

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEBAK KATA PADA MATERI BANK SENTRAL, SISTEM PEMBAYARAN DAN ALAT PEMBAYARAN

Ineke Devi Andriani¹, Retno Mustika Dewi²

¹Universitas Negeri Surabaya, inekeandriani16080554004@mhs.unesa.ac.id

² Universitas Negeri Surabaya, retnomustika@unesa.ac.id

DOI

<https://doi.org/10.26740/jupe.v9n2.p65-71>

Article history

Received

27 March 2021

Revised

8 April 2021

Accepted

9 March 2021

How to cite

Andriani, D.A., & Dewi, R.M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tebak Kata Pada Materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 9(2), 65-71.

<https://doi.org/10.26740/jupe.v9n2.p65-71>

Kata Kunci: Pengembangan media pembelajaran, tebak kata

Keywords: Learning Media Development, Guess the Word

Corresponding author

Ineke Devi Andriani

inekeandriani16080554004@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk peserta didik agar mereka dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran tebak kata disajikan secara menarik, sehingga siswa dapat bermain sambil belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran tebak kata agar dapat meningkatkan hasil belajar. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4D yang dibatasi pada tahap pengembangan (develop). Instrumen pengumpulan data menggunakan pedoman angket dengan menganalisis hasil validasi yang dihitung menggunakan skala Likert. Hasil dari pengujian menunjukkan bahwa media tebak kata pada materi bank sentral, sistem pembayaran, dan alat pembayaran memiliki kriteria layak digunakan sebagai media pembelajaran ekonomi. Sehingga media tersebut dinyatakan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran ekonomi kelas X.

Abstract

This research was conducted as an effort for students so that they can actively participate in learning. The learning media for guessing the word are presented in an attractive manner, so that students can play while learning. The purpose of this research is to develop a product in the form of learning media for word guessing in order to improve learning outcomes. This type of research is development research using the 4D model which is limited to the develop stage. The data collection instrument used questionnaire guidelines by analyzing the validation results that were calculated using a Likert scale. The results of the test show that the media for guessing words on the material of the central bank, payment systems, and payment instruments have criteria that are suitable for use as a medium for economic learning. So that the media is declared feasible to be applied in class ten economic learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan individu yang utama. Dengan adanya pendidikan, setiap individu dapat mengalami perubahan yang lebih baik. Sebagaimana diungkapkan oleh Fuad Ihsan (2019) pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan. Namun, diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan, dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan. Usaha yang dilakukan guna mewujudkan keinginan tersebut yaitu melalui proses belajar.

Belajar merupakan sesuatu hal yang mutlak bagi semua orang yang harus dipenuhi. Setiap orang mempunyai kewajiban untuk menerima ataupun memberikan informasi, baik informasi secara langsung atau informasi secara tidak langsung. Belajar sendiri juga dapat dikatakan perubahan sikap, pengetahuan dan keterampilan secara individu (Fajriani, 2019). Setiap proses belajar mengajar mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Tujuan itu akan tercapai apabila ada kerjasama antara beberapa komponen antara guru, siswa, materi pelajaran metode, media, evaluasi dan proses belajar mengajar. Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar guru harus berusaha menempuh berbagai cara demi tercapainya tujuan pendidikan (Husna, 2014). Tujuan pembelajaran akan dicapai dengan baik apabila pembelajaran yang dilaksanakan dapat mencapai keberhasilan pembelajaran. Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran (Kurniasari, 2016).

Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo (2017) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar. Pengertian media pembelajaran menurut Latuheru (2013) menyatakan, "media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna". Kemudian menurut Brown (2013) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Kemudian Iwan (2017) menyatakan secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pembelajar dengan pebelajar sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Hal tersebut juga sesuai dengan fungsi media pembelajaran menurut Sadiman (2016) bahwa media berfungsi untuk

memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalisistis, serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik. Adanya media pembelajaran, guru menjadi terbantu ketika melakukan penyampaian materi dan siswa menjadi terbantu dalam melakukan pemahaman materi. Sehingga, materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan mudah (Tafonao, 2018). Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Iwan, 2017). Selain itu, Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu pebelajar menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Hal tersebut dapat dilakukan dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman pebelajar pasti akan lebih baik (Iwan, 2017). Oleh karena itu, media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa (Iwan, 2017)

Menurut Sudjana (2017) "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar". Sesuai pendapat Raharja bahwa "hasil belajar yang bermutu hanya mungkin dapat dicapai melalui proses belajar bermutu. Jika proses belajar tidak optimal sangat sulit diharapkan terjadinya hasil belajar yang optimal pula. Pendekatan belajar dan strategi melaksanakan pendekatan serta metode belajar termasuk faktor-faktor yang turut menentukan keberhasilan belajar" (Husna, 2014). Keberhasilan belajar peserta didik dilihat dari hasil belajar peserta didik yang didapatkan dari pengalaman belajarnya secara langsung.

Menurut Edgar Dale (2014), pengalaman belajar merupakan pengalaman langsung, observasi, demonstrasi, wisata, televisi, film, radio, visual dan verbal. Secara optimal dapat dikatakan bahwa, lingkungan yang diberikan pada siswa menyerupai kondisi sebenarnya agar siswa mudah menerima materi pelajaran. Menurut Lataheru (2014) perkembangan anak dalam proses belajar mengajar lebih mengutamakan penggunaan indra dan lebih mudah diingat, sedang daya serap anak 20% melalui membaca, 30% melalui melihat, 50% melalui melihat dan mendengar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Bruner (2017) bahwa "Teori belajar kognitif terdapat tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman secara langsung (enactive), pengalaman dari piktorial/gambar (iconic), dan pengalaman abstrak (symbolic). Dari tingkatan pengalaman tersebut saling berinteraksi dalam upaya mendapat 'pengalaman' (pengetahuan, keterampilan, maupun sikap) yang baru".

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti dengan perolehan data didapatkan dari nilai

ulangan harian peserta didik pada Kompetensi Dasar 3.6 pada materi bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran pembelajaran yang dilakukan di MAN Kota Mojokerto yaitu menggunakan media TV dengan menampilkan powerpoint. Penggunaan media TV dan power point belum maksimal, dimana peserta didik lebih banyak berperan sebagai pendengar dan mencatat materi pada saat pembelajaran berlangsung ketika diberi instruksi kemudian akan diberikan soal evaluasi yang ada pada LKPD dan buku paket. Selain itu materi pada KD 3.6 yang banyak membuat peserta didik kurang memahami, serta pelaksanaan pembelajaran berpusat pada guru yang menyebabkan keaktifan dan partisipasi dari peserta didik kurang dan mengakibatkan hasil belajar belum terpenuhi. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya data bahwa nilai ulangan harian belum mencapai KBM sebanyak 71% dengan rata-rata nilai 54,9. Nilai tertinggi 81 dan nilai terendahnya adalah 12, dari 35 peserta didik terdapat 10 peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas (29%) dan 25 mendapatkan nilai belum tuntas (71%).

Berdasarkan uraian masalah di atas, perlu adanya pengembangan media yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi efektif dan penyampaian pesan dari isi pelajaran pada saat itu. Media yang dikembangkan yaitu berupa media tebak kata. Menurut Surti & Jailani (2017) berpendapat, "Tebak kata merupakan penyampaian materi ajar dengan menggunakan kata-kata singkat dalam bentuk kartu permainan sehingga peserta didik dapat menerima pesan pembelajaran melalui kartu itu." Selain media tebak kata memuat kata dengan menggunakan kata-kata yang singkat dan mudah dipahami, media tebak kata ini disertai dengan desain yang menarik dari sisi warna dan gambar sesuai dengan materi yang termuat. Media tebak kata adalah media pembelajaran yang menggunakan media kartu teka-teki yang berpasangan dengan kartu jawaban teka-teki. Permainan tebak kata dilaksanakan dengan cara siswa menebak kata yang dimaksud oleh kartu soal teka-teki dengan kartu jawaban yang tepat (Ari Astuti, Ardana, & Putra, 2019). Pada hal ini peserta didik lebih mudah mengingat dan memahami materi yang termuat dalam media tebak kata, dengan demikian peserta didik juga dapat meningkatkan hasil belajar. Media tebak kata biasanya berupa kartu yang dicetak pada kertas, namun pada masa pandemi yang terjadi saat ini yang menuntut harus melaksanakan pembelajaran dalam jaringan. Sehingga untuk pengembangannya media tebak kata dapat beralih dari media berbentuk cetak ke media berbentuk digital yang dapat dibuka melalui *smartphone* maupun laptop dengan format pdf. Pengembangan media tebak kata dirasa cukup sesuai, dikarenakan media tebak kata memuat materi dengan kata-kata yang singkat namun mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik.

Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media tebak kata guna membantu siswa dalam memahami materi sehingga hasil belajar dapat meningkat. Kelebihan tebak kata menurut Surti & Jailani (2017) Pembelajaran media kartu tebak kata memungkinkan setiap siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Pada saat ini, media tebak kata dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan peserta didik dalam memahami materi bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran. Karena dalam media ini peserta didik dapat menebak jawaban dari ciri-ciri materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran tebak kata disajikan secara menarik, sehingga siswa dapat bermain sambil belajar dan menghilangkan kejenuhan dari rutinitas mereka sehari-hari serta membelajarkan siswa berinteraksi dengan siswa yang lainnya (Kurniasari, 2016).

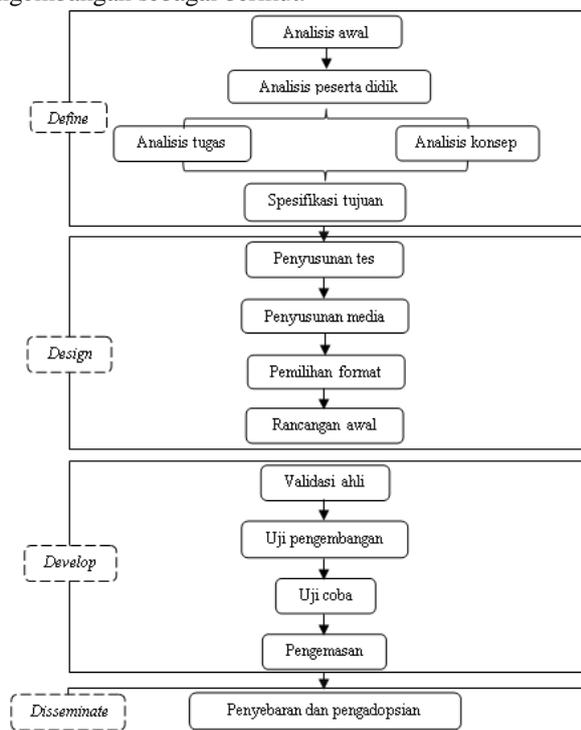
Penelitian ini didukung dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh Handayani (2016) media tebak kata dikategorikan layak sebagai media pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan menurut Kurniasari (2016) media tebak kata dapat meningkatkan pemahaman siswa, meningkatkan hasil belajar siswa, serta mengembangkan afektif siswa.

Pengembangan media tebak kata diperlukan sebagai upaya untuk peserta didik agar mereka dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran tebak kata disajikan secara menarik, sehingga siswa dapat bermain sambil belajar dan menghilangkan kejenuhan dari rutinitas mereka sehari-hari serta membelajarkan siswa berinteraksi dengan siswa yang lainnya. Selain itu, penelitian ini dilakukan guna mengetahui kelayakan media pembelajaran tebak kata pada materi bank sentral, sistem pembayaran, dan alat pembayaran kelas X IPS MAN Kota Mojokerto. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pada peserta didik kelas X IPS di MAN Kota Mojokerto. Sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran yang berjudul "pengembangan media pembelajaran tebak kata pada materi bank sentral, sistem pembayaran, dan alat pembayaran kelas X IPS MAN Kota Mojokerto".

METODE

Jenis penelitian yang dikembangkan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan (Research and Development) atau R&D. Model pengembangan yang digunakan dalam metode ini yaitu 4-D, menurut Yunita & Hakim (2014) jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan sengan menggunakan model pengembangan 4-D (four D models) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel (Trianto, 2007). Model pengembangan ini terdiri dari 4 tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

Akan tetapi, pada penelitian ini metode yang digunakan terbatas pada tahap pengembangan saja karena adanya keterbatasan biaya dan waktu. Adapun gambar tahapan pengembangan sebagai berikut:



Gambar 1. Model Pengembangan 4D dalam (Trianto, 2007)

Berdasarkan penjabaran tersebut, sampel yang diambil oleh peneliti pada kelas X IPS 3 di MAN Kota Mojokerto yang terdiri dari 35 peserta didik, dikarenakan pada kelas tersebut nilai ulangan harian pada materi bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran paling kurang di antara kelas jurusan IPS lainnya.

Tahapan pada pengembangan media pembelajaran tebak kata dengan tahapan prosedur penelitian sebagai berikut: tahapan pertama yaitu tahapan *define* (pendefinisian) yang terdiri atas: (1) Analisis awal, dalam analisis ujung depan (analisis awal) yaitu analisis yang mendasar dengan cara mencari dan mengumpulkan data dan informasi untuk dianalisis untuk mengembangkan media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti. Analisis ujung depan juga dapat dilakukan dengan analisis kurikulum yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Analisis kurikulum dimulai dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didik agar sesuai dengan kurikulum yang ada. (2) Analisis peserta didik, dalam tahap ini merupakan tahap kedua setelah analisis ujung depan yang telah dilaksanakan sekarang yaitu analisis peserta didik dalam pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik dan untuk mengetahui pengetahuan dari peserta didik yang nantinya akan dijadikan tolak ukur dalam mempersiapkan pembelajaran. Karena peserta didik satu dengan yang

lainnya mempunyai karakteristik yang berbeda-beda sesuai dengan individu masing-masing dari peserta didik. (3) Analisis tugas, analisis tugas merupakan analisis yang ketiga untuk mengidentifikasi kemampuan dan keterampilan yang dimiliki peserta didik. Dalam analisis tugas berwenang mengidentifikasi mata pelajaran ekonomi berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditentukan di awal. (4) Analisis konsep, Dalam analisis konsep ini bertujuan agar peserta didik dan guru mengetahui konsep utama dalam pembelajaran berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang sudah ditetapkan. Analisis konsep diawali dengan penyusunan materi yang terinci, mudah dipahami dan relevan. (5) Analisis perumusan tujuan pembelajaran, Dalam analisis perumusan tujuan pembelajaran berguna untuk memantau pembelajaran agar pembelajaran tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.

Tahapan kedua yaitu *design* (perencanaan) yang terdiri atas: (1) Pemilihan media, Pemilihan media yang dilakukan peneliti yaitu menentukan media yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan peserta didik. Pemilihan media disamakan dengan materi yang sesuai dan dikombinasikan dengan karakteristik peserta didik. Peneliti memilih menggunakan media pembelajaran berbasis tebak kata di dalam kotak. (2) Pemilihan format, dalam hal ini peneliti memilih format yang disesuaikan dengan materi, tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Peneliti menggunakan media berbentuk kotak, kartu jawaban berwarna hijau dan lembar soal. (3) Serta rancangan tahap awal, rancangan awal yang harus dilakukan oleh peneliti terlebih dahulu sebelum melakukan uji coba, rancangan awal dari media pembelajaran berbasis tebak kata di dalam kotak.

Tahapan ketiga *develope* (pengembangan), menghasilkan produk berupa media tebak kata dengan materi bank sentral, sistem pembayaran, dan alat pembayaran untuk kelas X IPS. Kelayakan media tebak kata ini didasarkan pada hasil telaah dan validasi dari ahli materi dan ahli media. Jenis data yang digunakan oleh peneliti adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari hasil telaah ahli materi dan media, sedangkan kuantitatif didapatkan dari hasil validasi berupa angka dalam persentase yang dihitung menggunakan skala Likert.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu: lembar angket telaah dan validasi yang diisi para ahli materi dan media. Teknik untuk menganalisis pada penelitian ini yaitu analisis dari lampiran validasi ahli materi dan media berupa kelayakan media tebak kata yang dikembangkan menggunakan skala Likert agar validator memiliki berbagai variasi pilihan nilai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Tebak Kata Pada Materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Kelas X IPS MAN Kota Mojokerto

Hasil kelayakan pengembangan media pembelajaran tebak kata pada materi bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran kelas X IPS MAN Kota Mojokerto melalui beberapa tahapan yakni pertama tahap pedefinisian (*define*). Tahapan pedefinisian ini peneliti menganalisis kebutuhan dalam pembelajaran. Berikut 5 kegiatan dalam analisis kebutuhan, yaitu: (a) Analisis Ujung Depan. Berdasarkan penelitian bahwa kurikulum yang digunakan pada mata pelajaran ekonomi di MAN Kota Mojokerto adalah kurikulum 2013 dengan penggunaan media pembelajaran berupa TV yang menampilkan powerpoint. Akan tetapi, media pembelajaran yang ada belum dapat dimanfaatkan secara maksimal dan belum dapat mengatasi nilai peserta didik yang belum mencukupi KBM, sehingga hasil belajar peserta didik belum tercapai. (b) Analisis Peserta Didik. Tahapan ini dilakukan guna untuk mengetahui karakteristik dari peserta didik kemampuan, tingkat perkembangan kognitif, motivasi belajar, dan ketertarikan peserta didik pada media pembelajaran yang digunakan ketika pembelajaran ekonomi. Sebagian besar peserta didik lebih menyukai media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik baik dari segi gambar maupun warna, serta lebih menyukai materi yang ringkas dan mudah untuk dipahami. (c) Analisis Tugas. Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan yang akan dilakukan oleh peserta didik. Dalam hal ini, peserta didik diharapkan dapat memahami masing-masing materi dari media pembelajaran tebak kata sesuai dengan petunjuk penggunaan. Sehingga peserta didik mampu mengidentifikasi etial materi dari ciri-ciri yang telah disampaikan oleh guru. (d) Analisis Konsep. Tahapan ini peneliti merumuskan konsep atau cakupan materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran tebak kata. Pada media tebak kata ini materi yang dimuat yaitu materi bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran, dikarenakan peserta didik seringkali mengalami kesulitan dalam membedakan setiap materi pada KD tersebut sehingga menyebabkan sebgaiian besar hasil belaiar peserta didik belu mencapai KBM. (e) Analisis Perumusan Tujuan Pembelajaran. Tahapan perumusan tujuan pembelajaran disesuaikan antara media pembelajaran tebak kata dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi pada materi bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran.

Kedua yakni tahap perancangan (*design*). (a) Pemilihan Media. Pemilihan media yang dilakukan peneliti yaitu menentukan media yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan peserta didik. Perancangan media tebak kata

harus memperhatikan dari analisis tahapan pedefinisian yang melalui lima tahap seperti menganalisis dari permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik, karakteristik dari peserta didik itu sendiri, tugas yang akan dilakukan oleh peserta didik, penentuan konsep atau rancangan media tebak kata yang akan dibuat serta penentuan rumusan tujuan dari pembelajaran yang akan dilaksanakan. Media tebak kata sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dikarenakan media tebak kata memuat materi secara ringkas dan mudah diingat oleh peserta didik. Materi yang dimuat pada media tebak kata yakni bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran. Hal tersebut dikarenakan pada materi bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran memuat banyak penjelasan yang hampir sama sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam membedakan dan memahami materi. Selain itu, media tebak kata juga bisa digunakan pada masa pandemi saat ini, dikarenakan media ini memuat materi menjadi lebih ringkas dan dapat menggali atau memacu siswa berfikir untuk menentukan jawabannya susai dengan *clue* yang akan disampaikan oleh guru yang disertai dengan tampilan *desain* yang menarik seperti dalam pemilihan warna dan gambar yang sesuai dengan materi. Oleh karena itu, media tebak kata dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi karena media tebak kata dapat memudahkan peserta didik mengingat materi yang telah disampaikan. Media tebak kata ini memuat materi dengan menjabarkan ciri-ciri dari suatu materi tertentu yang sudah ditentukan oleh guru. (b) Pemilihan Format. Format yang digunakan dalam media tebak kata kata dijadikan sebagai acuan dalam penyusunan media tebak kata seperti materi dan konsep media. (c) Rancangan Awal. (1) Ukuran media tebak kata, ukuran media tebak kata pada kartu soal 14x21 cm. Pada kartu jawaban berukuran 12x6 cm. Serta terdapat kartu petunjuk berukuran kertas A5. (2) Desain sampul kartu petunjuk media tebak kata. (3) Desain isi kartu petunjuk media tebak kata.



Gambar 2 Desain Sampul Kartu Petunjuk

Ketiga tahap pengembangan (*develop*), tahap ini dilakukan untuk menghasilkan produk media tebak kata yang harus melalui proses telaah dan validasi oleh para ahli untuk mendapat saran masukan dan menilai kelayakan rancangan media buku tebak kata.

Pembahasan Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Tebak Kata Pada Materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Kelas X IPS MAN Kota Mojokerto

Model pengembangan yang digunakan dalam metode ini yaitu 4-D, menurut Yunita & Hakim (2014) jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan sengan menggunakan model pengembangan 4-D (*four D models*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel (Trianto, 2009). Namun dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan saja. Tahapan pertama yakni tahap pedefinisian (*define*), tahapan pedefinisian ini peneliti menganalisis kebutuhan dalam pembelajaran. Berikut 5 kegiatan dalam analisis kebutuhan, yaitu yang pertama analisis ujung depan. Berdasarkan penelitian bahwa kurikulum yang digunakan pada mata pelajaran ekonomi di MAN Kota Mojokerto adalah kurikulum 2013 dengan penggunaan media pembelajaran berupa TV yang menampilkan powerpoint. Akan tetapi, media pembelajaran yang ada belum dapat mengatasi nilai peserta didik yang masih di bawah KBM. Hal ini terjadi dikarenakan pemanfaatan dari media yang telah disediakan sekolah belum maksimal yang menyebabkan belum tercapainya hasil belajar peserta didik. Kedua, analisis peserta didik. Tahapan ini dilakukan guna untuk mengetahui karakteristik dari peserta didik kemampuan, tingkat perkembangan kognitif, motivasi belajar, dan ketertarikan peserta didik pada media pembelajaran yang digunakan ketika pembelajaran ekonomi. Sebagian besar peserta didik lebih menyukai media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik baik dari segi gambar maupun warna, serta lebih menyukai materi yang ringkas dan mudah untuk dipahami. Ketiga, analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan yang akan dilakukan oleh peserta didik. Dalam hal ini, peserta didik diharapkan dapat memahami materi dari media pembelajaran tebak kata sesuai dengan petunjuk penggunaan. Sehingga peserta didik mampu mengidentifikasi etia[materi dari ciri-ciri yang telah disampaikan oleh guru. Keempat, analisis konsep. Tahapan ini peneliti merumuskan konsep atau cakupan materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran tebak kata. Pada media tebak kata ini materi yang dimuat yaitu materi bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran, dikarenakan peserta didik seringkali mengalami kesulitan dalam membedakan setiap materi pada KD tersebut sehingga menyebabkan sebgaiian besar hasil belaar peserta didik belu mencapai KBM. Kelima,

analisis perumusan tujuan pembelajaran. Tahapan perumusan tujuan pembelajaran disesuaikan antara media pembelajaran tebak kata dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi pada materi bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran.

Tahapan kedua yakni tahap perancangan (*design*), tahap ini dilakukan pada media tebak kata dengan tujuan untuk merancang media tebak kata guna menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Perancangan media tebak kata diawali dengan peneliti mulai melakukan rancangan awal media tebak kata dengan menentukan isi dan desain media tebak kata. Pada rancangan awal ini peneliti memulai dengan membuat petunjuk aturan main dan cara bermain pada tebak kata. Media tebak kata terdiri dri kartu soal dan kartu jawaban. Dimana masing-masing ukurannya untuk kartu soal berukuran 14x21 cm dan kartu jawaban berukuran 12x6 cm. Pada kartu-kartu tersebut dibuat menarik dengan pemilihan warna yang menarik dan terdapat gambar yang berhubungan dengan materi bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran. Selain itu, pada media tebak kata ini terdapat soal-soal yang dapat membuat peserta didik dapat mudah memahami dan mengingat kembali materi yang telah dipelajari.

Tahapan ketiga yakni tahap pengembangan (*develop*), pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media berupa tebak kata yang telah melalui proses perbaikan serta validasi dari para ahli. Hal ini berguna untuk menjadikan media ini menjadi lebih baik. Tahapan ini terdiri dari proses telaah dan validasi. Pertama proses telaah dan validasi dari ahli materi. Ahli materi memberi masukan bahwa materi harus ditambahkan contoh, gambar, ilustrasi dan penjelasan pada materi serta perlu ditambahkan pengertian bank dari beberapa tokoh. Hasil variabel kualitas isi dan tujuan dengan persentase sebesar 80% dan kriteria layak. Variabel kualitas instruksional memperoleh hasil persentase sebesar 80% dengan kriteria layak. Variabel kualitas teknis memperoleh hasil persentase sebesar 80% dengan kriteria layak. Rata-rata dari ketiga variabel tesorbut diperoleh persentase sebesar 80% dengan kriteria layak. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Riantari (2018) dengan perolehan hasil validasi media sebesar 87%. Sehingga materi yang terdapat pada media tebak kata layak diterapkan di kelas X IPS MAN Kota Mojokerto.

Kedua proses telaah dan validasi dari ahli media. Ahli media memberi masukan bahwa jumlah petunjuk pada soal A dan B berbeda, jumlah petunjuk antar soal pada kode B tidak sama, terdapat materi yang kurang update dan jawaban yang kurang tepat, cakupan materi belum mencakup keseluruhan materi yang ada pada KD tentang Bank Sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran, serta materi yang disajikan sebaiknya mengacu pada peraturan perundang-undangan terbaru. Hasil variabel

kualitas isi dan tujuan dengan persentase sebesar 66,7% dan kriteria layak. Variabel kualitas instruksional memperoleh hasil persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat layak. Variabel kualitas teknis memperoleh hasil persentase sebesar 80% dengan kriteria layak. Rata-rata dari ketiga variabel tersebut diperoleh persentase sebesar 78,9% dengan kriteria layak. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Riantari (2018) dengan perolehan hasil validasi media sebesar 88%. Sehingga media tebak kata layak diterapkan di kelas X IPS MAN Kota Mojokerto. Berdasarkan hasil kedua validasi ditunjukkan oleh tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Validasi

Komponen Kelayakan	%	Kriteria Kelayakan
Materi	80%	Layak
Media	78,9%	Layak
Rata-Rata	79,45%	Layak

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil kelayakan media tebak kata pada materi bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran dari ahli materi dan media masing-masing mendapatkan kriteria layak. Sehingga dapat dihasilkan keseluruhan kelayakan media mendapatkan kriteria layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Adapun saran untuk penelitian selanjutnya yaitu: 1) media tebak kata yang dikembangkan lebih dari satu Kompetensi Dasar; 2) Penelitian ini hanya sampai pada tahap pendefinisian (define), perancangan (design), dan pengembangan (develop) saja. Maka disarankan untuk peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian pengembangan agar melakukan mampu melakukan penelitian sampai pada tahap penyebaran (disseminate).

DAFTAR PUSTAKA

Ari Astuti, N. M. M., Ardana, I. K., & Putra, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantuan Media Question Card Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(3), 219–228. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i3.19506>

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Fajriani, D. (2019). Penerapan Metode Tebak Kata Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah 43 Batulotong Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu. *PiJIES: Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 2(2), 93–102.

Handayani. (2016). Pengembangan Permainan Tebak Kata Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Kimia Unsur. *Unesa Journal of Chemical Education*, 5(2), 503–510.

Husna. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Type Tebak Kata Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran. *Jurnal Serambi Ilmu*, 17(20), 104–110.

Iwan, F. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*, 6(2), 402–416.

Kurniasari, R. (2016). Penggunaan Media Kartu Tebak Kata Berpasangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jenis-Jenis Perekonomian dalam Masyarakat (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V SDN Sindang I Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.

Riantari, D. (2018). Pengembangan Media Permainan Tebak Kata Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Sma. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(2), 116–120.

Surti, W., & Jailani, M. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Dengan Menggunakan Metode Pemberian Tugas Dan Media Kartu Tebak Kata Pada Peserta Didik Di Sdn 1 Pulau Telo Kuala Kapuas Tahun Ajaran 2016/2017 Oleh. *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, 12(2), 14–27.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan The Role Of Instructional Media To Improving. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).

Trianto. (2007). *Praktek, Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori Dan Praktek*. Jakarta: Diva Press.

Triyanto, E., Anitah, S., & Suryani, N. (2013). Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 226–238. Retrieved from <https://eprints.uns.ac.id/1754/1/187-346-1-SM.pdf>.

Yunita, I. E., & Hakim, L. (2014). Bermuatan Karakter Pada Materi Jurnal Khusus. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2(2), 1–6. Retrieved from <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/9052/9030>.