



## Pengembangan *Economics Edutainment Book* Penunjang Bahan Ajar Pokok Bahasan Teori Perilaku Konsumen

Yuli Setyawati✉, Joko Widodo

DOI: 10.15294/eeaj.v9i1.37242

Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Sejarah Artikel

Diterima: Desember 14, 2019  
Disetujui: Januari 26, 2020  
Dipublikasikan: Februari 29, 2018

### Keywords

Consumer Behaviour  
Theory; Development;  
Edutainment;  
Teaching Materials

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan menguji kelayakan produk. Metode yang digunakan yaitu *Research and Development* (RnD). Model pengembangan penelitian ini dari Sugiyono dengan prosedur pengembangan; (1) Analisis potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) Validasi produk; (5) Revisi desain produk; (6) Uji coba pemakaian; (7) Revisi produk; dan (8) Produk masal. Tahap validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Produk yang dikembangkan di ujikan kepada 24 peserta didik kelas XI IPS dan direspon oleh 1 Guru Ekonomi. Pengumpulan data dilakukan melalui angket kebutuhan produk, angket kelayakan untuk ahli dan angket respon uji coba pemakaian produk. Hasil pemakaian bahan ajar menunjukkan tingkat kelayakan pada aspek *edutainment* sebesar 81,87%, aspek materi sebesar 81,67% dan aspek bahasa sebesar 80,20%. Rata-rata ideal penilaian bahan ajar dari respon guru memperoleh skor 87,50% dengan kriteria sangat baik, sedangkan dari respon peserta didik memperoleh skor 81,27% dengan kriteria baik. Berdasarkan hasil pemakaian bahan ajar peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran yang ditunjang *Economics Edutainment Book* mampu memberikan suasana belajar yang santai, menyenangkan dan menyenangkan.

### Abstract

*The purpose of this research is to produce and test the feasibility of products. The method used is Research and Development (RnD). The research development model from Sugiyono with the following development procedures, (1) Analysis of potential and problems; (2) data collection; (3) Product design; (4) Product validation; (5) Product design revisions; (6) Test of use; (7) Product revision; and (8) Mass products. Product validation by material experts and media experts. The product developed was tested on 24 students of class X IPS and responded by 1 Economic Teacher. Data collection through product needs analysis questionnaire, feasibility questionnaire for experts and product development response questionnaire. The results of the use of teaching materials show the level of eligibility in the aspects of edutainment by 81.87%, the material aspect by 81.67% and the language aspect by 80.20%. The ideal average assessment of teaching materials from the teacher's response scores 87.50% with very good criteria, while the responses of students get a score of 81.27% with good criteria. Based on the results of the use of teaching materials students state that learning supported by the Economics Edutainment Book is able to provide a relaxed, exciting and enjoyable learning atmosphere.*

### How to Cite

Setyawati, Yuli., Widodo, Joko.(2020). Pengembangan *Economics Edutainment Book* Penunjang Bahan Ajar Pokok Bahasan Teori Perilaku Konsumen. *Economic Education Analysis Journal*, 9 (1), 277-294.

© 2020 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat Korespondensi:  
Gedung L3 Lantai 1 FE Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail: [yuliyulsetyawati@gmail.com](mailto:yuliyulsetyawati@gmail.com)

p-ISSN 2252-6544  
e-ISSN 2502-356X

## PENDAHULUAN

Pengembangan bahan ajar merupakan salah satu bentuk kontribusi pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran memerlukan daya dukung berupa ketersediaan sumber belajar, salah satunya yaitu ketersediaan bahan ajar. Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang dapat membantu guru atau instruktur dalam menyampaikan materi secara menarik. Bahan ajar yang menarik dapat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Merujuk pada kondisi tersebut pengembangan bahan ajar ini dilakukan berdasarkan pada kurikulum 2013. Hal ini dijelaskan melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 103 tahun 2014, bahwa proses pembelajaran pada Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah harus diselenggarakan secara menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi peserta didik untuk mencari tahu.

Bahan ajar memuat berbagai pokok bahasan yang dapat mempermudah peserta didik ketika mempelajarinya. Salah satu pokok bahasan pada materi ekonomi yang dipelajari di kelas X SMA/MA yaitu Teori Perilaku Konsumen. Pokok bahasan ini memuat tentang pengetahuan konseptual dan pengetahuan faktual. Karakteristik pokok bahasan teori perilaku konsumen menuntut pemahaman yang baik kepada peserta didik. Berdasarkan hasil observasi di SMA Islam Al Azhar 14 Semarang, bahan ajar yang digunakan adalah Buku Ekonomi untuk SMA/MA Kelas X Kurikulum 2013 yang diterbitkan oleh Esis tahun 2016. Ditinjau dari materi yang disajikan dalam buku tersebut sudah cukup lengkap dan membantu, namun dalam hal penyajiannya ada beberapa hal yang belum menarik minat baca peserta didik. Penyajian pokok bahasan teori perilaku konsumen terkait kurva ada yang belum diberikan pemaknaan secara komprehensif. Hal ini dibuktikan oleh hasil wawancara dengan Guru Ekonomi terkait pendapat bahan ajar yang selama ini

digunakan.

“namun ada beberapa penjelasan yang masih kurang pada pemaknaan dari gambar kurva yang disajikan sehingga perlu ada penjelasan lebih pada setiap gambar kurva agar peserta didik lebih mudah memahami materi” (Wawancara dengan Mia Liliawati, S.Pd tanggal 22 Januari 2019).

Guru menyatakan bahwa latihan soal belum memuat soal HOTS dan belum menampilkan isu terkini yang ada lingkungan peserta didik. Kondisi bahan ajar tersebut ditunjukkan dari hasil observasi bahan ajar ekonomi yang digunakan peserta didik pada lampiran 3 bahan ajar ekonomi yang digunakan. Pernyataan guru dapat dibuktikan dari hasil wawancara berikut.

“contoh soal ada beberapa yang kurang dekat pada realita peserta didik dan ada beberapa latihan soal belum menampilkan soal-soal HOTS” (Wawancara dengan Mia Liliawati, S.Pd tanggal 22 Januari 2019).

Peserta didik menyatakan bahan ajar yang digunakan monoton dan kurang menarik minat baca. Bahan ajar bersifat monoton ditunjukkan dari penyajian latihan soal yang kurang melibatkan partisipasi peserta didik sehingga membuat bosan saat mempelajarinya. Latihan soal belum mendorong peserta didik untuk berdiskusi sehingga kurang menarik minat baca. Pernyataan tersebut dibuktikan dari hasil wawancara kepada beberapa peserta didik kelas X IPS.

“materinya sudah cukup lengkap namun bisa ditambahkan latihan soal yang variatif supaya lebih semangat mengerjakannya serta tidak banyak tulisan agar lebih menarik” (Wawancara dengan Fatimah Yasmin Salsabila tanggal 23 Januari 2019).

“materinya sudah cukup lengkap namun lebih baik dibuat lebih jelas pada bagian-bagian kurva, tulisan atau keterangan lebih jelas agar bisa mudah dipahami” (Wawancara dengan Zulfikar Adam Gutama tanggal 23 Januari 2019).

Bahan ajar yang kurang menarik minat baca ditunjukkan dari penyajian materi penuh dengan tulisan, belum ada ilustrasi dan gam-

bar yang menarik. Peserta didik menginginkan bahan ajar yang berwarna dengan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami. Pendapat peserta didik sejalan dengan Ellington dan Race (dalam Setiawan, 2012:18) yang menyatakan bahwa pemanfaatan bahan ajar dalam proses pembelajaran klasikal dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar dengan cara membuat bahan ajar yang penuh dengan gambar dan dibuat berwarna.

Suasana belajar yang tidak ditunjang oleh bahan ajar akan memberikan kesan yang monoton, pasif dan kurang menarik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Harsono, dkk (2009:78) menyatakan bahwa hasil belajar yang menggunakan bantuan media animasi memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan dengan metode ceramah. Artinya pembelajaran dengan media animasi mampu membuat peserta didik lebih termotivasi, sementara pembelajaran dengan metode ceramah kurang memotivasi peserta didik agar konsentrasi untuk belajar memahami materi yang disampaikan oleh guru. Peserta didik merasa proses pembelajaran menjadi kurang mengasyikan dan menyenangkan.

Berbeda dengan pembelajaran yang didukung oleh bahan ajar berbasis *edutainment*. Pembelajaran yang berorientasi pada *edutainment (education entertainment)* akan memberikan suasana belajar menyenangkan dan menghibur. Hal ini karena pembelajaran yang berbasis *edutainment* dikemas melalui sebuah permainan (*game*), kegiatan bermain peran (*role play*), humor, simulasi, drama, multimedia, dan demonstrasi. Pembelajaran juga dapat dilakukan dengan cara-cara lain, asalkan peserta didik dapat menjalani proses pembelajaran dengan senang.

Pembelajaran yang dikemas menjadi menyenangkan, penuh dengan hiburan, kreatif dan inovatif merupakan konsep pembelajaran *edutainment*. Konsep ini memperkenalkan kegiatan pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan. Biasanya dalam pembelajaran bisa di kemas melalui permainan, metode bermain peran, kegiatan demonstrasi dan kegiatan lainnya sehingga dapat menciptakan

suasana menghibur dan mampu melibatkan partisipasi peserta didik. Hamruni menyatakan bahwa belajar tidak pernah akan berhasil dalam arti yang sesungguhnya bila dilakukan dalam suasana yang menakutkan, belajar hanya akan efektif apabila peserta didik berada dalam kondisi yang menyenangkan. Salah satu metode atau pendekatan yang dapat diterapkan guru ketika pembelajaran adalah pembelajaran berbasis *edutainment*. Pembelajaran berbasis *edutainment* akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat lebih mudah tercapai. Hal ini, dikarenakan peserta didik dapat belajar dengan aktif, senang, dan nyaman selama kegiatan pembelajaran (Fadillah, 2014:2).

Secara teori Johan Huizinga menyatakan bahwa bermain dan bersenang-senang merupakan aktivitas yang esensial bagi semua manusia. Oleh karena itu bermain dengan suasana yang menyenangkan merupakan faktor sangat penting dalam pendidikan. Sementara dalam bidang psikologi positif, para teoritikus, seperti Mihaly Csikzentmihalyi menjelaskan dalam teori alir (*flow theory*) bahwa umat manusia itu bisa melaksanakan apapun dengan cara yang terbaik, jika mereka mampu terlibat secara total dalam aktivitas yang menyenangkan. Demikian kedua teori tersebut menjadi dasar dalam proses pembelajaran yang berbasis *edutainment* (Hamid, 2014:36-37). Secara teknis *edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada peserta didik dengan memasukan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan seperti acara televisi, permainan yang ada di komputer atau *video games, film, musik, website, perangkat multimedia* dan lain sebagainya. Widiyatmoko (2012:39) menyatakan bahwa pendekatan *edutainment* adalah pendekatan dengan suasana menyenangkan dan berupaya mengajak peserta didik untuk menyenangi semua mata pelajaran.

Pembelajaran berbasis *edutainment* yang sukses dalam proses pembelajaran ditunjukkan oleh penelitian Suparmi, dkk (2013:202) yang menyatakan bahwa media *Education*

*Card* efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA materi energi. Hal ini karena penggunaan media *Education Card* berbasis *Sains-Edutainment* dalam proses pembelajaran IPA mampu memberikan suasana belajar yang humanis, terbuka dan menyenangkan sehingga memberikan semangat kepada peserta didik dalam melakukan aktivitas di dalam kelas. Penelitian yang relevan dengan tema kajian pengembangan bahan ajar *edutainment* ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Gomulya dan Iswendi (2018). Penelitian ini menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran yang berbasis *chemo-edutainment* berkategori sangat baik dikarenakan memiliki tingkat validitas tinggi dan praktikalitas yang sangat tinggi. Dapat diketahui dari hasil fungsi atensi *Ludo Word Game* kimia sebagai media pembelajaran sudah mampu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi materi. Sementara fungsi afektif media dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran terutama dalam mempelajari tulisan yang bergambar.

Hal ini sejalan dengan penelitian Chairiah, dkk (2016) yang menyatakan bahwa adanya pengembangan bahan ajar berbasis *chemo-edutainment* mampu memotivasi dan menarik minat peserta didik agar senang belajar kimia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar kimia materi larutan asam dan basa berbasis CET lebih menekankan pada proses pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Bahan ajar kimia yang dikembangkan dilengkapi dengan media terdapat evaluasi yang dikemas dalam bentuk permainan. Berorientasi pada hal itu maka pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan dalam suasana menyenangkan namun tujuan pembelajaran tetap tercapai dengan baik.

*Economics edutainment book* ini bercirikan buku yang dikemas dalam bentuk tampilan menarik baik dari segi penyajian teori maupun kurva. Buku ini dilengkapi dengan *barcode* yang berisi *link* sehingga menghubungkan pembaca pada video ilustrasi yang sudah

di *upload* oleh penulis. Demikian peserta didik dapat belajar secara *virtual* mengenai beberapa contoh dari ilustrasi materi yang sedang dipelajari tersebut. Bagian yang lain juga terdapat latihan soal berupa studi kasus yang mengaitkan dengan kehidupan nyata peserta didik sehingga akan mendorong peserta didik aktif berdiskusi. Berkaitan dengan keterlibatan peserta didik, buku ini menyajikan tema coba praktikan yang memuat praktik langsung sehingga memberikan suasana menghibur dan menantang. Berorientasi pada kondisi tersebut bahan ajar penunjang harus memenuhi sasaran yaitu meningkatkan minat belajar dan menarik bagi peserta didik (Bhuwana dkk, 2017). Bahan ajar berbasis *edutainment* ini adalah bahan ajar yang relevan dengan tuntutan kurikulum 2013. Hal ini dikarenakan pengembangannya disesuaikan dengan standar proses pendidikan dasar dan menengah serta kebutuhan peserta didik.

Tujuan dari penelitian ini yaitu; (1) Mendeskripsikan dan menganalisis bahan ajar yang selama ini digunakan oleh guru ekonomi pada pokok bahasan teori perilaku konsumen; (2) Menghasilkan produk berupa *economics edutainment book* sebagai penunjang bahan ajar pada pokok bahasan teori perilaku konsumen; dan (3) Menguji dan menganalisis kelayakan *economics edutainment book* sebagai penunjang bahan ajar pada pokok bahasan teori perilaku konsumen.

Kerangka berpikir penelitian ini diawali dengan fakta di lapangan terkait bahan ajar yang selama ini digunakan di SMA Islam Al Azhar 14 Semarang. Buku Paket Ekonomi Kelas X untuk SMA/MA Kurikulum 2013 yang diterbitkan oleh Esis tahun 2016 dinilai masih memiliki kelemahan pada penyajian aspek materi dan aspek tampilan bahan ajar. Kekurangan pada penyajian aspek materi meliputi penggunaan kurva dan ilustrasi yang belum dilengkapi penjelasan secara komprehensif serta pada latihan soal yang belum mendorong rasa ingin tahu. Kekurangan pada aspek tampilan meliputi teknik penyajian dan penyajian pembelajaran. Demikian suasana belajar menjadi monoton dan kurang meny-

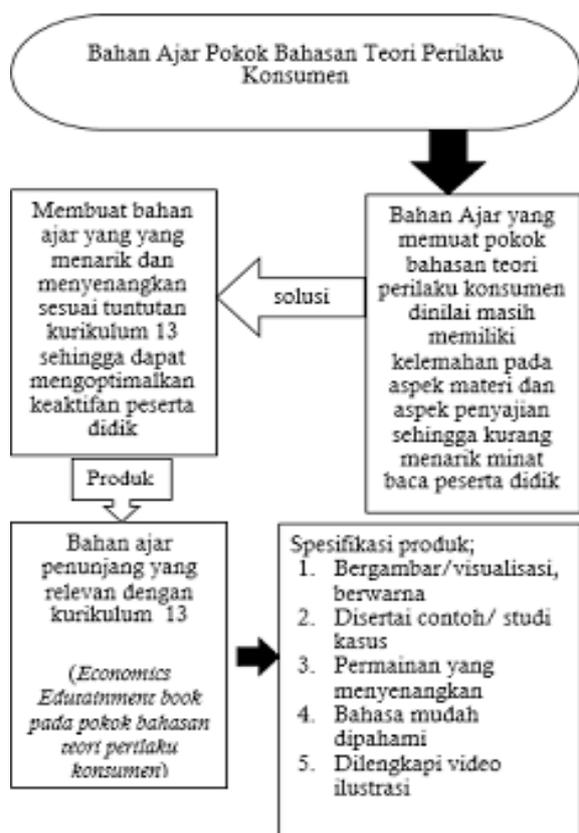
enangkan. Merujuk pada permasalahan tersebut maka peneliti akan menyusun bahan ajar yang menarik dan menyenangkan sesuai tuntutan kurikulum 13 sehingga dapat mengoptimalkan keaktifan peserta didik. Solusi yang ditawarkan oleh peneliti adalah melakukan pengembangan bahan ajar berbasis *edutainment* pada pokok bahasan teori perilaku konsumen. Peneliti akan menciptakan produk bahan ajar dalam bentuk buku dengan karakter; (1) mengintegrasikan konsep *edutainment* melalui penyajian video, permainan menantang secara kolaboratif dan kompetitif, belajar sambil melakukan (*learning by doing*) dan belajar secara berkelompok; (2) visualisasi gambar kurva yang di berikan penjelasan komprehensif; (3) bahan ajar dibuat secara berwarna agar lebih jelas dan menarik minat baca; (4) memuat latihan soal yang dapat mengajak keterlibatan peserta didik; dan (5) mengintegrasikan teknologi melalui video ilustrasi yang dapat diakses dengan aplikasi *scan barcode* dan soal studi kasus yang dapat diakses dari *smartphone*. Prosedur pengembangan bahan ajar meng-

daptasi dari Sugiyono dengan 8 tahap pengembangan. Penilaian bahan ajar yang layak dan valid dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran pada pokok bahasan teori perilaku konsumen. Dari deskripsi diatas dapat digambarkan pada gambar 1.

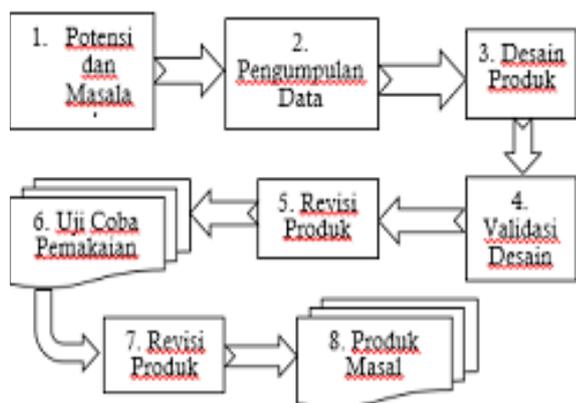
## METODE

Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (RnD). RnD adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur pengembangan produk pada penelitian RnD banyak dikemukakan oleh para ahli. Borg dan Gall (1998) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development/ RnD*) merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Sugiyono, 2019:28-36). Sugiyono berpendapat bahwa untuk menghasilkan suatu produk digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi di masyarakat luas. Demikian peneliti diarahkan pada pengembangan produk dalam bentuk bahan ajar berbentuk buku dalam menunjang proses pembelajaran pada pokok bahasan teori perilaku konsumen. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa pendekatan kualitatif untuk studi pendahuluan sementara untuk mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap produk dan tingkat penilaian penggunaan produk menggunakan pendekatan kuantitatif (Sugiyono, 2016:407).

Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan dari Sugiyono yaitu; (1) analisis potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba pemakaian; (7) revisi produk; dan (8) produk masal. Model pengembangan pada penelitian digambarkan pada tabel 2.



Gambar 1. Kerangka Berpikir Penelitian



**Gambar 2.** Tahap Kegiatan Penelitian dan Pengembangan Bahan Ajar

Subjek penelitian terdiri atas peserta didik kelas X IPS, Guru Ekonomi, Ahli Materi dan Ahli Media dan kelas XI IPS. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Angket digunakan untuk pengumpulan data pada penyusunan produk, validasi produk dan respon guru dan peserta didik terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Keabsahan data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif peresentase dan analisis model interaktif. Analisis deskriptif persentase digunakan untuk mengolah hasil angket sementara analisis model interaktif digunakan untuk mengolah hasil wawancara.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian meliputi hasil analisis terhadap bahan ajar yang selama ini digunakan pada pembelajaran pokok bahasan teori perilaku konsumen, hasil pengembangan bahan ajar dan hasil kelayakan dari ujicoba pemakaian bahan ajar. Pembelajaran Ekonomi yang dilakukan di kelas X IPS sudah menggunakan Kurikulum 2013.

### Hasil Analisis Bahan Ajar yang selama ini digunakan Pada Pokok Bahasan Teori Perilaku Konsumen

Bahan ajar yang digunakan pada pembelajaran ekonomi adalah Buku Paket Eko-

nomi kurikulum 2013 yang diterbitkan oleh Esis pada tahun 2016. Secara umum pembelajaran yang dilakukan oleh Ibu Mia Liliawati, S.Pd., selaku guru Ekonomi kelas X, XI dan XII sudah cukup baik. Hal ini terlihat dari pembelajaran yang berlangsung dikelas, dalam menyampaikan materi, menyampaikan contoh-contoh serta mendesain pembelajaran agar tidak monoton. Berdasarkan hasil penelitian selama 3 bulan di SMA Islam Al Azhar, Bu Mia lebih sering menggunakan media papan tulis dan permainan dalam pembelajaran ekonomi baik di kelas X maupun kelas XI. Hal tersebut cukup efektif untuk mengajarkan materi kepada peserta didik.

Merujuk pada perspektif keaktifan peserta didik ketika pembelajaran ekonomi, mereka terlihat kurang antusias meskipun Bu Mia lebih berani untuk berkreasi dengan berbagai metode pembelajaran. Pandangan peserta didik terhadap mata pelajaran ekonomi menjadi tantangan bagi Bu Mia, karena peserta didik yang kurang antusias terhadap pembelajaran ekonomi akan cenderung pasif selama mengikuti pembelajaran. Berdasarkan pengamatan ketika pembelajaran, terdapat beberapa peserta didik yang mengobrol dengan temannya, tidak memperhatikan penyampaian materi oleh guru. Guru mengungkapkan bahwa beberapa peserta didik dapat begitu antusias karena takut kepada Bu Mia saat pembelajaran.

Pembelajaran ekonomi di kelas X selama ini ditunjang oleh Buku Ekonomi Kurikulum 2013 yang diterbitkan oleh Esis. Buku tersebut merupakan satu-satunya referensi yang digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran ekonomi. Buku referensi tersebut sudah cukup baik karena sudah disesuaikan dengan Kurikulum 2013, hanya saja penyajian (tampilan) dan isi materi ada beberapa yang belum memberikan contoh konkrit di lingkungan sekitar peserta didik. Selain itu, beberapa contoh yang berkaitan dengan kurva atau perhitungan kurang menarik perhatian peserta didik karena bahasa yang digunakan kaku dan tampilan bahan ajar terlihat monoton. Hal tersebut membuat rendahnya minat peserta didik

untuk membaca dan memahami materi yang sedang dipelajari.

Keaktifan peserta didik juga berkaitan dengan peran guru yang melaksanakan pembelajaran. Merujuk pada perspektif peran guru ekonomi selama pembelajaran, Bu Mia sudah menjalankan perannya dari persiapan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah disusun oleh Bu Mia sebelum melaksanakan pembelajaran. RPP yang disusun sudah sesuai dengan RPP kurikulum 2013 revisi terbaru sayangnya guru belum melaksanakan secara optimal metode pembelajaran yang akan diterapkan. Metode permainan beberapa kali sudah diterapkan oleh guru, hal tersebut cukup efektif untuk membangkitkan semangat dan rasa senang dalam belajar ekonomi. Kendalanya ialah guru tidak memiliki waktu luang yang cukup untuk mendesain pembelajaran menggunakan permainan, sehingga pembelajaran lebih sering berupa penyampaian materi yang sesuai dengan buku referensi peserta didik. Guru belum pernah mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan pengalaman yang belum bisa mendukung dalam penyusunan bahan ajar bagi peserta didik.

Guru masih menggunakan bahan ajar siap pakai yang ada di pasaran atau dari internet sehingga peserta didik menjadi kurang antusias untuk membaca dan mencari tahu. Berorientasi pada pengamatan dan data yang diperoleh melalui wawancara, peserta didik menyatakan bahwa belum adanya buku referensi lain untuk menunjang pembelajaran ekonomi khususnya pada pokok bahasan teori perilaku konsumen.

Suasana belajar yang tidak ditunjang oleh bahan ajar akan memberikan kesan yang monoton, pasif dan kurang menarik. Guru Ekonomi di lapangan ditantang untuk memiliki motivasi, keinginan, antusiasme, dan kreativitas agar dapat menyelenggarakan pembelajaran yang menyenangkan, menan-

tang sesuai kompetensi yang ingin dicapai serta dapat melibatkan keaktifan peserta didik. Pengembangan bahan ajar pada pokok bahasan teori perilaku konsumen perlu dilakukan karena peserta didik menyatakan bahwa bahan ajar yang digunakan selama ini kurang menarik untuk dipelajari karena bahasa yang digunakan cukup sulit dipahami. Semua peserta didik menyatakan perlu untuk dilakukan pengembangan bahan ajar sebagai referensi lain yang dapat membuat pembelajaran pada pokok bahasan ekonomi lebih mudah dan menyenangkan.

Data fasilitas yang ada pada masing-masing kelas menyatakan bahwa tiap kelas sudah dilengkapi LCD Proyektor, Monitor, Papan tulis yang dapat menunjang pembelajaran. Selama ini guru belum mengoptimalkan penggunaan fasilitas tersebut, karena seringkali pembelajaran hanya menggunakan papan tulis. Guru Ekonomi pernah menggunakan media pembelajaran *power point* dan video pembelajaran untuk meningkatkan antusiasme peserta didik namun cara tersebut belum mendapat respon yang memuaskan dari peserta didik. Peserta didik cenderung aktif selama pembelajaran apabila guru menerapkan metode permainan sehingga guru berusaha menerapkan metode pembelajaran permainan dan diskusi kelompok, meskipun lebih sering menggunakan ceramah bervariasi. Pembelajaran di kelas X sudah menggunakan Kurikulum 2013, sehingga pembelajaran harus berpusat pada peserta didik.

Demikian, Bu Mia mencoba menerapkan pembelajaran sesuai tuntutan Kurikulum 2013. Penerapan tersebut tercermin pada penggunaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Buku Ajar peserta didik dan Metode pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekaligus berdasarkan tuntutan Kurikulum 2013. Usaha tersebut bukan hal yang mudah mengingat peserta didik sudah menganggap bahwa mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang sulit karena terdapat beberapa rumus, perhitungan dan kurva.

### **Pengembangan Bahan Ajar**

Merujuk pada pengembangan bahan ajar pada pokok bahasan teori perilaku konsumen, langkah pertama peneliti adalah menganalisis kebutuhan bahan ajar guru dan peserta didik. Analisis kebutuhan ini dilakukan melalui dua cara, yaitu dengan melakukan wawancara langsung dengan guru mata pelajaran ekonomi dan membagikan angket kepada guru dan peserta didik. Wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru mata pelajaran ekonomi dilakukan untuk mendukung data pada analisis kebutuhan. Wawancara yang dilakukan kepada Ibu Mia Liliawati bertujuan untuk mengetahui pendapat tentang kualitas bahan ajar yang selama ini digunakan terutama sebelum menggunakan bahan ajar penunjang berbasis *edutainment* pada pokok bahasan teori perilaku konsumen.

Pembelajaran Ekonomi kelas X di SMA Islam Al Azhar 14 Semarang dilakukan selama 3 jam pelajaran setiap minggu atau 3x45 menit. Kurikulum yang digunakan pada kelas X IPS adalah Kurikulum 2013. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) disesuaikan dengan buku ajar yang digunakan dan silabus pembelajaran.

Menurut pendapat guru pada umumnya peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran ekonomi terutama pada pokok bahasan yang berkaitan dengan rumus, perhitungan dan kurva. Hal ini dikarenakan kurangnya visualisasi pada materi yang dimuat dalam buku ajar yang selama ini digunakan. Disisi lain, guru jarang menggunakan metode maupun media pembelajaran yang bervariasi yang mengintegrasikan pembelajaran dengan teknologi, padahal di sekolah sendiri fasilitas memadai, seperti adanya laptop, proyektor, jaringan wifi yang dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran.

Ibu Mia mengungkapkan bahwa peserta didik kurang antusias pada pembelajaran ekonomi dikarenakan peserta didik sudah memandang mata pelajaran ekonomi itu sulit. Peserta didik merasa sulit ketika mempelajari teori-teori, rumus dan berbagai kurva. Hal ini membuat mereka kurang aktif selama pembelajaran. Ditambah lagi pembelajaran yang

dilakukan lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga keterlibatan peserta didik masih rendah. Guru ekonomi pernah menggunakan metode permainan untuk menggugah semangat peserta didik, hal tersebut cukup berhasil sayangnya kurang didukung media yang tepat. Media pembelajaran juga perlu untuk menunjang pembelajaran ekonomi agar dapat memfokuskan perhatian peserta didik selama pembelajaran. Video ilustrasi juga dibutuhkan sebagai visualisasi materi-materi yang sulit dipahami peserta didik.

Hasil analisis kebutuhan bahan ajar guru dan peserta didik terhadap pengembangan *Economics Edutainment Book* melalui angket diberikan kepada 24 peserta didik dan 1 guru. Responden peserta didik diambil dari seluruh peserta didik kelas X IPS SMA Islam Al Azhar 14 Semarang Tahun Ajaran 2018/2019. Guru yang dijadikan responden merupakan guru ekonomi yang mengampu mata pelajaran ekonomi di kelas X IPS. Angket analisis kebutuhan guru dan peserta didik terdiri dari empat aspek, yaitu aspek analisis kebutuhan produk, kelayakan isi, kelayakan penyajian (tampilan) dan kelayakan grafis.

Desain bahan ajar *Economics Edutainment Book* disusun berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan bahan ajar guru dan peserta didik serta pertimbangan peneliti. Desain bahan ajar yang meliputi desain sampul depan, desain sampul belakang, ilustrasi, *layout* buku hingga keseluruhan isi materi sampai halaman terakhir buku disusun menggunakan *Microsoft Word 2010*. Desain buku dibuat sebagai produk awal yang dikonsultasikan kepada pembimbing. Ahli pengembangan bahan ajar meliputi ahli materi dan ahli media. Saran dan masukan menjadi perbaikan produk awal yang selanjutnya akan peneliti revisi. Sub bab ini akan menguraikan *prorotipe* bahan ajar yang dikembangkan dari segi fisik buku dan isi buku ajar penunjang pada pokok bahasan teori perilaku konsumen. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil angket analisis kebutuhan guru dan peserta didik, fisik buku ajar penunjang pada pokok bahasan teori perilaku konsumen untuk peserta didik kelas X IPS

SMA/MA meliputi bentuk buku dan ukuran buku, desain warna sampul depan, desain sampul belakang, bentuk buku, bagian isi, dan bagian akhir buku.

Bentuk Buku dan ukuran buku disusun berdasarkan pada jawaban responden (guru dan peserta didik) pada hasil angket analisis kebutuhan bahan ajar penunjang pada pokok bahasan teori perilaku konsumen untuk peserta didik kelas X IPS SMA/MA berbentuk persegi panjang dengan ukuran besar yaitu A4 (21 cm x 29,7 cm). Responden menyatakan bahwa ukuran buku yang besar mampu menampilkan materi terutama dalam bentuk kurva, tabel dan rumus perhitungan secara jelas.

Sampul bahan ajar penunjang pada pokok bahasan teori perilaku konsumen untuk peserta didik kelas X IPS SMA/MA terdiri atas sampul depan dan sampul belakang. Sampul depan berisi judul buku, sub judul buku, gambar ilustrasi dan nama penulis. Desain sampul belakang berisi tentang deskripsi dan keunggulan buku. Sampul belakang berupa deskripsi isi buku berguna untuk memudahkan peserta didik mengetahui isi buku tersebut. Sampul belakang ditulis menggunakan bahasa Indonesia untuk membantu peserta didik memahami isi bahan ajar. Sampul depan bahan ajar menggunakan jenis huruf *Tw Cen MT Condensed* sedangkan sampul belakang menggunakan jenis huruf *Times New Roman*.

Berdasarkan pada hasil angket analisis kebutuhan guru dan peserta didik, sampul buku didesain untuk menggambarkan judul buku. Ilustrasi buku berisi gambar dan berwarna. Bentuk ilustrasi visual sampul buku terdiri dari 3 gambar ilustrasi. Gambar dari sisi kiri adalah seorang perempuan yang sedang memilih barang berupa pakaian dan buku untuk dikonsumsi, gambar di sisi tengah yaitu suasana peserta didik saat pembelajaran di ruang kelas dan gambar di sisi kanan yaitu seorang laki-laki yang duduk di troli berisi barang-barang belanjannya. Pemilihan ilustrasi tersebut bertujuan untuk menggambarkan bahwa bahan ajar akan mempelajari tentang perilaku konsumen dalam mengonsumsi suatu barang

dan atau jasa.

Warna sampul yang diterapkan merupakan perpaduan warna monokromatik (perpaduan dari satu warna dengan intensitas berbeda). Tulisan dan gambar diatur secara proporsional agar menonjolkan aspek judul buku. Buku ajar ini diberi judul *Economics Edutainment Book*, dengan sub judul 'Penunjang Bahan Ajar Pada Pokok Bahasan Teori Perilaku Konsumen'. Desain sampul bahan ajar penunjang pada pokok bahasan teori perilaku konsumen terlampir.

Bagian awal bahan ajar merupakan bagian pengantar sebelum mencapai materi atau isi buku. Bagian tersebut memuat halaman prakata dan daftar isi. Halaman daftar isi dicetak menggunakan jenis *font Times New Roman* ukuran 12. Daftar isi berguna untuk mempermudah peserta didik atau pembaca mengetahui bagian-bagian atau keseluruhan isi buku. Halaman prakata berisi tentang ucapan syukur, penjelasan singkat tentang isi buku serta permohonan kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

Bagian isi pada buku ajar yang dikembangkan oleh peneliti terdiri dari empat bagian. Bagian pertama memuat tentang pengantar teori perilaku konsumen. Bagian pengantar memuat gambaran secara umum tentang perilaku konsumen sebagai apersepsi awal. Bagian kedua memuat tentang pendekatan pada teori perilaku konsumen, pendekatan yang dipelajari terdiri dari pendekatan kardinal dan pendekatan ordinal. Bagian ketiga memuat tentang latihan soal yang akan dikerjakan peserta didik. Jenis latihan soal yang terdapat dalam bahan ajar yaitu soal praktik dan studi kasus. Soal praktik memuat tentang keterampilan peserta didik dalam menggambar kurva dan menarasikan maksud dari kurva. Berbeda dengan soal studi kasus memuat analisis tentang kasus-kasus yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Bagian keempat memuat tentang penutup. Penutup berisi tentang isi materi yang akan dipelajari peserta didik dalam bahan ajar secara singkat hampir seperti ringkasan.

Bagian akhir pada pengembangan ba-

han ajar teori perilaku konsumen ini memuat tentang halaman daftar pustaka, halaman kunci jawaban soal praktik dan studi kasus, serta halaman biodata penulis. Daftar pustaka memuat sumber yang dibutuhkan dalam menyusun bahan ajar. Halaman kunci jawaban dicantumkan hanya untuk bahan ajar pegangan guru.

Kelayakan bahan ajar dapat dinilai oleh para ahli dan guru (*stakeholder*). Penilaian pengembangan bahan ajar ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian bahan ajar meliputi empat aspek yaitu aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, aspek kelayakan kebahasaan dan aspek kelayakan kegrafikan. Responden ahli yang menilai kelayakan bahan ajar terdiri atas ahli materi dan ahli media. Responden ahli materi terdiri dari Dr. Kardoyo, M.Pd., dosen ahli pada materi Mikroekonomi, Dr. Nina Oktarina, M.Pd., serta Prof. Dr. Ety Soesilowati, M.Si. Responden ahli media terdiri dari Sony Zulfikasari, M.Pd dan Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd keduanya dosen dari jurusan Teknologi Pendidikan yang ahli dalam pengembangan buku ajar. Berikut kriteria penilaian kualitas bahan ajar dan hasil penilaian kualitas bahan ajar oleh ahli materi dan ahli media yang ditunjukkan oleh Tabel 1.

**Tabel 1.** Kriteria Kualitas Penilaian Bahan Ajar

Interval Kriteria	Kriteria
85% < x ≤ 100%	Sangat Baik
69% < x ≤ 84%	Baik
53% < x ≤ 68%	Cukup Baik
37% < x ≤ 52%	Kurang Baik
20% < x ≤ 36%	Sangat Tidak Baik

Sumber: Sugiyono (2016:135-136)

Rekapitulasi hasil penilaian kualitas bahan ajar oleh validator ahli materi dan validator ahli media yang ditunjukkan.



**Grafik 1.** Penilaian Bahan Ajar oleh para Ahli

Hasil penilaian kualitas kelayakan bahan ajar diatas menunjukkan skor rata-rata ideal dari segi materi 82,85% dengan kriteria baik. Skor rata-rata ideal dari segi media 89,80% dengan kriteria sangat baik. Penilaian

**Tabel 2.** Saran Perbaikan Bahan Ajar pada Aspek Kelayakan Isi

Aspek Kelayakan Isi/Materi
Penambahan pada skenario video ilustrasi
Perbaikan pada skenario video ilustrasi
Perbaikan pada Formula <i>Margina Utility</i>
Perbaikan pada latihan soal praktik tentang <i>total utility</i> dan <i>marginal utility</i>
Perbaikan pada contoh soal tentang kurva indiferensi
Penambahan materi tentang karakter kurva indiferensi dan keseimbangan konsumen
Penambahan kunci jawaban
Penambahan keterangan pada simbol atau notasi yang ada pada setiap gambar kurva
Penambahan pada mekanisme berjalannya kurva

Sumber: Data diolah, 2019

tersebut merupakan penilaian terakhir setelah produk dilakukan perbaikan. Demikian produk dapat divalidasi dan layak digunakan pada tahap uji coba lapangan di sekolah mitra. Berdasarkan hasil penilaian bahan ajar dari para ahli dapat diketahui bahwa pengembangan bahan ajar pokok bahasan teori perilaku konsumen harus melakukan tahap perbaikan. Saran-saran perbaikan yang membangun tersebut disampaikan oleh para validator ahli saat menilai produk serta saran guru dan pembimbing. Saran-saran perbaikan yang direkomendasikan oleh para validator ahli ditunjukkan oleh Tabel 2.

Saran perbaikan selanjutnya yaitu aspek kelayakan penyajian bahan ajar. Saran perbaikan yang direkomendasikan oleh validator ahli ditunjukkan pada Tabel 3 berikut ini.

**Tabel 3.** Saran Perbaikan Bahan Ajar pada Aspek Kelayakan Penyajian

Aspek Kelayakan Penyajian Aspek Kelayakan Penyajian
Perbaikan penyajian contoh soal pada kurva indiferensi, garis anggaran dan keseimbangan konsumen dibuat sama dan perbaikan pada keterlibatan peserta didik dapat dilakukan dengan pratik langsung membuat kurva TU, MU, kurva indiferensi, kurva garis anggaran, dan kurva keseimbangan konsumen

Sumber: Data diolah, 2019

Merujuk pada tabel saran perbaikan diatas merupakan hasil rekomendasi yang disampaikan oleh para validator. Hasil perbaikan pada keterlibatan peserta didik selama pembelajaran adalah pada keterlibatan untuk menggambar kurva. Validator menyarankan bahwa bentuk keterlibatan peserta didik lebih ditekankan pada praktik langsung menggambar kurva sehingga peserta didik akan lebih terampil dan menguasai kompetensi yang dicapai yaitu keterampilan menggambar kurva TU, MU dan Kurva Indiferensi, Garis anggaran dan Kurva Keseimbangan Konsumen.

Demikian peneliti melakukan perbaikan sesuai rekomendasi validator sehingga

hasil perbaikan tersebut dapat divisualisasikan pada gambar sesudah perbaikan.

Saran perbaikan bahan ajar selanjutnya yaitu pada aspek kebahasaan. Saran perbaikan yang direkomendasikan oleh validator ahli ditunjukkan pada Tabel 4 berikut ini.

**Tabel 4.** Saran Perbaikan Bahan Ajar pada Aspek Kebahasaan

Aspek Kebahasaan
Perbaikan pada simbol-simbol yang sebaiknya langsung menunjukkan nama suatu barang atau jasa yang dikonsumsi

Sumber: Data diolah, 2019

Merujuk pada rekapitulasi saran perbaikan bahan ajar pada aspek kebahasaan diatas merupakan saran yang disampaikan oleh para validator. Rekapitulasi saran perbaikan pada aspek kegrafikan yang ditunjukkan oleh Tabel 5 berikut.

**Tabel 5.** Saran Perbaikan Bahan Ajar pada Aspek Kegrafikan

Aspek Kegrafikan
Perbaikan pada sistematika bahan ajar
Perbaikan pada desain sampul bahan ajar
Perbaikan daftar isi disesuaikan struktur bahan ajar
Perbaikan pada konsistensi ukuran dan jenis font
Perbaikan pada kerapian bahan ajar
Perbaikan <i>hight script</i> dengan desain layout yang memfokuskan perhatian peserta didik
Penambahan daftar pustaka
Penambahan daftar index
Penambahan biodata penulis

Sumber: Data diolah, 2019

Merujuk pada rekapitulasi saran perbaikan bahan ajar pada aspek kegrafikan diatas merupakan saran yang disampaikan oleh para validator.

### Kelayakan Bahan Ajar

Kelayakan bahan ajar diperoleh melalui uji coba pemakaian bahan ajar pada peserta didik kelas XI IPS yang berjumlah 24 anak. Penilaian bahan ajar dilakukan menggunakan angket respon guru dan peserta didik. Angket respon guru pada penilaian kelayakan bahan ajar meliputi aspek tampilan (penyajian), aspek materi dan aspek bahasa. Angket respon peserta didik pada penilaian kelayakan bahan ajar meliputi aspek *edutainment*, aspek materi dan aspek bahasa. Berikut kriteria kelayakan respon guru dan peserta didik terhadap bahan ajar.

**Tabel 6.** Kriteria Kelayakan Respon Guru dan Peserta Didik

Interval Kriteria	Kriteria
$85\% < x \leq 100\%$	Sangat Baik
$69\% < x \leq 84\%$	Baik
$53\% < x \leq 68\%$	Cukup Baik
$37\% < x \leq 52\%$	Kurang Baik
$20\% < x \leq 36\%$	Sangat Tidak Baik

Sumber: Sugiyono (2016:135-136)

Rekapitulasi hasil respon guru dan peserta didik akan ditunjukkan oleh grafik berikut.



**Grafik 2.** Hasil Penilaian Bahan Ajar dari Respon Guru dan Peserta Didik

Merujuk pada hasil penilaian guru dan peserta didik pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata ideal bahan ajar menurut guru ekonomi sebesar 87,50% berada pada kriteria sangat baik. Nilai tersebut didu-

kung oleh komentar guru ekonomi yang menyatakan bahwa pengembangan Buku *Economics Edutainment Book* sangat bagus, menarik dan inovatif.

Hasil penilaian rata-rata ideal tersebut ditinjau dari tiga aspek. Aspek Penyajian menunjukkan hasil penilaian sebesar 95% berada pada kriteria sangat baik. Aspek penyajian bahan

ajar menilai tentang penyajian bahan ajar apakah menarik, membuat peserta didik bersemangat dan termotivasi ketika mempelajari pokok bahasan teori perilaku konsumen. Aspek materi menunjukkan hasil penilaian sebesar 87,50% berada pada kriteria sangat baik. Aspek materi meliputi kelengkapan materi dalam bahan ajar, keefektifan gambar, ilustrasi yang digunakan, dan kemutakhiran materi. Aspek bahasa menunjukkan hasil penilaian sebesar 80% berada pada kriteria baik. Aspek bahasa meliputi ketepatan bahasa, keefektifan kalimat dan ketepatan penggunaan huruf pada bahan ajar.

Hasil penilaian kelayakan bahan ajar dari respon peserta didik menunjukkan rata-rata ideal kelayakan bahan ajar sebesar 81,27%, berada pada kriteria baik. Nilai rata-rata ideal pada kriteria baik didukung oleh komentar peserta didik yang sebagian besar menyatakan bahwa bahan ajar menarik dan membantu mereka dalam memahami materi yang sedang dipelajari.

Hasil penilaian rata-rata ideal tersebut ditinjau dari tiga aspek yaitu aspek *edutainment*, aspek materi dan aspek bahasa.

Aspek *edutainment* menunjukkan nilai sebesar 81,87% sehingga bahan ajar berada pada kriteria baik. Aspek *edutainment* menilai tentang apakah bahan ajar menarik, membuat peserta didik bersemangat dalam belajar, membuat suasana belajar terasa santai, mengasyikan dan menyenangkan sehingga memotivasi peserta didik mempelajari materi.

Aspek materi menunjukkan nilai sebesar 81,67% sehingga bahan ajar berada pada kriteria baik. Aspek materi menilai tentang kelengkapan materi dalam bahan ajar, keefektifan gambar, ilustrasi yang digunakan, dan

kemutakhiran materi.

Aspek bahasa menunjukkan hasil penilaian sebesar 80,28% berada pada kriteria baik. Aspek bahasa meliputi ketepatan bahasa, keefektifan kalimat dan ketepatan penggunaan huruf pada bahan ajar.

Berdasarkan hasil penilaian dari respon guru dan peserta didik dapat diketahui bahwa secara keseluruhan Bahan Ajar "*Economics Edutainment Book*" dapat digunakan tanpa revisi serta layak digunakan sebagai penunjang bahan ajar pada pembelajaran pokok bahasan teori perilaku konsumen.

Hasil uji coba pemakaian memuat tentang komentar dan saran perbaikan dari responden untuk bahan ajar yang dikembangkan. Saran perbaikan tersebut dapat ditunjukkan oleh Tabel 7 berikut.

**Tabel 7.** Saran Perbaikan Bahan Ajar pada Aspek Kebahasaan

Aspek Kebahasaan
Hasil perolehan nilai MU pada tabel TU dan MU perlu diberikan cara menghitungnya dengan rumus
Gambar kurva lebih diperjelas
Contoh soal pada kurva indiferensi dan garis anggaran perlu dipejelas dengan tabel
Latihan soal bisa mengambil dari berita-berita <i>update</i> yang ada

Sumber: Data diolah, 2019

Merujuk pada rekapitulasi saran perbaikan dari bahan ajar yang diujicobakan maka peneliti harus melakukan perbaikan. Produk yang sudah dinyatakan valid dan layak digunakan pada pembelajaran pokok bahasan teori perilaku konsumen dapat dikatakan sebagai produk akhir. Produk akhir tersebut akan diproduksi massal pada sekolah mitra. Peneliti akan memproduksi bahan ajar yang dikembangkan sesuai jumlah peserta didik kelas X IPS. Bahan ajar tersebut berfungsi sebagai penunjang bahan ajar utama dan referensi bagi sekolah.

Bahan ajar yang selama ini digunakan

di SMA Islam Al Azhar 14 Semarang pada pokok bahasan teori perilaku konsumen adalah Buku Paket Ekonomi Kelas X untuk SMA/MA Kurikulum 2013 yang diterbitkan oleh Esis tahun 2016. Bahan ajar tersebut dinilai masih memiliki kelemahan pada aspek materi dan aspek penyajian. Kekurangan pada aspek materi meliputi penggunaan kurva dan ilustrasi yang belum dilengkapi penjelasan secara komprehensif serta pada latihan soal yang belum mendorong rasa ingin tahu. Kekurangan pada aspek penyajian meliputi teknik penyajian dan penyajian pembelajaran.

Perbaikan pada aspek materi yaitu menyajikan kurva TU dan MU dalam tiga gambar, masing-masing gambar dilengkapi penjelasan dan ada penjelasan terkait makna pada gabungan kurva TU dan MU. Gambar yang dipilih diberi warna dan tulisan yang jelas serta diberikan garis bantu untuk mempermudah peserta didik mempelajarinya. Hasil perbaikan pada indikator yang dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik yaitu menyajikan latihan atau contoh-contoh kasus berupa soal praktik dan studi kasus. Masing-masing kelompok diberikan lembar jawaban sehingga mereka bisa berkreasi menyajikan jawaban terbaik. Soal yang membutuhkan gagasan, pemikiran tentang suatu hal akan menumbuhkan kreativitas untuk menjawabnya. Hasil jawaban dari latihan yang berupa gagasan atau pendapat juga akan berbeda-beda jawabannya sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh masing-masing kelompok.

Berorientasi pada hal tersebut maka masing-masing kelompok dapat bekerja sama dan saling mengemukakan pendapat untuk menyajikan hasil terbaik dengan menumbuhkan kreativitas mereka. Latihan soal yang disajikan juga didesain dengan permainan kolaboratif dan permainan kompetitif agar lebih menantang dan menarik partisipasi peserta didik. Peserta didik akan bermain secara kolaboratif dengan kelompoknya dan bermain secara kompetitif dengan kelompok lain. Peserta didik akan mengerjakan soal praktik menggambar kurva di papan tulis sekaligus menyajikan hasil jawaban pada lembar jawa-

ban yang disediakan. Soal praktik bertujuan untuk meningkatkan kompetensi keterampilan peserta didik dalam menggambar kurva dan memberikan makna dari kurva tersebut.

Pengembangan pada bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti didasari oleh beberapa teori yaitu teori alir (*flow theory*) dan teori belajar aktif (*active learning theory*). Teori Alir (*flow theory*) dikemukakan oleh Mihaly Csikzentmihalyi dalam bidang psikologi positif. Csikzentmihalyi mendefinisikan *flow* sebagai suatu kondisi psikologi ketika seseorang merasa dalam situasi kognitif yang efisien, termotivasi dan merasa senang. Keterkaitan *flow* dan akademik dikemukakan oleh Csikzentmihalyi (1990) melalui teorinya yang menyebutkan bahwa *flow* akademik dapat didefinisikan sebagai bentuk konsentrasi, ketertarikan, dan kenyamanan saat berinteraksi dalam suatu kegiatan akademik. Teori *flow* yang dikemukakan Csikzentmihalyi tahun 1998 menggambarkan suatu kondisi dimana manusia terlibat dalam suatu aktivitas yang dilakukan dengan konsentrasi penuh. Umat manusia bisa melaksanakan apapun dengan cara yang terbaik, jika mereka mampu terlibat secara total dalam aktivitas yang menyenangkan. Mihaly juga menunjukkan bahwa terdapat peran positif permainan dalam pembelajaran (Hamid, 2014:19 dan 36).

Beberapa kegiatan yang bisa diterapkan dari Teori *Flow* dalam pembelajaran diruang kelas yaitu, (1) Melakukan pembelajaran dengan humor, karena saat peserta didik tertawa mereka sedang terlibat dengan pembelajaran yang sedang berlangsung; (2) Menjelaskan setiap materi yang relevan dengan kehidupan peserta didik agar mereka lebih mudah memahami; (3) Berikan peserta didik wewenang dalam pembelajaran agar mereka tidak merasa dibatasi, takut dan bisa mengikuti pembelajaran dengan bebas dan menyenangkan; (4) Bangun hubungan positif selama pembelajaran dengan peserta didik, hal ini sesuai dengan konsep pembelajaran *edutainment* yaitu interaksi antara guru dan peserta didik terjalin secara luwes, akrab dan bersahabat; dan (5) Ajarkan seluruh materi secara komprehensif

agar dapat dipahami, dirasakan oleh hati karena ada rasa bahagia serta dapat belajar sambil melakukan.

*Flow* sering disebut juga dengan pengalaman optimal. Hasil penelitian Mihalyi menyatakan bahwa ditemukan ada 8 elemen dari *Flow*. Elemen-elemen tersebut yaitu, (1) Seseorang harus dihadapkan pada tugas yang punya peluang untuk diselesaikan; (2) Harus mampu berkonsentrasi pada aktivitas yang sedang dilakukan; (3) Memiliki tujuan yang jelas; (4) Memberikan umpan balik secara langsung; (5) Seseorang terlibat mendalam dalam sebuah aktivitas dan merasa mudah atau mengalir begitu saja, hal tersebut membuatnya lupa dengan kekhawatiran atau frustrasi terhadap kehidupannya sehari-hari; (6) Memungkinkan orang untuk mencoba dan menguji keputusan yang mereka kendalikan dalam aktivitas tersebut; (7) Perhatian pada diri menghilang namun setelah pengalaman ini berlalu terjadi paradox karena merasa lahir kembali sebagai individu baru yang lebih kuat; dan (8) Merasakan waktu yang berlalu begitu cepat (Agustin dkk, 2014:1853).

Teori yang kedua yaitu teori belajar aktif (*active learning theory*) dipelopori oleh Melvin L. Silberman. Silberman (2002) menyatakan bahwa dasar pembelajaran aktif adalah belajar membutuhkan keterlibatan mental, sekaligus tindakan. Peserta didik yang aktif belajar akan melakukan sebagian besar pekerjaan belajar. Peserta didik mempelajari gagasan-gagasan, memecahkan berbagai masalah dan menerapkan apa yang dipelajari. Pembelajaran aktif merupakan segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan para peserta didik berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik antar peserta didik maupun antar peserta didik dengan guru. Pembelajaran aktif sangat efektif untuk memberikan suasana pembelajaran yang interaktif, menarik dan menyenangkan, sehingga para peserta didik dapat menyerap ilmu dan pengetahuan baru, serta menggunakannya untuk kepentingan dirinya sendiri maupun lingkungannya.

Teori belajar aktif yang dikemukakan oleh Mel Silberman memiliki konsep yang me-

landasinya yaitu konsep dari Confucius diambil lebih dari 2400 tahun yang lalu. Mel Silberman mengutip tiga pernyataan sederhana tentang pentingnya melakukan pembelajaran dengan belajar aktif diantaranya, “apa yang saya dengar saya lupa”, “apa yang saya lihat saya ingat” dan “apa yang saya lakukan saya paham”. Merujuk pada landasan tersebut kemudian Silberman melakukan pengembangan dan perluasan yang kemudian disebut sebagai faham belajar aktif. Silberman mengemukakan bahwa cara belajar dengan mendengarkan akan membuat peserta didik mudah lupa. Pembelajaran dengan cara mendengarkan dan melihat, akan membuat peserta didik sedikit mengingat sementara pembelajaran yang dilakukan dengan mendengarkan, melihat dan mendiskusikan sesuatu akan membuat peserta didik menjadi paham.

Berbeda dengan pembelajaran yang dilakukan dengan cara mendengarkan, melihat, diskusi dan melakukan sesuatu, akan membuat peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan maka dari itu Silberman menyatakan bahwa cara terakhir adalah cara yang paling baik untuk diterapkan pada pembelajaran (Silberman, 2007:1-2). Merujuk pada pengembangan bahan ajar terdapat beberapa keunggulan dari buku “*Economics Edutainment Book*” yang ditunjukkan dari aspek materi dan aspek penyajian (tampilan).

Ditinjau dari aspek materi bahan ajar memiliki beberapa keunggulan diantaranya, (1) Bahan ajar didesain dengan ilustrasi yang dilengkapi video; (2) Gambar kurva di berikan penjelasan komprehensif; (3) Bahan ajar dibuat secara berwarna; (4) Memuat latihan soal yang dapat mengajak keterlibatan peserta didik; (5) Memuat permainan yang menyenangkan; dan (6) Mengintegrasikan bahan ajar dengan teknologi.

Bahan ajar dilengkapi video ilustrasi tentang penerapan dari Hukum Gossen I dan Hukum Gossen II. Video pembelajaran yang dibuat bertujuan untuk mempermudah peserta didik mengilustrasikan bunyi hukum gossen tersebut. Peserta didik diajak untuk menonton video agar suasana pembelajaran tidak mo-

noton dan lebih menarik. Video juga dapat memperjelas maksud penerapan materi yang sedang di pelajari. Berkaitan dengan hal tersebut maka video pembelajaran dibuat semenarik mungkin, mampu menginterpretasikan makna dari hukum gossen, didukung dengan suara yang jelas dan tampilan yang menarik.

Gambar kurva di berikan penjelasan secara komprehensif terutama pada hubungan dari gabungan kurva TU dan MU yang belum dijelaskan pada bahan ajar yang selama ini digunakan oleh peserta didik. Bahan ajar disusun dengan penuh warna dan gambar pendukung yang mampu membuat bahan ajar lebih menarik minat baca peserta didik.

Bahan ajar memuat permainan yang menyenangkan melalui konsep permainan kolaboratif dan permainan kompetitif. Peserta didik akan bermain secara kolaboratif bersama anggota kelompoknya dan bermain secara kompetitif dengan kelompok lain. Suasana pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan lebih menantang karena semua peserta didik saling terlibat aktif selama pembelajaran. Keunggulan selanjutnya yaitu bahan ajar mengintegrasikan dengan teknologi melalui video ilustrasi yang sudah di *upload* oleh peneliti di *Youtube* kemudian dapat diakses oleh peserta didik melalui *barcode* yang ada didalam bahan ajar. Peserta didik dapat memanfaatkan *smartphone* untuk mengakses video ilustrasi dan beberapa latihan soal yang memuat berita di media sosial.

Karakteristik bahan ajar yang dikembangkan yaitu, (1) Bahan ajar mengintegrasikan konsep *Edutainment* sehingga judul bahan ajar yang dikembangkan adalah *Economics Edutainment Book*. Konsep *edutainment* diterapkan pada penyajian video ilustrasi dan permainan yang menantang; (2) Bahan ajar berfungsi sebagai penunjang bahan ajar utama, hal ini dikarenakan peserta didik hanya memiliki satu bahan ajar utama pada pokok bahasan teori perilaku konsumen; (3) Jenis bahan ajar yaitu media cetak berbentuk buku dalam ukuran A4 (21 cm x 29,7 cm), ukuran buku yang besar mampu menampilkan materi terutama dalam bentuk kurva, tabel dan rumus

perhitungan secara jelas; (4) Bahan ajar hanya memuat materi tentang pokok bahasan pada teori perilaku konsumen untuk kelas X IPS semester Gasal; (4) Dilengkapi dengan video ilustrasi yang dapat di akses dengan aplikasi *scan barcode*, maka peserta didik dapat belajar secara virtual dengan memanfaatkan teknologi; (5) Penuh warna dan gambar pendukung agar bahan ajar lebih jelas dan menarik minat baca; (6) Sampul bahan ajar berupa warna monokromatik (perpaduan dari satu warna dengan intensitas berbeda).

Berkaitan dengan warna sampul peneliti menerapkan perpaduan warna orange agar desain sampul terlihat segar dan menarik perhatian; (8) Kertas yang digunakan untuk mencetak bahan ajar yaitu kertas HVS 70 gram karena tidak terlalu tebal dan *standard* untuk buku bacaan; (9) Penjilidan pada sampul buku, guru ekonomi menyarankan dengan penjilidan *softcover* seperti sampul pada umumnya; dan (10) Bahan ajar didesain menggunakan *Microsoft Office 2013* dan *Corel Draw X7*.

## KESIMPULAN

Bahan ajar yang selama ini digunakan di SMA Islam Al Azhar 14 Semarang pada pokok bahasan teori perilaku konsumen adalah Buku Paket Ekonomi Kelas X untuk SMA/MA Kurikulum 2013 yang diterbitkan oleh Esis tahun 2016. Bahan ajar tersebut dinilai masih memiliki kelemahan pada aspek materi dan aspek penyajian. Kekurangan pada aspek materi meliputi penggunaan kurva dan ilustrasi yang belum dilengkapi penjelasan secara komprehensif serta pada latihan soal yang belum mendorong rasa ingin tahu. Kekurangan pada aspek penyajian meliputi teknik penyajian dan penyajian pembelajaran. Bahan ajar "*Economics Edutainment Book*" dikembangkan dengan karakter sebagai berikut; (1) mengintegrasikan konsep *edutainment* melalui penyajian video, permainan menantang secara kolaboratif dan kompetitif, belajar sambil melakukan (*learning by doing*) dan belajar secara berkelompok; (2) visualisasi gambar kurva

yang di berikan penjelasan komprehensif; ; (3) bahan ajar dibuat secara berwarna agar lebih jelas dan menarik minat baca; (4) memuat latihan soal yang dapat mengajak keterlibatan peserta didik; dan (5) mengintegrasikan teknologi melalui video ilustrasi yang dapat di akses dengan aplikasi *scan barcode* dan soal studi kasus yang dapat diakses dari smartphone. Hasil pemakaian bahan ajar "*Economics Edutainment Book*" menunjukkan tingkat kelayakan pada aspek *edutainment* sebesar 81,87%, aspek materi sebesar 81,67% dan aspek bahasa sebesar 80,2%. Rata-rata ideal penilaian bahan ajar dari respon guru memperoleh skor 87,50% dengan kriteria sangat baik, sedangkan dari respon peserta didik memperoleh skor 81,27% dengan kriteria baik. Berdasarkan hasil pemakaian bahan ajar peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran yang ditunjang *Economics Edutainment Book* mampu memberikan suasana belajar yang santai, mengasyikan dan menyenangkan.

Hasil tersebut sejalan dengan pengembangan serupa juga ditemukan pada hasil penelitian Sari, dkk (2018) yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang ditunjang oleh media *chemopoly* berbasis pendekatan *edutainment* dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam belajar. Pengembangan media *edutainment* ini membuat kondisi belajar lebih seru dan menyenangkan dengan konsep belajar sambil bermain. Studi ini juga menemukan bahwa tidak ada peserta didik yang kurang aktif atau tidak aktif dalam pembelajaran menggunakan media *chemopolyedutainment*. Respon peserta didik terhadap penggunaan media tersebut pada pembelajaran ditemukan positif sehingga media *chemopolyedutainment* ini layak digunakan pada pembelajaran.

Saran pada penelitian ini yaitu Produk bahan ajar "*Economics Edutainment Book*" pada Pokok Bahasa Teori Perilaku Konsumen yaitu; (1) saran pemanfaatan, produk yang telah dikembangkan perlu diujicobakan lebih luas untuk mengetahui efektivitas produk dibandingkan dengan produk lain. Produk yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai bahan ajar penunjang buku utama dan sumber

belajar mandiri bagi peserta didik; (2) saran penyebarluasan, produk yang telah dikembangkan kemudian dilakukan uji coba kepada peserta didik pada proses pembelajaran, setelah diujicobakan dan dinyatakan layak maka bahan ajar dapat di sebar luaskan kepada guru dan peserta didik; dan (3) Saran Pengembangan Lebih Lanjut, produk bahan ajar "*Economics Edutainment*" dapat dikembangkan lebih lanjut dalam proses pembelajaran ekonomi untuk mendorong guru menciptakan sumber belajar menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Berdasarkan masukan guru perlu dikembangkan bahan ajar serupa pada materi ekonomi berbeda. Produk "*Economics Edutainment Book*" diharapkan dapat menjadi salah satu inovasi bahan ajar ekonomi yang mengintegrasikan teknologi dan kebaruan dalam dunia pendidikan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penulisan manuskrip ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk memperoleh pendidikan di Universitas Negeri Semarang.

Drs. Heri Yanto, MBA., Ph.D., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang yang memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.

Ahmad Nurkhin, S.Pd., M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.

Prof. Dr. Joko Widodo, M.Pd, Dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama pembuatan proposal penelitian sampai terselesaikannya skripsi ini.

Prof. Dr. Rusdarti, M.Si., Dosen penguji I yang telah memberikan masukan dan saran

demi perbaikan skripsi ini.

Indri Murniawaty, S.Pd., M.Pd, Dosen penguji II yang telah memberikan masukan dan saran demi perbaikan skripsi ini.

Dr. Kardoyo, M.Pd., Dosen Wali Pendidikan Koperasi B 2015 yang telah mendampingi penulis mulai dari awal hingga akhir studi di Universitas Negeri Semarang.

Bapak dan Ibu Dosen beserta seluruh staff pengajar Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.

Bapak, Ibu dan Adikku yang senantiasa memberikan doa, semangat, motivasi, kasih sayang dan dukungannya.

Mia Liliawati, S.Pd, Guru Ekonomi SMA Islam Al Azhar 14 Semarang yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, saran dan masukan selama proses penelitian skripsi. Kepala Sekolah SMA Islam Al Azhar 14 Semarang yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian skripsi.

Seluruh peserta didik SMA Islam Al Azhar 14 Semarang yang telah membantu selama penelitian skripsi.

Serta seluruh teman-teman, sahabat dan seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu bantuan dan dukungannya selama penyusunan skripsi. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak terutama bagi para pembaca.

## DAFTAR PUSTAKA

Agustin, R. D., Pasundan, U., Purwarianti, A., Surendro, K., & Supriana, I. (2014). KNSI2014-370 KAJIAN TEORI FLOW SEBAGAI SUMBER MOTIVASI BELAJAR, (March).

Bhuwana, G. Y., Jayusman, & Muntholib, A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Bentuk Ensiklopedia Sejarah dan Budaya Lokal Dieng pada Materi Pokok Perkembangan Kehidupan Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia di SMA Negeri 1 Karangobar Kabupaten Banjarnegara. *Indonesian Journal of History Education*, 5(2), 16–21.

Chairiah, Silalahi, A., & Hutabarat, W. (2016).

- Pengembangan Bahan Ajar Kimia Materi Larutan Asam dan Basa Berbasis *Chemo Edutainment* Untuk Siswa SMK TI Kelas XI, 8(2), 120–129.
- Fadillah, Dkk. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Gomulya, D. S., & Iswendi. (2018). Pengembangan *Ludo Word Game* (LWG) Kimia sebagai Media *Chemo-Edutainment* (CET) pada Materi Sistem Koloid Kelas XI SMA/MA. *MENARA Ilmu*, XII(12), 19–29.
- Hamid, M. S. (2014a). *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press.
- Harsono, D. (2009). Perbedaan Hasil Belajar Antara Metode Ceramah Konvensional Dengan Ceramah Berbantuan Media Animasi Pada Pembelajaran Kompetensi Perakitan Dan Pemasangan Sistem REM. *72 JURNAL PTM*, 9(2), 78.
- Kemendikbud. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (2013). Jakarta, Indonesia: Kemendikbud Dirjend Pendidikan Dasar.
- Sari, S. A., Kembaren, A., & Sudrajat, A. (2018). *The Impacts of Chemopoly-Edutainment to Learning Activities and Responses*. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 12(2), 311–318. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v12i2.7622>
- Setiawan, D. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar*. Banten: Universitas Terbuka.
- Silberman, M. L. (2007). *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, Penerjemah Sarjuli. Yogyakarta: Insan Madani.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Suparmi, & Dkk. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Education Card Berbasis Sains-Edutainment Tema Energi Kelas VIII. *Unnes Science Education Journal*, 2(1), 196–202.
- Widiyatmoko, A. (2012). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Fisika dengan Pendekatan *Physics-Edutainment* Berbantuan CD Pembelajaran Interaktif. *Journal of Primary Education*, 1(1).