

Pengembangan Learning Object untuk Mata Pelajaran Ekonomi

Nurul Nabilah,[✉] Uwes Anis Chaeruman², Diana Ariani³

¹ Teknologi Pendidikan FIP UNJ, Jakarta, Indonesia.

² Teknologi Pendidikan FIP UNJ, Jakarta, Indonesia.

³ Teknologi Pendidikan FIP UNJ, Jakarta, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.21009/JPI.061.07>

Article History

Submitted :

Accepted :

Published :

Keywords

Learning Object; Rapid Prototyping; Ekonomi; Learning Object Review Instrumen (LORI)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *Learning object* Mata Pelajaran Ekonomi, dengan topik Keseimbangan Pasar dan Struktur Pasar untuk siswa kelas X SMA Labschool Jakarta. Prosedur pengembangan yang digunakan adalah Model *Rapid Prototyping* oleh Tripp & Bichelmeyer. Evaluasi *Learning object* dilakukan melalui *expert review* dan *one-to-one evaluation* yang melibatkan 2 ahli materi, 1 ahli desain pembelajaran, 2 ahli media, dan 2 pengguna, yang diukur berdasarkan aspek penilaian pada *Learning object Review Instrument (LORI)* oleh John Nesbit. Nilai rata-rata yang diperoleh dari ahli materi sebesar 3,65 (sangat baik), ahli media 3,50 (sangat baik) dan ahli desain pembelajaran 3,70 (sangat baik). Hasil evaluasi pengguna dengan skala Guttman, memperoleh respon setuju dari 10 indikator. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut dinyatakan *Learning object* sudah layak untuk digunakan sesuai dengan kebutuhan, serta tujuan pembelajaran. Hasil evaluasi oleh siswa sebagai pengguna, menyatakan bahwa *Learning object* memiliki tampilan yang menarik, inovatif, kreatif dan dapat digunakan oleh siswa.

Abstract

This development research aims to produce a Learning object for Economics Subject, with the topic of Market Balance and Structure for class X students of SMA Labschool Jakarta. The development procedure used is the Rapid Prototyping Model by Tripp & Bichelmeyer. Learning object evaluation was carried out through expert review and one-to-one evaluation involving 2 material experts, 1 learning design expert, 2 media experts, and 2 users, which were measured based on the assessment aspects of the Learning Object Review Instrument (LORI) by John Nesbit. The average value obtained from the material expert is 3.65, the media expert is 3.50 and the learning design expert is 3.70. The results of the user evaluation with the Guttman scale, obtained an agree response from 10 indicators. Based on the results of the evaluation, it was stated that the Learning object was feasible to be used according to the needs and learning objectives. The results of the evaluation by students as users, stated that the Learning object has an attractive, innovative, creative appearance and can be used by students.

[✉] Corresponding author :

Alamat: Gd. Daksinapati Kampus UNJ Rawamangun, Jakarta, Indonesia, 1320.

E-mail: nurulnabilah719@gmail.com

PENDAHULUAN

Ekonomi sebagai salah satu bidang studi merupakan ilmu tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Tujuan utama pembelajaran ekonomi adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar lebih sensitif atau peka terhadap masalah sosial yang terjadi dalam lingkungan masyarakat (Katlea & Subroto, 2017).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Katlea & Subroto (2017) pembelajaran ekonomi tidak hanya selalu dihubungkan dengan konteksnya saja, melainkan harus sampai pada dunia nyata atau kehidupan yang dijalani sehari-hari, sehingga memperoleh pembelajaran yang luas tidak sebatas pemahaman konsep saja.

Disampaikan pada Seminar Pendidikan Nasional oleh Wahyono (2013), literasi ekonomi tentang pemahaman dasar bagaimana perekonomian bekerja dan literasi keuangan tentang pemahaman dasar pemanfaatan uang secara efektif dan efisien, masih rendah pada siswa jenjang pendidikan menengah. (Putri et al., 2013).

Menurut Desmita (2005:196) masalah ini dapat diatasi, karena berdasarkan perspektif Piaget pada usia 14-17 tahun siswa SMA telah mempunyai kemampuan kognitif pada tahap pemikiran operasional formal di mana dapat berpikir abstrak, sistematis dan sudah dapat melakukan hipotesis tentang masalah-masalah yang dihadapi. Sehingga seharusnya implementasi model pembelajaran yang menarik dan menantang bisa diterapkan pada pembelajaran di kelas untuk memudahkan siswa memahami konsep-konsep ekonomi (Putri et al., 2013).

Terdapat banyak sumber belajar yang melekat pada siswa dapat digunakan dalam mata pelajaran ekonomi. Namun, faktanya dalam belajar dan pembelajaran, guru dan siswa belum menggunakan sumber belajar ekonomi yang melekat pada siswa (Merida et al., 2016).

Tidak semua informasi dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Bahkan sebagian besar informasi tersebut mungkin saja merupakan informasi yang tidak kredibel. Di internet terdapat konten yang dirancang khusus sebagai

sumber belajar, namun banyak juga yang tidak dirancang sebagai sumber belajar.

Menurut Kusnandar (2013) konten yang dirancang sebagai sumber belajar memiliki karakteristik umum, antara lain; 1) tujuan dan sasarannya jelas dan spesifik baik dinyatakan secara eksplisit maupun implisit. 2) struktur sajian berurutan menurut alur logika tertentu. 3) materi berdasarkan kurikulum tertentu. 4) penyampaian materi jelas dan mudah dipahami, dan kelima, biasanya dilengkapi evaluasi (Kusnandar, 2013).

Berdasarkan pemikiran tersebut, maka penyediaan sumber belajar digital berbasis web akan lebih baik jika dikembangkan dalam bentuk Learning object. Menurut Kusnandar (2013) Konsep pengembangan konten belajar berbasis Learning object (LO) lebih sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran berbasis web, karena konten LO yang simple, spesifik, dan sepenggal menjadikan media ini sangat fleksibel dan dinamis.

Learning object juga dapat berdiri sendiri dan dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan belajar yang berbeda. Sementara itu, Wiley (2000) memberi catatan tentang ide dasar dari LO adalah bahwa suatu rancangan pembelajaran dapat dibangun dalam ukuran kecil, dapat digunakan dan didaur ulang untuk berbagai konteks pembelajaran, tersedia dalam format digital dan dapat diakses melalui internet sehingga memudahkan terjadinya sharing konten dan kolaborasi (Wiley, 2002).

SMA Labschool Jakarta memiliki system e-learning berbasis LMS Moodle, digunakan sebagai pelengkap kegiatan pembelajaran. Sangat penting bagi sekolah dalam mengoptimalkan LMS dengan mengembangkan *Learning object* digital.

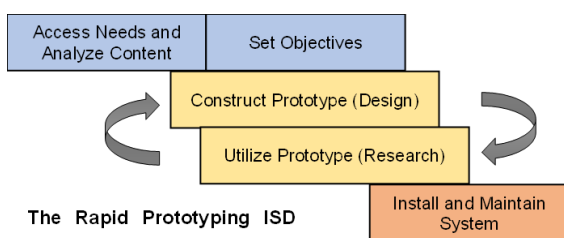
Pada Mata pelajaran Ekonomi khususnya tentang keseimbangan dan struktur pasar, adalah materi yang dipelajari oleh siswa kelas X. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan belajar diketahui bahwa, siswa kesulitan dalam memahami materi tersebut, karena meliputi materi yang cukup luas diantaranya yaitu perhitungan fungsi permintaan dan penawaran, keseimbangan harga pasar, elastisitas, sampai bentuk dan struktur pasar dalam perekonomian.

Selain itu, terdapat kendala selama dilaksanakannya proses kegiatan pembelajaran melalui e-learning, dimana keaktifan siswa pada proses pembelajaran berlangsung kurang optimal. Aktifitas siswa yang kurang optimal mengakibatkan rendahnya pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru, sehingga masih banyak siswa kurang mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan fenomena pada kebutuhan peningkatan efektifitas sumber dan media pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran Ekonomi, maka dikembangkan *Learning object* yang dapat menghubungkan beberapa komponen pembelajaran secara efektif dan terintegrasi pada materi Keseimbangan dan Struktur Pasar.

METODE

Penelitian dilakukan berdasarkan kaidah dan tahapan penelitian pengembangan dengan model *Rapid Prototyping* oleh Tripp dan Bichelmeyer (1990). Model ini merupakan salah satu model pengembangan produk pembelajaran khususnya pengembangan software komputer. Prosedur pengembangan pada model *Rapid Prototyping* terdiri dari 5 tahap, yaitu: 1) *assess needs and analyze content*; 2) *set objectives*; 3) *constructing prototype*; 4) *utilize prototype*; 5) *install and maintain system*.



Penelitian ini dimuali pada bulan Januari 2021 yang dilakukan secara daring, hingga bulan Juni 2022 yang dilakukan secara luring di SMA Labschool Jakarta.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner dan studi literatur. Kuesioner disebarikan kepada pihak sekolah yaitu guru dan siswa SMA Labschool Jakarta untuk mengetahui dan menganalisis kebutuhan belajar atas media pembelajaran. Sedangkan teknik analisis data

untuk mengevaluasi produk digunakan jenis instrumen *Rubrik Analytic* dengan skala 4-1.

Untuk menguji kualitas *Learning object*, pengembang menyusun dan memvalidasi instrumen berdasarkan aspek penilaian LORI (*Learning object Review Instrumen*) oleh Nesbit (2009) yang terdiri dari enam aspek penilaian diantaranya: 1) *content quality*; 2) *learning goal alignment*; 3) *feedback and adaptation*; 4) *motivation*; 5) *presentation design*; 6) *interaction usability*; 7) *accessibility*. Setelah itu pengembang memperbaiki *Learning Object* berdasarkan saran dari para ahli dan pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah *Learning object* untuk Mata Pelajaran Ekonomi, yang ditujukan sebagai sumber belajar bagi siswa kelas X SMA Labschool Jakarta. Prosedur pengembangan produk ini menggunakan model *Rapid Prototyping*, yang yang terdiri dari 5 tahap, yaitu:

A. Assess Needs and Analyze Content

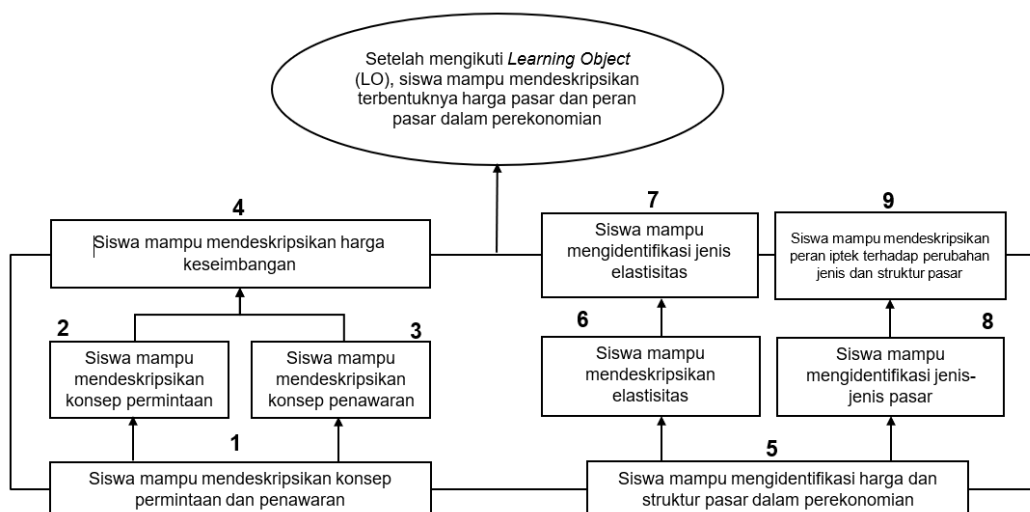
Pada tahap *assess needs* pengembang melakukan analisis kebutuhan berdasarkan hasil kuesioner. Hasil analisis terhadap kebutuhan belajar siswa kelas X SMA Labschool Jakarta adalah dibutuhkannya sumber belajar dengan topik materi keseimbangan dan struktur pasar yang berbentuk digital dan dapat diunggah pada sistem e-learning sekolah.

Pada tahap *analyze content*, pengembang meninjau media pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan sebelumnya. Tahap ini menghasilkan landasan pengembangan *Learning object* yaitu disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Unit Kegiatan Belajar Mengajar (UKBM).

B. Set Objectives

Tahap kedua *set objectives* yaitu tahap dalam menetapkan tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajaran khusus. Untuk mengembangkan *Learning object* yang sesuai dengan kebutuhan belajar dan karakteristik siswa, dibuat peta kompetensi, gambaran besar isi media (GBIM) dan jабaran materi (JM) untuk memperjelas tujuan kompetensi yang akan dicapai siswa setelah mempelajari *Learning object* ini. Berikut adalah gambar Peta Kompetensi *Learning Object* Ekonomi:

PETA KOMPETENSI LEARNING OBJECT (LO) EKONOMI



Gambar 1 Peta Kompetensi LO Ekonomi

C. Construct Prototype

Pada tahap *Construct Prototype*, dilakukan beberapa kegiatan desain atau perancangan terhadap *Learning Object* yang akan dikembangkan, seperti kegiatan berikut ini:

Menyusun Struktur Learning Object

Kegiatan pertama yang dilakukan pada tahap ini adalah membuat susunan dan struktur learning object. Pada tahap ini pengembang melakukan pemotongan materi atau topik yang sudah ditentukan sebelumnya bersama guru ekonomi.

Mengidentifikasi Ragam Pengetahuan

Selanjutnya adalah mengidentifikasi topik berdasarkan jenis ragam pengetahuan untuk menentukan tipe atau bentuk Learning object apa yang sesuai dengan jenis ragam pengetahuan fakta, konsep dan prinsip. Berdasarkan hasil analisis tersebut pengembang membuat tabel yang berisi topik, jenis ragam pengetahuan, serta bentuk atau tipe *learning object*.

Tabel 1 Map Content Learning Object Ekonomi

Topik	Ragam Pengetahuan	Tipe LO
Konsep Pasar	konsep	video
Permintaan	konsep, prinsip	slide, video, doc
Penawaran	konsep,	slide, doc

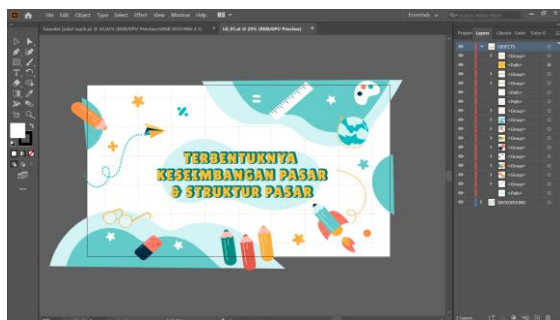
	prinsip	
Keseimbangan Harga Pasar	prinsip	slide, video, infografis, doc
Elastiisitas	prinsip	slide, infografis, doc
Struktur Pasar	konsep, prinsip	slide, video, invografis

Menyusun Naskah, Webscript, dan Stotyboard

Setelah membuat content map sebagai landasan dalam mengembangkan *Learning object*, kegiatan selanjutnya adalah menyusun naskah, membuat webscripts dan storyboard. Dalam membuat naskah LO pengembang merujuk pada model naskah yang dikembangkan oleh Dewi Salma Prawiradialaga berdasarkan Garrand, 2006, "Writing for Multimedia and the Web"

Memproduksi Learning Object

Pengembang melakukan proses pembuatan atau produksi *Learning Object* menggunakan beberapa software (perangkat lunak), yaitu: Adobe Illustrator untuk membuat Learning object berbasis gambar, Camtasia untuk membuat motion video, dan Microsoft power point untuk membuat rangkaian slide.



Gambar 2 Capture memproduksi LO di Adobe Illustrator



Gambar 4 Capture Tampilan LO dalam LMS



Gambar 3 Capture proses produksi Video menggunakan Camtasia

D. Utilize Prototype

Tahap selanjutnya yaitu tahap *Utilize Prototype*. Pada tahap ini dilakukan *research* yang bertujuan untuk mengetahui kualitas terhadap *Learning object*. Untuk mendapatkan saran perbaikan terhadap *prototype Learning object*, evaluasi formatif melibatkan 2 ahli materi pembelajaran di bidang ekonomi, 2 ahli media pembelajaran dan 1 ahli desain pembelajaran. Setelahnya pengembang merevisi LO sesuai dengan saran perbaikan dari para ahli.

E. Install and Maintain System

Tahap terakhir adalah tahap *Install and Maintain System*. Pengembang mengunggah *Learning Object* menjadi sumber belajar dan aktivitas pada *Online Course* Mata Pelajaran Ekonomi di elabs-smaraw.labschool-unj.sch.id. Setelahnya dilaksanakan evaluasi oleh pengguna secara *one-to-one* kepada dua siswa, dengan hasil penilaian yang sangat baik. *Learning object* dinyatakan layak digunakan dan materi yang disajikan secara inovatif dan kreatif dapat menarik minat, serta motivasi belajar siswa.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa prototype Learning object (LO) untuk Mata Pelajaran Ekonomi yang memuat topik Keseimbangan dan Struktur Pasar. Learning Object dapat digunakan sebagai sumber belajar atau media pembelajaran pada siswa kelas X SMA.

Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model Rapid Prototyping oleh Tripp dan Bichelmeyer. Kemudian pada tahap evaluasi digunakan evaluasi formatif yang mana melibatkan para ahli untuk melakukan review produk. Setelah produk selesai di-review oleh ahli, pengembang melakukan perbaikan pada produk sebelum akhirnya produk diunggah pada sistem LMS milik SMA Labschool Jakarta.

Hasil evaluasi memperoleh hasil sebagai berikut, ahli materi sebesar 3,65 (sangat baik), ahli media 3,50 (sangat baik) dan ahli desain pembelajaran 3,70 (sangat baik). Selanjutnya hasil evaluasi pengguna yang dilakukan secara one to one dengan skala Guttman, diperoleh respon setuju dari 10 indikator. Berdasarkan hasil evaluasi dinyatakan bahwa Learning object memiliki tampilan yang menarik, inovatif, kreatif dan dapat digunakan oleh siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada keluarga, seluruh dosen dan staf Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNJ, teman-teman, serta seluruh pihak yang terlibat dalam pembuatan artikel ini. Semoga pengembangan learning object dapat terus ditingkatkan kualitasnya untuk pembelajaran pada jenjang sekolah menengah atas di seluruh Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abarca, Roberto Maldonado. "Learning object Review Instrument (LORI)." *Nuevos sistemas de comunicación e información* 53, no. 9 (2021): 2013-15.
- Armiati. "Metode Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi." *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2018, 181-92. <https://doi.org/10.31227/osf.io/xm57t>.
- Fauziyah, Dewi. "Penerapan Strategi Pembelajaran Inquiry Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Pasar," 2004, 49-59.
- Katlea, dan Subroto. "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Peningkatan Aktivitas SMA." *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 5, no. 3 (2017).
- Kusnandar. "Pengembangan Bahan Belajar Digital Learning object." *Jurnal Teknodik* 17, no. 1 (2013): 583-95.
- Leacock, Tracey L., dan John C. Nesbit. "A framework for evaluating the quality of multimedia learning resources." *Educational Technology and Society*, 2007.
- Merida, Peggy Delita, Mit Witjaksono, Pendidikan Ekonomi-pascasarjana Universitas, dan Negeri Malang. "Optimalisasi Sumber Belajar Ekonomi Dalam Pembelajaran Ekonomi Di Sma," 2016, 2373-78.
- Paramartha, A A Gede Yudhi, I Ketut Purnamawan, Ni Wayan Marti, dan Putu Hendra Suputra. "Sistem Rekonstruksi Materi Pembelajaran Berbasis Objek Pembelajaran Granular." *Seminar Nasional Vokasi dan Teknologi (SEMNASVOKTEK).*, 2017, 99-104.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. *Mozaik Teknologi Pendidikan (e-learning)*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Putri, Rizkydwi, Hari Wahyono, dan Bambang Pranowo. "Pengembangan Model Pembelajaran Ekonomi The Money Adventure (TMA)," 2013, 82-94.
- Wiley, David A. "Learning object Design and Sequencing Theory," no. June (2000): 142.
- Yuberti. "Penelitian Dan Pengembangan' Yang Belum Diminati Dan Perspektifnya." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 3, no. 2 (21 Oktober 2014): 1-15. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v3i2.69>.