

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “ARFORBA (AR FOR RIBA)”
BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
KEUANGAN SYARIAH ASPEK RIBA BAGI SISWA SEKOLAH DASAR**

***DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA “ARFORBA (AR FOR RIBA)” BASED ON
AUGMENTED REALITY TO INCREASE SHARIA FINANCIAL LITERACY OF RIBA
ASPECT FOR ELEMANTARY STUDENT***

Novita Nurbaiti

*Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
novitanurbaiti.2017@student.uny.ac.id*

Ratna Candra Sari

*Staff Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi UNY Universitas Negeri Yogyakarta
ratna_candrasari@uny.ac.id*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan “ARFORBA” berbasis *augmented reality* sebagai media pembelajaran literasi keuangan syariah Aspek riba untuk siswa sekolah dasar; 2) mengetahui kelayakan “ARFORBA” berbasis *augmented reality* sebagai media pembelajaran literasi keuangan syariah aspek riba untuk siswa sekolah dasar; dan 3) mengetahui peningkatan literasi keuangan syariah aspek riba dengan menggunakan “ARFORBA”. Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4D yang terdiri atas 4 tahap yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan guru, skor rata-rata aspek materi adalah sebesar 4,761 (Sangat Layak), dan aspek media sebesar 4,427 (Sangat Layak). Berdasarkan respon siswa pada uji pengembangan menunjukkan bahwa rata-rata aspek materi sebesar 4,63 (Sangat Layak), aspek media sebesar 4,6 (Sangat Layak), dan aspek Bahasa 4,45 (Sangat Layak). Hasil uji validasi menunjukkan pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 29 dan nilai *gain* sebesar 0,622 (Sedang). Sedangkan pada kelas kontrol hanya menunjukkan peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 5 dan nilai *gain* 0,185 (Rendah).

Kata Kunci: ARFORBA, *Augmented Reality*, Media Pembelajaran, Riba, Sekolah Dasar

Abstract

The objectives of this study were: 1) to develop "ARFORBA" based on augmented reality as a learning medium for Islamic financial literacy of riba aspect for elementary school students; 2) to know the feasibility of "ARFORBA" based on augmented reality as a learning medium for Islamic financial literacy of riba aspect for elementary school students; and 3) to know the increase in islamic financial literacy of riba aspect by using "ARFORBA". This development research was conducted using a Four-D model which consists of the stages of define, design, develop, and disseminate. Based on the evaluation of material experts, media experts, and teacher, the average score for the material aspect is 4.761 (Very Appropriate), and the media aspect is 4.427 (Very Feasible). Based on students' responses to the development test, it shows that the material aspect average is 4.63 (Very Feasible), the media aspect is 4.6 (Very Feasible), and the Language aspect is 4.45 (Very Feasible). The validation results show that the experimental class shows an increase in the average pretest and posttest score of 29 and the gain value of 0.622 (moderate). Whereas in the control class only showed an increase in the average pretest and posttest scores by 5 and the gain value was 0.185 (Low)

Keywords: ARFORBA, *Augmented Reality*, Learning Media, Riba, Elementary School

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan penduduk mayoritas muslim, namun industri halal di Indonesia masih tertinggal di negara Asia. Malaysia dengan proporsi penduduk muslim lebih kecil (48%) dibanding Indonesia (71%) mampu menjadi pemimpin industri halal, bahkan negara-negara non-muslim seperti Jepang, Thailand, dan Korea turut menikmati keuntungan dari industri halal. Perkembangan industri halal khususnya sektor keuangan syariah mengalami perlambatan pertumbuhan pada 2015-2017. Padahal perkembangan sektor keuangan syariah berpengaruh pada penataan aktivitas perekonomian dan keuangan sesuai tuntutan syariah. Salah satu penyebabnya adalah rendahnya literasi keuangan syariah.

Berdasarkan Survei Nasional Literasi Keuangan (SNKL) yang dilakukan oleh Otoritas Jasa Keuangan pada tahun 2019 menunjukkan bahwa tingkat literasi keuangan syariah hanya sebesar 8,93% dan tingkat inklusi keuangan sebesar 9,1% (OJK, 2019). Dari data tersebut dapat dilihat bahwa tingkat literasi keuangan syariah di Indonesia masih tergolong rendah. Literasi keuangan syariah merupakan tingkat pengetahuan, kesadaran dan ketrampilan untuk memahami informasi dan jasa keuangan Islam yang berpengaruh pada sikap untuk

membuat keputusan keuangan yang sesuai dengan hukum islam (Antara dkk, 2016). Jaffar dan Musa (2013) menyatakan literasi keuangan syariah akan meningkatkan kesadaran dan pengetahuan pada keuangan syariah, sehingga berpengaruh pada sikap untuk menggunakan produk keuangan syariah. Rendahnya tingkat literasi keuangan syariah tersebut sebetulnya dapat diatasi, salah satunya dengan pendidikan literasi keuangan. Pendidikan literasi keuangan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan individu dalam literasi keuangan (Huston, 2010; Hung, Parker & Yoong, 2009). Menurut Sari dkk (2017) pendidikan literasi keuangan berpengaruh pada peningkatan pengetahuan keuangan siswa. Pengetahuan literasi keuangan tersebut akan berpengaruh pada meningkatnya kemampuan mengelola keuangan, membuat keputusan keuangan yang lebih bijaksana, merencanakan pembelian, mempunyai kebiasaan menabung, dan menurunkan tingkat kecenderungan korupsi. Pentingnya pengetahuan keuangan dilatarbelakangi oleh kebutuhan setiap individu. Individu membutuhkan pengetahuan keuangan dasar serta kemampuan untuk mengelola sumber daya keuangan secara efektif demi kesejahteraannya (Amaliyah & Witiastuti, 2015).

Pendidikan literasi keuangan syariah bertujuan meningkatkan pengetahuan mengenai konsep dan produk keuangan syariah. Masyarakat diharapkan dapat lebih cerdas dalam memilih dan memilah risiko, peluang finansial dan tindakan efektif yang akan diambil untuk kesejahteraan keuangannya dengan menggunakan produk dan konsep keuangan syariah ketika pengetahuan mengenai produk dan konsep keuangan syariah ini meningkat. Sebaliknya, jika seseorang memiliki tingkat literasi keuangan syariah yang rendah dapat menyebabkan dampak negatif pada seluruh aspek perekonomian suatu negara (Mandell dan Klien, 2009).

Pendidikan literasi keuangan dapat dilakukan di sekolah karena sekolah berperan penting dalam memberikan pendidikan keuangan (Atkinson, Mc.Kay, Kempson & Collard, 2006; Mandell, 2009). Negara-negara di dunia terus menggalakkan penerapan pendidikan literasi keuangan. Beberapa negara yang sudah mengimplementasikan pendidikan literasi keuangan diantaranya adalah Australia, Austria, Chili, Jerman, Irlandia, Italia, Jepang, Belanda, Selandia Baru, Polandia, Rusia, Swedia, Inggris, dan Amerika Serikat (Fraczek, 2014). *Child and Youth Finance International, Council for Economic Education, Jumpstart (Financial Smart for Student), Practical*

Money Skills, Money Savvy Generation adalah beberapa lembaga yang dibentuk untuk memberikan pendidikan literasi keuangan.

Beberapa ahli keuangan sepakat merekomendasikan agar pendidikan literasi keuangan diberikan sejak dini. Hal ini dimaksudkan agar dapat terakumulasi hingga dewasa (Mandell, 2009). Pentingnya pendidikan literasi keuangan berbanding terbalik dengan kenyataan di Indonesia. Hal ini dapat dilihat bahwa saat ini pendidikan literasi keuangan masih jarang ditemui baik di tingkat pendidikan anak usia dini, sekolah dasar, sekolah menengah, maupun pada tingkat perguruan tinggi.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada guru di SD Negeri Kramatsari 1 diketahui bahwa sekolah tersebut belum menerapkan pendidikan literasi keuangan syariah disebabkan oleh beberapa faktor. Selain belum adanya kurikulum pembelajaran literasi keuangan, faktor lainnya adalah guru juga kesulitan untuk menjelaskan materi. Hal ini karena guru mengalami kesulitan atau kendala saat memberikan contoh konkret dan tidak adanya media pembelajaran untuk menyampaikan materi tentang literasi keuangan syariah. Selain itu hasil survei pra penelitian yang dilakukan pada siswa kelas VI SD Negeri Kramatsari 1 menunjukkan bahwa tingkat literasi

keuangan syariah hanya sebesar 35,7% dan termasuk dalam kategori rendah. Dalam survei pra penelitian ini materi riba merupakan materi paling banyak menyumbang persentase rendah jawaban betul, sehingga dapat diasumsikan bahwa materi riba merupakan salah satu materi yang sulit dan diperlukan solusi untuk mengatasinya.

Umumnya proses pembelajaran dapat dimudahkan dengan penggunaan media pembelajaran, termasuk pendidikan literasi keuangan syariah guna efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat berfungsi mengimplementasikan pembelajaran dan memfasilitasi siswa terhadap tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengkonkretkan berbagai konsep yang kurang jelas. Konsep-konsep yang dirasa abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran (Indriana, 2011).

Dalam pembelajaran media yang digunakan tentu beragam jenisnya, mulai dari media konvensional atau yang berbasis teknologi. Media juga umumnya bisa berbasis visual, audio, audio visual, dan bentuk kombinasi dari basis media pembelajaran. Salah satu media

pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media visual.

Di sisi lain perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat dapat menjadi peluang terciptanya media pembelajaran yang cocok dengan materi ajar tetapi tetap menyenangkan bagi peserta didik. Salah satu teknologi di bidang multimedia yang sedang berkembang adalah *Augmented Reality* (AR). AR merupakan penggabungan konsep dunia maya dan dunia nyata guna menghasilkan informasi dari data yang diambil dari sebuah objek nyata sehingga ketika informasi tersebut ditampilkan menjadi nyata dan interaktif. Berdasarkan data dari Shinta VR Media, pada tahun 2018 diperkirakan pengguna aktif AR mencapai kurang lebih 200.000.000 (Sinta, 2017). Hal tersebut merupakan sebuah potensi untuk melakukan terobosan inovasi dengan menggunakan konsep dasar AR dan *speech recognition* atau teknologi pengenalan suara sebagai pondasi penerapan media pembelajaran. Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Garzon dan Acevedo (2019) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *augmented reality* untuk siswa Sekolah Dasar lebih efektif dibandingkan dengan sumber daya teknologi lainnya, misalnya video, gambar, pembelajaran tradisional, dan sumber daya pedagogis tradisional. Hal ini

tentu menjadi peluang untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* bagi siswa sekolah dasar yang berisi materi sesuai dengan kebutuhan yang telah dianalisis berdasarkan hasil wawancara dan/atau survei pra penelitian.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran “ARFORBA” Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Syariah Aspek Riba Bagi Siswa Sekolah Dasar”. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk media pembelajaran yang dikolaborasikan dengan teknologi *augmented reality* yang dapat digunakan untuk pembelajaran literasi keuangan syariah bagi siswa Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode *Research and Development (R&D)* model *Four-D*.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kramatsari 1 yang beralamat di Jalan Angkatan 66 No. 1, Pekalongan 51117. Penelitian dilaksanakan dalam rentang waktu selama kurang lebih 6 bulan yaitu dari bulan Juni-November 2020

terhitung sejak pelaksanaan penelitian hingga penyusunan laporan penelitian.

Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan media ini menggunakan desain penelitian pengembangan model 4D. Penelitian yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas beberapa 4 (empat) tahap utama, yaitu (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (perancangan), (3) *Develop* (pengembangan), dan (4) *Disseminate* (penyebaran). Berikut penjelasan dari setiap tahapan pengembangan.

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* merupakan tahap pertama dalam penelitian yang dilakukan. Tahap ini bertujuan guna menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat serta kebutuhan dalam proses pembelajaran. Tahap ini meliputi 4 langkah pokok, yaitu: (a) Analisis kebutuhan, (b) Analisis tugas, (c) Analisis konsep, dan (d) Spesifikasi tujuan pembelajaran.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tujuan dari tahap perancangan ini adalah merancang dan menyiapkan desain awal produk. Tahap *design* dilaksanakan setelah analisis kebutuhan pada tahap *define* selesai. Pada tahap ini terdiri dari 3 langkah yaitu:

a. Penyusunan Tes

Penyusunan tes acuan merupakan langkah untuk menghubungkan antara tahap *define* dan tahap *design*. Tes disusun berdasarkan hasil perumusan tujuan pembelajaran khusus. Tes ini merupakan suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik mengenai materi literasi keuangan syariah yang diberikan. Tes ini dilakukan sebelum penggunaan media dalam pembelajaran, biasa disebut *pretest*.

b. Pemilihan Media

Pemilihan media dilakukan untuk menentukan media yang tepat dalam penyajian materi pembelajaran yang bersumber dari media dengan landasan bahwa konsep dan prinsip literasi keuangan syariah disampaikan melekat pada media tersebut. Proses pemilihan media disesuaikan dengan analisis tugas, analisis materi, dan karakteristik peserta. Dalam pembelajaran literasi keuangan syariah ini, digunakan media pembelajaran literasi keuangan syariah berbasis *augmented reality*.

c. Pemilihan Format

Pemilihan format dilakukan dengan memilih format media dengan menggunakan media visual yang dilengkapi dengan teknologi *augmented reality*. Pemilihan format ini disesuaikan dengan subjek penelitian.

d. Rancangan Awal

Rancangan awal atau desain awal ini merupakan hasil rancangan produk yang dikembangkan. Rancangan awal dari produk media ini adalah pembuatan tema, pembuatan karakter tokoh, pembuatan *story board*, dan pembuatan media.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan “ARFORBA” sebagai media pembelajaran literasi keuangan syariah terdiri dari dua fase yaitu:

a. Penilaian Ahli

Penilaian ahli yaitu teknik untuk memperoleh saran untuk meningkatkan bahan (*material*) ajar atau bahan intruksional. Sejumlah pakar diminta megevaluasi bahan instruksional dari segi teknik. Media pembelajaran dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan guru. Ahli materi yang dipilih adalah dosen akuntansi syariah sekaligus ahli

pada bidang keuangan syariah. Ahli kedua yaitu ahli media yang merupakan dosen teknik informatika yang sudah berpengalaman pada bidang media, termasuk media yang berhubungan dengan penerapan teknologi informasi. Sedangkan guru yang dipilih merupakan guru kelas di SD N Kramatsari 1.

b. Uji Pengembangan

Uji pengembangan ini dilakukan terhadap siswa kelas VI SD N Kramatsari 1. Uji coba ini dilakukan pada 10 siswa yang diberi lembar respon siswa terhadap media pembelajaran. Tujuan dilakukannya uji pengembangan ini adalah untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran “ARFORBA”.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Proses deminasi merupakan suatu tahap akhir pengembangan produk. Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan pada skala lebih luas. Tujuan dari tahap ini adalah mendeseminasikan hasil dan distribusi produk yang telah jadi berupa media pembelajaran “ARFORBA” berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan literasi keuangan

syariah aspek riba. Desiminasi juga dapat dilakukan di kelas lain maupun di instansi lain dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan perangkat dalam proses pembelajaran.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri Kramatsari 1 tahun ajaran 2020/2021. Objek dalam penelitian ini adalah pemahaman literasi keuangan syariah aspek riba siswa kelas VI SD Negeri Kramatsari 1 tahun ajaran 2020/2021. Terdapat 2 kelas VI di SD N Kramatsari 1 yaitu kelas VI A dan VI B yang selanjutnya dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas VI B merupakan kelas yang berperan menjadi kelas eksperimen dan kelas VIA menjadi kelas kontrol. Pemilihan kelas ini merupakan saran dari pihak guru, sedangkan teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *quota sampling*.

Jenis Data dan Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media pembelajaran berupa kritik dan saran dari para ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Data kuantitatif merupakan data penilaian tentang kelayakan media

pembelajaran dari ahli materi, ahli media, guru, siswa, dan data mengenai pemahaman siswa.

2. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan angket dan tes. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan “ARFORBA” yang diberikan kepada para ahli media, ahli materi, dan guru. Angket juga digunakan untuk mengumpulkan data mengenai respon siswa terhadap media pembelajaran. Instrumen tes ditujukan untuk mengukur pemahaman siswa mengenai materi yang telah diberikan.

Teknik Analisis Data

1. Data uji kelayakan

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini merupakan data berupa kritik, saran, dan komentar mengenai media pembelajaran yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan guru. Data kuantitatif diperoleh dari kuesioner yang dikonversikan ke data kualitatif dengan *skala likert* untuk mengetahui kualitas produk melalui langkah-langkah berikut:

a. Menghitung rata-rata skor

$$\text{Rata - rata} = \frac{\Sigma X}{n}$$

ΣX = jumlah skor tiap aspek

n = jumlah item

Nilai rata-rata total skor masing-masing komponen yang diperoleh, dikonversikan menjadi data kualitatif berupa kriteria kualitas produk.

Tabel 1. Interpretasi kelayakan

Interval Skor	Nilai	Kategori
$X > 4,20$	A	Sangat Layak
3,40 - 4,20	B	Layak
2,60 - 3,20	C	Cukup
3,40 - 4,20	D	Kurang Layak
$X < 1,80$	E	Sangat Kurang Layak

Interpretasi kelayakan merupakan akumulasi berdasarkan penilaian dari 1 pihak dan dihitung rata-rata dari penilaian tersebut.

2. Data Penilaian Pengetahuan Peserta Didik

Data penilaian pengetahuan peserta didik (*pretest* dan *posttest*) yang diperoleh dari kelas eksperimen (menggunakan media pembelajaran) dan kelas kontrol (tidak menggunakan media) dianalisis menggunakan *Paired Sample T-test* dan *gain score*. Analisis *Paired Samples T-test* dilakukan dengan aplikasi SPSS untuk

melakukan uji T terhadap data *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data dilakukan dengan menghitung nilai *gain* (g) untuk mengetahui peningkatan pengetahuan peserta didik.

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus di atas, diperoleh nilai atau skor yang menunjukkan seberapa besar peningkatan pengetahuan peserta didik pada masing-masing baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Nilai tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kriteria nilai *gain* untuk mendapatkan keterangan mengenai peningkatan pengetahuan tergolong tinggi, sedang, ataupun rendah.

Tabel 2. Kriteria Nilai Gain

Nilai g	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,7 < g < 0,3$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran “ARFORBA” mengikuti model *Four-D* yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), desain (*design*), pengembangan (*develop*),

dan diseminasi (*disseminate*). Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan dalam penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian ini dalam penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni-Juli 2020. Pada tahap ini dilakukan tahap analisis kebutuhan, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan.

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi pada pembelajaran literasi keuangan syariah khususnya materi riba. Analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini dilakukan dengan cara survei pra penelitian yang dilakukan dengan dua cara, yaitu wawancara pada guru dan pengukuran tingkat literasi keuangan syariah pada siswa kelas VI SD Negeri Kramatsari 1.

Hasil survei pra penelitian tingkat literasi keuangan syariah menunjukkan bahwa tingkat literasi keuangan syariah siswa hanya sebesar 35,7% dan termasuk dalam kategori rendah. Selain itu masih minimnya media pembelajaran yang digunakan

dalam pembelajaran literasi keuangan syariah lebih khususnya dalam materi riba.

Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran literasi keuangan syariah yang digunakan oleh siswa. Pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran literasi keuangan syariah aspek riba.

b. Analisis Tugas, Analisis Konsep, dan Spesifikasi Tujuan

Analisis tugas dilakukan dengan menganalisis tugas-tugas pokok yang perlu dikuasai siswa agar siswa mampu mencapai tujuan aspek yang diuji. Pada analisis konsep dilakukan analisis terhadap materi yang akan disampaikan melalui media pembelajaran. Berdasarkan analisis tugas dan analisis konsep tersebut maka disusun spesifikasi tujuan. Spesifikasi tujuan ini menjadi dasar untuk mengkonstruksi tes desain instruksional. Spesifikasi tujuan ini merupakan indikator pencapaian pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan ini dilakukan untuk merancang media pembelajaran yang dikembangkan. Media yang dikembangkan adalah media “ARFORBA” berbasis *augmented reality*. Tahap perancangan meliputi:

a. Penyusunan tes

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa melalui penggunaan media yang dibuat. Tes disusun berdasarkan aspek, tujuan umum, dan indikator pencapaian pembelajaran. Instrumen tes ini telah divalidasi dan diperbaiki sesuai saran dan revisi dari validator.

b. Pemilihan media

Pemilihan media yang dikembangkan didasarkan pada analisis yang dilakukan sebelumnya yaitu meliputi analisis kebutuhan, analisis konsep, analisis tugas, dan spesifikasi tujuan. Berdasarkan analisis-analisis tersebut, media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah “ARFORBA” berbasis *augmented reality* sebagai media pembelajaran literasi keuangan syariah aspek riba untuk siswa sekolah dasar.

c. Pemilihan format

Media “ARFORBA” disusun dengan menggabungkan media visual dengan teknologi *augmented reality*. Berikut merupakan penjabaran format media (1) Media visual yang berisi materi teori mengenai riba dan dilengkapi dengan ilustrasi gambar yang menarik dan sesuai dengan materi; (2) Ilustrasi gambar disesuaikan dengan pengguna yaitu terdapat tokoh anak-anak dan ilustrasi pelengkap; (3) Ilustrasi ditata dengan baik; (4) Ilustrasi gambar dibuat berwarna; (5) Ilustrasi gambar juga merupakan *barcode* yang dapat dilakukan proses *scanning* pada aplikasi dan akan muncul animasi 3D; (6) Aplikasi AR disusun dengan menarik, dengan menampilkan animasi 3D visualisasi maupun audio yang mengenai materi, sehingga siswa dapat melakukan aktivitas dengan aplikasi AR tersebut.

d. Rancangan awal

1) Penentuan tema

Langkah pertama yang perlu dilakukan dalam merancang media “ARFORBA” adalah penentuan tema. Tema ini ditentukan berdasar pada

Aspek dan tujuan pembelajaran. Tema dalam media ini adalah mengenal riba.

2) Pembuatan karakter tokoh

Karakter tokoh dalam media “ARFORBA” dibuat sesuai dengan perkembangan anak. Terdapat satu tokoh utama yang bernama Syira. Syira dalam “ARFORBA” digambarkan sebagai anak yang ceria dan tekun belajar terutama belajar keuangan syariah. Syira digambarkan sosok gadis kecil berhijab dan suka mengenakan pakaian warna merah muda.

3) Pembuatan *story board*

Story board dalam media “ARFORBA” dibuat berdasarkan tema dan tokoh. *Story board* dibuat untuk menentukan alur media dari mulai isi materi.

4) Pembuatan “ARFORBA”

Pembuatan visualisasi dari “ARFORBA” didesain seperti ensiklopedia untuk anak-anak yang meliputi materi singkat dengan ditambahkan ilustrasi menarik sesuai materi terkait. Pembuatan visualisasi tersebut

melalui beberapa tahap, yaitu:

- a) Pengaturan tata letak tulisan dan ilustrasi;
- b) Pembuatan sketsa ;
- c) Pembuatan *lineart*;
- d) Pewarnaan;
- e) Pembuatan desain sampul;
- f) Pembuatan informasi tambahan;
- g) Pembuatan *augmented reality*

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

a. Validasi ahli

Dalam tahap ini media “ARFORBA” divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru. Media telah divalidasi oleh validator dan dinyatakan layak, maka dilakukan proses revisi mengenai beberapa aspek yang perlu direvisi.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Rata-rata
1	Materi	4
2	Desain pembelajaran	5
3	Bahasa	5
Rata-rata		4,86

Hasil keseluruhan aspek validasi yang dilakukan ahli materi adalah sebesar 4,86 dan dikategorikan “Sangat Layak”.

Validasi ahli media terdiri dari 5 aspek yaitu kemudahan, tampilan teks/tulisan, kualitas visual, kualitas audio, dan kualitas animasi.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Rata-rata
1	Kemudahan	4
2	Tampilan Teks/Tulisan	4,4
3	Kualitas Visual	4
4	Kualitas Audio	4,33
5	Kualitas Animasi	3,67
Rata-rata		4,08

Hasil keseluruhan aspek validasi yang dilakukan ahli media adalah sebesar 4,08 dan dikategorikan “Layak”.

Validasi dari guru yaitu validasi media dari keseluruhan aspek baik dari seluruh aspek materi dan seluruh aspek media.

Tabel 5. Hasil Validasi Guru

No	Aspek	Skor
1	Materi	4,57
2	Desain Pembelajaran	4,75
3	Kemudahan	5
4	Bahasa	4,75
5	Tampilan Teks/Tulisan	4,2
6	Kualitas Visual	5
7	Kualitas Audio	5
8	Kualitas Animasi	4,67
Rata-rata		4,74

Hasil keseluruhan aspek validasi yang dilakukan oleh guru

adalah sebesar 4,74 dan dikategorikan “Sangat Layak”.

Hasil rata-rata dari ketiga ahli adalah sebesar 4,56 dan dikategorikan “Sangat Layak”.

b. Revisi dan finalisasi media pembelajaran “ARFORBA”

Revisi yang diberikan para ahli terhadap media pembelajaran “ARFORBA” digunakan untuk meminimalisir kesalahan dan kelayakan untuk digunakan. Revisi dilakukan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan guru.

c. Uji pengembangan

Sebelum media diujikan secara langsung pada pengguna, media ini diujikan pada 10 siswa kelas VI SD Negeri Kramatsari 1. Instrumen yang digunakan dalam uji pengembangan ini yaitu instrumen non-tes berupa lembar respon siswa. Tujuan dilakukannya uji pengembangan ini adalah untuk mengetahui respon siswa terhadap media “ARFORBA”. Hasil dari uji pengembangan ini ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

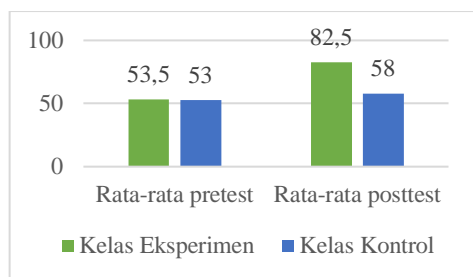
Tabel 6. Rata-Rata Skor Uji Pengembangan

No	Aspek	Skor
1	Materi	4,63
2	Media	4,6
3	Bahasa	4,45
Rata-rata		4,56

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

a. Uji validasi

Sebelum media “ARFORBA” disebarluaskan (diseminasi), maka perlu dilakukan uji coba untuk menunjukkan hasil dari pengguna media “ARFORBA”. Uji coba dalam penelitian ini melibatkan dua kelas tingkat VI di SD Negeri Kramatsari 1. Kelas VI B merupakan kelas eksperimen dan kelas VI A merupakan kelas kontrol masing-masing berjumlah 20 siswa. Uji coba ini dilakukan dengan menggunakan media “ARFORBA” yang diikuti dengan pemberian *pretest* dan *posttest* terhadap siswa. Berikut merupakan hasil uji validasi dan perbandingan peningkatan literasi keuangan syariah aspek riba.



Gambar 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Hasil dari *pretest* kelas kontrol adalah sebesar 53, sedangkan kelas eksperimen adalah 53,5. Hasil dari *posttest* kontrol adalah sebesar 58 dan kelas eksperimen adalah sebesar 82,5. Hal ini membuktikan bahwa terjadi kenaikan nilai baik dari kelas kontrol dan kelas eksperimen, kenaikan masing-masing kelas adalah sebesar 5 dan 29. Dari kedua hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan pengetahuan kelas siswa yang menggunakan media “ARFORBA” lebih besar dari pada kelas yang tidak menggunakan media. Selanjutnya untuk mengetahui hasil analisis nilai *gain* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Analisis Nilai *Gain*

Kelas	Nilai <i>Gain</i>	Kategori
Eksperimen	0,62	Sedang
Kontrol	0,185	Rendah

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa *gain score* pada kelas eksperimen adalah sebesar 0,62 sehingga kriteria *gain score* menurut Hake (2012) adalah sedang. Hal ini menunjukkan kemampuan media pembelajaran “ARFORBA” dalam meningkatkan pengetahuan mahasiswa mengenai keuangan syariah dalam materi riba tergolong sedang. Sedangkan pada kelas kontrol diketahui bahwa *gain score* adalah sebesar 0,185 sehingga kriteria *gain score* menurut Hake (2012) adalah rendah.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pengembangan media pembelajaran “ARFORBA” mengikuti model *Four-D* yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*dessiminate*).

Hasil penilaian media “ARFORBA” yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru menunjukkan skor rata-rata sebesar 4,86 yang dapat dikategorikan “Sangat Layak”, aspek media sebesar 4,08 yang dapat dikategorikan “Layak”, dan dari guru

sebesar 4,74 yang dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Sedangkan respon siswa mengenai media “ARFORBA” menunjukkan bahwa skor rata-rata aspek materi sebesar 4,63 yang dapat dikategorikan “Sangat Layak”, aspek media sebesar 4,6 yang dapat dikategorikan “Sangat Layak”, dan aspek bahasa sebesar 4,45 yang dapat dikategorikan “Sangat Layak”.

Peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen adalah sebesar 29, sedangkan pada kelas kontrol adalah sebesar 5. Dari kedua hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan pengetahuan kelas siswa yang menggunakan media “ARFORBA” lebih besar daripada kelas yang tidak menggunakan media. Selain itu *gain score* pada kelas eksperimen adalah sebesar 0,622 (Sedang), sedangkan pada kelas kontrol adalah sebesar 0,185 (Rendah). Hal ini menunjukkan kemampuan media “ARFORBA” dalam meningkatkan pengetahuan siswa mengenai literasi keuangan syariah. Aspek riba tergolong sedang dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media “ARFORBA” terdapat peningkatan pengetahuan rendah.

Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan dapat disarankan hal-hal sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran “ARFORBA” perlu dilakukan untuk materi pembelajaran literasi keuangan syariah lainnya apabila materi dan kondisi sesuai jika menggunakan *augmented reality*.
2. Media “ARFORBA” perlu dilakukan penelitian lebih lanjut agar diketahui efektivitas penggunaan media pembelajaran.
3. Media “ARFORBA” perlu disebarluaskan lebih luas agar dapat dimanfaatkan oleh masyarakat untuk mempermudah pembelajaran literasi keuangan syariah.
4. Pengembangan media pembelajaran yang sejenis dengan “ARFORBA” perlu divalidasi khusus pada aspek bahasa oleh ahli yang bersangkutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustianto. (2014). *Membangun Literasi Keuangan Syariah (Bagian 2)*. Diakses pada tanggal 15 Agustus 2020, dari <http://www.agustiantocentre.com/?p=1674>.
- Amaliyah, R., & Witiastuti, R. (2015). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Literasi Keuangan di Kalangan UMKM Kota Tegal. *Management Analysis Journal*, 252-257.
- Arsyad, A.. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Arylien, d. (2014). Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, dan Kinestetik

- Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*, 168-174.
- Auliya, R. N., dan Munasiah. (2018). Efektivitas Augmented Reality dengan Qr Codedalam Pembelajaran Geometri 3D. *UNES Journal of Education Scienties*, 2, 127–132. Di ambil pada tanggal 28 Desember 2019, dari ojs.ekasakti.org.
- Azuma, Ronald. T. (1997). “A Survey Of Augmented Reality”. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 6(4), 355-385.
- Branch, Robert Maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: *Springer Science and Business Media*
- Chair, Wasilul. (2014). Riba dalam Perspektif Islam dan Sejarah. *Iqtishadia Vol. I No.1*. Diakses pada 10 Agustus 2020 dari www.researchgate.net
- Chen, H dan Volpe, R. P. (1998). An analysis of personal financial literacy among college students. *Financial Services Review*, 7 (2), 107–128. Di ambil tanggal 15 Juni 2020, dari [https://doi.org/10.1016/S1057-0810\(99\)80006-7](https://doi.org/10.1016/S1057-0810(99)80006-7)
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fitriana, E. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran “Sharing With Syari” Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Syariah*. Skripsi. Fakultas Ekonomi UNY. Di ambil pada tanggal 25 Desember 2019 dari journal.student.uny.ac.id.
- Fuad, A. J. (2015). Gaya Belajar Kolb dan Percepatan Belajar. *Seminar Psikologi dan Kemanusiaan, UMM*. Malang.
- Garzón, J., & Acevedo, J. (2019). Meta-analysis of the impact of augmented reality on students’ learning gains. *Educational Research Review*, 27, 244–260
- Ghufron, & Risnawita. (2014). *Gaya Belajar: Kajian Teoritik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hake, Richard. (2012). *Analyzing Change/Gain Scores*. USA: Indiana University
- Heinich, Robert. 1971. *Educating All Handicapped Children*. New Jersey: Educational Technology Publications
- Huston, S.J. (2010). Measuring financial literacy. *Journal of Consumer Affairs Volume 44, Issue 2, halaman 296–316*. Di ambil pada tanggal 15 Juni 2020 dari <https://doi.org/10.1111/j.1745-6606.2010.01170.x>.
- Klapper, L. F., Lusardi, A., & Panos, G. A. (2012). Financial Literacy and the Financial Crisis. *SSRN*. Di ambil pada tanggal 20 Juli 2020 dari <https://doi.org/10.2139/ssrn.2038765>.
- Kosasih, E. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Volume 13, Nomor 2, Halaman 174 – 183*. Di ambil pada tanggal 28 Desember 2019, dari www.researchgate.net

- Nurhayati, S. dan Wasilan. (2014). *Akuntansi Syariah di Indonesia: edisi 3*. Jakarta: Salemba Empat.
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, Vol. 1 No. 1.
- Otoritas Jasa Keuangan. (2019). *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan 2019*. Diakses tanggal 15 Juni 2020 dari www.ojk.go.id
- Pusparini Siswoyo, I. (2010). *PEMAKAIAN KATA MAKIAN MAHASISWA JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO*. Doctoral dissertation, Fakultas Ilmu Budaya.
- Remund, D. (2010). Financial literacy explicated: the case for a clearer definition in an increasingly complex economy. *Journal of Consumer Affairs*, 44(2), 276–295. Diakses tanggal 1 Juli 2020 dari <https://doi.org/10.1111/j.1745-6606.2010.01169.x>.
- Setyawan, B. (2019). AUGMENTED REALITY DALAM PEMBELAJARAN IPA BAGI SISWA SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 78-90. Diakses pada tanggal 1 Agustus 2020 dari <http://dx.doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p78--90>
- Sudrajat, dkk. (2015). *Din Al-Islam Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi Umum*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R n D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundar, S. S. et al. (2014) ‘User Experience of on-screen interaction techniques: An experimental investigation of clicking, sliding, zooming, hovering, dragging, and flipping’, *Human-Computer Interaction*, 29(2), pp. 109–152. doi: 10.1080/07370024.2013.789347.
- Sundar, S. S. et al. (2015) *Toward a theory of interactive media effects (TIME): Four models for explaining how interface features affect user psychology*. First, *The handbook of the psychology of communication technology*. First. John Wiley & Sons, Inc. doi: 10.1017/CBO9781107415324.004 .
- Suparlan, S. (2014). *Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-rus Media. Yogyakarta: Ar-rus Media.
- Suryanto & Rasmini, Mas. (2018). Analisis Literasi Keuangan dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. *Jurnal Ilmu Politik dan Komunikasi*, III (2).
- Sutirman. (2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syaiful , D. B. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka.
- Tarmizi, Erwandi. (2018). *Harta Haram Muamalat Ktemporer*. Bogor: PT. Berkah Mulia Insani
- Undang-Undang 21 Tahun 2008*
- Wati Ega. (2016). *Ragam Media Pembelajaran Visual- Audiovisual- Komputer- Power Point- Internet- Interactive Video*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Widayati, Irin. (2012). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Literasi Finansial Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya.

Jurnal Akuntansi dan Pendidikan,
1, 89-99.

Yoon, J. (2012). Detecting weak signals for long-term business opportunities using text Mining of web News. *Expert Systems with Applications*, 39(16), 12543–12550.

Yulianto, A. (2018). *Pengaruh Literasi Keuangan Syariah Terhadap Keputusan Penggunaan Produk atau Jasa Lembaga Keuangan Syariah*. Skripsi. Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia. Di ambil pada tanggal 29 Desember 2019, dari dspace.uii.ac.id.