika proses pembelajaran berlangsung.

---

<sup>12</sup> Anjani, dkk, "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa", (Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan Malang), 2016, hal 1788

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penulis mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana indeks budaya literasi masyarakat Indonesia, khususnya pada literasi digital dan literasi finansial?
2. Apakah media yang digunakan saat pembelajaran sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran?
3. Mengapa media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pasar modal pada pelajaran ekonomi kurang menarik perhatian peserta didik?
4. Media pembelajaran jenis apa yang diperlukan untuk menyampaikan materi pasar modal pada pelajaran ekonomi agar dapat menarik perhatian peserta didik?
5. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran papan permainan agar proses pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran?

### C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, peneliti membatasi ruang lingkup pengembangan media sebagai berikut:

1. Topik

Topik yang dibahas dalam papan permainan ini adalah mata pelajaran ekonomi materi pengenalan pasar modal

2. Media

Media yang akan dikembangkan adalah sebuah papan permainan yang dicetak dengan materi tentang pasar modal. Materi diakses menggunakan *smartphone*. Papan permainan ini diberi nama "PAPAMOD GAME" yang merupakan singkatan dari Papan Permainan Pasar Modal

3. Sasaran

Sasaran pengguna papan permainan ini adalah siswa SMA jurusan IPS di Jakarta

4. Tempat

Sekolah jenjang SMA di DKI Jakarta yang terdapat jurusan IPS

## D. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari pengembangan ini yaitu menghasilkan produk media permainan papan berbantuan *smartphone* dalam pembelajaran ekonomi pada materi pasar modal untuk siswa SMA di DKI JAKARTA. Diharapkan dengan adanya media permainan ini, pembelajaran mengenai pasar modal dapat lebih efektif dan menyenangkan

## E. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Praktis

#### a. Bagi siswa

Membantu siswa untuk memahami materi pelajaran ekonomi khususnya materi pasar modal karena materi pelajaran telah dikonversi ke dalam aspek-aspek papan permainan sehingga materi dapat lebih mudah dipahami. Selain itu, siswa juga akan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan semangat motivasi dalam belajar.

#### b. Bagi sekolah dan guru

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dan bagi guru dalam mendemonstrasikan media pembelajaran guna keperluan kelancaran dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Sebagai sarana penambah pengetahuan, pengalaman serta untuk mengimplementasikan pengetahuan yang telah diperoleh saat dibangku kuliah. Selain itu, sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi S1 dan mendapatkan gelar sarjana.

d. Bagi Masyarakat

Mampu menjadi alternatif solusi dalam mengurangi masalah rendahnya angka indeks literasi di Indonesia.

**2. Manfaat teoritis**

1. Diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah wawasan baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di sekolah dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya
2. Diharapkan dengan adanya hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan dan referensi bagi pihak program studi dalam upaya meningkatkan kemampuan dan kompetensi mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan.