

Volume 8 Nomor 2 Agustus 2023

e-ISSN 2541-0938
p-ISSN 2657-1528

JURKAMI

Jurnal Pendidikan Ekonomi

JURKAMI

VOLUME
8

NOMOR
2

SINTANG
AGUSTUS
2023

e-ISSN
2541-0938
p-ISSN
2657-1528



DEWAN REDAKSI

Munawar Thoharudin, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia (Editor in Chief)
Aditya Aditya Halim Perdana Kusuma, Universitas Muslim Indonesia, Indonesia
Aniek Hindrayani, Universitas Sebelas Maret, Indonesia
Anna Marganingsih, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia
Dessy Triana Relita, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia
Diyah Santi Hariyani, Universitas PGRI Madiun, Indonesia
Emilia Dewiwati Pelipa, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia
Fitria Fitria, Universitas Bina Insan Lubuklinggau, Indonesia
Husni Syahrudin, Universitas Tanjungpura Pontianak, Indonesia
Inda Fresti Puspitasari, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia
Maria Ulfah, Universitas Tanjungpura Pontianak, Indonesia
Nikmatul Masruroh, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia
Nuraini Asriati, Universitas Tanjungpura, Indonesia
Rio Nardo, Universitas Binawan, Indonesia
Suwinto Johan, President University, Indonesia
Yulia Suriyanti, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia

TIM REVIEWER

Abdul Mujib, Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung, Indonesia
Abdul Samad, Universitas Fajar, Indonesia
Abdul Wahab, Universitas Muslim Indonesia, Indonesia
Bambang Ismanto, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia
Dadang Lesmana, Badan Riset dan Inovasi Daerah Kab. Kutai Timur, Indonesia
Dewi Kusuma Wardani, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia
Dicki Hartanto, UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia
Dudung Ma'ruf Nuris, Universitas Negeri Malang, Indonesia
Eko Eddy Supriyanto, STKIP Nahdlatul Ulama Tegal, Indonesia
Febrianty Febrianty, Politeknik PalComTech, Indonesia
Muhammad Syaiful, Universitas Sembilanbelas November Kolaka
Mohammad Hamim Sultoni, Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia
M Dana Prihadi, Poltekkes YBA Bandung, Indonesia
M. Rudi Irwansyah, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia
Muh. Fahrurrozi, Universitas Hamzanwadi, Indonesia
Muhammad Hasan, Universitas Negeri Makassar, Indonesia
Muhammad Ihsan Said Ahmad, Universitas Negeri Makassar, Indonesia
Muhammad Rahmattullah, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia
Reni Yuliviona, Universitas Bung Hatta, Indonesia
Rhini Fatmasari, Universitas Terbuka, Indonesia
Sodik Dwi Purnomo, Universitas Wijaya kusuma Purwokerto, Indonesia
Sugiharsono, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
Suratno Suratno, Universitas Jambi, Indonesia
Tutut Suryaningsih, Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung, Indonesia
Umi Kalsum, Universitas Sriwijaya, Indonesia
Yapiter Marpi, Universitas Jakarta, Indonesia
Zulfia Hanum Alfi Syahr, Badan Riset dan Inovasi Nasional, Indonesia

Alamat Redaksi:

Jln. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Kecamatan Sintang, Kabupaten Sintang, Kalimantan Barat, Indonesia

Email: jurnaljurkami@gmail.com

Penerbit: LPPM STKIP Persada Khatulistiwa Sintang





**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK DAN KARTU MISTERIUS
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR**

Nasiyah[✉], Ika Lis Mariatun², Yusrianto Sholeh³

Program Studi Pendidikan Ekonomi, STKIP PGRI Bangkalan, Indonesia¹²³

[✉]Corresponding Author Email: nnasya2001@gmail.com

Author Email: ikalismariatun@stkipgri-bkl.ac.id², sholehyusrianto@stkipgri-bkl.ac.id³

Article History:

Received: June 2023

Revision: July 2023

Accepted: July 2023

Published: August 2023

Keywords:

The Development;

The Learning Media;

Box and Mystery Card

Abstract:

Education is always developing and can be seen from the various findings and the increasing components of the existing education system. The learning outcomes obtained by students are a reflection of the learning process with the learning model and learning media used. The purpose of this study was to develop learning media for mysterious boxes and cards in the Economics subject of Class XI at Nuruss haleh High School. The type of research used is Research and Development using procedures developed by Brog and Gall. The steps used are: Analysis and potential problems, Data Collection, Product Design, Design Validation, Design Revision, Product Testing. The Material and Media testing phase is carried out by media experts. The data in this study are in the form of qualitative and quantitative data. The research instrument was a questionnaire on student learning motivation and a questionnaire on the assessment of mysterious boxes and cards by experts. Based on the development obtained an average of the validation of material experts 29,5, media experts 9,625, learning practitioners 10,265 and student responses with an average of 11,625, learning outcomes obtained from an average pretest score of 52,5 an average posttest score of 76,1. Based on the results of the research that has been done, it means that the mysterious box and card media are in the good category and are suitable for use in class XI SMA Nuruss haleh.

Sejarah Artikel

Diterima: Juni 2023

Direvisi: Juli 2023

Disetujui: Juli 2023

Diterbitkan: Agustus 2023

Kata kunci:

Pengembangan;

Media Pembelajaran;

Kotak dan Kartu

Misterius

Abstrak:

Pendidikan selalu berkembang dan terlihat dari berbagai temuan dan semakin bertambahnya komponen sistem pendidikan yang ada. Hasil belajar yang diperoleh siswa merupakan cerminan dari proses pembelajaran dengan model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran kotak dan kartu misterius pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI SMA Nuruss haleh. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* dengan menggunakan prosedur yang dikembangkan Brog and Gall. Langkah-langkah yang digunakan yaitu: Analisis dan potensi masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba Produk. Tahap pengujian Materi dan Media dilakukan oleh ahli media. Data dalam penelitian ini berbentuk data kualitatif dan kuantitatif. Instrumen penelitian ini berupa angket motivasi belajar siswa dan angket penilaian media kotak dan kartu misterius oleh ahli. Berdasarkan pengembangan diperoleh rata-rata dari validasi ahli materi 29,5, ahli media 9,625, praktisi pembelajaran 10,265 dan tanggapan siswa dengan rata-rata 11,625, hasil belajar diperoleh dari nilai rata-rata pretest 52,5 nilai rata-rata posttest 76,1. Berdasar hasil penelitian yang telah dilakukan artinya media kotak dan kartu misterius terkategori baik dan layak digunakan di kelas XI SMA Nuruss haleh.





How to Cite: Nasiyah, Mariatun, I. L., Sholeh, Y. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Dan Kartu Misterius Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI), 8 (2) DOI : 10. 31932/jpe. v8i2. 2523

PENDAHULUAN

Ilmu Pendidikan menurut kajian literatur cetak dan internet, dikatakan perubahan cara pandang manusia untuk memberikan batasan tentang makna atau pengertian. Pendidikan setiap saat akan ada perkembangan. Perubahan itu terlihat atas berbagai temuan di lapangan yang berkaitan semakin bertambahnya komponen sistem pendidikan yang ada. Kurikulum 2013 menekankan kemampuan yang wajib dimiliki dan keaktifan pembelajaran di kelas berpusat pada peserta didik dan berpusat pada guru. Pemahaman peserta didik masih kurang dan menyebabkan nilai peserta didik dibawah KKM. Peserta didik merasa jenuh, monoton, ramai, bosan, saat pembelajaran Ekonomi.

Menurut Wrinkel dalam bukunya Psikologi Pengajaran merumuskan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan nilai-nilai sikap (Setiawati, 2018). Belajar adalah mengejar pengetahuan atau mengejar pengetahuan. Ada juga yang secara eksplisit percaya bahwa belajar adalah menyerap informasi. Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses aktivitas otak untuk menerima, menyerap, dan juga memulihkan informasi, yang pada gilirannya menimbulkan perubahan sikap atau perilaku. Dari proses pembelajaran dengan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat sehingga tercermin hasil belajar yang diperoleh siswa. Menurut Sudjana (2014) hasil belajar adalah kemampuan kemampuan

yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Model pembelajaran adalah rencana atau cara yang digunakan sebagai pedoman untuk merencanakan pembelajaran di kelas Model adalah model umum tingkah laku belajar untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang berlaku. Model pembelajaran menurut Suprijono (2013) merujuk pada pendekatan yang digunakan, meliputi tujuan pembelajaran, tahapan kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menarik minat dan perhatian siswa ketika belajar. Sebagaimana hasil penelitian Pelipa & Sawalidah (2016) Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat belajar, meningkatkan kemampuan intelektual, keinginan yang baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.

Proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan media pembelajaran disebabkan media merupakan perantara atau pengantar sumber pesan, merangsang pemikiran, perasaan dan kemauan sehingga mampu mendorong, serta turut terlibat aktif dalam pelajaran (Hamid, et al., 2020). Sedangkan menurut (Wulandari et al., 2023) Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan keterkaitan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan



Banyak sekali siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Madrasah Aliyah (MA) pada mata pelajaran Ekonomi memperoleh hasil belajar yang rendah dan kurang memiliki motivasi dalam belajar. Berdasarkan hasil pengamatan di SMA Nuruss haleh peneliti dapati siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Dan berdasarkan hasil wawancara langsung dengan siswa sebagian besar siswa mengeluh jika pelajaran Ekonomi sangat membosankan pada cara pengajarannya. Selain itu siswa menyatakan bahwa pembelajaran hanya menggunakan buku paket dan lembar kerja siswa. Pembelajaran lebih dominan mendengarkan dan sehingga peserta didik merasa jenuh dan cenderung ramai sendiri.

Hal tersebut menyebabkan hasil belajar yang diperoleh belum optimal. Selain itu pembelajaran masih berpusat pada guru. Strategi dan media yang digunakan saat pembelajaran masih monoton yaitu ceramah. Penggunaan media saat pembelajaran hanya melibatkan lingkungan sekitar peserta didik sendiri. Dan berdasarkan informasi dari guru matapelajaran, guru sudah menggunakan model dan metode misalnya berupa ceramah, tanya jawab dan diskusi. Awalnya pembelajaran dikelas berjalan dengan baik. Akan tetapi, beberapa saat kemudian terlihat bahwa siswa kurang fokus, beberapa siswa sudah mulai mengalihkan perhatian dengan mengganggu temannya, mengobrol, melamun juga mengantuk kasus tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran kurang menarik bagi siswa.

Dari beberapa masalah yang terdapat dalam proses pembelajaran Ekonomi kurang fokus dalam menerima materi tersebut. Hal itu disebabkan oleh kurangnya penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang bervariasi oleh

gurunya sehingga siswa mudah merasa bosan dalam menerima materinya. Untuk menunjang tercapainya harus didukung oleh pembelajaran yang kondusif dan berkualitas. Selain itu keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran.

Dari paparan masalah tersebut perlu adanya modifikasi dan perbaikan pembelajaran dikelas. Salah satu cara memperbaiki kondisi pembelajaran tersebut yaitu dengan melakukan sebuah perubahan melalui pengembangan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa adalah media kotak dan kartu misterius.

Berdasarkan hasil penelitian media kotak dan kartu misterius diantaranya Gammara & Subroto (2019) hasil uji validitas yang telah dilakukan dengan menggunakan kotak dan kartu misterius dikategorikan memenuhi kriteria interpretasi dan kriteria sangat layak. Nuralisa, et al (2021) hasil uji validasi media pembelajaran kotak kartu misterius yang telah dilakukan oleh validator memiliki kriteria sangat baik untuk meningkatkan hasil belajar kognitif.

Media KOTTURIUS merupakan gabungan antara permainan dengan media. Permainan ini mempunyai kelebihan yaitu menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menarik dan merangsang minat dan perhatian siswa. Media KOTTURIUS merupakan bagian dari multimedia pengalaman terlibat karena KOTTURIUS (kotak dan kartu misterius) disajikan dalam bentuk permainan dengan suasana yang menuntut keaktifan siswanya. Media yang disajikan dalam bentuk permainan ini mempunyai beberapa kelebihan, yaitu:



Siswa dapat memperoleh pengetahuan tentang konsep meliputi kaidah-kaidah ada (psinsip)nya, unsur-unsur pokoknya, prosesnya, hasil dan dampaknya dengan cara yang menyenangkan; Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir, berimajinasi, menampilkan gagasan-gagasan baru secara lancar dan orisinal serta memberikan kesempatan untuk menguasai keterampilan motorik; Siswa dapat belajar untuk bertanggung jawab, tenggang rasa, mandiri, saling menghargai dan menghormati, dan sebagainya. Peran guru di dalam kelas adalah sebagai fasilitator menyiapkan sebuah kotak yang di dalamnya berisi masalah-masalah terkait dengan materi yang akan dipelajari.

Berdasarkan uraian penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan media pembelajaran kotak dan kartu misterius untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI SMA Nuruss haleh. Media tersebut diharapkan mampu menumbuhkan suasana belajar, memotivasi siswa sehingga mendapatkan respon positif siswa. Oleh karena itu perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan melibatkan siswa secara interaktif. Maka peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran kotak dan kartu misterius pada kelas XI dengan jumlah 30 siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan). Dalam penelitian ini yaitu menggunakan prosedur dari pengembangan yang dikembangkan oleh Brog and Gall (Sugiyono, 2015). Dipilihnya prosedur ini karena memiliki langkah yang sangat terperinci namun masih tetap terlihat sederhana. Pada penelitian ini peneliti

hanya mengambil enam langkah pengembangan untuk memperoleh produk akhir yang siap digunakan dalam bidang pendidikan yaitu: Analisis dan potensi masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba Produk.

Kegiatan yang dilaksanakan yaitu melakukan observasi lapangan, membuat media pembelajaran KOTTURIUS (Kotak dan kartu misterius) dan menguji kelayakan produk. Dengan cara validasi oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Ekonomi (guru dan siswa). Pelaksanaan uji kelayakan dilakukan dengan cara menyerahkan produk pengembangan beserta sejumlah angket penilaian kepada validator untuk menilai layak atau tidaknya produk pengembangan serta memberikan kritik dan saran perbaikan.

Tahap Kajian Ahli Materi dilakukan oleh ahli materi yaitu ibu Ika Lis Mariatun, M.Pd selaku dosen jurusan Ekonomi STKIP PGRI Bangkalan. Tahap Kajian Ahli Media dalam pembelajaran ini dilakukan oleh ahli media yaitu bapak Zainal Arifin, M.Pd selaku dosen jurusan PGSD STKIP PGRI Bangkalan. Dan tahap Kajian Praktisi Lapangan dalam hal ini adalah seorang guru pelajaran Ekonomi di SMA Nuruss haleh.

Data yang diperoleh berbentuk data kualitatif dan kuantitatif. Data Kualitatif Yaitu data angket penilaian kualitas media dari ahli materi dan ahli media dan penilaian tanggapan siswa. Sedangkan Data Kuantitatif berupa nilai kategori yang diubah menjadi data kuantitatif yaitu sebagai data kuantitatif dari angket penilaian kualitas media dan angket tanggapan siswa berupa skor penilaian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu Kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa



angket, angket motivasi belajar siswa dan angket penilaian media kotak dan kartu misterius oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Ekonomi (Guru dan siswa).

Teknik Analisis Data dalam penelitian ini melalui lembar hasil angket motivasi belajar siswa dan penilaian ahli. Data yang dianalisis kelayakan media pembelajaran kotak kartu misterius dan menghitung skor motivasi dengan analisis instrumen angket motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran kotak dan kartu misterius untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi.

Analisis potensi masalah. Analisis potensi terbagi menjadi dua yaitu analisis potensi disekolah dan analisis media. Berdasarkan observasi lapangan yang dilakukan, diketahui bahwa siswa memiliki potensi untuk belajar mengungkapkan pendapatnya secara aktif dan juga berani. Berdasarkan analisis potensi media. Bahan-bahan yang digunakan untuk membuat media kotak kartu misterius mudah didapat karena terbuat dari bahan kertas dan box/kardus.

Berdasarkan analisis masalah yang diperoleh media yang digunakan untuk pembelajaran Ekonomi masih belum maksimal dan belum beragam. Ketidakefektifan media penggunaannya mengakibatkan siswa tidak memahami mata pelajaran. Media yang digunakan lebih fokus pada buku LKS dan ceramah. Karena media yang digunakan tidak bervariasi sehingga menyebabkan siswa merasa cepat bosan mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Dampaknya siswa kurang memahami materi yang

diberikan oleh guru sehingga berakibat kesulitan pada siswa ketika mereka dihadapkan dengan latihan. Sementara pelajaran Ekonomi dilakukan di dalam kelas dalam waktu yang terbatas dimana setiap kelas hanya memiliki waktu 2x45 menit.

Produk yang dikembangkan adalah KOTTURIUS (kotak dan kartu misterius) dan disesuaikan dengan materi yaitu permasalahan ketenagakerjaan dalam pembangunan. Media kotak kartu misterius dipilih dan dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI SMA Nuruss haleh. Media pembelajaran kotak dan kartu misterius terdiri dari suatu kotak dan kartu misterius, dikatakan misterius karena kartu tersebut dimasukkan ke dalam amplop yang kemudian amplop diletakkan dalam suatu kotak sehingga isi dari kartu tersebut tidak diketahui. Isi dari kartu dapat berupa materi, pertanyaan, perintah, gambar, petunjuk, bonus bahkan sanksi. Media ini digunakan agar dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas XI SMA Nuruss haleh.

Dari analisis kebutuhan media pembelajaran yang diperoleh dari angket tentang informasi dan jenis media yang dibutuhkan oleh siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang berbentuk permainan kartu cocok diterapkan di SMA Nuruss haleh karena sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa.

Tahap Desain produk. Pada tahap ini peneliti merancang isi media kotak kartu misteri materi yang ditentukan pada media kartu misteri disesuaikan dengan silabus. Kemudian peneliti membuat rancangan desain produk terdiri dari penyusunan materi dan pembuatan kotak misteri. Materi yang dipilih yaitu permasalahan ketenagakerjaan dalam pembangunan dimana



peneliti mengaplikasikannya dalam bentuk soal latihan yang dikemas secara menarik. Tahap selanjutnya adalah menyusun tampilan kotak dan kartu misteri dengan membuat *flowchart* sebagai sebuah gambaran dari rancangan awal alur pembuatan media kotak kartu misterius. Tahap selanjutnya yaitu menyimpulkan materi atau menyiapkan materi. Pada tahap pembuatan media, yang yang dilakukan adalah membuat rangkuman materi yang akan disampaikan ke media. Proses selanjutnya adalah perencanaan produk dan materi, kemudian menentukan tujuan pembelajaran, keterampilan dasar dan indikator yang ingin dicapai.

Peneliti merancang konsep yang akan dimuat dalam media pembelajaran kotak dan kartu misterius, kemudian bekerjasama dengan guru Ekonomi. Adapun kekurangan media kotak dan kartu misterius yaitu diantaranya media masih membutuhkan bantuan guru hal ini dikarenakan media kartu termasuk dalam media non

elektronik, media hanya berfokus pada *game*, materi dalam kartu misteri masih terbatas dan masih belum bisa mencakup materi dalam jumlah yang banyak, penelitian terbatas di satu lembaga yaitu di SMA Nurushshaleh.

Tahapan berikutnya yaitu uji kelayakan media, untuk mengetahui kelayakan kotak dan kartu misteri, hal ini dilakukan dengan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Revisi produk didasarkan pada kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media setelah produk divalidasi. Penilaian oleh ahli materi ditinjau dari aspek materi dan aspek pembelajaran. Uji lapangan melibatkan 1 guru Ekonomi dan 30 siswa kelas XI SMA Nurushshaleh. Dalam proses penerapan media kotak kartu misterius, guru sangat membantu dan mengawasi jalannya pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan secara lebih efektif juga efisien. Hasil penilaiannya peneliti tampilkan dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1. Penilaian Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Rerata Skor	Kategori
1.	Materi	14	45	29.5	Sangat layak
2.	Kemanfaatan	3	10	6.5	Sangat layak
Rata-rata Skor					29,5

Sumber data diolah oleh peneliti, 2023

Berdasarkan penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran kotak dan kartu misterius diperoleh hasil nilai “A” dengan kategori “**sangat layak**” sesuai dengan rata-rata skor $29,5 > 3$. Berdasarkan hasil tersebut, artinya media pembelajaran kotak dan kartu misterius “Sangat Layak” dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran ditinjau dari segi materi dan kemanfaatan. Kelayakan materi ditinjau dari 14 butir pernyataan aspek materi dan 3

butir pernyataan aspek kemanfaatan. Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa aspek materi dan aspek kemanfaatan sangat layak. Dapat disimpulkan hasil penilaian ahli materi menunjukkan bahwa aspek materi dan aspek kemanfaatan sangat layak.

Adapun penilaian ahli media dalam pembelajaran ditinjau dari aspek desain kotak dan kartu misterius dapat dilihat dalam tabel berikut.



Tabel 2. Penilaian Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Rerata Skor	Kategori
1.	Desain kotak kartu misterius	6	20	13	Sangat layak
2.	Aspek tata letak isi	3	9	6	Sangat layak
3.	Tipografi isi kotak kartu misterius	4	14	9	Sangat layak
4.	Aspek Ilustrasi	5	16	10,5	Sangat layak
Skor Rata-Rata				9,625	

Sumber : Data pengembangan penelitian yang diolah. 2023

Berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap desain media pembelajaran kotak dan kartu misterius diperoleh nilai “A” dengan kategori “**sangat layak**” sesuai dengan rata-rata skor $9,625 > 3$. Berdasarkan hasil tersebut, artinya media pembelajaran kotak dan kartu misterius “Sangat Layak” karena dapat diimplementasikan dalam pembelajaran

ditinjau dari segi desain kotak , isi kartu dan ilustrasi. Dapat disimpulkan hasil penilaian ahli media terhadap media pembelajaran kotak dan kartu misterius “sangat layak”

Penilaian penilaian media pembelajaran Ekonomi media pembelajaran kotak dan kartu misterius oleh praktisi/pengguna media pembelajaran yakni guru dan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Penilaian Praktisi Media Oleh Guru Ekonomi Terhadap Media Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Penilai	Jumlah Butir	Skor Perolehan	Rerata	Kategori
1.	Materi	Guru	5	18	11,5	Sangat layak
		Siswa	5	634	3,195	Sangat layak
2.	Kemanfaatan	Guru	4	16	10	Sangat layak
		Siswa	4	509	3,569	Sangat layak
3.	Penyajian	Guru	4	15	9,5	Sangat layak
		Siswa	4	511	3,575	Sangat layak
4.	Bahasa	Guru	4	19	11,5	Sangat layak
		Siswa	4	504	3,54	Sangat layak
Skor rata-rata penilaian praktisi media oleh guru Ekonomi						10,625
Skor rata-rata penilaian praktisi media oleh siswa						8,9995

Sumber : Data pengembangan penelitian yang diolah, 2023

Penilaian guru sebagai praktisi pembelajaran Ekonomi terhadap media pembelajaran kotak dan kartu misterius adalah “A” dengan kategori “**sangat layak**” yaitu rata-rata skor (X) $10,625 > 3$. Demikian pula hasil penilaian siswa terhadap media pembelajaran kotak dan kartu misterius adalah “A” dengan kategori “**sangat layak**” sesuai dengan tabel 4. 5 yaitu rata-rata skor (X) $8,9995 > 3$. Hal ini

menunjukkan bahwa media baik untuk digunakan.

Berdasarkan penilaian guru, media pembelajaran kotak dan kartu misterius “Sangat Layak” karena dapat diimplementasikan dalam pembelajaran ditinjau dari segi materi, kemanfaatan, penyajian dan bahasa. Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa aspek desain materi, aspek kemanfaatan, aspek penyajian dan aspek bahasa sangat layak.



Sehingga dapat disimpulkan hasil penilaian dari praktisi pembelajaran (Guru) menunjukkan bahwa aspek materi, kemanfaatan, penyajian dan aspek bahasa sangat layak. Demikian pula berdasar hasil penilaian siswa media pembelajaran kotak dan kartu misterius “Sangat Layak” karena dapat diimplementasikan dalam pembelajaran ditinjau dari segi materi, kemanfaatan, penyajian dan bahasa. Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa aspek desain materi, aspek kemanfaatan, aspek penyajian dan aspek bahasa sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan penilaian dari praktisi pembelajaran (siswa) menunjukkan bahwa

aspek materi, kemanfaatan, penyajian dan aspek bahasa sangat layak.

Revisi desain. Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan materi pembelajaran Ekonomi berbasis kotak dan kartu misterius ini secara keseluruhan sudah baik dan layak untuk diuji cobakan. Saran perbaikan dari ahli materi sebelum digunakan yaitu setiap pertanyaan pada soal diberi “kalimat Tanya”, dan “menambahkan materi yang sesuai dengan lingkungan sekitar”. Adapun saran perbaikan ahli media sebelum di gunakan yaitu Penyusunan media pembelajarannya disesuaikan dengan langkah-langkah yang sudah dipersiapkan.



Gambar 1

Desain kotak dan kartu misterius sebelum revisi (A) dan Setelah Revisi (B)
Sumber: Produk yang Dikembangkan, 2023

Produk pengembangan media pembelajaran kotak dan kartu misterius untuk pembelajaran Ekonomi kelas XI SMA Nursshaleh dengan materi permasalahan ketenagakerjaan dalam pembangunan setelah revisi memiliki ukuran kartu yaitu 5x12 cm. Desain media ini dibuat dengan menggunakan bahan kardus kemudian di modifikasi sedemikian rupa dengan menggunakan kertas karton berwarna. Untuk lebih mempercantik tampilan media kotak dihias dengan gambar serial kartun “Angri Birds” yang di print. Dan untuk bahan kertas cetakan kartu

misterius menggunakan kertas HVS Kemudian pita digunakan sebagai tali dari gulungan kertas yang sudah terdapat materi di dalamnya agar memper indah penampilan lalu untuk bagian luar dibungkus dengan *Easter Egg Toy* dari bahan plastik.

Uji Coba Produk. Tujuan utama dari pengembangan media adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran kotak dan kartu misterius dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Produk media yang sudah mendapatkan

validasi ahli materi dan ahli media, kemudian diuji cobakan di SMA Nuruss haleh pada kelas XI dengan jumlah responden sebanyak 30 siswa. Uji coba dilakukan pada hari rabu tanggal 8 bulan juni 2023 di ruang kelas. Uji cobakan dilaksanakan sebanyak 1 kali pertemuan. Dengan waktu yang dibutuhkan kurang lebih 90 menit. Peneliti membagi siswa secara kelompok kemudian maju kedepan untuk bermain *game* kotak dan kartu misterius.

Guna mengetahui media pembelajaran kotak dan kartu misterius pada pelajaran Ekonomi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa digunakan data motivasi belajar siswa awal dan data motivasi belajar siswa akhir. Untuk data awal didapat sebelum penggunaan media pembelajaran kotak dan kartu misterius. Kemudian untuk data akhirnya didapat setelah menggunakan media pembelajaran kotak dan kartu misterius. Penilaian yang diperoleh dari hasil nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yang menggunakan media pembelajaran. Hasil dari observasi *pretest* masih ada kekurangan dan memperoleh nilai sebesar 52,5 lalu melakukan refleksi untuk merancang kegiatan perbaikan *posttest*. Peserta didik sangat bersemangat dengan perbaikan kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran kotak dan kartu misterius. Media pembelajaran ini membuat peserta didik aktif dalam berkelompok, peserta didik berani bertanya dan percaya diri dalam menjawab pertanyaan. Pembelajaran pada test akhir mengalami peningkatan pada nilai yang terdapat pada lembar observasi peserta didik yaitu 76,1 hal tersebut membuat kondisi kelas aktif dan kondusif.

Berdasarkan data *pre-test* dan *post-test* tersebut kemudian peneliti lakukan

Wilcoxon Signed Ranks Test dan diperoleh *Asymp. Sig. (2-tailed)* 0,000 dan nilai $Z -4.865^a$, artinya terdapat perbedaan yang signifikan (5%) pada hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran kotak dan kartu misterius. Berarti motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media KOTTURIUS dan sesudah mengalami peningkatan.

Dari hasil obervasi menunjukkan siswa terlihat sangat antusias untuk melakukan permainan media KOTTURIUS hal itu terlihat dari minat siswa yang ditunjukkan dari ketertarikan siswa pada mata pelajaran Ekonomi yang ditandai dengan siswa mengajukan beberapa pertanyaan terkait dengan materi pelajaran Ekonomi yang sedang dipelajari. Siswa juga aktif dalam permainan dengan kelompoknya. Sebelum melakukan permainan siswa mempelajari cara penggunaan media yang telah disediakan. Siswa menggunakan media dengan benar.

Dari hasil analisis yang diperoleh minat awal siswa sebelum melakukan permainan dan sesudah melakukan permainan mengalami sebuah peningkatan. Peningkatan minat siswa terhadap pembelajaran Ekonomi menggunakan media KOTTURIUS yang diterapkan dapat menimbulkan sikap aktif serta dapat berkomunikasi dengan lingkungan dengan baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI. Media ini dapat menarik dan juga mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi.

Berdasarkan hasil penelitian ini artinya media pembelajaran kotak dan kartu misterius ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan kategori peningkatan sedang. Hal ini dipengaruhi kotak kartu misterius yang mana merupakan media pembelajaran baru bagi siswa, sehingga



media ini dapat menarik minat siswa untuk belajar. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Mariatun et al (2021) yang dalam penelitiannya diperoleh hasil media pembelajaran komik foto dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 3 Bangkalan. Menurut (Buda et al., 2022) Media merupakan salah satu penunjang dari proses pembelajaran sehingga menjadi menarik dan bermakna.

Media media KOTTURIUS dapat menarik minat siswa untuk belajar disebabkan 1) Tampilan dan isi dalam media pembelajaran kotak dan kartu misterius ini memiliki warna dan desain yang menarik bagi siswa; 2) Penyampaian materi dalam media ini didukung dengan bahasa yang komunikatif dan isi kartu yang mendukung sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi; 3) Suasana belajar saat menggunakan media kotak dan kartu menyenangkan; 4) Media kotak dan kartu misterius menarik perhatian siswa dan tidak membosankan.

Berdasar hasil penelitian yang telah dilakukan artinya media kotak dan kartu misterius terkategori baik dan layak digunakan di kelas XI SMA Nurushshaleh. Artinya pengembangan ini senada dengan pendapat (Firman, et al., 2019) penggunaan media kotak kartu misterius sangat membantu terlaksananya pembelajaran yang baik. Media tersebut membuat siswa penasaran mengenai isi kartu. Materi atau pertanyaan yang tidak terduga dapat mendorong antusiasme dan memotivasi siswa dalam menjelaskan materi maupun menjawab pertanyaan. Hasil penelitian ini diperkuat pendapat Sidiq dan Najuah (2020) hadirnya media dalam proses pembelajaran sangat diperhatikan sebagai alat perantara dalam penyampaian sebuah materi. Sehingga komunikasi yang terjalin

dapat menyampaikan pesan sesuai materi yang disampaikan. Hasil penelitian pengembangan media ini sejalan dengan pengembangan yang telah dilakukan (Gammara & Subroto, 2019) media yang dikembangkan memenuhi kriteria interpretasi dan kriteria sangat layak.

Berdasarkan hasil pengembangan Media pembelajaran kotak dan kartu misterius memiliki kelebihan 1) Siswa dapat memperoleh pengetahuan tentang konsep kaidah, unsur-unsur pokok, proses, hasil juga dampak dari permainan dengan cara menyenangkan; 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir, berimajinasi, menampilkan gagasan-gagasan baru secara lancar serta memberikan kesempatan untuk menguasai keterampilan motorik; 3) Siswa dapat belajar untuk bertanggung jawab, berkelompok, saling menghargai dan sebagainya; 4) Siswa dapat berpartisipasi aktif dan dapat mengenal dirinya sebagai individu dan juga sebagai kelompok; dan 5) Suasana permainan menerima siswa sebagai mana adanya, memberikan sebuah kebebasan, serta dapat memupuk bakat dan minat anak untuk berprestasi juga berpartisipasi.

Adapun Kekurangan media pembelajaran yang dikembangkan ini yaitu media pembelajaran kotak dan kartu misterius merupakan media pembelajaran yang bersifat pelengkap dan tidak dapat menggantikan peran unsur-unsur konvensional dalam belajar. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran kotak dan kartu misterius rata-rata berbentuk tulisan, dimana siswa lebih tertarik pada permainannya ketimbang pada hasil yang ingin dicapai dan siswa akan lupa waktu yang terakhir yaitu dalam permainan media ini diperlukan banyak persiapan.



Adapun keterbatasan media pembelajaran kotak dan kartu misterius yang dikembangkan yaitu 1) Media pembelajaran kotak dan kartu misterius ini masih bersifat semu interaktif artinya media pembelajaran kotak dan kartu misterius ini belum sepenuhnya menjadi sumber acuan siswa dalam berinteraksi, karena siswa masih memerlukan bantuan guru dalam proses pembelajaran; 2) Media pembelajaran kotak dan kartu misterius ini dikembangkan hanya untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa namun belum sampai pada mengukur hasil belajar siswa; 3) Materi dalam kartu misteri masih terbatas dan masih belum bisa mencapai materi dalam jumlah banyak; 4) Penelitian terbatas dimana hanya dilakukan di satu lembaga saja yaitu di SMA Nurushshaleh.

PENUTUP

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan yang diperoleh dari validasi ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran (guru) dan tanggapan siswa, dapat disimpulkan bahwa kualitas media kotak dan kartu misterius layak digunakan untuk pembelajaran Ekonomi kelas XI SMA Nurushshaleh. Presentase validasi materi diperoleh sebesar 29,5 dengan kategori “sangat layak” sehingga media layak diujicobakan. Presentase validasi oleh ahli media sebesar 9,625 dengan kategori “sangat layak” sehingga media layak diujicobakan. Penilaian guru Ekonomi dengan presentase 10,625, dan tanggapan siswa sebesar 8,9995 sehingga terkategori baik atau media pembelajaran kotak dan kartu misterius layak digunakan di kelas XI SMA Nurushshaleh.

DAFTAR PUSTAKA

- Buda, G.T., Relita, D.T., Thoharudin, M. 2022. *Pengaruh Media Konten YouTube Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP Negeri 1 Belimbing Hulu*. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI) 7 (3) DOI: 10.31932/jpe.v7i3.2098
- Firman., Nurmiati., Nurfitriyani. 2019. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Indonesian Journal of Educational Science (IJES) Volume 02, No. 01, September 2019 ISSN 2622-6197 (Online) ISSN 2655-4402 (Cetak)
- Gammara, SA & Subroto WT (2019) *Pengembangan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA*. Jurnal Pendidikan Ekonomi, 12(2), 104-110
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran (T. Limbong (ed.); satu)*. Yayasan Kita Menulis.
- Mariatun, I.L., Arisinta, O., & Jani, R. (2021). *Pengembangan media pembelajaran Komik Foto Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Studi Akuntansi SMK Negeri 3 Bangkalan*. Eco-Socio: Jurnal Ilmu Pendidikan Ekonomi, 5(2), 84-93
- Nuralisa, S. F., Vitasari, M., Nestiadi, A. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) Tema Pelestarian Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. QUANTUM: Jurnal



Inovasi Pendidikan Sains, Vol. 12,
No. 1, 2021, 33-48. ISSN: 2550-0716

Nurdyansyah. 2016. Inovasi Model Pembelajaran. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.

Pelipa, E.D., Sawalidah. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Konsep Kegiatan Pokok Ekonomi di Kelas VII SMP Negeri 07 Dedai. JURKAMI: Jurnal Pendidikan Ekonomi Volume 1, No 2, 2016

Setiawati, S. M. 2018. Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar?. Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA Surabaya, Vol 35 No 1 (2018)-31

Sidiq, R., Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. Jurnal Pendidikan Sejarah, 9(1), 1- 14. <https://doi.org/10.21009/JPS.091.01>

Sudjana, N. (2014). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: CV Alfabeta

Suprijono, A. (2013). Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Wulandari et al., (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. Jurnal on Education,5(2), 3929-3936

