

Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi

by Jurnal Edunomic

Submission date: 08-Apr-2021 07:50AM (UTC+0700)

Submission ID: 1553222015

File name: 5074-14014-1-SM.docx (1,010.42K)

Word count: 3681

Character count: 23920

Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *Truth and Dare* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi

Cintya Devi Ayunda Fann¹ & Norida Canda Sakti²

Universitas Negeri Surabaya¹, Universitas Negeri Surabaya²

Email : Cintya.17080554064@mhs.unesa.ac.id¹, noridacanda@unesa.ac.id²

Abstract

The limitations in the use of learning media in learning activities and the lack of student learning outcomes make researchers want to develop the learning media based on the Truth and Dare game as a learning medium on economic subjects in the APBN and APBD material. This media is expected to make students more interested and there is two-way communication between students and teachers. This study uses the R&D method with 4D Models research by Thiagarajan. The learning media Truth and Dare game are considered very practical and effective so that they can improve student learning outcomes in accordance with the average N-Gain score of 31 with an increase in the pretest and posttest scores with an excellent student response of 97.7%. The learning media Truth and Dare game have also gone through the stages of review, revision, and validation with very feasible criteria. Therefore, the learning media as a Truth and Dare game is very suitable for use in learning activities because it can improve student learning outcomes.

Keywords : Media Learning, Truth and Dare game, Outcomes Learning

Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan di dunia, sehingga pendidikan juga digunakan sebagai acuan negara dikatakan maju atau berkembang. Suatu negara yang dianggap maju apabila negara tersebut memiliki tingkat dan kriteria pendidikan yang tinggi. Menurut (Qurrota'aini & S, 2013) pendidikan di Indonesia masih apabila dibandingkan dengan kawasan Asia masih tertinggal. Penataan pendidikan yang baik dapat digunakan sebagai penunjang pendidikan yang lebih berkualitas selain itu dengan penataan pendidikan maka akan terciptanya sumber daya manusia yang lebih berkualitas. (Hakim et al., 2015) sumber daya manusia berkualitas mampu menyerap lulusan dalam memasuki dunia kerja. Dengan peningkatan sumber daya manusia tersebut nantinya akan mampu membuktikan peningkatan pada kualitas pendidikan.

Maka dari itu, pembaruan kurikulum dan sistem pendidikan ditempuh guna meningkatkan kualitas pendidikan bangsa Indonesia. Salah satu bentuk dari upaya pemerintah guna meng-upgrade kualitas pendidikan adalah dengan diberlakukannya kurikulum 2013. Dengan diberlakukannya kurikulum 2013 peserta didik diharapkan lebih aktif, kreatif, serta inovatif dalam pembelajaran berbasis saintifik dengan mengamati, mencoba, menalar, hingga mengkomunikasikan kreatifitas peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran dapat dilihat hasil belajar yang mencakup kemampuan siswa dalam menguasai mata pelajaran, untuk mengetahui kemampuan siswa maka seorang guru dapat melihat dari hasil belajar yang sesuai dengan kompetensi dasar (KD) (Sari, 2015).

Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan mencapai hasil sesuai yang diinginkan apabila komponen-komponen dalam pendidikan seperti sarana dan prasarana, kurikulum, hingga lingkungan sekitar berjalan dengan semaksimal mungkin (riza yosi kurniawan, 2016). Menurut (Arsyad, 2006) menerangkan bahwa media pembelajaran dapat menjadi penyambung pada proses pembelajaran agar segala

DOI: 10.xxxxx/ejpe.vvix.xxxx

This is an open access article under the CC-BY-SA license



informasi dapat tersampaikan dengan baik. Pendapat² (Arsyad, 2006) menyatakan sebenarnya hasil belajar seseorang didapat dari indera pandang sebesar 75%, indera dengan 13%, dan sebesar 12% dari indera lainnya. Dalam hasil pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam menyampaikan materi yang dapat menarik perhatian peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran cetak dapat diterapkan juga melalui permainan dalam pembelajaran. Hal tersebut semakin mendasari bahwa adanya media pembelajaran yang menarik berupa games dapat memberikan pengaruh positif dalam proses dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian (Pintari & Koch, 2010) yang menggunakan media pembelajaran berupa kartu juga mampu mencapai tujuan dari penelitian tersebut yaitu mempermudah siswa dalam memahami nutrisi pada buah dan sayuran. Beberapa penelitian menyimpulkan bahwa media pembelajaran permainan memiliki efek positif pada masalah pemecahan, prestasi, dan minat dan keterlibatan dalam pembelajaran tugas.

Penerapan media pembelajaran yang tepat dan lebih melibatkan peserta didik dalam proses belajar dijadikan sebagai opsi atau solusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Bukan hanya itu media pembelajaran juga mengharuskan peserta didik untuk bersosialisasi dan berinteraksi secara lebih dengan teman sebayanya. Keberhasilan dalam belajar merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran, karena dengan hasil belajar yang tinggi dapat menjadi pertanda bahwa materi yang telah diajarkan kepada peserta didik sudah tersalurkan dan dapat diserap dengan baik. Selain itu hasil belajar yang baik juga dapat memotivasi peserta didik untuk terus meningkatkan hasil belajar.

¹⁰ Dari hasil prapenelitian dengan kegiatan wawancara¹⁰ terhadap salah satu guru mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Babat dan salah satu peserta didik di kelas XI IIS di SMAN 1 babat menyebutkan bahwa dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dominan menggunakan *slide power point* sebagai media pembelajaran, dan menggunakan buku ekonomi yang didapatkan dari perpustakaan sebagai penunjang belajar yang bersifat wajib. Metode pembelajaran yang diterapkan ialah metode ceramah, metode tersebut dinilai kurang melibatkan peserta didik bersikap aktif. Sehingga proses belajar mengajar juga cenderung monoton dan pasif. Lalu penggunaan dan penerapan media⁹ pembelajaran interaktif lainnya juga kurang digunakan. Hal tersebut berimbas pada hasil belajar peserta didik yang masih di bawah KKM dan pemahaman peserta didik juga masih kurang. Menurut Ditendik (Zuriah et al., 2016) menyebutkan bahwa untuk menciptakan pembelajaran yang efektif diperlukan media pembelajaran yang inovatif.

Karakteristik peserta didik di SMAN 1 Babat memiliki karakteristik yang berbeda-beda pada setiap peserta didik, terdapat beberapa peserta didik yang cepat dalam menangkap materi namun terdapat juga peserta didik yang kurang tanggap dalam materi yang disampaikan. Sebenarnya hal tersebut mengharuskan guru untuk lebih¹² penarikan aktif dalam pembelajaran guna menghasilkan respon dan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Pravitasari & Puspasari, 2020). Dalam proses belajar yang efektif indikatornya adalah peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dibandingkan dengan guru, sehingga dapat diartikan bahwa guru sebagai mediator dan membimbing sesuai dengan kepribadian masing-masing peserta didik.

(Setiawan, 2010) Berpendapat bahwa model pembelajaran secara konvensional biasanya lebih berperan aktif terhadap guru, hal tersebut juga berpengaruh pada pengelolaan kelas dengan menggunakan media pembelajaran yang kurang inovatif

sehingga menyebabkan peserta didik mudah lelah. Hal tersebut didukung dengan pendapat guru mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Babat bahwa tidak pernah menggunakan media pembelajaran permainan selama beliau mengajar dan guru tersebut merasa peserta didik akan tertarik apabila belajar memadupadankan permainan dengan proses belajar mengajar. Hal tersebut akan berdampak pada peserta didik merasa kurang terbimbing dan merasa segan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar (Saifudin, 2018).

Permasalahan tersebut mendorong peneliti untuk melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran permainan *Truth and Dare* untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi materi APBN dan APBD. Pada materi APBN dan APBD terdapat cukup banyak komponen yang harus diingat. (Dafitdoff, 1991) Berpendapat bahwa pemilihan warna juga akan berpengaruh pada pencitraan psikologis yang nantinya akan lebih memudahkan seseorang dalam mengingat sesuatu hal.

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan oleh (Rizqiyah, 2018) mengemukakan bahwa permainan *Truth and Dare* valid digunakan dalam media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan Respon siswa setelah diberikan permainan *Truth and Dare* mendapatkan total rata-rata sebesar 94,5% dengan kategori sangat baik. Penelitian lain dilakukan oleh (Rusdiana, 2020) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan ketertarikan pada materi, dan mendorong rasa ingin tahu dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Kedua penelitian tersebut menggunakan metode penelitian 4D oleh Thiagarajan, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran (*Define, design, develop, dan disseminate*).

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mendeskripsikan kelayakan, mendeskripsikan tingkat efektivitas dan kepraktisan, respon peserta didik dan mendeskripsikan hasil belajar peserta didik.

(Arsyad, 2006) yang meliputi aspek kualitas isi dan tujuan yang terdiri dari ketepatan, kesesuaian, memberikan bantuan belajar, aspek instruksional terdiri dari kualitas motivasi, dan aspek kualitas teknis yang terdiri dari keterbacaan. Kualitas atas tampilan serta kualitas pengelolaan programnya.

(Prafianti, 2015) permainan *Truth and Dare* sudah ada semenjak tahun 1971 di Yunani namun hanya tersedia dalam satu macam, pertanyaan dan perintah, dengan memerlukan dua orang atau lebih. Permainan ini sangat tepat dilakukan dengan teman sebaya dan sangat populer dikalangan anak-anak hingga remaja. Sehingga peneliti mengemukakan untuk memodifikasi permainan ini menjadi media pembelajaran dengan materi Anggaran Penerimaan dan Pengeluaran Negara serta Anggaran Penerimaan dan Pengeluaran Daerah (APBN dan APBD). Dimana permainan ini membutuhkan beberapa alat bantu sebagai penunjangnya, yaitu: dadu yang terdapat sisi bertuliskan "T" dan "D". Dalam permainan *Truth and Dare* ini jika diartikan dalam bahasa Indonesia memiliki arti kebenaran, dengan begitu kartu soal *Truth* berisikan soal yang membutuhkan jawaban "Iya" dan "Tidak". Sedangkan *Dare* berarti keberanian sehingga pada kartu *Dare* berisi soal yang membutuhkan jawaban penjelasan atau penjabaran. Skor yang diberikan atas masing-masing jawaban yang benar juga pasti akan berbeda sesuai dengan tingkat kesulitan soal.

Metode Penelitian

DOI: 10.xxxxx/ejpe.vvix.xxxx

This is an open access article under the CC-BY-SA license



7

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran *Truth and Dare* yang akan diterapkan dalam pembelajaran pada materi Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara serta Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBN dan APBD). Jenis penelitian yang digunakan yaitu R&D (Research and Development) dengan model 4D (*define, design, develop, disseminate*). Jenis data yang digunakan yaitu kualitatif serta kuantitatif dengan subjek penelitian siswa kelas XI IIS 4 SMAN 1 Babat.

2

pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran permainan *Truth and Dare* dilaksanakan di kelas XI IIS 4 SMAN 1 Babat yang beralamat di JL. SUMOWIHARJO 1 Kecamatan Babat Kabupaten Lamongan 62271. pelaksanaan penelitian pendahuluan atau prapenelitian dilakukan pada 15 Januari 2021. Lalu untuk pelaksanaan penelitian dengan uji coba terbatas dilaksanakan pada 18 Maret 2021.

Menurut (Sadiman Arief, 2010) dalam evaluasi kelompok kecil atau uji terbatas jumlah peserta didik yang terlibat sebagai subjek setidaknya berjumlah 10-20 orang. sehingga pada penelitian ini jumlah sampel yang diambil dari penelitian ini berjumlah 20 peserta didik dengan kemampuan heterogen sesuai dengan sistem random sampling.

Pada tahap pertama dalam penelitian ini terdiri dari analisis ujung depan untuk menganalisis permasalahan yang ada didalam kelas pada saat pembelajaran utamanya pada mata pelajaran ekonomi. Analisis peserta didik yaitu untuk menganalisis karakter di kelas XI IIS 4. Analisis tugas yang penelitian ini lebih menekankan pada tujuan untuk mengetahui kompetensi dasar atau materi ajar dalam pengembangan tugas dan prosedur yang akan diterapkan peserta didik. Analisis konsep dalam tahap ini akan mendefinisikan konsep dan materi dalam media pembelajaran ini. Yang terakhir adalah analisis rumusan tujuan pembelajaran ditujukan untuk mempelajari materi APBN dan APBD dengan harapan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas XI IIS 4 di SMAN 1 Babat yang berpedoman pada kompetensi dasar dan indikator dalam silabus.

Pada tahap kedua yaitu tahap perancangan pada penyesuaian tes yang disajikan disusun berdasarkan kemampuan kognitif peserta didik, selain itu tes pada penelitian ini akan dilakukan pada awal sebelum penerapan media pembelajaran dan setelah penerapan media pembelajaran. Tahap pemilihan media dimana media yang dipilih berfokus pada media yang bersifat praktis dan efisien. Pada tahap pemilihan format, format yang akan dipilih akan disamakan dengan kebutuhan guru maupun peserta didik, selain itu sumber materi juga diadopsi dari buku-buku referensi penunjang belajar peserta didik. Tahap terakhir dalam perancangan adalah rancangan awal dilakukan desain tampilan media pembelajaran permainan *Truth and Dare*.

Pada tahap ketiga adalah tahap pengembangan pada tahap ini produk diwajibkan untuk melewati tahap perbaikan terlebih dahulu. Dasar yang digunakan dalam proses perbaikan media adalah berdasarkan penilaian dari semua ahli berupa komentar dan saran dengan melalui tahap telaah dan validasi serta harus diuji cobakan untuk melihat respon peserta didik setelah adanya pengembangan media pembelajaran tersebut.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dalam data kuantitatif didapatkan dari lembar validasi, respon peserta didik, pretest, dan posttest. Sedangkan data kualitatif didapatkan dari hasil wawancara dan telaah yang dilakukan oleh para ahli yang dijadikan pedoman dalam perbaikan produk. Analisis hasil belajar peserta didik menggunakan ketuntasan klasikal dengan nilai >75 dengan kategori efektif (Riduwan, 2013).

6

DOI: 10.xxxxx/ejpe.vvix.xxxx

This is an open access article under the CC-BY-SA license



Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan skala likert sebagai pedoman dalam validasi, respon peserta didik, pretest, dan posttest dengan penjabaran sebagai berikut :

Tabel 1 skala likert

Kategori	Skor
Sangat buruk	1
Buruk	2
Sedang	3
Baik	4
Sangat baik	5

Selanjutnya hasil nilai skor tersebut akan dianalisis dengan rumus sebagai berikut :

Rumus prosentase kelayakan :

$$p (\%) = \frac{\text{jumlah skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil analisis diperoleh 5 prosentase yang kemudian diinterpretasikan ke dalam skor (interpretasi berdasarkan likert) berikut:

Tabel 2 Kategori Interpretasi

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

Nilai hasil pretest dan posttest dianalisis dengan menggunakan perumusan sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah jawaban yang benar}}{\text{jumlah skor}} \times 100\%$$

Perbedaan hasil belajar berupa uji coba pretest dan posttest dapat diketahui dengan menggunakan analisis dibawah ini:

$$\text{Gain Score} = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{nilai maksimal} - \text{nilai pretest}} \times 100\%$$

Peningkatan hasil belajar dapat dicapai apabila diketahui nilai gain score >0.3 dengan kategori sebagai berikut diadaptasi dari (situmorang) :

Tabel 3 Kategori interpretasi N-Gain

prosentase	Kategori
N-Gain >0,7	Tinggi
0,7> N-Gain > 0,3	Sedang
N-Gain >0,3	Rendah

Hasil dan pembahasan

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan jenis penelitian pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan 4D dengan beberapa tahap pengembangan 4D yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Disseminate*). Namun dalam penelitian ini hanya terbatas sampai tahap pengembangan (*Develop*), hal tersebut dikarenakan adanya keterbatasan finansial dan waktu penelitian.

Define

Pada tahap define atau pendefinisian menjelaskan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran. Tahapan-tahapan tersebut terdiri dari 5 langkah utama, langkah-langkah tersebut adalah diantaranya adalah :

Tahap analisis ujung depan Berdasarkan analisis ujung depan yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan pada hasil wawancara yang telah dilakukan, penyebab dari pemahaman peserta didik pada mata pelajaran ekonomi tersebut yang dilihat dari capaian hasil belajar peserta didik yang masih kurang dikarenakan media pembelajaran yang diterapkan yaitu PPT, LCD, Buku paket ekonomi wajib. Sehingga peserta didik merasa kurang tertarik dan cenderung bosan dengan kegiatan pembelajaran.

Tahap analisis peserta didik Karakter peserta didik juga tergolong heterogen, akan tetapi pada dasarnya masing-masing peserta didik di kelas XI IIS 4 memiliki potensi yang beragam dan memiliki potensi yang lebih baik dibandingkan dengan kelas yang lainnya. Akan tetapi karena kegiatan pembelajaran yang kurang menarik dan cenderung hanya satu arah maka hal tersebut membuat hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi kurang dan belum mencapai ketuntasan kriteria minimal (KKM).

Tahap analisis tugas Pada pengembangan media pembelajaran permainan Truth and Dare materi yang disampaikan dimuat secara ringkas, menarik, dan disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari.

Tahap analisis konsep dalam penelitian ini yaitu menganalisis APBN dan APBD meliputi definisi APBN dan APBD, fungsi APBN dan APBD, sumber-sumber penerimaan APBN dan APBD, dan jenis pengeluaran APBN dan APBD. Materi-materi tersebut nantinya akan dijelaskan oleh guru lalu pemahaman peserta didik akan diperkuat dengan adanya soal-soal pada media pembelajaran permainan Truth and Dare tersebut.

Tahap analisis rumusan masalah Rumusan tujuan pembelajaran didasarkan pada kompetensi dasar dan indikator yang terdapat dalam silabus. Analisis rumusan masalah terdiri dari beberapa bagian diantaranya Peserta didik dapat mendeskripsikan definisi dari APBN dan APBD, Peserta didik dapat menyebutkan fungsi dari APBN dan APBD, Peserta didik dapat mengidentifikasi sumber-sumber APBN dan APBD, Peserta didik dapat mengidentifikasi jenis-jenis pengeluaran APBN dan APBD.

Pada tahap desain dilakukan perancangan terhadap media pembelajaran. Perancangan pembelajaran dilakukan mulai dari menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, menentukan materi yang tepat untuk peserta didik yaitu APBN dan APBD, menentukan format yang sesuai dengan IPTEK guna memenuhi kebutuhan peserta didik, lalu merancang desain dan tampilan media pembelajaran permainan Truth and Dare. menentukan desain dan pembuatan desain serta memperhatikan ukuran media pembelajaran supaya mudah digunakan. Peneliti juga akan memilih warna yang tepat dan menarik, merancang font, desain, icon, dan jenis kertas yang akan digunakan. Pada media pembelajaran ini dicetak dengan kertas berjenis Artpaper dengan ukuran 8,9 cm × 6,35 cm. Warna yang digunakan dalam kartu truth dan kartu dare berbeda, jika kartu truth disajikan dengan warna dominan hitam sedangkan kartu dare disajikan dengan warna dominan hijau pastel. Komponen dalam media pembelajaran permainan Truth and Dare meliputi kartu truth, kartu dare, buku panduan, cover kartu truth, cover kartu dare, dadu, dan box penyimpanan.

Tahap pengembangan pada tahap ini merupakan tahap penilaian dan perbaikan yang dilakukan oleh para ahli. Media pembelajaran permainan Truth and Dare meliputi

telaah dan validasi materi, efektivitas, dan praktis yang dilakukan oleh Drs. Norida Canda Sakti, M.Si. telaah dan validasi ahli media yang dilakukan oleh Bapak Fajar Arianto, S.Pd, M.Pd. dan telaah dan validasi ahli evaluasi yang dilakukan oleh Retno Mustika Dewi, S.Pd, M.Pd. berikut tabel hasil revisi yang telah dilakukan

Tabel 4 hasil revisi ahli media dan evaluasi

	Sebelum revisi	Sesudah revisi
Revisi Media	TUJUAN Penyampaian materi menjadi lebih interaktif Dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik Proses Belajar Menjadi Lebih Menarik Melatih kerjasama dan bersosialisasi antar Mengajarkan bersaing secara sehat 	TUJUAN Peserta didik dapat menjelaskan pengertian APBN dan APBD Peserta didik dapat mendeskripsikan fungsi APBN dan Peserta didik dapat mengklasifikasi komponen APBN dan APBD Peserta didik dapat menganalisis rancangan APBN dan APBD 
	Ketentuan bermain tidak dijelaskan secara rinci	KETENTUAN BERMAIN ❖ Point dalam kartu Truth sebesar 50 point pada jawaban yang tepat ❖ Point dalam kartu Dare sebesar 100 point pada jawaban yang tepat ❖ Apabila siswa salah dalam menjawab soal yang didapatkan maka point akan dikurangi sebesar 50 point ❖ Siswa diperbolehkan berdiskusi dan bertukar pikiran dengan teman satu tim nya ❖ Lama waktu untuk berdiskusi selama 1 menit ❖ Apabila soal tidak dapat dijawab peserta didik maka, akan dibantu oleh guru

	Kunci jawaban pada kartu Truth tidak dicantumkan pada buku pedoman	KUNCI JAWABAN TRUTH <table border="1"> <thead> <tr> <th>Jenis pertanyaan</th> <th>Jawaban</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pertanyaan 1</td> <td>Tiya</td> </tr> <tr> <td>Pertanyaan 2</td> <td>Tidak Dana yang bersumber dari pendapatan APBN yang dialokasikan dengan tujuan pemerataan kemampuan keuangan antar daerah untuk mendanai kebutuhan daerah dalam rangka pelaksanaan desentralisasi merupakan dana alokasi Umum</td> </tr> <tr> <td>Pertanyaan 3</td> <td>Tidak Anggaran negara dapat menjadi pedoman bagi negara untuk merencanakan kegiatan pada tahun tersebut merupakan definisi dari fungsi perencanaan</td> </tr> </tbody> </table>	Jenis pertanyaan	Jawaban	Pertanyaan 1	Tiya	Pertanyaan 2	Tidak Dana yang bersumber dari pendapatan APBN yang dialokasikan dengan tujuan pemerataan kemampuan keuangan antar daerah untuk mendanai kebutuhan daerah dalam rangka pelaksanaan desentralisasi merupakan dana alokasi Umum	Pertanyaan 3	Tidak Anggaran negara dapat menjadi pedoman bagi negara untuk merencanakan kegiatan pada tahun tersebut merupakan definisi dari fungsi perencanaan
Jenis pertanyaan	Jawaban									
Pertanyaan 1	Tiya									
Pertanyaan 2	Tidak Dana yang bersumber dari pendapatan APBN yang dialokasikan dengan tujuan pemerataan kemampuan keuangan antar daerah untuk mendanai kebutuhan daerah dalam rangka pelaksanaan desentralisasi merupakan dana alokasi Umum									
Pertanyaan 3	Tidak Anggaran negara dapat menjadi pedoman bagi negara untuk merencanakan kegiatan pada tahun tersebut merupakan definisi dari fungsi perencanaan									
	Kunci jawaban pada kartu Dare tidak dicantumkan pada buku pedoman	JAWABAN KARTU DARE <table border="1"> <thead> <tr> <th>Jenis pertanyaan</th> <th>Jawaban</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pertanyaan 1</td> <td>Anggaran surplus : Pemerintah merencanakan penerimaan negara yang lebih besar dari pengeluaran. Anggaran defisit : pemerintah merencanakan pengeluaran negara yang lebih besar dari pendapatan.</td> </tr> <tr> <td>Pertanyaan 2</td> <td> - Fungsi pelayanan umum - Fungsi pertahanan - Fungsi ketertiban dan keamanan - Fungsi ekonomi - Fungsi lingkungan hidup - Fungsi perumahan dan fasilitas umum </td> </tr> </tbody> </table>	Jenis pertanyaan	Jawaban	Pertanyaan 1	Anggaran surplus : Pemerintah merencanakan penerimaan negara yang lebih besar dari pengeluaran. Anggaran defisit : pemerintah merencanakan pengeluaran negara yang lebih besar dari pendapatan.	Pertanyaan 2	- Fungsi pelayanan umum - Fungsi pertahanan - Fungsi ketertiban dan keamanan - Fungsi ekonomi - Fungsi lingkungan hidup - Fungsi perumahan dan fasilitas umum		
Jenis pertanyaan	Jawaban									
Pertanyaan 1	Anggaran surplus : Pemerintah merencanakan penerimaan negara yang lebih besar dari pengeluaran. Anggaran defisit : pemerintah merencanakan pengeluaran negara yang lebih besar dari pendapatan.									
Pertanyaan 2	- Fungsi pelayanan umum - Fungsi pertahanan - Fungsi ketertiban dan keamanan - Fungsi ekonomi - Fungsi lingkungan hidup - Fungsi perumahan dan fasilitas umum									
Revisi Evaluasi	11 Anggaran pendapatan dan belanja negara harus dijadikan sebagai dasar dalam menentukan 11 rancangan kegiatan yang akan dilakukan dalam jangka tahun tertentu. Dalam ilustrasi tersebut merupakan fungsi APBN sebagai ...	Penyusunan APBN harus dijadikan sebagai dasar dalam menentukan rancangan kegiatan yang akan dilakukan dalam jangka tahun tertentu. Hal tersebut merupakan penerapan dari fungsi...								
	Saluran dana yang digunakan untuk pemerataan kemampuan keuangan antar daerah dalam pelaksanaan desentralisasi adalah ...	Dana pengembangan UMKM merupakan dana yang dialokasikan dengan tujuan pemerataan kemampuan keuangan antar daerah. Dana pengembangan UMKM merupakan salah satu contoh dari...								
	Pemerintah merancang penerimaan negara yang lebih tinggi dibandingkan dari pengeluaran. Hal tersebut menunjukan pemerintah mengambil kebijakan ...	Kementrian keuangan (Kemenkeu) sepanjang bulan januari 2021 mencatat rancangan realisasi penerimaan negara pada tahun 2021 sebesar Rp 100,1 T dan rancangan realisasi pembiayaan sepanjang tahun 2021 sebesar Rp 165,9 T. Langkah yang diambil kementrian keuangan (kemenkeu) dalam merencanakan RAPBN berdasarkan pada kebijakan...								
	Sumber pendapatan daerah didapatkan dari beberapa komponen, dibawah ini yang bukan tergolong	Hasil pemanfaatan sumber daya alam seperti kehutanan, perikanan, dan pertambangan umum merupakan salah satu kategori dalam penerimaan								

	sumber-sumber pendpaatan daerah ialah ...	pendapatan daerah atau yang biasa disebut dengan ...
--	---	--

Dalam perbaikan produk tersebut dilakukan sesuai dengan komentar dan saran dari masing-masing ahli media, kemudian direvisi oleh peneliti lalu dilanjutkan dengan mengirimkan kembali draft produk yang telah diperbaiki, sehingga dalam tahap telaah dan revisi dilakukan pengiriman produk sebanyak 2x. Sehingga produk yang dihasilkan benar-benar telah layak dan telah di *accepted* oleh masing-masing ahli.

Media pembelajaran Truth and Dare yang telah direvisi selanjutnya dilakukan tahap validasi, tahap dimana pemberian nilai yang dilakukan oleh masing-masing ahli berdasarkan kelayakan media pembelajaran yang telah direvisi. Validasi dalam media pembelajaran ini dilakukan pada 5 komponen kelayakan diantaranya validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli evaluasi, validasi efektivitas, dan validasi praktis. Hasil validasi yang diperoleh kemudian proses dan dihitung dengan rumus yang telah ada kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kategori yang telah ada (Riduwan, 2013). Berikut hasil validasi kelayakan terhadap media pembelajaran permainan Truth and Dare :

Tabel 5 Hasil validasi

Aspek	Penilaian	Prosentase	Kategori
Materi	55	100%	Sangat Layak
Media	295	98,3%	Sangat Layak
Evaluasi	237,1	79%	Layak
Efektivitas	55	100%	Sangat Layak
Praktis	55	100%	Sangat layak
Rata-rata	139,4	95,46%	Sangat layak

pada tabel 5 menjelaskan hasil validasi yang telah dilakukan dengan hasil sebesar 95,46% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi tersebut telah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku sehingga media pembelajaran Truth and Dare sangat layak sebagai media pembelajaran permainan.

Setelah dilakukan validasi selanjutnya dilakukan uji coba terbatas pada 20 peserta didik di kelas XI IIS 4 dengan kemampuan peserta didik yang heterogen. Sebelum peserta didik melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran permainan Truth and Dare, peserta didik terlebih dahulu menyelesaikan lembar pretest untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, selanjutnya guru mendampingi melakukan proses pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran permainan Truth and Dare. Setelah selesai peserta didik diberikan soal ppostest untuk mengetahui kemajuan hasil belajar peserta didik, dilanjutkan dengan angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran permainan Truth and Dare.

Setelah dilakukan analisis terhadap respon dan hasil pretest-posttest peserta didik diperoleh data diantaranya : Hasil angket respon peserta didik di dapat diperoleh rata-rata perhitungan sebesar 98,2% sehingga respon peserta didik terhadap media pembelajaran permainan Truth and Dare dinyatakan sangat baik dan sangat layak. Dari hasil perhitungan soal pretest dan posttest yang kemudian diproses untuk mendapatkan N-Gain rata-rata yang didapatkan sebesar 0,71 dengan kategori "Tinggi", sehingga media pembelajaran permainan Truth and Dare merupakan media pembelajaran yang sangat layak dan efektif diterapkan dalam proses pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran permainan Truth and Dare terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi dengan metode penelitian 4D oleh Thiagarajan, mendapatkan hasil : 1) kelayakan media pembelajaran permainan Truth and Dare sangat layak berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan dengan rata-rata sebesar 95,64% dengan kategori “sangat layak”. 2) Respon peserta didik sangat positif dengan adanya media pembelajaran tersebut, dibuktikan dengan prosentase sebesar 98,2% dengan kategori “sangat layak”. 3) media pembelajaran tersebut mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,71 dan dapat dikatakan “Tinggi”.

Saran yang diajukan adalah : 1) Pada tahap validasi media pembelajaran disarankan untuk menambahkan tahap validasi ahli bahasa untuk memperbaiki kualitas bahasa. 2) Penjelasan materi dalam media hendaknya dikemas dengan jelas dan padat sehingga lebih memudahkan peserta didik dalam menguasai materi yang disajikan di dalam media pembelajaran tersebut.

Daftar Pustaka

Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.

Dafitdoff, J. (1991). *Cognition Through Corol*. Mit press.

Hakim, L., Subroto, w T., & Kurniawan, R. Y. (2015). Developing an Quartet Card Game as an Evaluation of Economics Learning for Senior High School. *International Journal of Control Theory and Application*, 8(4), 1645–1646.

Pintari, G. T. M., & Koch, V. (2010). Fruit and vegetable playing cards: Utility of the game for nutrition education. *Emerald Insight*, 40(1), 74–80.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1108/00346651011015944>

Prafianti, R. A. (2015). *Pengembangan Permainan Truth and Dare Sebagai Media Pembelajaran Hidrokarbon untuk Siswa Kelas XI SMA*. Universitas Negeri Surabaya.

Pravitasari, E. A., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Berbasis Make A Match Pada Mata Pelajaran Otomatisasi dan Tata Kelola Kepegawaian di SMKN 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(3). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8900>

Qurrota'aini, S. S., & S, S. (2013). POCKETBOOK AS MEDIA OF LEARNING TO IMPROVE STUDENTS' LEARNING MOTIVATION. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 11, 68–75.

Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.

riza yosi kurniawan. (2016). Identifikasi Permasalahan Pendidikan di Indonesia untuk Meningkatkan Mutu dan Profesionalisme Guru. *Konvensi Nasional Pendidikan Indonesia VIII*.

Rizqiyah, N. A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare*

untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA
Khadijah Surabaya. *Urnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3).
<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jupe.v6n3.p%25p>

¹⁰
Rusdiana, F. (2020). pengembangan media pembelajaran berbasis gim edukasi untuk
hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 11, 15–16.

Sadiman Arief. (2010). *Media Pendidikan*. Raja Grapindo.

Saifudin, A. (2018). N. <http://sunartombwordpress.com>

²
Sari, N. I. P. (2015). Pengembangan Media Kartu Cepat Terhadap Hasil Belajar Materi
Ekonomi BUMN. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. *Universitas Negeri Surabaya*, 8,
141–152.

²
Setiawan, E. (2010). Pengaruh Penerapan Model TGT dengan Media Chem-Card
Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Kelas X pada Pembelajaran Tata Nama
Senyawa. *Universitas Pendidikan Indonesia*. <http://repository.upi.edu>

¹
Zuriah, N., Sunaryo, H., & Yusuf, N. (2016). IbM Guru Dalam Pengembangan Bahan
Ajar Kreatif Inovatif Berbasis Potensi Lokal. *Jurnal Dedikasi*, 13, 34–49.



Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth and Dare Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi

ORIGINALITY REPORT

21%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

jurnal.ugj.ac.id

Internet Source

4%

2

www.slideshare.net

Internet Source

3%

3

Submitted to Universitas Negeri Malang

Student Paper

3%

4

ejournal.unesa.ac.id

Internet Source

3%

5

Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya

Student Paper

2%

6

Nor Hazlyna Harun, Juhaida Abu Bakar, Hamirulaini' Hambali, Nurnadia M Khair, M.Y. Mashor, R. Hassan. "Fusion noise-removal technique with modified dark-contrast algorithm for robust segmentation of acute leukemia cell images", International Journal of Advances in Intelligent Informatics, 2018

Publication

2%

7	123dok.com Internet Source	1%
8	Submitted to Politeknik Negeri Bandung Student Paper	1%
9	ml.scribd.com Internet Source	1%
10	repository.upi.edu Internet Source	1%
11	www.nafiun.com Internet Source	1%
12	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On