

MODEL PEMBELAJARAN EKONOMI MICMAC: RANCANGAN DAN PENGEMBANGAN

Ariyanti¹⁾, Hari Wahyono²⁾, Agung Haryono³⁾

¹Pendidikan Ekonomi Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang
SMA Negeri Pasirian, Lumajang
Email : Fit2ariyanti@gmail.com

²Program Pascasarjana, Universitas Negeri Malang

³Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Malang

Abstrak

MicMac learning model was developed as an effort to instill a caring economic in activity. Particularly in the material concept of economics, using simulations and games as its base. This article will explain the ideas behind the design and development of *MicMac*. Based on a literature review, it can be concluded that the *MicMac* is very feasible to be developed because it will allow students to understand the basic concepts of economics, shows the economically rational behavior and consider the moral ethics in action

Kata Kunci: *development, learning model economy, caring economic, micro- macro*

Peserta didik dalam pembelajaran ekonomi seringkali mengalami kesulitan (Nuraini, 2014) mengingat begitu banyak materi dan konsep yang harus dipelajari, baik teori, kurva dan perhitungan. Padahal pada tingkatan Sekolah Menengah Atas (SMA) menurut Piaget (Usia 14-17) mempunyai kemampuan kognitif pada tahap pemikiran operasional formal. Dimana dapat berpikir abstrak, sistematis dan mampu melakukan hipotesis mengenai masalah-masalah yang dihadapi.

Peserta didik menyatakan bahwa tidak ada relevansi pembelajaran ekonomi di dunia

nyata, terlalu banyak menggunakan perhitungan meski kemanfaatan hitungan matematis dirasa tidak maksimal untuk menjelaskan realita yang terjadi (Yeunglamko, 2011). Penelitian di Fransisco mengidentifikasi persepsi peserta didik terhadap mata pelajaran ekonomi diantaranya adalah bahwa pembelajaran ekonomi terlalu membosankan, sangat abstrak, dan tinggi penekanan pada hafalan (Noland & Kelly, Worthingtin & Higgs, Jackling & Calero, Hutching & Brown, dan Rond & Shanahan dalam Ellis, Sundmacher & Varua, 2011)

Membedakan konsep, menghafal, mengerjakan aplikasi perhitungan matematis serta menjelaskan kurva dan grafik menjadi keluhan utama peserta didik saat pembelajaran remedial dilakukan. Suasana kelas yang cenderung pasif dan *teacher centered* membuat peserta didik tidak fokus dalam menerima materi pembelajaran karena peserta didik tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Observasi awal mengenai pembelajaran ekonomi di beberapa Sekolah Menengah Atas (SMA), diperoleh informasi bahwa guru telah mencoba menggunakan model pembelajaran bervariasi, yang bertujuan agar peserta didik lebih aktif dan tertantang dalam proses pembelajaran. Meskipun, diakui oleh beberapa guru bahwa pembelajaran ceramah adalah model yang paling mudah diterapkan dan tidak memerlukan banyak persiapan. Guru merasa lebih yakin bahwa hasil ulangan harian akan lebih baik jika materi diterangkan dengan detail melalui model ceramah. Beberapa guru beranggapan bahwa proses

belajar yang menyenangkan, dan membuat peserta didik aktif adalah nomor dua jika dibandingkan dengan ketuntasan belajar dalam ulangan harian. Padahal keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar (Yamarik, 2007)

Pengembangan model pembelajaran *MicMac* difokuskan pada materi konsep ilmu ekonomi yang meliputi pengertian ilmu ekonomi, pembagian dan teori ilmu ekonomi (termasuk di dalamnya konsep ilmu ekonomi mikro dan ilmu ekonomi makro) serta prinsip ekonomi. Pada fakta di lapangan, pemaknaan prinsip ekonomi adalah bagaimana manusia dengan pengorbanan minimal bisa mendapatkan keuntungan maksimal. Peserta didik hanya diajarkan mengenai cara meningkatkan produktivitas yang diukur berdasarkan angka dan materi semata. Hal ini secara tidak sadar membuat peserta didik semakin tidak mengenal sikap peduli, empati dan toleransi dalam berekonomi. Peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan selayaknya tidak hanya

berfokus pada nilai kognitif dan ukuran materiil semata (Wahyono, 2014)

Model pembelajaran *MicMac* dikembangkan sebagai salah satu upaya mengatasi kesenjangan-kesenjangan yang telah disebutkan diatas. Basis simulasi dan permainan dipilih karena menerapkan pembelajaran praktek interaktif. Model ini merupakan proses peniruan dari peniruan dari sesuatu yang nyata beserta keadaan sekelilingnya (*state of affairs*),

Berdasarkan penuturan dari guru yang telah menerapkan beberapa model pembelajaran, diketahui bahwa model pembelajaran berbasis simulasi dan permainan belum pernah digunakan. Model simulasi, melalui aktivitas nyata dan diskusi di awal permainan, menuntun pada hasil-hasil akademik, seperti konsep dan skill, kerjasama dan persaingan, pemikiran kritis dan pembuatan keputusan, pengetahuan sistem politik sosial dan ekonomi, efektivitas, kesadaran terhadap masing-masing peran, dan menerima konsekuensi dari tindakan yang dilakukan (Switky & Aviles

2007, Wedig 2010) sedangkan permainan (*games*) mendorong terciptanya atmosfer kompetisi, pembelajaran menyenangkan, dan mengatasi kebosanan (O'Donnel, 2012). Beberapa penelitian menyatakan bahwa simulasi dan permainan dapat meningkatkan hasil belajar (Putri, 2014, Piu & Fregola & Barbieri, 2016)

Dalam pengembangan model pembelajaran *MicMac*, dimasukkan unsur-unsur moral dan etika dalam berekonomi. Harapan dari pengembangan model pembelajaran ini adalah peserta didik mampu memahami konsep dasar ilmu ekonomi, menunjukkan perilaku rasional secara ekonomi dan mempertimbangkan etika moral dalam tindakannya. Peserta didik diharapkan mampu mengelola reaksi psikologis dalam kegiatan ekonomi. Model Pembelajaran ini juga membantu memberikan pemahaman pada peserta didik mengenai konsep ilmu ekonomi khususnya prinsip ekonomi yang nantinya bisa meningkatkan kesadaran dan pemikiran peserta didik bahwa prinsip ekonomi tidak sekedar

“pengorbanan sekecil-kecilnya mendapatkan hasil sebesar-besarnya” dan sikap rasional semata. Namun dibutuhkan juga sikap peduli kepada orang lain. Pada tahap selanjutnya, sikap-sikap peduli pada tataran mikro seperti ini akan membentuk perilaku ekonomi global menjadi lebih baik.

KAJIAN LITERATUR

Penelitian dan pengembangan model pembelajaran *MicMac* ini mendasarkan pada pendekatan kontekstual, model simulasi dan permainan, dan nilai karakter dan moral yang ditanamkan dalam pembelajaran ekonomi

1. Pendekatan Kontekstual

Suatu hal yang merupakan pencerahan dalam pendidikan kita saat ini, karena berkembangnya pemikiran dikalangan para ahli pendidikan bahwa anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan alamiah. Belajar akan lebih bermakna apabila anak “mengalami” apa yang dipelajarinya tidak hanya mengetahui saja. Menurut Nurhadi (2002), pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*)

merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan konsep itu, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa, strategi pembelajaran lebih dipentingkan daripada hasil.

Pendekatan kontekstual sebenarnya berakar dari pendekatan konstruktivistik yang menyatakan bahwa seseorang atau siswa melakukan kegiatan belajar tidak lain adalah membangun pengetahuan melalui interaksi dan interpretasi di lingkungannya. Pengetahuan yang berasal dari pengalaman dan konteks dibangun oleh siswa sendiri bukan oleh guru. Berikut beberapa perbedaan antara pembelajaran

kontekstual dengan pembelajaran konvensional

Tabel 1 : Perbandingan pendekatan pembelajaran kontekstual dan konvensional

No	Pendekatan CTL	Pendekatan Konvensional
1	Siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran	Siswa adalah penerima informasi secara pasif
2	Siswa belajar dari teman melalui kerja kelompok, diskusi, saling mengoreksi.	Siswa belajar secara individual
3	Pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata dan atau yang disimulasikan	Pembelajaran sangat abstrak dan teoritis
4	Perilaku dibangun atas dasar kesadaran diri	Perilaku dibangun atas dasar kebiasaan
5	Keterampilan dikembangkan atas dasar pemahaman	Keterampilan dikembangkan atas dasar latihan
6	Siswa menggunakan kemampuan berfikir kritis, terlibat dalam mengupayakan terjadinya proses pembelajaran yang efektif, ikut bertanggung jawab atas terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan membawa pemahaman masing-masing dalam proses pembelajaran	Siswa secara pasif menerima rumusan atau pemahaman (membaca, mendengarkan, mencatat, menghafal) tanpa memberikan kontribusi ide dalam proses pembelajaran
7	Penghargaan terhadap pengalaman siswa sangat diutamakan	Pembelajaran tidak memperhatikan pengalaman siswa
8	Hasil belajar diukur dengan berbagai cara: proses, bekerja, hasil karya, penampilan, rekaman, tes, dll.	Hasil belajar hanya diukur dengan hasil tes
9	Pembelajaran terjadi di berbagai tempat, konteks dan setting	Pembelajaran hanya terjadi dalam kelas
10	Berbasis pada siswa	Berbasis pada guru

Sumber : Hasnawati (2006 : 59)

2. Model Simulasi dan Permainan

Model pembelajaran *MicMac* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan berbasis simulasi dan permainan. Kata *MicMac* berasal dari gabungan kata *Mic* (Micro) dan *Mac* (Macro). Penerapan model pembelajaran ini awalnya hanya sebatas penggunaan kartu micro dan kartu macro untuk memudahkan peserta didik dalam mengidentifikasi

permasalahan ekonomi mikro dan makro berdasarkan kasus-kasus di masyarakat dan sedang hangat diperbincangkan.

Seiring berjalannya waktu dan observasi terhadap pembelajaran ekonomi di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) model pembelajaran *MicMac* mulai dikembangkan.

Model pembelajaran ini akan membantu memberikan pemahaman pada peserta didik mengenai konsep ilmu ekonomi khususnya prinsip ekonomi. Pemahaman mengenai prinsip ini akan membantu peserta didik dalam meningkatkan kesadaran dan pemikiran, bahwa prinsip ekonomi tidak sekedar “pengorbanan sekecil-kecilnya mendapatkan hasil sebesar-besarnya” dan sikap rasional semata, namun dibutuhkan sikap peduli kepada orang lain. Pada tahap selanjutnya, sikap-sikap peduli pada tataran mikro seperti ini akan membentuk perilaku ekonomi global (makro) menjadi lebih baik. Hal inilah yang menjadi jiwa dalam pengembangan model pembelajaran *MicMac, Act Locally, Think Globally*.

Model berbasis simulasi dan permainan yang digunakan dalam *MicMac* merupakan suatu model pembelajaran praktek interaktif yang melibatkan penciptaan situasi atau ruang belajar dalam suatu program pelatihan.

Dalam id.wikipedia.org/wiki/simulasi

Simulasi adalah suatu proses peniruan dari sesuatu yang nyata beserta keadaan sekelilingnya (*state*

of affairs), Model ini dirancang untuk memberikan pengalaman bagi peserta didik mengenai proses dari kenyataan dan menguji reaksi mereka serta bagaimana cara mereka dalam mengambil keputusan.

Proses simulasi tergantung pada peran guru /fasilitator meski peran guru harus dibatasi agar tidak menghilangkan keunikan dari proses simulasi (Wedig, 2010) Ada empat prinsip yang harus dipegang oleh fasilitator/guru. Pertama adalah penjelasan. Untuk melakukan simulasi, pemain harus benar-benar memahami aturan mainnya, oleh karena itu sebelum permainan dimulai, guru/ fasilitator harus menjelaskan tentang aturan permainan dalam simulasi. Kedua adalah mengawasi (*refereeing*). Simulasi dirancang untuk tujuan tertentu dengan aturan dan prosedur permainan tertentu. Oleh karena itu, fasilitator harus mengawasi jalannya permainan agar dapat berjalan sesuai dengan ketentuan. Ketiga adalah melatih (*Coaching*). Dalam simulasi, pemain akan melakukan kesalahan. Oleh karena itu, fasilitator harus memberikan bimbingan, saran dan

petunjuk agar pemain tidak mengulangi kesalahan yang sama. Keempat adalah diskusi. Dalam simulasi, refleksi menjadi bagian yang penting. Oleh karena itu, setelah simulasi selesai, fasilitator harus mendiskusikan beberapa hal antara lain: kesulitan- kesulitan, hikmah yang bisa diambil, bagaimana memperbaiki kekurangan simulasi dan sebagainya. (Uno 2008, Wedig 2010, Zapalska & Brozik & Rudd 2012)

Ada beberapa kelebihan dalam menggunakan model pembelajaran simulasi dan permainan, yaitu :

- a. Simulasi dapat dijadikan sebagai bekal bagi peserta didik dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja.
- b. Simulasi dapat mengembangkan kreativitas peserta didik, karena melalui simulasi peserta didik diberi kesempatan untuk memainkan peran sesuai dengan topik yang disimulasikan

- c. Melalui metode simulasi guru dapat membantu memupuk keberanian dan percaya diri peserta didik.
- d. Menggunakan metode simulasi dapat memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis.
- e. Simulasi dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Putri 2014, Zapalska & Brozik & Rudd 2012)

Sedangkan kekurangan dalam model ini adalah :

- a. Pengalaman yang diperoleh melalui simulasi tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan.
- b. Pengelolaan yang kurang baik, sering simulasi dijadikan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan.
- c. Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering mempengaruhi peserta didik dalam melakukan simulasi

3. Nilai Karakter dan Moral dalam Pembelajaran Ekonomi

Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah melalui pendidikan. Peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan selanjutnya tidak hanya berfokus pada nilai kognitif dan ukuran materiil semata. Hal senada juga disampaikan oleh Van Vossen dalam (Wahyono : 2014 : 4)

“Lebih dari itu, urgensi atas peningkatan kualitas sumberdaya manusia seharusnya diletakkan dalam cakrawala yang lebih luas, memandang sumberdaya manusia sebagai pelaku ekonomi yang tindakan-tindakan ekonominya dalam skop mikro maupun makro memberi warna dan pengaruh signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi”

Berdasarkan pernyataan diatas, upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan seyogyanya diarahkan pada bagaimana cara membentuk sumberdaya manusia yang berprinsip ekonomi, rasional dalam tindakan,

tetapi tetap bermoral dan beretika. Baik dalam kegiatan produksi atau konsumsi.

Hal-hal itulah, yang menyebabkan mengapa karakter dan moral positif harus dimiliki oleh siswa. Jika tujuan akhir dari pendidikan ekonomi adalah peningkatan sumberdaya manusia yang produktif namun tetap memiliki karakter dan moral yang positif. Maka wujud dari peningkatan sumberdaya manusia yang produktif adalah kewirausahaan (entrepreneur), maka kewirausahaan yang bermoral dan beretika adalah social entrepreneur. Ada karakter mencolok yang dimiliki oleh seorang social entrepreneur yaitu altruisme (Tan : 2005)

Altruisme merupakan tingkah laku yang merefleksikan pertimbangan untuk tidak mementingkan diri sendiri demi kebaikan orang lain. Altruisme sejati adalah kepedulian yang tidak mementingkan diri sendiri melainkan untuk kebaikan orang lain (Baron & Byrne, 2003).

Secara Eksplisit pendidikan karakter adalah amanat Undang-

undang nomor 23 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sedangkan karakter-karakter yang dimunculkan secara khusus termuat dalam pencapaian SKL yang diberikan keterangan mengenai karakter apa yang dapat dikembangkan pada pencapaian setiap SKL dari jenjang SD sampai dengan SMA. Dalam pengertian sederhana pendidikan karakter adalah hal positif apa saja yang dilakukan guru dan berpengaruh kepada karakter siswa yang diajarnya. Pendidikan karakter adalah upaya sadar dan sungguh-sungguh dari seorang guru untuk mengajarkan nilai-nilai kepada siswanya (Winton, 2012)

Pada keadaan nyata di sekolah khususnya dalam pembelajaran ekonomi, berdasarkan kurikulum yang berlaku, nampak tidak ada pemahaman bahwa pendidikan ekonomi memiliki peran penting dalam membentuk sikap dan perilaku yang efektif secara ekonomi dan dilandasi oleh etika moral yang benar. Karakter yang ada justru hanya menjadi slogan dan pemanis sambil lalu tanpa ada hasil yang nyata.

Kompetensi yang ditanamkan pada peserta didik sebatas pada tataran kognitif yang tidak mendalam, sehingga sulit diharapkan pengetahuan ekonomi yang diperoleh di bangku sekolah akan efektif mempengaruhi sikap dan perilaku peserta didik (Wahyono, 2014)

Menurut Samani & Hariyanto (2012) dijelaskan ada beberapa nilai inti (*core value*) yang akan dikembangkan dalam implementasi pendidikan karakter di Indonesia berdasar pada SKL pada tingkat SMA yang jumlahnya lebih dari 20 karakter. Sedangkan nilai-nilai inti (*core value*) yang disepakati dalam diskusi antara Menteri pendidikan dan para ahli adalah : Jujur, Peduli, cerdas dan tangguh.

Nilai moral utama (*core value*) dan karakter altruistik yang telah dikaji diatas, akan diintegrasikan dalam model pembelajaran ekonomi *MicMac* yang didasarkan pada kebutuhan dan kondisi peserta didik, sekolah, dan lingkungan. Ada 2 karakter yang muncul berdasarkan *core value* dan karakter altruistik. Jika diamati,

empati yang tinggi dan tanggung jawab sosial dalam karakter altruistik muncul pada deskripsi *core value* peduli. Sedangkan mempercayai dunia yang adil juga ada pada deskripsi *core value* jujur. Sehingga nilai karakter yang diintegrasikan dalam model *MicMac* adalah jujur dan peduli.

Orang yang jujur dalam menilai dirinya sendiri maupun orang lain akan bersikap adil. Karena ia selalu berharap apa-apa yang dilakukannya kepada orang lain juga dilakukan orang lain terhadap dirinya. Sehingga, jujur disini tidak sekedar honest tetapi juga fair, ia akan jujur mengikuti aturan main karena tidak mau merugikan dan dirugikan orang lain.

Karakter peduli juga bersumber dari hati dan bersifat prososial. Dalam interaksinya dengan orang lain hati yang peka akan ikut merasakan bagaimana sedih, pilu dan derita yang dialami orang lain, karena ia mampu bercermin secara jernih bagaimana jika hal tersebut terjadi kepada dirinya sendiri atau terjadi pada keluarga dekatnya. Peduli

melahirkan empati sosial yang ditindaklanjuti dengan berbagai upaya untuk turut meringankan beban penderitaan orang lain. Jika semua orang peduli, dalam tataran kegiatan ekonomi. Maka akan tumbuh iklim persaingan bisnis yang sehat, tidak akan ada penipuan berkedok investasi dan lain-lain

METODE PENELITIAN

Model pembelajaran yang dikembangkan dirancang dengan menggunakan acuan pada desain pembelajaran model Borg & Gall (1983) Alasan pemilihan model ini dikarenakan model Borg & Gall merupakan model yang memberikan langkah-langkah yang lebih terperinci dalam proses pengembangan suatu penelitian, sehingga hasil yang diperoleh menjadi jelas dan valid.

Menurut Borg and Gall (1983, 772) pendekatan *research and development* (R & D) dalam pendidikan meliputi sepuluh langkah mulai dari : (1) Studi pendahuluan, (2) , (3) *Develop preliminary form of product*, (4) *Preliminary field testing*, (5) *Main product revision*, (6) *Main field testing*, (7) *Operational product*

revision, (8) Operational field testing, (9) Final product revision, (10) Dissemination and implementation.

Berdasarkan langkah langkah tahapan rancangan model Borg and Gall, yang telah disebutkan diatas, ada sepuluh langkah yang digunakan dalam mengembangkan suatu produk, akan tetapi penelitian ini tidak secara penuh mengikuti tahapan yang ada yaitu pada tahapan diseminasi, dengan pertimbangan tujuan penelitian tidak sampai pada tahapan tersebut

PEMBAHASAN

Dalam model pembelajaran *MicMac* peserta didik akan diajak untuk melakukan simulasi dan permainan yang menggabungkan aspek kognitif, afektif dan ketrampilan (psikomotor) dalam mengejar target yang telah ditentukan. Di akhir permainan akan diberikan bonus kepada : (1) peserta yang mampu mencapai target (baik sebagai penjual atau pembeli) dan (2) peserta yang memberikan bantuan/pertolongan kepada peserta yang membutuhkan.

Penanaman nilai karakter jujur dan peduli dimulai sejak peserta didik menerima materi mengenai prinsip ekonomi. Guru menunjukkan contoh-contoh penerapan prinsip ekonomi yang membabi buta di lingkungan sekitar dan di negara kita. Dari sini penanaman ide tentang kepedulian akan diberikan, bahwa prinsip ekonomi yang dibalut dengan kepedulian kepada sumber daya, lingkungan, dan sesama akan merubah banyak hal. Sedangkan pada proses simulasi dan permainan, penanaman nilai karakter jujur dilakukan selama permainan berlangsung karena permainan bersifat terbuka, sehingga satu sama lain saling mengamati. Nilai peduli ditunjukkan saat peserta memberikan bantuan kepada peserta lain yang memerlukan pertolongan.

Dari segi materi, cakupan materi yang ada dalam model ini cukup lengkap, mulai pelaku kegiatan ekonomi, pasar, pembentukan harga, sikap rasional dalam perilaku ekonomi, ekonomi mikro dan makro, prinsip ekonomi dan perilaku ekonomi yang didasari pada kepedulian.

Pengembangan model pembelajaran *MicMac* meliputi beberapa langkah yaitu :

1. Studi pendahuluan (*Research and Information Collecting*)

Pada tahap studi pendahuluan dilakukan observasi lapangan dan kajian teoritik melalui studi literatur/pustaka. Observasi lapangan dilakukan melalui pengamatan sederhana dan wawancara kepada guru dan siswa terkait dengan materi dan konsep yang akan dikembangkan. Pengamatan juga dilakukan pada proses maupun hasil belajar peserta didik. Setelah diketahui keadaan di lapangan, selanjutnya dilakukan studi literatur/pustaka untuk menganalisis kesesuaian kondisi ideal dengan fakta di lapangan serta untuk mengkaji kesesuaian model yang akan dikembangkan

2. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan dilakukan setelah mengetahui permasalahan yang ditemukan dalam studi pendahuluan. Perencanaan yang dilakukan meliputi : merumuskan tujuan pembelajaran, penyusunan RPP, perencanaan

evaluasi pembelajaran, serta perencanaan desain model pembelajaran yang akan dilaksanakan untuk materi konsep ilmu ekonomi pada kelas X semester ganjil 2016/2017

3. Pengembangan Awal Produk (*Develop Preliminary of Product*)

Langkah ini meliputi : (1) menentukan desain produk yang akan dikembangkan yaitu desain model pembelajaran berbasis simulasi dan permainan yang diberi nama "*MicMac*"; (2) menentukan panduan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran ekonomi yang menggunakan model *MicMac*. (3) menentukan desain handout materi konsep ilmu ekonomi bagi peserta didik ; (4) menentukan deskripsi pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian; (5) menentukan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan

4. Uji Coba Produk Awal (*Preliminary Field Testing*)

Uji coba produk awal dilakukan oleh para ahli dengan tujuan masukan sekaligus menghilangkan kesalahan dalam mengembangkan model

pembelajaran. Langkah ini akan dilakukan dengan uji ahli yaitu : ahli pendidikan, ahli materi dan guru ekonomi dengan kriteria minimal telah menempuh jenjang pendidikan strata 1 (S1) dan telah berpengalaman mengajar mata pelajaran ekonomi minimal 5 tahun.

5. Revisi Produk (Main Product Revision)

Berdasarkan hasil dari uji coba awal berupa kelayakan produk model pembelajaran MicMac dari para ahli, maka akan dilakukan revisi dan penyempurnaan desain model pembelajaran untuk kemudian di uji cobakan secara terbatas.

6. Uji Lapangan Terbatas (Main Field Testing)

Produk yang sudah direvisi kemudian di uji coba lapangan secara terbatas kepada kelompok kecil yang terdiri dari 4 orang guru ekonomi yang tergabung dalam MGMP mata pelajaran ekonomi tingkat sekolah. Dan jika dimungkinkan akan dilakukan uji coba lapangan terbatas melalui MGMP mata pelajaran ekonomi SMA di tingkat kabupaten

7. Revisi Produk Hasil Uji Lapangan Terbatas (*Operational Product Revision*)

Produk yang sudah melalui uji lapangan terbatas selanjutnya akan direvisi dan disempurnakan sehingga produk tersebut siap untuk di uji kelayakan

8. Uji Kelayakan (*Operational Field Testing*)

Uji coba dilakukan dalam skala besar untuk mengetahui respon peserta didik terhadap model pembelajaran yang dikembangkan. Dan untuk mengetahui efektivitas desain produk. Uji coba akan dilakukan pada peserta didik kelas X SMA Negeri Pasirian Kabupaten Lumajang Jawa Timur

9. Revisi produk akhir (*Final Product Revision*)

Langkah ini akan lebih menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan. Penyempurnaan produk akhir dipandang perlu agar produk yang dikembangkan lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

KESIMPULAN

Model pembelajaran ekonomi *MicMac* sangat layak dikembangkan karena model ini menuntut peserta didik terlibat aktif, meningkatkan respon dan minat peserta didik dalam pembelajaran.

Model ini memiliki banyak kelebihan dibandingkan model pembelajaran konvensional. Sedangkan nilai karakter dan moral yang diintegrasikan ke dalam model pembelajaran *MicMac* diharapkan mampu memberikan pemahaman pada peserta didik bahwa penerapan prinsip ekonomi dan sikap rasional perlu dijadikan acuan dalam berekonomi, tetapi sikap peduli dan jujur mutlak dilakukan untuk perekonomian yang lebih baik

DAFTAR RUJUKAN

_____. 2016. (id.wikipedia.org/wiki/simulasi) diakses pada tanggal 28 Juli 2016 Pukul 20:23

Baron, R.A. & Byrne, D. 2003. *Social Psychology (10th ed.)*. Boston: Allyn & Bacon.

Borg, W. R. & Gall, M. 1983. *Education Research an Introduction*. New York: Longman Inc.

Ellis, Sundmacher & Varua. 2011. *Responding To Student Perceptions Of Education Quality In Economics And Accounting Courses*. Australasian Journal of Economics Education Volume 8, Number 2, 2011, pp.43-62

Hasnawati. 2006. *Pendekatan Contextual Teaching Learning Hubungannya Dengan Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, Vol.3 No. 1 April 2006

O'Donnell, Rod. 2012. *A Macroeconomics Forecasting Game: Description And Evaluation*. Australasian Journal of Economics Education Volume 9, Number 1, 2012, pp.21-39

- Piu A & Fregola C & Barbieri B. 2016. *Geometry Classrooms With Simulation/Games. Research Results and Future Developments. Simulation & Gaming* 1–22
 sagepub.com/journalsPermissions.nav DOI: 10.1177/1046878116665464
- Putri RD & Wahyono H & Pranowo B. 2014. *Pengembangan Model Pembelajaran Ekonomi SMA The Money Adventure (TMA) : Prosiding Seminar Nasional dan Call For Paper Pluralisme Dalam Ekonomi dan Pendidikan, Vol 1 tahun 2014*
- Samani, M. dan Hariyanto. 2012. *Pendidikan Karakter*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Steven Yamarik, 2007, *Does Cooperative Learning Improve Student Learning Outcomes?.* The Journal of Economic Education, Volume 38, Issue 3.
- Switky and Aviles. 2007. *Simulating the Free Trade Area of the Americas.* PS: Political Science & Politics DOI: 10.1017/S104909650707063
 1. American Political Science Association.
- TAN, Wee Liang; Williams, John; and Tan, Teck Meng. 2005. *Defining the 'Social' in 'Social Entrepreneurship': Altruism and Entrepreneurship.* International Entrepreneurship and Management Journal. , 1(3) , 353. Research Collection Lee Kong Chian School Of Business.
- Uno, B. Hamzah. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif.* Jakarta. PT Bumi Aksara
- Wahyono, Hari. 2014. *Mereka Pendidikan Ekonomi Pluralistik. Malang :* Prosiding Seminar Nasional dan Call For Paper Pluralisme



- Dalam Ekonomi dan Pendidikan, Vol 1 tahun 2014
- Wedig, Timothy 2010. *The Teacher : Getting the Most from Classroom Simulations Strategies for Maximizing Learning Outcomes*. Political Science & Politics / Volume 43 / Issue 03 / July 2010, pp 547-555 Copyright © American Political Science Association 2010.
- Winton, Sue. 2010. *Character Education : Implications for Critical Democracy*. International Critical Childhood Policy Studies, Vol. 1 (I). Halaman 42-63
- Yeunglamko, Louis K.C. 2011. *From Discontent To Reform: Towards A Multidisciplinary Approach To The Study Of Economics*. Australasian Journal of Economics Education Volume 8, Number 1, 2011, pp.69-86
- Zapalska A & Broxik D & Rudd D. 2012. *Development of Active Learning With Simulations and Games*. US-China Education Review A 2 (Page) 164-169. Earlier title: US-China Education Review, ISSN 1548-6613