



Duvie Fiebriliani
 Juniar¹

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU HELP PADA MATERI KEBIJAKAN MONETER DAN KEBIJAKAN FISKAL

Abstrak

Kurikulum 2013 menerapkan dalam proses pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator sehingga peserta didik dapat lebih aktif pada proses pembelajaran. Sebagai fasilitator, guru perlu memiliki bahan ajar atau media pembelajaran sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara pada guru ekonomi MAN 1 Mojokerto, peserta didik cenderung aktif pada awal pembelajaran ketika guru menggunakan metode ceramah, sedangkan pada saat guru menggunakan media audio visual peserta didik cenderung aktif dari awal hingga akhir proses pembelajaran. Media pembelajaran yang berupa audio visual dapat digunakan sebagai solusi guna membantu peserta didik lebih aktif pada proses pembelajaran dengan di dampingi guru sebagai fasilitator. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang berupa audio visual guna meningkatkan pemahaman dan keaktifan peserta didik pada proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan merujuk pada masalah yang ditemukan yaitu media kartu help. Pada pengembangan media pembelajaran kartu help menggunakan penelitian 4D. Penelitian pengembangan *Define, Design, Develop, dan Disseminate* (4D) ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa kartu digital dengan analisis soal *hots* serta mengetahui tingkat kelayakan media kartu help dengan uji telaah dan validasi oleh beberapa ahli. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara, dan angket terbuka serta angket tertutup. Data dianalisa secara deskriptif kuantitatif, untuk mendapat deskripsi dari hasil validasi kelayakan materi, evaluasi dan media. Hasil telaah dan validasi menunjukkan media kartu help dikategorikan layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan jumlah persentase materi 71%, evaluasi soal *hots* 93% dan media 90%

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kartu Help, Soal *Hots*

Abstract

Curriculum 2013 applies in the learning process the teacher acts as a facilitator so that students can be more active in the learning process. As a facilitator, teachers need to have teaching materials or learning media to support the learning process. Based on the results of interviews with MAN 1 Mojokerto economics teachers, students tend to be active at the beginning of learning when teachers use the lecture method, while when teachers use audio-visual media students tend to be active from the beginning to the end of the learning process. Learning media in the form of audio visual can be used as a solution to help students be more active in the learning process with the teacher as a facilitator. Based on these problems, it is necessary to develop learning media in the form of audio visual to improve the understanding and activeness of students in the teaching and learning process. The learning media developed with reference to the problems found is the help card media. In the development of help card learning media using 4D research. This *Define, Design, Develop, and Disseminate* (4D) development research aims to develop learning media in the form of digital cards with analysis of *hots* questions and determine the feasibility level of help card media with review and validation tests by experts. Data collection is done by conducting interviews, and open and closed questionnaires. The data were analyzed descriptively quantitatively, to get a description of the results of the validation of the feasibility of material, evaluation and media. The results of the review and validation show that the help card media is categorized as feasible for use in the learning process with a total percentage of 71% material, 93% *hots* question evaluation and 90% media.

¹Progam Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
 email: duviejuniar@gmail.com

Keywords: Learning Media, Help Card, Hots Problem

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah proses sadar serta sistematis dengan tujuan membangun suasana belajar dan proses belajar mengajar dimana membuat peserta didik lebih aktif dalam mengembangkan potensi diri lalu memiliki kekuatan spirirtual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara (Sistem Pendidikan Nasional : 2013)

Guru sebagai fasilitator telah diterapkan pada kurikulum 2013 dalam proses belajar mengajar sehingga peserta didik dapat lebih aktif di dalam proses tersebut. Selain itu Mendikbud juga mengatakan bahwa guru harus memiliki sifat pembelajar, memiliki motivasi untuk terus belajar, memiliki pikiran yang terbuka, dan mengikuti perkembangan zaman sebab sumber daya manusia lebih berkualitas dapat dihasilkan dalam proses pembelajaran tersebut. (Mendikbud : 2016)

Kurikulum 2013 cenderung meminta peserta didik agar aktif dan membangun pengetahuannya dengan bimbingan guru yang hanya sebagai fasilitator. Guru sebagai fasilitator perlu media untuk menyampaikan pengetahuan dengan baik kepada peserta didik. Media pembelajaran pada proses belajar mengajar juga dapat membuat meningkatnya pemahaman peserta didik pada pelajaran. Kata media di ambil dari kata "medius" yang berasal dari bahasa latin dengan arti "perantara", sedangkan dalam bahasa arab media merupakan pengantar pesan dari pengirim yang diberikan kepada penerima pesan (Arsyad :2017). Menurut Gagne dan Briggs (2017) media pembelajaran ialah berupa alat fisik yang dapat menyampaikan materi pembelajaran yang dapat berupa buku, video, tape, slide, film, dan komputer.

Berdasarkan hasil observasi, MAN 1 Mojokerto telah menerapkan kurikulum 2013. Wawancara yang dilakukan oleh penulis kepada Bapak Sinin yaitu guru Ekonomi kelas XI di MAN 1 Mojokerto, diketahui proses pembelajaran di MAN 1 Mojokerto menggunakan media pembelajaran papan tulis, proyektor, slide, dan buku. Namun proyektor tidak terdapat pada setiap kelas karena disediakan oleh pihak tata usaha. Oleh karena itu, media yang sering digunakan oleh guru ialah papan tulis dan buku. Peserta didik cenderung aktif ketika media pembelajaran yang digunakan dalam bentuk audio visual, namun tidak setiap pertemuan dapat memanfaatkan media dalam bentuk audio visual sebab proyektor digunakan bergantian dengan kelas lainnya. Selaras dengan penelitian (Nurani: 2018) media audio visual yang berupa media yang diproyeksikan dalam bentuk suara dan gambar dapat menggugah perasaan dan pemikiran peserta didik sehingga memudahkan guru pada proses pembelajaran dalam menyampaikan materi.

Media pembelajaran dinilai dapat menumbuhkan minat dan keinginan yang baru pada peserta didik dalam proses pembelajaran, meningkatnya motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh pada psikologis peserta didik (Arsyad: 2017). Media pembelajaran juga berguna sebagai salah satu rangsangan kepada peserta didik untuk dapat lebih berpikir mengenai solusi permasalahan yang ada. Tingkat kemampuan berpikir peserta didik dalam pemecahan masalah sangat dipengaruhi oleh tingkat masalah yang diterapkan dalam pendidikan Indonesia. Sistem pendidikan Indonesia menggunakan sistem Lower Order Thinking Skills (Lots) sedangkan untuk meningkatkan tingkat berpikir peserta didik dalam pemecahan masalah dapat dirangsang dengan Higher Order Thinking Skills (Pratiwi: 2019).

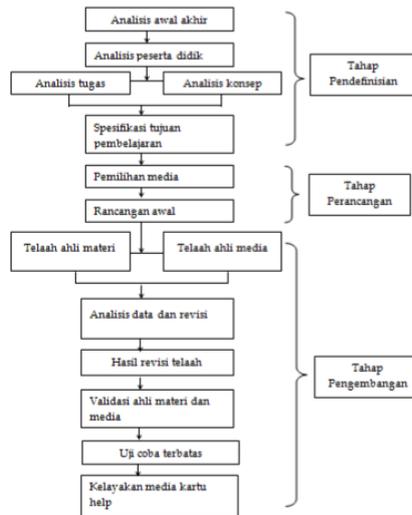
Permasalahan yang telah dijabarkan membuat penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran kartu Highest Level of Problem (HELP). Kartu ini berbentuk digital berisi permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari hari dan merupakan implementasi dari materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal. Kartu ini akan disusun secara menarik dengan dilengkapi gambar dan video. Kartu help terdiri dari 4 video dan 4 soal *hots* dimana pada setiap halaman terdiri dari satu video pembahasan materi sesuai dengan kompetensi dasar dan satu soal *hots*. Pengoperasiannya akan ditata secara mudah agar materi dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik melalui media tersebut.

Penelitian ini selaras dengan penelitian oleh Lutfiani (2017) yang mengembangkan media kartu misteri dengan hasil meningkatkan hasil belajar sebesar 79,21% dengan interpretasi baik. Serta, penelitian oleh Utami (2017), berhasil mengembangkan media Question Card dengan

tingkat kelayakan 83,47%. Selain itu, penelitian oleh Agustin (2018) pengembangan media kartu UNO dengan hasil kelayakan 91,98% dan respon positif peserta didik sebesar 96%.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan ialah (Research and Development/ R&D). Penelitian R&D merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk tertentu, serta menguji tingkat efektifitas produk yang dihasilkan (Sugiyono: 2010). Berikut model pengembangan 4-D yang dilakukan :



Gambar 1. Tahapan model 4-D
 Sumber : Trianto (2007)

Proses penelitian yaitu (1) Define, dilakukan dengan analisa kompetensi dasar dan materi pembelajaran; (2) Design, proses perancangan media kartu help beserta instrumen materi, soal HOTS, dan kelayakan(3) Develop, proses validasi kelayakan media kartu help oleh para ahli; (4) Disseminate, proses penyebaran namun tidak dilakukan ujicoba dan penyebaran dalam penelitian ini.

Teknik analisa data pada penelitian dilakukan dengan teknik analisa deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif diambil dari skala 1-5 yang kemudian akan di ubah menjadi persentase dan diinterpretasikan sesuai dengan kategori. Analisis penelitian meliputi analisis kelayakan media. Analisis kelayakan media terdiri dari hasil telaah dan validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli evaluasi. Hasil validasi media merupakan perhitungan skor rata-rata yang di dapat dari para ahli. Dalam penilaian validasi ahli, metode yang digunakan adalah perhitungan angka menggunakan skala likert berikut

Tabel 1. Kriteria penilaian skala likert

Skor	Kategori
1	Sangat tidak baik
2	Tidak baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

Sumber : (Riduwan: 2016)

Angket hasil validasi kemudian akan dianalisis dengan dengan cara persentase sebagai berikut:

$$(\%) = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Gambar 2. Perhitungan skal likert

Dari hasil persentase di atas maka akan diketahui kelayakan media kartu help dengan kriteria berikut :

Tabel 2. Kriteria interpretasi kelayakan

Presentase (%)	Kriteria interpretasi
0-20	Sangat tidak layak
21-40	Tidak layak
41-60	Cukup layak
61-80	Layak
81-100	Sangat layak

Sumber : (Riduwan, 2016)

Berdasarkan hasil perhitungan persentase yang telah di interpretasikan dapat dilihat bahwa media kartu help akan dikategorikan layak apabila perhitungan rata-rata dari skor validasi memperoleh persentase $\geq 61\%$ (Riduwan: 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian merupakan 3 tahapan dari model pengembangan 4D. Tahap pertama yaitu Define tahap pendefinisian untuk menganalisis permasalahan dalam proses pembelajaran. Hasil tahap ini menunjukkan peserta didik cenderung fokus hanya di awal pembelajaran dengan metode ceramah. Peserta didik cenderung aktif jika guru melibatkan media pembelajaran berupa audio visual. Maka dari itu, pengembangan media kartu help berupa media pembelajaran audio visual dapat menjadi solusi masalah tersebut.

Tahap kedua adalah tahap perancangan media pembelajaran kartu help berdasarkan dengan permasalahan yang di analisis dalam tahap define. Tahap perancangan meliputi penyusunan materi serta kompetensi dasar pada media kartu help. Tahap ini dilakukan penyusunan kerangka awal desain kartu help dalam microsoft word lalu disusun menggunakan aplikasi desain, penyusunan instrumen validasi materi, soal hots dan kelayakan media kartu help. Contoh kerangka awal sebagai berikut:

CARA PENGGUNAAN KARTU HELP

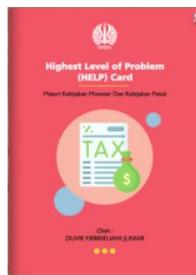
1. Bentuklah kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.
2. Buka kartu help melalui laptop atau smartphone.
3. Kartu help terdiri dari 4 video penjelasan dan 4 soal HOTS mengenai materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal.
4. Tonton video terlebih dahulu sebelum menjawab soal HOTS yang ada.
5. Kalian bisa membuka halaman selanjutnya jika sudah menonton video dan menjawab soal pada halaman sebelumnya.
6. Tulis jawaban kelompokmu dan selesaikan semua soal.
7. Lalu setiap kelompok mempresentasikan hasil jawaban di depan kelas dengan di dampingi guru.

Gambar 3. Susunan awal halaman petunjuk



Gambar 4. Desain halaman petunjuk

Tahap terakhir pada penelitian pengembangan ini merupakan penyusunan poduk media pembelajaran untuk kemudian diuji kelayakannya oleh para ahli. Berikut contoh tampilan media kartu help.



Gambar 5. Tampilan halaman sampul



Gambar 6. Tampilan video dan soal 1 dan 2



Gambar 7. Tampilan video dan soal 3 dan 4

Setelah dilakukan proses pengembangan media kartu help maka langkah selanjutnya menguji kelayakan media kartu help dengan melakukan validasi oleh beberapa ahli. Kelayakan media kartu help dilakukan dengan validasi aspek materi, soal HOTS, serta kelayakan media.

Tabel 3. hasil validasi

Aspek penilaian	Total skor	Persentase	Kategori
Materi	25	71%	Layak
Soal HOTS	65	93%	Sangat layak

Media	54	90%	Sangat layak
-------	----	-----	--------------

Berdasarkan hasil validasi pada tabel diatas, validasi materi memperoleh persentase 71% dengan kategori layak dengan saran perlu adanya contoh kontekstual dalam materi sesuai dengan kehidupan sehari hari yang diterapkan pada materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal. Hasil validasi soal HOTS memperoleh persentase 93% dengan saran perlu ada lebih banyak rangsangan pada soal agar mengarahkan peserta didik untuk memecahkan masalah. Hasil validasi kelayakan media memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat layak dengan saran untuk menambahkan desain agar sesuai dengan materi pada media kartu help agar peserta didik lebih tertarik pada media kartu help. Berdasarkan persentase validasi menunjukkan bahwa kartu help layak untuk dilakukan pengembangan dan uji coba. Penelitian ini hanya untuk menguji kelayakan media kartu help.

Kelayakan media kartu help didasarkan dari hasil perhitungan persentase telaah dan validasi dari para ahli materi, media dan evaluasi. Berdasarkan hasil validasi materi diperoleh skor sebesar 25 dengan persentase 71% dengan kategori layak sehingga materi yang digunakan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada kartu help. Berdasarkan hasil validasi soal hots oleh ahli evaluasi didapatkan skor 65 dengan persentase 93% dengan kategori sangat layak sehingga soal hots dapat diterapkan dalam media kartu help. Hasil validasi media menunjukkan skor 54 dengan persentase 90% dengan kategori sangat layak sehingga media kartu help dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selaras dengan penelitian (Lutfiani: 2017) yang menunjukkan media question card dapat meningkatkan partisipasi peserta didik pada proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasar hasil penelitian serta pembahasan yang telah di dapat maka disimpulkan bahwa penelitian pengembangan media kartu help dengan model 4D dapat dikategorikan layak untuk digunakan sebagai penunjang bahan ajar oleh guru pada peserta didik dengan materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal dengan persentase materi 71%, soal hots 93% dan media 90%.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Pada Materi bank Untuk Siswa Kelas X IIS MAN 2 Lamongan. *JUPE*, 6. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Arikunto. (2013). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>
- Barclay, S. M., Jeffres, M. N., & Bhakta, R. (2011). Educational card games to teach pharmacotherapeutics in an advanced pharmacy practice experience. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 75(2), 1-7. <https://doi.org/10.5688/ajpe75233>
- Fadillah. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Jihad, A., & Haris, A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Khairunnisak. (2015). Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh, Banda Aceh. 9(2), 66-82. <https://doi.org/10.13170/jp.9.2.2877>
- Lutfiani, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Misteri Untuk Mencapai Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Fluida Dinamis.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27-35.
- Rastegarpour, H., & Marashi, P. (2012). The effect of card games and computer games on learning of chemistry concepts. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 31(2011), 597-601. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.12.111>
- Rasyid, I., & Rohani. (2018). *Manfaat Media dalam Pembelajaran*. AXIOM, VII.
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*.

- Setyosari, P. (2008). *Pemilihan Dan Penggunaan*.
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010a). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010b). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sung, H. C., & Ching, G. S. (2012). A case study on the potentials of card game assisted learning. *International Journal of Research Studies in Educational Technology*, 1(1), 25-31. <https://doi.org/10.5861/ijrset.2012.v1i1.64>
- Suprijono, A. (2019). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Taufik, M. dkk. (2015). Steffi Adam, S.Kom., M.MSI. Dan Muhammad Taufik Syastra S.Kom., M.SI. 2015. *CBIS Journal*, 3(2), 78-90.
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori Dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Tuomisto, M., & Aksela, M. (2015). Design and evaluation Framework for chemistry-related Educational. 3(4), 429–438.
- Turkay, S., Adinolf, S., & Tirthali, D. (2012). Collectible Card Games as Learning Tools. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 3701-3705. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.130>
- Ulfah, A. R., & Wiyatmo, Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu Pintar Fisika Materi Suhu dan Kalor Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Piyungan. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 58(2), 237-245.
- Utami, T. A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Question Card Pada Materi Pasar Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5.