

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI MAKE A MATCH CARD TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATERI PERTUMBUHAN DAN PEMBANGUNAN EKONOMI

### Development of Make a Match Card Application Learning Media on Learning Outcomes in The Topic Growth and Economic Development

Henny Tamara Pattipeiluhu\*

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak:** Mewabahnya virus COVID-19 menyebabkan pemerintah mewajibkan peserta didik belajar dari rumah, namun fasilitas yang dimiliki oleh sekolah untuk menunjang proses pembelajaran secara *online* sangat minim, oleh sebab itu peneliti berinovasi mengembangkan media pembelajaran *Make A Match Card* berbasis komputer dalam pembelajaran ekonomi di sekolah menengah atas yang dapat dilakukan secara *onlinedan bertujuan* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. 4 tahapan *define, design, develop, dan dissaminate* adalah tahapan model 4D dari Thiagarajan, dkk yang digunakan pada penelitian ini. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan 2 cara yaitu *pretest* menggunakan google form dan *posttest* menggunakan media *Make A Match Card*. Pengumpulan data dilaksanakan di kelas XI IIS 1 SMA Negeri 8 Surabaya. Hasil belajar yang diperoleh Sebelum diterapkannya media, diperoleh 35% peserta didik mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), namun setelah media diterapkan meningkat sebesar 53% menjadi 88% peserta didik yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

**Kata Kunci:** *Make A Match Card, Ekonomi, Pertumbuhan dan Pembangunan Ekonomi*

**Abstract:** The COVID-19 outbreak has caused the government to require students to learn from home, but the facilities owned by schools to support the online learning process are very minimal, therefore researchers are innovating to develop a computer-based learning media in economic learning in high schools called *Make A Match Card* which can be done online and aims to improve student learning outcomes. The 4 stages of *define, design, develop, and dissaminate* are the stages of the 4D model from Thiagarajan and co. used in this study. The data collection technique was done in 2 ways, namely *pretest* using google form and *posttest* using *Make A Match Card* media. Data collection was carried out in class XI IIS 1 SMA Negeri 8 Surabaya. Learning outcomes obtained before the application of the media, 35% of students obtained scores above the Minimum Completeness Criteria (KKM), but after the media was applied it increased by 53% to 88% of students who obtained scores above the Minimum Completeness Criteria (KKM).

**Keyword:** *Make A Match Card, Economy, Growth and Economic Development*

## PENDAHULUAN

Kedudukan pendidikan sangat strategis karena mampu meningkatkan kecerdasan, kemampuan, dan *skill* seseorang serta membentuk sikap yang baik, sehingga manusia dapat bergaul baik dengan masyarakat sekitar. Maka pendidikan juga merupakan wujud kebudayaan yang terdapat didalam suatu negara (Jihad Asep & Abdul Haris, 2012). Sejalan dengan perkembangan budaya di tiap negara, pendidikan juga sangat bersifat dinamis dan erat akan perubahan dan perkembangan. Dalam era persaingan dan era globalisasi, pemerintah Indonesia berupaya memberikan pelayanan pendidikan berkualitas. Pendidikan yang berkualitas akan mampu menciptakan produk pendidikan berupa lulusan - lulusan yang berkualitas. Namun tidak semua lembaga pendidikan yang ada di Indonesia mampu melahirkan lulusan yang berkualitas dan juga berdaya saing tinggi. Hal ini disebabkan oleh kesenjangan pendidikan yang terjadi di Indonesia. Tidak semua lembaga pendidikan mampu memenuhi standar yang ditetapkan oleh pemerintah Indonesia.

Guna menyelaraskan standar Nasional pendidikan, pemerintah menetapkan

kan PP 32 tahun 2013 tentang pentingnya pengaturan Kurikulum demi mencapai tujuan pendidikan nasional. Dalam penerapan perubahan kurikulum, pemerintah akan mengganti kurikulum lama dengan kurikulum yang baru jika target hasil belajar peserta didik yang ditetapkan belum belum tercapai. “Apakah memang benar kurikulum menjadi penyebab rendahnya mutu pendidikan nasional, atau sebenarnya terdapat faktor lain selain kurikulum. Pencermatan ini penting, jangan sampai terdapat kesan yang salah dalam mendiagnosis pendidikan nasional kita, kurikulum yang terus dikotak-katik, padahal ‘penyakitnya’ ada di komponen lain.” Kritik Sujanto (Priarti Megawanti, 2013). Perubahan kurikulum yang terjadi secara terus menerus menyebabkan hal waktu dan pikiran guru-guru habis tertuju kepada hal tersebut, sehingga terkadang mengabaikan proses pembelajaran di kelas (J. Drost, 2005)

Dalam dunia pendidikan, proses pembelajaran di kelas menjadi bagian yang penting. Upaya memperbaiki proses belajar mengajar dilakukan dengan meningkatkan hasil belajar setelah guru menyampaikan materi pembelajaran. Hasil belajar dapat berupa penilaian terhadap pencapaian peserta. Bagi guru hasil

belajar digunakan mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan, dan mengetahui bagian – bagian dari materi pembelajaran yang belum dikuasai oleh peserta didik (Arikunto Suharsimi, 2013). Dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar, yang paling menentukan keberhasilan belajar peserta didik adalah peran guru. Guru berperan sebagai fasilitator sekaligus motivator dalam pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator artinya hanya memfasilitasi sementara kegiatan belajar mengajar berpusat kepada peserta didik. Sedangkan guru berperan sebagai motivator artinya guru harus terus memotivasi peserta didik untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Selain kedua peran tersebut, peran guru yang paling penting agar peserta didik dapat mencapai keberhasilan adalah membimbing dan mengarahkan dalam mengembangkan potensi yang dimiliki masing – masing peserta didik.

Keberhasilan peserta didik nampak pada hasil belajar dan pemahaman serta penguasaan peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Jika pernyataan tersebut ditarik kesimpulan maka apabila semakin tinggi pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan,

maka semakin baik peserta didik menguasai materi yang disampaikan, begitu juga keberhasilan hasil peserta didik terhadap materi tersebut juga akan baik, begitupun sebaliknya apabila tingkat pemahaman peserta didik masih kurang maka dapat dipastikan penguasaan peserta didik terhadap materi tersebut rendah, dan tentu saja tingkat keberhasilan hasil belajar peserta didik juga rendah (Prasetyo, 2014). Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal yang berasal dari dalam diri individu peserta didik dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekitar peserta didik misal penggunaan penggunaan metode pembelajaran yang kurang inovatif, materi yang disampaikan kurang sesuai dengan penggunaan strategi pengajaran yang ditetapkan, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran (Nana Sudjana, 2011).

Menurut Usman (Basyiruddin Usman, 2002) alat bantu dan benda yang mendukung kegiatan pembelajaran disebut media pembelajaran. Usman juga menambahkan bahwa tujuan media pembelajaran agar penyampaian pesan baik dari guru kepada peserta didik, maupun dari peserta didik satu kepada peserta didik lainnya dapat tersampaikan dengan baik. Penggunaan media yang dipilih oleh

guru akan berpengaruh terhadap motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Media yang menarik, dapat menarik perhatian peserta didik agar lebih tertarik mengikuti kegiatan belajar mengajar. Begitupun sebaliknya media yang kurang menarik kurang dapat menarik minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan, informasi yang diperoleh bahwa Sistem Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) tahun 2019 yang dilaksanakan sesuai dengan program yang sudah ditetapkan oleh pemerintah yaitu sistem zonasi mengakibatkan SMA Negeri 8 menerima sebagian besar peserta didik yang berdomisili dekat dengan kawasan SMA Negeri 8 dan sisanya diterima berdasarkan hasil Ujian Nasional, namun persentase penerimaan berdasarkan wilayah tempat tinggal lebih besar dibandingkan dengan yang berdasarkan hasil ujian nasional. Beliau menilai bahwa kualitas peserta didik baru tahun ini kurang dari angkatan-angkatan sebelumnya. Beliau mengatakan bahwa peserta didik kelas X kurang aktif dan kurang berani untuk berpendapat dalam interaksi pembelajaran antara guru dan peserta didik. Hal ini tentu akan berakibat

buruk bagi proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Salah satu dampaknya yaitu tujuan pembelajaran akan semakin sukar dicapai. Khususnya pada peserta didik yang sejak tahun ajaran 2020-2021 naik ke kelas XI IIS 1. Sehubungan dengan hal di atas, dalam penelitian ini dipilih Kompetensi Dasar pertumbuhan dan pembangunan ekonomi yang mana pada Kompetensi Dasar tersebut terdapat banyak teori yang kurang diminati peserta didik. Sesuai dengan pernyataan di atas, hal tersebut nantinya dapat mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa.

Fasilitas yang terdapat di SMA Negeri 8 sudah cukup lengkap untuk menunjang proses pembelajaran seperti LCD, audio, dll. Namun berdasarkan hasil wawancara, penggunaan media untuk mendukung proses pembelajaran dimulai sejak kelas XI, dan untuk kelas X beliau hanya menggunakan media buku untuk menunjang proses pembelajaran. Menurut beliau, alasan mengapa tidak menggunakan media pembelajaran untuk kelas X adalah beliau ingin membangun penyesuaian antara guru dengan peserta didik. Cara membangun penyesuaian tersebut adalah penerapan metode pembelajaran yang dirasa mampu meningkatkan kekompakan dan tingkat pemahaman.

Namun kurang aktifnya peserta didik dalam pembelajaran mengakibatkan proses pembelajaran berfokus hanya kepada guru. Guru lebih banyak menjelaskan dan peserta didik terpaksa melihat dan mendengarkan penjelasan guru. Untuk meningkatkan suasana pembelajaran agar lebih hidup, aktif, dan menyenangkan bagi peserta didik perlu adanya penambahan media. Media yang disusun dengan baik mampu menciptakan komunikasi aktif diantara guru dan peserta didik. Untuk mengatur kelas dan menciptakan keaktifan bukan hanya guru namun juga peserta didik, maka guru dapat menggunakan media (Solihatin, 2011).

Kartu berisi materi berupa pertanyaan, jawaban, ataupun gambar dan disesuaikan oleh kreativitas untuk diajarkan oleh guru kepada peserta didik, dan (Arsyad, 2013). Bentuk – bentuk kartu bisa berpasangan maupun tidak berpasangan (Sativa, 2012). Salah satu contoh kartu berpasangan yaitu *Make A Match Card*. *Make A Match Card* merupakan media pembelajaran berupa kartu yang terdiri dari dua jenis kartu, yaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Peserta didik akan diminta untuk menentukan pasangan kartu pertanyaan dengan kartu jawaban yang dirasa sesuai dengan materi

yang telah disampaikan oleh guru sebelumnya. Mencari pasangan jawaban adalah strategi yang digunakan guru untuk mengajak peserta didik menemukan jawaban yang paling tepat (Khamidi, 2008). Kesimpulan yang dapat ditarik adalah, media pembelajaran aplikasi *Make A Match Card* adalah media perantara untuk menyampaikan pesan dari guru ke peserta didik dengan cara saling bekerjasama menemukan pasangan kartu yang memuat konsep yang tepat.

Mengingat perkembangan jaman yang membuat perkembangan teknologi yang semakin lama semakin canggih ditambah dengan pandemi yang terjadi di berbagai belahan dunia termasuk Indonesia, yang membuat pemerintah mengambil kebijakan *lockdown* agar penyebaran virus COVID-19 tidak semakin menyebar. Hal ini tentu berdampak pada para peserta didik. Peserta didik harus melakukan pembelajaran secara daring. maka peneliti berinovasi dan mengembangkan media pembelajaran aplikasi *Make A Match Card* dengan mengemas media tersebut dalam suatu aplikasi *game*, sehingga peserta didik tidak jenuh ketika harus belajar secara daring dirumah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kelayakan penerapan media pembelajaran aplikasi *Make A*

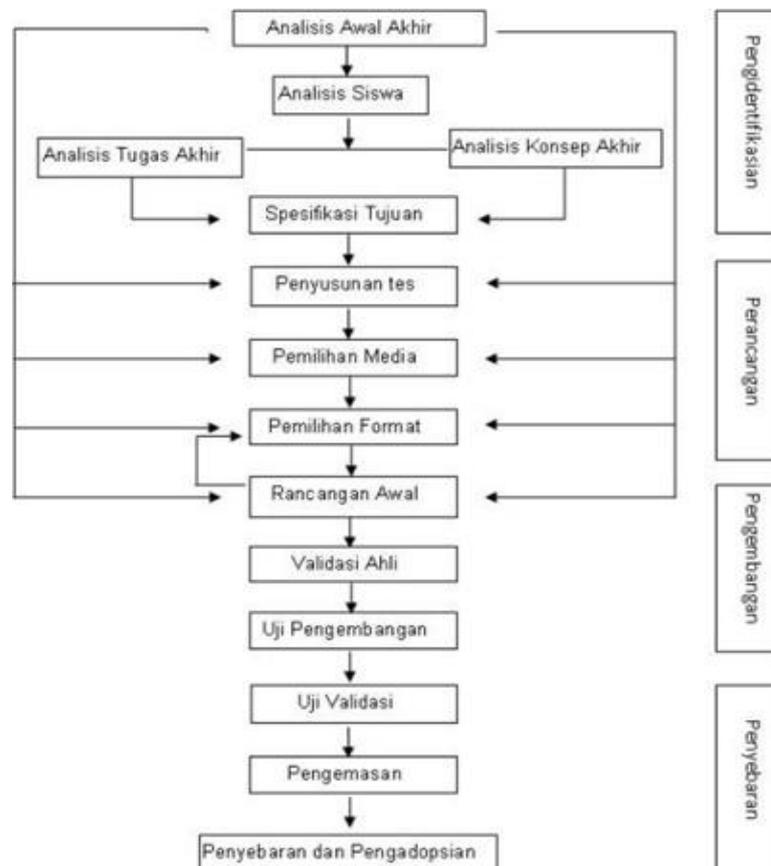
*Match Card* terhadap materi pembelajaran pertumbuhan dan pembangunan ekonomi, serta menganalisis dan mendeskripsikan keaktifan media pembelajaran aplikasi *Make A Match*

## METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran aplikasi *Make A Match* termasuk kedalam jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) (Sugiyono, 2015). yang dilakukan

secara sistematis untuk evaluasi kualitas dan standard tertentu dengan mendesain produk dan prosedur yang akan diuji cobakan (Setyosari, 2013).

Model pengembangan 4-D yang disarankan oleh S.Thiagarajan, Dorothy S.Semmel, dan Melvin L. Semmel (Thiagarajan, S. Semmel, D.S & Semmel, 1974) digunakan pada pengembangan media pembelajaran aplikasi *Make A Match*.



**Gambar 1. Prosedur Pengembangan Media Model 4-D**

Sumber : (Thiagarajan, S. Semmel, D.S & Semmel, 1974)

Tahapan model pembelajaran 4D pada pengembangan media ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pendefinisian (define)

lima langkah pokok tahapan pendefinisian :

a. Analisis Awal (Front-end Analysis)

Analisis awal bertujuan untuk mengetahui permasalahan – permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran di kela XI IIS 1 SMA Negeri 8 Surabaya

b. Analisis Peserta Didik (Learner Analysis)

Menganalisis karakter peserta didik kelas XI IIS 1 SMA Negeri 8 Surabaya dikembangkan.

c. Analisis Tugas (Task Analysis)

Tujuan dilakukan analisi tugas yaitu untuk menentukan bahan ajar yang akan diterapkan pada media Make A match Card. Pada penelitian ini peneliti menggunakan materi Pertumbuhan dan pembangunan ekonomi kelas XI IPS semester ganjil.

d. Analisis Konsep (Concept Analysis)

Pada langkah ini peneliti menyesuaikan antara media pembelajaran media *Make A Match*

*Card* dan materi untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran tercapai.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran (Specifying Instructional Objectives)

Pada tahapan ini media yang dikembangkan dan kompetensi dasar serta indikator pencapaian kompetensi harus disesuaikan agar pembelajaran tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran yang ditetapkan

2. Tahap Perancangan (design)

Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini adalah sebagai berikut:

a. Merumuskan konsep Media *Make A Match Card*.

*Make A Match Card* hanya dapat digunakan pada perangkat laptop atau komputer yang berupa sebuah aplikasi *Make A Match Card* berisi materi yang diringkas serta 20 soal yang sesuai dengan materi yang ditetapkan.

b. Mendesain warna, ukuran, dan menu pada media aplikasi *Make A Match Card* yang sesuai dengan materi.

3. Tahap Pengembangan (development)

Hal yang dilakukan pada tahap pengembangan melakukan validasi media aplikasi *Make A Match Card* kepada para ahli.

#### 4. Tahap Diseminasi (diseminate)

Pada tahapan ini peneliti akan menguji cobakan produk akhir media aplikasi *Make A Match Card* yang telah tervalidasi kepada peserta didik kelas X IIS SMA Negeri 8 Surabaya. Subjek uji coba aplikasi *Make A Match card* adalah 34 peserta didik kelas XI IIS SMA Negeri 8 Surabaya.

Teknik pengumpulan data dengan melakukan tes yang dibagi menjadi 2 tahap yaitu *pretest* dan *posttest*. Tes hasil belajar berbentuk soal pilhan ganda berjumlah 20 butir untuk mendapatkan data hasil belajar peserta didik.

Uji validitas media pembelajaran *Make A Match Card* diperoleh dari satu dosen ahli soal, dosen ahli materi, dan dosen ahli media. Analisis validasi dilakukan dengan cara deskriptif kuantitatif dengan pemberian skor terhadap instrumen lembar validasi yang menggunakan skala Likert dengan kriteria :

Tabel 1. skala likert

Kriteria	Nilai / Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Tidak baik	2
Sangat tidak baik	1

( Sumber :Riduwan (Riduwan, 2005))

Angket akan dinilai berdasarkan perhitungan persentase penilaian responden dengan rumusan perhitungan sebagai berikut

$$P_v = \frac{\sum JS_v}{\sum MJS_v} \times 100\%$$

Keterangan :

1.  $P_v$  : Presentase Validasi Kriteria
  2.  $JS_v$  : Jumlah Skor validator
  3.  $MJS_v$  : Maksimal Jumlah Skor Validator
- data presentase yang diperoleh nantinya akan diubah menjadi data kualitatif deskriptif dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Kevalidan materi dan media

Kategori	Presentasi (%)
Tidak Valid	< 20
Kurang Valid	21 – 40
Cukup Valid	41 – 60
Valid	61 – 80
Sangat Valid	81 – 100

(Sumber : diolah peneliti, diadaptasi dari (Arikunto, 2009))

uji validitas isi dengan membandingkan isi instrumen sesuai materi yang disampaikan adalah cara untuk menguji validitas hasil belajar (Sugiyono,

2016). Hasil pretest dan posttest merupakan data hasil belajar peserta didik dari proses penelitian. Perumusan syarat pencapaian hasil belajar adalah :

$$K = \frac{\sum X}{N} \times 100 \%$$

**Keterangan:**

- K = Presentasi jumlah Peserta didik memperoleh nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum)
- $\sum X$  = peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum)
- N = total seluruh peserta didik

**PEMBAHASAN**

Implementasi penerapan pengembangan media pembelajaran *Make A Match Card* yang didapat dari penelitian yang dilakukan secara langsung oleh peneliti akan dijelaskan secara rinci berikut ini.

**Validiasi Media Pembelajaran**

Validasi media aplikasi pembelajaran *Make A Match Card* dilakukan oleh seorang dosen ahli media dan memperoleh hasil validasi sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Validasi ahli media

Aspek	Presentasi Skor
Keterbacaan	55%
Kemudahan Penggunaan media	60%
Konstruksi	52%
Rata – Rata	55,7%

Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat dikategorikan bahwa media dikategorikan cukup valid. Meski tergolong cukup valid, media dapat digunakan (layak) tetapi perlu sedikit direvisi sebelum diujikan kepada peserta didik. Peneliti juga memberikan saran mengenai apa saja yang perlu diperbaiki, yaitu : (1) Ikon aplikasi kurang menarik, dan belum menggambarkan isi atau karakter, (2) Margin logo atau gambar terlalu mepet, (3) Kurang jelas konsep desainnya (antara flat dan konvensional), (4) Resolusi background terlalu rendah

**Validasi Materi**

Validasi materi pembelajaran *Make A Match Card* dilakukan oleh seorang dosen ahli materi dan memperoleh hasil validasi sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Validasi ahli materi

Aspek	Presentasi Skor
Kualitas Isi dan Tujuan	86,7%
Kualitas Intrusional	80%
Kualitas Teknis	100%
Rata – Rata	88,9%

(Sumber : Data diolah Peneliti, 2020)

Berdasarkan tabel 4 hasil validasi ahli materi diperoleh rata – rata presentasi skor 88,9% dan dari hasil tersebut soal yang dibuat termasuk kategori sangat valid. Maka hasil tersebut menunjukkan materi yang dibuat untuk digunakan pada

media pembelajaran *Make A Match card* yang peneliti kembangkan layak digunakan dan dapat langsung diujikan kepada peserta didik.

### Validasi Soal

Validasi soal media pembelajaran *Make A Match Card* dilakukan oleh seorang dosen ahli soal dan memperoleh hasil validasi sebagai berikut :

**Tabel 5. Hasil Validasi ahli Soal**

Aspek	Presentasi Skor
Materi	72%
Konstruksi	77,1%
Bahasa	80%
Rata – Rata	76,4%

(Sumber : Data diolah Peneliti, 2020)

Berdasarkan tabel 5, menunjukkan hasil validasi ahli soal diperoleh rata – rata presentasi skor 76,4% dan termasuk kategori Valid. Maka soal yang dibuat untuk digunakan pada media pembelajaran *Make A Match Card* yang dikembangkan layak digunakan.

### Produk

Kartu pertanyaan dan kartu jawaban merupakan dari 2 jenis kartu yang terdapat dalam media *Make A Match Card*. Mengajak peserta didik menemukan pasangan kartu jawaban yang paling tepat dengan kartu pertanyaan yang sudah tersedia adalah Strategi yang digunakan oleh Guru dalam menggunakan media kartu berpasangan

atau *Make A Match Card* yaitu dengan , strategi ini disebut juga “*Index Card match*” (Mencari Pasangan Jawaban) (Suprijono, 2013).

Pada penelitian kali ini peneliti mengembangkan media *Make A Match Card* berupa aplikasi pembelajaran berbasis computer (William W Lee & Diana L. Owens, 2004). desain aplikasi media make a match card pada media ini:

#### 1 Tampilan Awal

Pada tampilan ini terdapat menu – menu yang dapat diakses seperti berikut :

##### a. Menu guru

Pilihan menu tersebut untuk login / masuk diwajibkan untuk memasukkan kode akses yang telah disiapkan. Menu guru berisi sub menu

##### a) Edit Materi

bertujuan untuk mengedit materi yang terdapat pada media

##### b) Hasil Belajar Peserta Didik

nilai peserta didik beserta rangkuman jawaban akan termuat pada menu ini

##### c) Presentase Hasil

untuk mengetahui presentase peserta didik yang salah menjawab tiap – tiap soal, untuk mengetahui bagian mana yang belum dipahami peserta didik

b. Menu Siswa

Pilihan menu tersebut untuk login / masuk peserta didik wajib untuk memasukan kode akses masing – masing peserta didik. Pada menu ini terdapat sub menu

a) Materi dan

b) Main (ujian).

peserta didik disarankan untuk memilih menu materi terlebih dahulu. Setelah materi dipahami, peserta didik langsung dapat masuk kedalam permainan *Make a Match Card*, dimana disediakan 20 kartu pertanyaan, dan tiap – tiap kartu pertanyaan berisi 4 kartu jawaban. Peserta didik diminta untuk mencari kartu jawaban yang sesuai dengan kartu pertanyaan yang telah tersedia.

Namun sebelum memilih antara sub menu materi dan main (ujian) peserta didik wajib mensikronisasi data agar setelah peserta didik menyelesaikan permainan tersebut nilai / skor yang akan masuk kedalam sub menu hasil belajar peserta didik yang terdapat pada menu guru.

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dari proses belajar atau proses

pembelajaran (Dimiyati & Mudjiono, 2006) Penilaian terhadap hasil belajar peserta didik digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan guru selama proses pembelajaran dan Sebagai bentuk pertanggungjawaban kepada pihak – pihak yang berkepentingan (Sudjana, 2005). Selain itu, Hasil belajar jupeserta didik juga dapat menjadi acuan bagi guru dalam memperbaiki dan menyempurnakan program dan kegiatan pembelajaran di kelas (Zainal Arifin, 2012).

Peningkatan hasil belajar dapat diukur melalui pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap, apresiasi dan keterampilan (Hamalik, 2006). Namun pada penelitian ini hasil belajar hanya diukur berdasarkan nilai – nilai peserta didik yang telah menyelesaikan soal yang terdapat pada media pembelajaran *Make A Match Card*

Hasil belajar mata pelajaran Ekonomi kelas XI IIS 1 seperti yang dapat dilihat pada tabel 6, sebelum (*pretest*) diterapkan media pembelajaran *Make A Match Card* nilai tertinggi adalah dengan perolehan rata – rata nilai peserta didik meningkat dari 56,5 sebelum diterapkan media pembelajaran *Make A Match Card*, dan setelah diterapkan media rata – rata nilai peserta didik meningkat menjadi 82.

Presentasi Jumlah Peserta didik memperoleh nilai diatas KKM meningkat dari 35% dan setelah *posttest* meningkat menjadi 88%. Hasil belajar kelas XI IIS 1 memperoleh *gain score* sebesar 0,5 dengan kriteria sedang.

Oleh sebab itu pengembangan media pembelajaran *Make A Match Card*

pada penelitian ini dinilai dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI IIS 1 SMA Negeri 8 Surabaya.

Tabel 6. Hasil Analisis Hasil Belajar

Data Yang Di Analisis	Analisis	
	Pretest	Posttest
Jumlah Seluruh Peserta didik	34	34
Nilai Paling Tinggi	100	100
Nilai Paling Rendah	35	55
Rata – Rata Nilai Keseluruhan	56,5	82
Jumlah Peserta didik memperoleh nilai diatas KKM	12	30
Presentasi Jumlah Peserta didik memperoleh nilai diatas KKM	35%	88%
<i>Gain Score</i>		0,5

Jelas bahwa pengembangan media pembelajaran *Make A Match Card* pada penelitian ini memperhatikan kaidah pengembangan media pembelajaran diantaranya adanya gambar, serta penyampaian pesan melalui tulisan yang jelas sesuai dengan karakteristik peserta didik, dan tujuan pembelajaran berdasarkan isi materi. Dengan demikian hasil belajar peserta didik meningkat karena adanya pengembangan media pembelajaran *Make A Match Card*.

## KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas XI IIS 1 SMA Negeri 8 Surabaya dapat meningkat setelah penerapan media pembelajaran *Make A Match Card*. Jumlah peserta didik yang memperoleh nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) meningkat sebanyak 53% dengan perolehan rata – rata sebelum diterapkan media pembelajaran *Make A Match Card* adalah sebesar 63,4, dan setelah diterapkan media *Make A Match Card* nilai rata – rata peserta didik meningkat menjadi

83,4. Pengaplikasian media pembelajaran pada penelitian ini hanya dengan komputer saja, oleh sebab itu saran bagi

peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan aplikasi ini pada media lainnya seperti *Android*

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi*. Jakarta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Basyiruddin Usman. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT: Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, O. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- J. Drost. (2005). *Dari KBK Sampai MBS*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Jihad Asep & Abdul Haris. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta. Multi Presindo N.
- Khamidi. (2008). *Pendidikan dan Strategi Belajar Mengajar*.
- Nana Sudjana. (2011). *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.
- Prasetyo, B. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe NHT Berbantu Buku Siswa bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Candi 02 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015*.
- Priarti Megawanti. (2013). Merentas Permasalahan Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Formatif. Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 2(3), 227–234.
- Riduwan. (2005). *Skala Pengukuran Variable Penelitian*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Sativa, D. Y. (2012). *Penggunaan Media Kartu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS1 SMA Kolombo Sleman Yogyakarta*.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Solihatini, E. dan R. (2011). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, N. (2005). *Teknik Analisis Regresi dan Korelasi bagi para Peneliti*. Bandung: Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: PT. Alfabeta.

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Thiagarajan, S. Semmel, D.S & Semmel, M. (1974). *Instructional Development for Training Teachers Of Exceptional Childern*. Indiana: Indiana University Bloomington.
- William W Lee & Diana L. Owens. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design: Computer-Based Training. Distance Broadcast*.
- Zainal Arifin. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.