

MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA MATERI UANG, BANK, DAN LEMBAGA KEUANGAN LAINNYA MELALUI HANDOUT BERBASIS GAMBAR ILUSTRASI

IMPROVING UNDERSTANDING OF MONEY, BANK AND OTHER FINANCIAL INSTITUTIONS MATERIALS THROUGH ILLUSTRATION IMAGE-BASED HANDOUTS

Raden Roro Suci Nurdianti¹, Bakti Widyaningrum^{2*}

^{1,2} Pendidikan Ekonomi, Universitas Siliwangi

¹radenrorosucinurdianti@unsil.ac.id, ^{2*}bakti.widyaningrum@unsil.ac.id

***penulis korespondensi**

Abstrak

Pemahaman mengenai sektor ekonomi keuangan dan moneter secara menyeluruh, memerlukan dasar pemahaman yang kuat dari mahasiswa mengenai materi uang, bank, dan lembaga keuangan lainnya. Oleh karena itu diperlukan adanya pengembangan dalam pembelajaran mengenai materi uang, bank, dan lembaga keuangan lainnya ini melalui penggunaan bahan ajar yang menarik dan mudah dipahami, salah satunya yaitu penggunaan handout berbasis gambar ilustrasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan pemahaman mahasiswa pada materi uang, bank, dan lembaga keuangan lainnya di mata kuliah teori ekonomi makro pada jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Siliwangi, setelah diterapkannya penggunaan sumber belajar Handout berbasis gambar Ilustrasi. Penelitian dilakukan melalui metode quasi eksperimen pada mahasiswa semester 3 tahun ajaran 2020/2021 yang sedang menempuh mata kuliah Teori Ekonomi Makro, melalui *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*. Analisis data menggunakan SPSS versi 21 melalui uji beda rata-rata. Hasil penghitungan menunjukkan nilai t statistic 5,992 lebih besar dari nilai *t table* 5% untuk derajat kebebasan 73 sebesar 1,99300 yang berarti signifikan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan pemahaman mahasiswa pada kelas eksperimen yang menggunakan *Handout* berbasis Ilustrasi Digital, dibandingkan dengan mahasiswa pada kelas control yang menggunakan bahan ajar konvensional.

Kata kunci: pemahaman; uang; perbankan; handout; ilustrasi

Abstract

An understanding of the financial and monetary economic sector as a whole subject, requires students to have a strong understanding of the subject matter of money, banks, and other financial institutions. Therefore, need for development in learning about money, banks, and other financial institutions through interesting and easy-to-understand teaching materials, one of them is the use of handouts based on illustrations. The purpose of this study was to find out the increase in students' understanding of money, banks, and other financial institutions in the macroeconomic theory course at the Economics Education Department of Siliwangi University, before and after the implementation of the use of illustration-based handout learning resources. The research was conducted through a quasi-experimental method on 3rd semester students of the 2020/2021 academic year who are taking Macroeconomic Theory courses, through the *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design*. Data analysis using SPSS version 21 through the average difference test, gain score and calculation of effect size. The results showed that there were differences in students' understanding in the experimental class, which showed a higher score than students in the control class.

Keywords: understanding; money; bank; handouts; illustration

1. PENDAHULUAN

Memasuki era revolusi industri 4.0, dunia Pendidikan dituntut dalam penggunaan teknologi virtual dan digital sehingga diperlukan adaptasi dalam intensitas yang tinggi baik dari pengajar maupun peserta didik. Terutama selama terjadi pandemi COVID-19 di awal tahun 2020 hingga saat ini, pembelajaran secara daring masih terus dilanjutkan selama tatap muka langsung di Lembaga Pendidikan belum dapat dilaksanakan. Oleh karena itu, terdapat faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran daring ini. Salah satunya yaitu penggunaan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, serta Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang ditargetkan.

Tercapainya suatu tujuan pendidikan salah satunya dapat diukur dari hasil belajar, yakni kemampuan yang dimiliki seseorang setelah menempuh pengalaman belajar yang dapat diukur melalui tes pembelajaran atau penilaian. Salah satu mata kuliah dasar pada jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Siliwangi yaitu Ekonomi Makro. Mata kuliah ini merupakan dasar utama mata kuliah rumpun Ilmu Ekonomi, yang nantinya akan menjadi penentu apakah mahasiswa layak untuk melanjutkan ke mata kuliah lainnya atau mata kuliah terapan dalam cakupan rumpun Ilmu Ekonomi. Berdasarkan hasil belajar mahasiswa yang diukur dari nilai Ujian Tengah Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020/2021, didapatkan hasil bahwa 75% mahasiswa mendapat skor dibawah nilai tengah minimum yang ditetapkan sebagai standar ketercapaian CPL, khususnya pada pemahaman mengenai konsep moneter dan dasar-dasar perbankan serta lembaga keuangan lainnya. Hal ini terjadi diduga karena penggunaan bahan ajar yang terbatas, sehingga pemahaman konsep peserta didik tidak maksimal.

Bahan ajar yang digunakan dalam perkuliahan, mencakup seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, ketika dan sesudah pembelajaran yang disediakan oleh pengajar dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan bahan ajar yang digunakan oleh pengajar sangat mempengaruhi proses belajar peserta didik, dan harus lebih diperhatikan karena akan mempengaruhi proses dan hasil dari pembelajaran itu sendiri. Berdasarkan National Centre for Company Based Training [1] bahan ajar dijabarkan sebagai segala jenis maupun bentuk bahan yang dimanfaatkan untuk membantu instruktur maupun guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada pandemi COVID-19 ini, bahkan pendidik mulai menggunakan media maupun bahan ajar berbasis digital untuk melakukan pembelajaran. Pada kenyataannya selama perkuliahan secara daring, pembelajaran juga didominasi model konvensional yaitu ceramah, dimana Dosen menerangkan materi dan Mahasiswa mendengarkan melalui *video conference*. Pembelajaran hanya berlangsung satu arah dan akibatnya peserta didik menjadi pasif dan pemahaman menjadi kurang. Padahal mahasiswa akan lebih paham jika dilibatkan langsung dalam proses perkuliahan, mereka akan lebih antusias dan aktif mengikuti proses pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Bahan ajar yang ideal adalah bahan ajar yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk memahami materi pelajaran dengan dilengkapi berbagai kecanggihan pada era Revolusi Industri 4.0. Oleh karena itu bahan ajar yang digunakan haruslah inovatif dan dapat memenuhi kebutuhan kognitif peserta didik. Sehingga diperlukan bahan ajar yang difasilitasi dengan pemanfaatan ilustrasi digital guna membantu peserta didik memahami materi secara menyeluruh. Bahan ajar yang digunakan dalam penelitian ini, merupakan bahan ajar non cetak yang berupa handout berbasis gambar ilustrasi. [8] Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu guru dan siswa untuk memahami materi pelajaran adalah dengan penggunaan handout pada pembelajaran. Manfaat utama handout adalah memberikan kemudahan bagi guru/ dosen/ fasilitator dan siswa untuk fokus pada materi yang penting.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaaan peningkatan pemahaman mahasiswa setelah penggunaan Handout berbasis ilustrasi digital pada perkuliahan makroekonomi

dalam materi Uang, Bank, dan Lembaga keuangan Lainnya di jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Siliwangi. Penelitian dilakukan dengan metode *quasi eksperimen*, menggunakan *nonequivalent pre test post test control group design*.

2. DASAR TEORI DAN METODOLOGI

2.1 Dasar Teori

Menurut Prastowo^[1] Handout adalah bahan pembelajaran yang sangat ringkas. Bahan ajar ini bersumber dari beberapa literatur yang relevan terhadap kompetensi dasar dan materi pokok yang diajarkan kepada peserta didik. Bahan ajar ini diberikan kepada peserta didik agar memudahkan mereka mengikuti proses pembelajaran.

Penggunaan gambar dalam pembuatan Handout, memiliki berbagai keuntungan, sebagaimana dikemukakan lebih lanjut oleh Prastowo^[1] diantaranya dapat menjadi hiasan yang membuat bahan ajar semakin menarik, mampu memberikan motivasi, dapat mempengaruhi orang yang melihatnya, serta dapat membantu untuk membayangkan pesan yang disampaikan.

Handout dapat dikembangkan dengan beragam isi, dan salah satu versi yang dapat menjadi pedoman dalam penyusunan Handout menurut Kosasih^[2] yaitu adanya ilustrasi dan contoh tambahan untuk konsep yang sulit dipahami peserta didik.

Adapun untuk penggunaan gambar ilustrasi dalam Handout yang digunakan dalam pembelajaran, juga mengacu ke Kerucut Pengalaman Belajar (*Cone of Experience*) yang dikemukakan oleh Edgar Dale. Dikatakan bahwa pengalaman belajar yang didapatkan melalui gambar lebih tinggi dibandingkan hanya membaca teks saja^[3].

Gambar ilustrasi merupakan wujud nyata penggunaan seni dalam teknologi pendidikan. Ini sejalan dengan pemikiran Lois Hetland dan Ellen Winner

“The arts are a fundamentally important part of culture, and an education without them is an impoverished education leading to an impoverished society. Studying the arts should not have to be justified in terms of anything else. The arts are as important as the sciences: they are time honored ways of learning, knowing, and expressing.”[7]

Materi komunikasi grafis berguna sebagai alat bantu visual motivasi dalam pendidikan dan juga merupakan jenis materi yang guru dan siswa dapat dengan mudah membuatnya. Gambar pikto grafik, kata-kata dan gambar, ide dan pengetahuan, adalah alat dasar untuk belajar. Untuk menarik minat siswa dan individu lain, poster digambar, dicat dan, difoto dapat digunakan.[4]

2.2 Metodologi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen, dengan menggunakan desain eksperimen *‘Nonequivalent Pre Test Post Test Control Group Design*. Sampel yang digunakan adalah kelas A (36 mahasiswa) dan Kelas B (38 mahasiswa) pada mata kuliah Ekonomi Makro semester ganjil tahun ajaran 2021/2022.

Pelaksanaannya adalah mahasiswa diberikan *Pre Test* terlebih dahulu, kemudian untuk kelas A diberikan perlakuan yaitu perkuliahan menggunakan handout berbasis gambar digital, sedangkan untuk kelas B diberikan Handout tanpa gambar ilustrasi. Setelah perkuliahan, masing-masing kelas diberikan tes diagnostik pemahaman dasar mengenai materi pada sub CPMK yang diberikan yakni mengenai uang, bank, dan lembaga keuangan lainnya. Setelah data didapatkan, kemudian di analisis menggunakan SPSS 21.

3. PEMBAHASAN

Salah satu indikator keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar mahasiswa sebelum dan setelah proses belajar mengajar di kelas. Setelah dilakukan uji statistik

dapat diketahui bahwa data penelitian berdistribusi normal . Berdasarkan hasil uji statistik, setelah mahasiswa diberikan materi uang, bank, dan lembaga keuangan lainnya, dapat diketahui bahwa mahasiswa pada kelompok eksperimen yang menggunakan Handout berbasis gambar Ilustrasi memiliki rata-rata gain yang lebih tinggi yaitu dibandingkan dengan rata-rata kelompok kontrol yang menggunakan bahan ajar konvensional.

Tabel 1 Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-10,405	14,937	1,736	-13,866	-6,945	-5,992	73	,000

Sumber : Pengolahan Data Melalui SPSS 21

Dari Tabel 1 dapat dilihat bahwa nilai t statistic 5,992 lebih besar dari nilai *t table* 5% untuk derajat kebebasan 73 sebesar 1,99300 yang berarti signifikan. Atau dapat juga dilihat dari output sig (2-tailed) pada tabel 3 sebesar $0,000 < 0,005$ yang juga mengindikasikan bahwa uji komparasi yang dilakukan signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar yang menggunakan handout berbasis gambar ilustrasi dapat memberikan peningkatan pada pemahaman mahasiswa secara lebih signifikan dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan sumber pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian ini sejalan dengan tulisan Emmanuel Bankole Oladumiyte (2014), bahwa penggunaan bahan ajar yang relevan akan membantu upaya guru agar pembelajaran dapat efektif dan efisien dalam pengajarannya. Misalnya, bahan ajar akan memandu pemikiran guru ketika ingin berdiskusi konsep yang terlalu abstrak untuk tingkat siswa. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan bahan-bahan yang diperlukan untuk menyajikan fakta dan informasi kepada murid-muridnya^[4]. Dalam hal ini, materi mengenai uang, bank, dan lembaga keuangan lainnya dianggap terlalu abstrak pada mata kuliah makroekonomi. Sehingga dengan menggunakan Handout berbasis gambar ilustrasi sebagai bahan ajar yang relevan, lebih meningkatkan efektivitas dalam perkuliahan.

Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian Jovita N Punzalan (2018), “Using visual arts in different learning areas encourages students to participate and this will develop their confidence and advantage in learning process.”[6]. Yakni, handout berbasis gambar ilustrasi merupakan salah satu wujud seni visual yang diterapkan dalam pembelajaran, sehingga akan memberikan banyak keunggulan bagi peserta didik selama perkuliahan.

4. KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan oleh penulis menghasilkan kesimpulan, bahwa terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep mahasiswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, setelah penerapan Handout berbasis gambar ilustrasi untuk materi uang, bank, dan lembaga keuangan lainnya.

Dalam perkuliahan makroekonomi dengan menggunakan Handout berbasis gambar ilustrasi yang peneliti lakukan masih banyak kekurangan dan ketidak sempurnaan, oleh karena itu penulis memberikan saran kepada beberapa pihak yang terkait sebagai berikut, agar dapat meningkatkan pemahaman konsep pada mahasiswa, dosen dapat menggunakan gambar ilustrasi agar tampilan

bahan ajar bisa lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, terutama ketika pembelajaran masih dilakukan secara daring.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Prastowo, Andi. 2015. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.
- [2] Kosasih. 2021. Pengembangan Bahan Ajar. Bandung: Bumi Aksara
- [3] Wina Sanjaya. 2012. Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media
- [4] Emmanuel Bankole Oladumiyte. 2014. Graphics Communication an Appraisal of an Art of Learning in Contemporary Nigerian Education, *Art and Design Review*, 2, 29-39. <http://dx.doi.org/10.4236/adr.2014.23005>
- [5] Osamah (Mohammad Ameen) Ahmad Aldalalah, Ziad Waleed Mohamed Ababneh. 2015. Standards of Multimedia Graphic Design in Education. *Journal of Education and Practice* ISSN 2222-1735 (Paper) ISSN 2222-288X (Online). www.iiste.org
- [6] Jovita F. Punzalan. 2018. The Impact of Visual Arts in Students' Academic Performance. *International Journal of Education and Research* Vol. 6 No. 7 July 2018. www.ijern.com
- [7] Lois Hetland & Ellen Winner (2001) The Arts and Academic Achievement: What the Evidence Shows, *Arts Education Policy Review*, 102:5, 3-6, DOI: 10.1080/10632910109600008
- [8] Hana Adhia . 2017. Studi Penggunaan Handout dalam Model Pembelajaran Kooperatif tipe Artikulasi terhadap Pembelajaran Matematika siswa kelas X jurusan administrasi perkantoran (ap) smkn 1 kota solok. *Lemma: Letters of Mathematics Education VOL IV NO. 1, NOV 2017*