

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat disebut juga sebagai alat yang berperan dalam mencetak suatu generasi unggul pada masa tertentu. Oleh sebab itu, dewasa ini banyak orang tua yang bahkan sudah dari jauh-jauh hari menyiapkan sejumlah biaya tertentu yang diperuntukan dalam proses pendidikan anaknya. Walaupun sebuah pendidikan dapat ditempuh dari mana saja dan dengan metode apa saja, namun seiring berkembangnya zaman banyak stigma bermunculan yang menyatakan bahwa, pendidikan dengan sistem dan metode yang modern akan berpengaruh lebih besar terhadap kemudahan peserta didik dalam menerima pelajaran.

Adapun fungsi dari pendidikan nasional berdasar pada Undang - Undang No. 14/2005 tentang Sistem Pendidikan Nasional (sisdiknas) pasal 3 ialah “pengembangan kemampuan serta pembentukan peradaban dan watak dari suatu bangsa yang bermartabat untuk pencerdasan kehidupan bangsa, dengan tujuannya sebagai proses untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri peserta didik supaya menjadi insan beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, sehat, cakap, dan menjadi warga negara yang bertanggungjawab juga demokratis”. Dalam pencapaian tujuan dari pendidikan tersebut, yang memegang peran penting dalam terciptanya generasi bangsa yang sesuai dengan cita-cita bangsa adalah sekolah.

Sekolah merupakan tempat dimana proses pembelajaran oleh guru dan siswa itu terjadi. Pembelajaran sendiri merupakan sebuah komunikasi dua arah yang terjalin antara guru dan siswa, yang mana dalam hal ini guru sebagai pendidik dan siswa adalah pihak yang belajar (Sagala, 2010). Pada hakikatnya, pembelajaran adalah suatu proses transaksional dari sebuah komunikasi dengan sifat timbal balik yang terjadi antara siswa dan guru

ataupun sebaliknya yaitu antara guru dan siswa, untuk mencapai sebuah tujuan yang telah ditetapkan. Yang mana komunikasi transaksional sendiri merupakan bentuk komunikasi yang terkait dalam proses pembelajaran yang telah disepakati, dipahami, dan dapat diterima oleh pihak-pihak yang terkait (Hermawan, 2013).

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang terjalin secara kooperatif. Hal ini sejalan dengan menurut Johnson & Johnson (dalam Trianto, 2010) yang menyebutkan bahwa tujuan dari model pembelajaran kooperatif ialah untuk membuat peserta didik maksimal dalam belajar, sehingga prestasi akademik serta pemahaman baik secara individu ataupun kelompoknya dapat meningkat dengan baik. Di masa era digital seperti saat ini, pendidik perlu melakukan upgrade model pembelajaran untuk meningkatkan kooperatif siswa dalam pembelajaran. Jika dahulu membaca merupakan cara jitu untuk mendukung siswa dalam mengingat serta memahami sebuah pembelajaran, maka saat ini pengembangan video dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan minat belajar para peserta didik atau siswa.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) literasi merupakan sebuah keterampilan serta kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam berbahasa, yang mana di dalamnya mencakup kemampuan menulis, membaca, bercakap, berhitung, serta pemecahan terhadap masalah pada tingkat keahlian tertentu dalam keseharian hidup. Walaupun porsi dan model pembelajaran yang diberikan oleh seorang pendidik pada umumnya adalah sama dan merata untuk seluruh peserta didiknya, namun terdapat heterogen dari hasil literasi yang dimiliki oleh antar peserta didik yang satu dengan lainnya. Hal ini tentu sebuah fenomena umum yang pasti terjadi dan sering ditemui baik dalam pembelajaran di sekolah ataupun diluar sekolah.

Perbedaan literasi yang dimiliki oleh peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor baik internal maupun eksternal dari peserta didik itu sendiri. Adapun hal yang bisa dilakukan oleh pendidik dalam mengurangi tingkat

heterogen pada literasi tersebut salah satunya adalah dengan melakukan pengembangan model pembelajaran yang disesuaikan agar dapat mudah dipahami dan diterima oleh lebih banyak jumlah siswa. Literasi mengenai pendidikan keuangan seringkali menjadi hal yang terlewatkan. Padahal pendidikan mengenai keuangan pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting, karena dengan pendidikan keuangan maka seorang anak dapat lebih bijak dapat mengalokasikan uang yang dimilikinya ke depan. Ada sebuah tantangan tersendiri dalam hal literasi keuangan pada anak usia dini. Selain belum adanya kepedulian terhadap keuangan, juga kerumitan yang mungkin akan dirasakan oleh peserta didik. Oleh karena itu pendidik harus dapat sigap dalam menyikapi permasalahan ini.

Mengingat masa saat ini adalah masa digital, maka pendidik dapat melakukan pengembangan pembelajaran tersebut dengan cara pembuatan video yang di edit sedemikian hingga dapat menarik minat dari siswa dalam memahami edukasi yang terdapat dalam video. Pengembangan video pembelajaran literasi dapat meningkatkan pengetahuan anak mengenai tema dan keseluruhan isi dari video pembelajaran (Rusdawati & Eliza, 2022). Peningkatan literasi membaca pada siswa dalam muatan bahasa Indonesia pada Sekolah Dasar melalui pengembangan video interaktif bergambar yang berbasis strategi directed reading theking activity mampu memberikan hasil berupa penambahan minat dan motivasi siswa dalam membaca (Labkoly dkk, 2022).

Kemampuan berliterasi tidak hanya berfokus pada penyimak, tapin juga dalam pemahaman, penulisan, serta pembacaan informasi melalui sebuah media literasi digital (Nurhayani & Nurhafizah, 2022). Sedangkan Dewi dkk., (2021) memberikan penjelasan mengenai manfaat media literasi digital untuk anak ialah untuk penambah ilmu dan wawasan pengetahuan anak dalam pemahaman informasi, peningkatan kemampuan verbal, peningkatan kemahiran dalam pemahaman informasi lebih kritis dan peningkatan konsentrasi serta daya fokus anak terhadap pembelajaran.

Menurut (Hikmah, 2020) video edukasi berbentuk animasi dapat meningkatkan minat siswa dalam melakukan simulasi literasi keuangan.

Mata Uang adalah satuan nilai alat pembayaran berupa uang yang diterima dan berlaku sebagai alat pembayaran yang sah dan melakukan transaksi ekonomi disuatu negara. Masing-masing negara mempunyai satuan nilai mata uang yang berbeda. Mata uang mencakup uang kertas dan uang logam yang dikeluarkan oleh bank sentral atau otoritas keuangan suatu negara. Mata uang yang berlaku di Indonesia yang diedarkan oleh Bank Indonesia di atur dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2011 tentang Mata Uang (UU Mata Uang). Pasal 2 ayat (1) UU Mata Uang yang mengatakan bahwa mata uang Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah Rupiah. Sejalan dengan program Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (MBKM) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta telah melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) II Terintegrasi KKN Dik (Kuliah Kerja Nyata – Pendidikan) sejak beberapa tahun yang lalu dengan berbagai negara. Kegiatan PLP II terintegrasi KKN-Dik akan memberikan manfaat kepada mahasiswa selain belajar secara langsung mengenai pembelajaran, tetapi juga mengembangkan diri dan mengabdikan diri pada masyarakat pendidikan sasaran. Program PLP II terintegrasi KKN-Dik dikoordinasikan oleh Majelis Diktilitbang PP Muhammadiyah dengan melibatkan 23 Perguruan Tinggi Muhammadiyah Aisyiyah atau PTMA bekerjasama dengan Kedubes RI Malaysia, Atdikbud RI Malaysia di Kuala Lumpur, Sekolah Indonesia Kuala Lumpur atau SIKL, PCIM Kuala Lumpur, dan sejumlah Sanggar Bimbingan di Kuala Lumpur. Sanggar Bimbingan di semenanjung merupakan salah satu sarana untuk memberikan pelayanan pendidikan non formal untuk anak-anak pekerja migran Indonesia yang tinggal di Malaysia dan belum terakses pendidikan. Tercatat ada sebanyak 12 tempat sebagai lokasi dilangsungkan KKN-Dik yang ditempati oleh mahasiswa antara lain yaitu Sanggar Bimbingan Kampung Baru, Sanggar Bimbingan Kepong, Sanggar Bimbingan Pandan, Sanggar Bimbingan Gombak, Sanggar Bimbingan Subang Mewah, Sanggar Bimbingan Sentul,

PPWNI Klang, Sanggar Bimbingan Kuala Langat, Sanggar Bimbingan Sungai Buloh, Sanggar Bimbingan Hulu Langat, Sanggar Bimbingan At-Tanzil Sungai Merab, dan Sanggar Bimbingan At-Tanzil Kg Lindungan.

Sanggar Bimbingan At-Tanzil Kg Lindungan merupakan salah satu Sanggar Bimbingan yang beralamat di No 2 Jalan PJS 6/1D KG Lindungan SG Way Petaling Jaya, Selangor, Malaysia. Berjumlahkan 39 Murid yang berusia kurang lebih antara 4 sampai 12 tahun. Pelajaran disana memang berbeda dengan pelajaran di Indonesia. Dikarenakan keterlambatan pada siswa didik dalam mendapatkan Pendidikan, maka pembelajaran disana masih disesuaikan dengan kondisi seadanya. Dengan minimnya Pendidikan yang diterima oleh anak-anak tersebut sangat menghambat kemajuan Pendidikan disana. Pendidikan dasar baru mulai mereka kenal sedangkan jika dibandingkan dengan anak usia yang sama yang berada di Indonesia mereka tertinggal sangat jauh. Suatu saat mereka akan pulang ke Indonesia, maka dari itu sebelum kedatangan mereka ke Indonesia, diharapkan mereka sudah mengerti dan paham apa itu bahasa Indonesia, apa itu uang rupiah, bagaimana cara menggunakan uang rupiah, dan hal-hal lain yang berhubungan dengan negara asal mereka yaitu Indonesia. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video diharapkan dapat memberikan dampak terhadap tingkat pemahaman peserta didik akan materi yang disampaikan dan memberikan salah satu alternative media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan juga meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Video Edukasi Pengenalan Mata Uang Indonesia Guna Meningkatkan Literasi Keuangan Pada Siswa Sanggar Bimbingan At-Tanzil Kg Lindungan Malaysia”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Belum adanya media pembelajaran dengan menggunakan video dan peserta didik tidak memiliki pengetahuan terhadap mata uang Indonesia sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis video edukasi literasi keuangan dan pengenalan mata uang rupiah pada siswa Sanggar Bimbingan At-Tanzil Kg Lindungan Malaysia.
- b. Kurangnya pengetahuan mengenai literasi keuangan terhadap peserta didik Sanggar Bimbingan At-Tanzil Kg Lindungan Malaysia.

C. Pembatasan Masalah

Dari masalah diatas yang kompleks, peneliti membatasi permasalahan agar terarah pada:

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa Video Edukasi Keuangan.
- b. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis video hanya pengenalan uang, mata uang Indonesia, literasi keuangan.
- c. Pengujian produk ini meliputi uji kelayakan serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas besar Sanggar Bimbingan At-Tanzil Kg Lindungan Malaysia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

- a. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis video edukasi literasi keuangan dan pengenalan mata uang rupiah pada siswa Sanggar Bimbingan At-Tanzil Kg Lindungan Malaysia ?

- b. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran berbasis video edukasi literasi keuangan dan pengenalan mata uang rupiah pada siswa Sanggar Bimbingan At-Tanzil Kg Lindungan Malaysia?
- c. Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis video edukasi dapat meningkatkan pengetahuan literasi keuangan dan pengenalan mata uang rupiah pada siswa Sanggar Bimbingan At-Tanzil Kg Lindungan Malaysia?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini antara lain:

- a. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis video edukasi literasi keuangan dan pengenalan mata uang rupiah pada siswa Sanggar Bimbingan At-Tanzil Kg Lindungan Malaysia.
- b. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video edukasi literasi keuangan dan pengenalan mata uang rupiah pada siswa Sanggar Bimbingan At-Tanzil Kg Lindungan Malaysia.
- c. Mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis video edukasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pengetahuan literasi keuangan dan pengenalan mata uang rupiah pada siswa Sanggar Bimbingan At-Tanzil Kg Lindungan Malaysia.

F. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis video yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

- b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Pendidik

Membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan di kelas.

2) Bagi Peserta Didik

Mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik dan peserta didik ikut aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan yang dimilikinya melalui media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik.

3) Bagi Peneliti

Merupakan salah satu upaya untuk menerapkan dan menyampaikan ilmu pengetahuan dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan media pembelajaran berbasis IT.