

## Pengembangan Media Gamifikasi Think Card pada Materi Keseimbangan Pasar dan Struktur Pasar

Hidayatul Husniyah<sup>✉</sup>, Jun Surjanti

DOI: 10.15294/eeaj.v10i1.39161

Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

### Sejarah Artikel

Diterima: 22 Juni 2020  
Disetujui: 25 February 2021  
Dipublikasikan:  
28 March 2021

### Keywords

*Gamification; Learning Media; Think Card;*

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media gamifikasi *Think Card* pada materi keseimbangan pasar dan struktur pasar dengan menguji tingkat kelayakan, respon dan hasil belajar peserta didik. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPS sebanyak 105 orang, sedangkan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling purposive*. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPS 2 sebanyak 17 orang pada rentang usia 15-16 tahun. Teknik yang digunakan dalam analisis data adalah menentukan persentase kelayakan, menganalisis respon peserta didik, dan menganalisis hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan R&D dengan model 4D. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket dan tes. Hasil dari penelitian menunjukkan tingkat kelayakan aspek materi sebesar 88 dengan kategori sangat layak, aspek media sebesar 97,1 dengan kategori sangat layak, aspek grafis sebesar 86,7 dengan kategori sangat layak, dan aspek evaluasi sebesar 78 dengan kategori layak. Rata-rata respon peserta didik sebesar 83,5 dengan kategori sangat layak. Rata-rata *pretest* peserta didik adalah 48,8, sedangkan rata-rata *posttest* adalah 76,4. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh positif dari media gamifikasi *Think Card* terhadap hasil belajar peserta didik.

### Abstract

*The background of this research is the learning media in the material market equilibrium and market structure is less varied, as well as the response and learning outcomes of students on economic subjects also need to be improved. The purpose of this research to develop Think Card gamification media by testing the level of feasibility, responses and learning outcomes of students. The research subjects are 17 students of class X IPS 2. This research uses a type of R&D development research with a 4D model. Data collection instruments used are observation, interviews, questionnaires, and tests. The feasibility level of material aspects of 88 in the very decent category, the media aspects of 97,1 in the very decent category, the graphic aspects of 86,7 in the very decent category, and the evaluation aspects of 78 in the feasible category. The average of student responses of 83,5 in the very decent category. The average pretest of students is 48,8, while the average posttest is 76,4. The results obtained indicate that Think Card gamification media can improve student learning outcomes.*

### How to Cite

Husniyah, H., & Surjanti, J. (2021). Pengembangan Media Gamifikasi Think Card pada Materi Keseimbangan Pasar dan Struktur Pasar. *Economic Education Analysis Journal*, 10(1), 177-187.

© 2021 Universitas Negeri Semarang

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:  
E-mail: [niahidayatul1998@gmail.com](mailto:niahidayatul1998@gmail.com)

p-ISSN 2252-6544  
e-ISSN 2502-356X

## PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan cara yang digunakan untuk memantapkan model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar, yang harus memiliki landasan sesuai dengan kepribadian suatu budaya (Perdana, 2013). Di era pendidikan saat ini muncul sistem pendidikan baru yang sudah berlaku di Indonesia baik di sekolah negeri maupun swasta yakni Kurikulum 2013 (Perdana, 2013). Pada K13 ini guru hanya berperan sebagai fasilitator, sedangkan peserta didik sebagai peran utama dalam kegiatan pembelajaran (Agustin, 2018). Aturan ini sebagai langkah untuk membiasakan berpikir kritis dan kreatif pada peserta didik dalam menghadapi dan menyelesaikan permasalahan yang muncul. Dengan demikian, untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan adanya interaksi dalam proses belajar serta memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik, maka dibutuhkan segala strategi belajar dan sumber belajar yang efektif dan efisien. Menurut Hamruni dalam Setyawati & Widodo (2020), kegiatan belajar tidak akan berhasil dalam arti yang sesungguhnya jika dilakukan dalam suasana yang menakutkan, karena kegiatan belajar akan efektif jika peserta didik berada pada kondisi yang menyenangkan. Salah satunya dimungkinkan melalui proses pembelajaran yang didukung oleh media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu bentuk kontribusi dalam dunia pendidikan yang diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik. Menurut Mahnun (2012) penerapan media dalam kegiatan belajar mengajar merupakan sesuatu yang penting sehingga tidak dapat diabaikan, mengingat proses belajar yang dialami peserta didik berdasar pada segala kegiatan yang bertujuan untuk menambah ilmu dan wawasan sebagai bekal hidup di masa sekarang dan masa yang akan datang. Menurut Arsyad (2009) media merupakan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Harjito (2014) media merupakan objek dalam

menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik. Ringkasnya, media pembelajaran merupakan alat mediasi penyampai pesan dan informasi untuk merangsang peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, penggunaan media yang sesuai dalam proses belajar mengajar akan memusatkan perhatian dan minat belajar peserta didik sehingga berdampak positif pada hasil belajar.

Menurut Goksun & Gursoy, Lopez & Tucker, dan McGonigal, gamifikasi adalah pendekatan pendidikan yang bertujuan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran, meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, meningkatkan partisipasi dan interaksi dalam belajar, serta merangsang peserta didik agar mengarah pada perluasan pengetahuan (Zainuddin, Shujahat, Haruna, & Chu, 2019). Menurut Jusuf (2016) dalam penerapan gamifikasi mampu membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan, menjadi alternatif bagi peserta didik untuk memahami materi, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkompetisi, bereksplorasi, dan berprestasi. Menurut Teichmann, Ullrich, Knost, & Gronau (2020) penggunaan elemen-elemen permainan dalam pendidikan dan pelatihan dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan baru dan memperdalam yang ada dalam proses pembelajaran melalui karakter penyelesaian masalah dan persaingan. Menurut Branston (2007) dalam Teichmann et al. (2020) kegiatan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan kesenangan dalam proses pembelajaran dengan menciptakan fase ketegangan dan relaksasi yang bervariasi, yang akan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik. Dengan menerapkan konsep permainan dalam pembelajaran, diperlukan perencanaan konsep yang tepat, penetapan tujuan yang jelas, dan cara untuk membuat pembelajaran agar lebih menyenangkan sehingga mampu membangun ketertarikan peserta didik dalam belajar, dapat memusatkan perhatian, membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, serta

menimbulkan motivasi peserta didik agar terlibat aktif dalam pembelajaran. Dalam Susilana & Riyana (2009) dijelaskan mengenai kelebihan media kartu bergambar yakni: mudah dibawa kemana-mana, praktis, mudah diingat, dan menyenangkan. Sehingga diketahui keuntungan penerapan media gamifikasi kartu dalam proses pembelajaran adalah peserta didik mampu belajar sambil bermain sehingga mereka merasa nyaman dan mampu berkomunikasi secara aktif baik dengan teman maupun guru, memiliki alternatif dalam memahami materi, dan kegiatan pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

Berdasarkan keuntungan media kartu yang telah disebutkan sebelumnya, maka penelitian ini akan menggunakan kartu sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi bernama *Think Card*. Menurut Poerwadarminta (2006) kartu adalah alternatif media dalam mempermudah penjelasan dan penyampaian materi pembelajaran. *Think Card* merupakan media kartu yang dikemas secara menarik untuk memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat memusatkan perhatian peserta didik. Sebagai pedoman bagi peserta didik dan guru dalam menggunakan media gamifikasi *Think Card*, maka pembuatan media ini disertai dengan buku panduan yang berisi identitas pembelajaran (Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran), pengenalan *Think Card*, petunjuk penggunaan *Think Card*, tampilan *Think Card*, variasi *Think Card*, kunci jawaban *Think Card*, dan informasi penulis. Secara konsep, langkah awal adalah peserta didik diberikan *pretest* untuk mengetahui pengetahuan awal mereka, kemudian penyampaian materi yang telah dibagi menjadi tiga kategori. Langkah selanjutnya adalah penjelasan mengenai media dan proses uji coba media gamifikasi *Think Card* yang dikembangkan. Dalam proses uji coba, peserta didik akan dibagi menjadi beberapa kelompok untuk kemudian permainan dimulai oleh kelompok 1, kelompok 2, dan seterusnya. Dalam permainan ini, peserta didik harus mengumpulkan dan menjawab pertanyaan dari kartu dengan warna yang berbeda dengan masing-masing pertanyaan diberikan waktu maksimal 8 menit. Setelah pertanyaan dijawab oleh kelompok, maka

peneliti sebagai *time keeper* akan memberikan penjelasan terkait jawaban yang telah disampaikan kelompok dan memberikan *reward* kepada kelompok yang telah menjawab pertanyaan dengan benar. Permainan akan diakiri ketika salah satu kelompok berhasil mengumpulkan dan menjawab pertanyaan dari 2 kartu yang berbeda warna. Langkah terakhir adalah pemberian *posttest* untuk mengetahui perkembangan pengetahuan peserta didik setelah penerapan media gamifikasi *Think Card* dilanjut dengan pemberian angket respon untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media gamifikasi *Think Card*. Permainan ini mengharuskan peserta didik untuk menguasai materi, memiliki kemampuan mengatur waktu, dapat bekerja sama dalam kelompok, dan memiliki sikap tanggung jawab untuk menyelesaikan permainan.

Penelitian Agustin (2018) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu Uno pada materi Bank dapat meningkatkan respon 20 peserta didik sebesar 96% yang berarti sangat baik, didukung oleh hasil belajar peserta didik yang meningkat, sehingga media pembelajaran kartu Uno layak digunakan. Penelitian Yildirim (2017) menyatakan bahwa praktik pengajaran berbasis gamifikasi berdampak positif terhadap prestasi dan sikap peserta didik. Sedangkan penelitian Takdir (2017) menyatakan bahwa setelah diterapkannya metode KePoMathGo dengan konsep gamifikasi, terdapat perubahan yang mendukung indikator motivasi belajar matematika peserta didik meningkat antara lain peserta didik menantikan jam pelajaran matematika, meminta penambahan jumlah soal latihan, dan merasa durasi pelajaran matematika terlalu singkat. Hal ini karena penerapan media KePoMath Go dalam pembelajaran sangat memperhatikan kondisi dan karakter peserta didik, termasuk fasilitas pendukung metode yang dimiliki. Artinya pembelajaran dengan menggunakan media kartu dan konsep gamifikasi dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga membuat peserta didik lebih tertarik dan termotivasi. Menurut Rahmaniati (2016) karakteristik, kebutuhan belajar, dan lingkungan serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai

merupakan dasar pemilihan media. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis terkait kebutuhan peserta didik, tujuan pembelajaran, karakter peserta didik, dan lingkungan belajar sebelum menentukan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

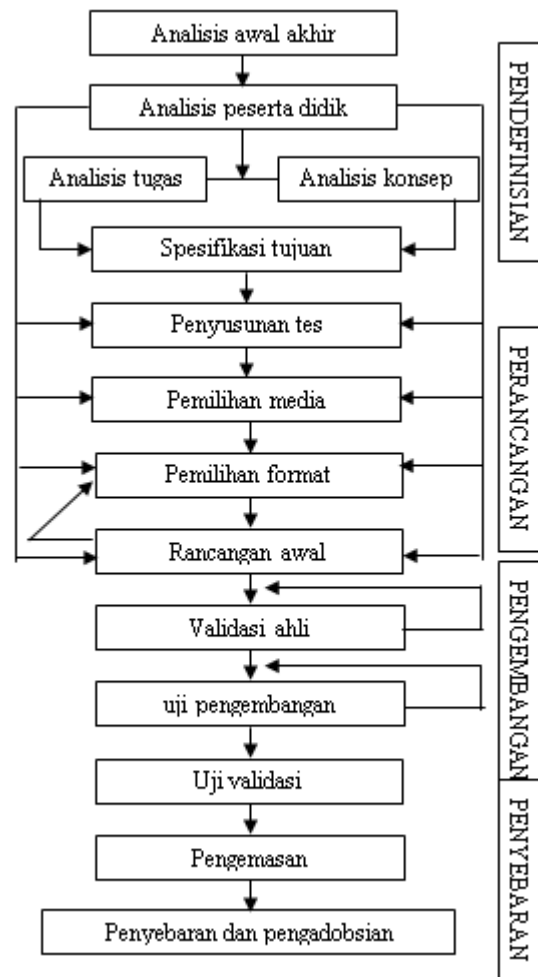
Berdasarkan wawancara secara keseluruhan dengan kelas X IPS tahun ajaran 2019-2020 sebanyak 105 peserta didik, diperoleh informasi bahwa 85% (sebanyak 30 peserta didik) di kelas X IPS 2 membutuhkan perhatian lebih dalam kegiatan pembelajaran karena peserta didik cenderung pasif baik dalam hal partisipasi maupun dihadapkan dengan materi dan soal yang sifatnya menghafal. Selain itu, diperoleh informasi bahwa guru telah menggunakan berbagai media pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik, namun guru belum pernah menggunakan media pembelajaran dalam bentuk permainan kartu. Didukung oleh hasil wawancara dengan guru ekonomi yang menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik kelas X IPS 2 pada KD 3.4 mendeskripsikan keseimbangan pasar dan struktur pasar, sebanyak 62,86% sudah melampaui KKM mata pelajaran ekonomi yakni  $\geq 75$ , sedangkan sebanyak 37,14% belum melampaui KKM. Dari informasi tersebut, perlu peningkatan kembali hasil belajar semua peserta didik agar bisa melampaui KKM mata pelajaran ekonomi. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran kartu untuk menarik perhatian, minat, dan keaktifan peserta didik.

Dari pemaparan sebelumnya, maka ditentukan tujuan penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan kelayakan media gamifikasi *Think Card* pada materi keseimbangan pasar dan struktur pasar, (2) Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap media gamifikasi *Think Card* pada materi keseimbangan pasar dan struktur pasar, dan (3) Menganalisis perubahan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media gamifikasi *Think Card* pada materi keseimbangan pasar dan struktur pasar.

**METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2018) metode

penelitian dan pengembangan R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan produk yang dikembangkan. Model yang digunakan adalah model 4D oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel yang terdiri dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran) (Trianto, 2014). Prosedur pengembangan media gamifikasi *Think Card* akan disajikan pada Gambar 1.



Sumber: Trianto (2014)

**Gambar 1.** Prosedur Pengembangan Media Gamifikasi *Think Card*

Desain uji coba penelitian ini menggunakan *One-Group Pretest-Posttest*. *One-Group Pretest-Posttest Design* adalah model pembelajaran dengan memberikan *pretest* dan *posttest* kepada kelompok peserta didik untuk mengukur dampak dari penggunaan media gamifikasi *Think Card* (Sugiyono, 2018).

Subjek pengembangan media gamifikasi *Think Card* adalah peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Cerme sebanyak 17 peserta didik pada rentang usia 15-16 tahun dengan tingkat pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang berbeda. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah (1) lembar telaah dan validasi oleh empat ahli, (2) angket respon peserta didik, dan (3) hasil belajar peserta didik berupa *pretest* dan *posttest*.

Teknik analisis data yang digunakan antara lain menentukan persentase kelayakan yang diperoleh dari validasi para ahli menggunakan skala *Likert*, menganalisis respon peserta didik dengan skala *Guttman*, dan menganalisis hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media gamifikasi *Think Card* menggunakan rumus dan kategori *Gain Score*.

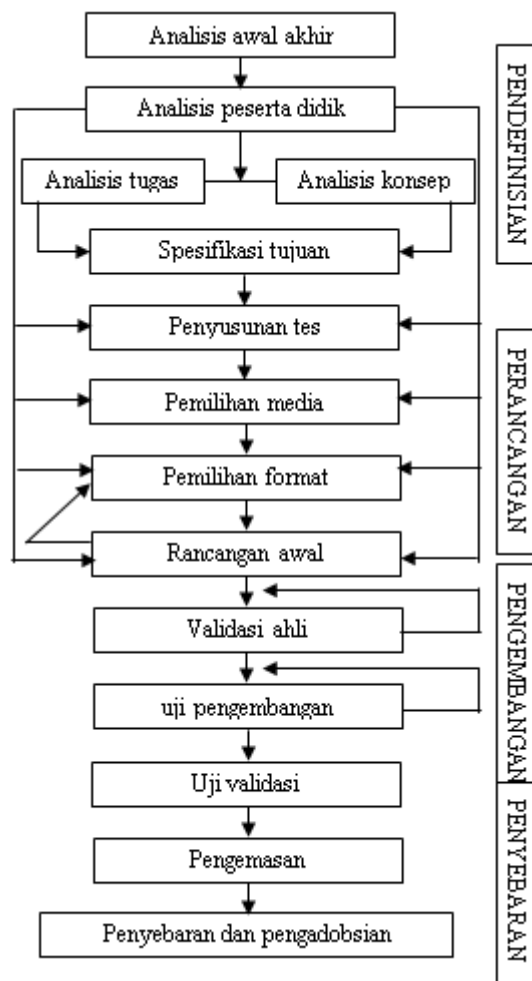
**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian pengembangan ini meliputi pengembangan media gamifikasi *Think Card*, kelayakan media gamifikasi *Think Card*, respon peserta didik, dan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media gamifikasi *Think Card*.

**Pengembangan Media Gamifikasi *Think Card***

Penelitian ini menggunakan 4D sebagai model penelitian yang terdiri dari empat tahap. Tahap pertama adalah tahap definisi, yaitu menganalisis kurikulum dan diketahui bahwa SMA Negeri 1 Cerme menggunakan kurikulum 2013. Subjek uji coba penelitian ini berada pada rentang usia 15-16 tahun dengan tingkat pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang berbeda. Menurut peserta didik, materi ekonomi yang paling sulit adalah keseimbangan pasar dan struktur pasar. Selain itu media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi masih berupa *powerpoint* dan peta konsep, sehingga peserta didik lebih sering bermain *handphone* daripada memperhatikan materi pelajaran. Pada kenyataannya, peserta didik cenderung menyukai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Hal ini didukung

oleh penelitian Agustin (2018) dimana media permainan dapat merealisasikan keadaan yang lebih nyata dan nyaman sehingga peserta didik lebih asyik dan antusias serta mampu berkomunikasi secara aktif dengan teman-temannya sehingga mereka lebih mudah mengingat sekaligus memahami materi pelajaran. Analisis tugas bertujuan untuk menyusun serangkaian kegiatan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Analisis konsep bertujuan untuk menyusun materi pelajaran secara sistematis sesuai dengan Kompetensi Dasar yang digunakan, untuk kemudian dijabarkan dalam bentuk peta konsep keseimbangan pasar dan struktur pasar. Analisis perumusan tujuan pembelajaran dilakukan dengan menyesuaikan antara tujuan dan indikator agar tetap mengacu pada materi yang digunakan.



Sumber: Trianto (2014)

**Gambar 2.** Pengembangan Media Gamifikasi *Think Card*

Tahap kedua adalah tahap perancangan media gamifikasi *Think Card*. Langkah-langkahnya adalah penyusunan tes acuan patokan berupa soal *pretest* dan *posttest* sebagai acuan untuk mengetahui perubahan pengetahuan peserta didik. Kedua adalah pemilihan media dimana media gamifikasi *Think Card* dapat memaksimalkan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan, dapat menjadi alternatif bagi peserta didik untuk mengingat materi pelajaran karena berhubungan dengan fenomena sehari-hari yang telah dikemas dalam bentuk *game* untuk membuat kesan yang menantang dan menyenangkan. Ketiga adalah pemilihan format yang dilakukan dengan menentukan konsep, judul, jenis, dan bahan untuk desain media gamifikasi *Think Card*. Perancangan desain *Think Card* beserta buku panduan ini menggunakan aplikasi *CorelDraw X7* termasuk dengan detail dan penulisan soal yang sudah direncanakan. Untuk media gamifikasi *Think Card* dibuat dengan ukuran 6,5 cm x 9,5 cm dengan tampilan dua sisi, dimana sisi depan berisi tulisan *Think Card* sebagai identitas media menggunakan jenis huruf Segoe Script (24 pt), nomor urut kartu berdasarkan indikator, serta dilengkapi dengan gambar yang digunakan sebagai logo dari kartu ini, sedangkan sisi belakang berisi pertanyaan terkait materi keseimbangan pasar dan struktur pasar menggunakan jenis huruf Yu Gothic UI (12 pt). Pada bagian atas dilengkapi dengan tulisan “Permintaan dan Penawaran/Harga Keseimbangan dan Pasar/Struktur Pasar dan Peran Iptek” sebagai petunjuk kategori pertanyaan. Pada bagian kiri bawah terdapat tulisan “Kelas X SMA” sebagai petunjuk tingkatan kelas dimana materi tersebut diajarkan, dan pada bagian kanan bawah dilengkapi nomor urut kartu berdasarkan indikator. Media gamifikasi *Think Card* terdiri dari 30 kartu yang dibedakan berdasarkan 2 warna dengan masing-masing berjumlah 15 kartu untuk setiap topik (warna hijau untuk permintaan, harga keseimbangan, dan struktur pasar, sedangkan warna biru untuk penawaran, pasar, dan peran iptek).

Pembuatan buku panduan menggunakan ukuran kertas A5 (14,8 cm x 21 cm) dengan bagian sampul menggunakan huruf Arial (12 pt

dan 14 pt) dan Segoe Script (36 pt), sedangkan bagian isi menggunakan jenis huruf Arial (11 pt dan 12 pt). Buku panduan terdiri dari: (1) sampul depan yang memuat pemegang buku logo, instansi penulis, judul buku, gambar animasi, informasi materi, tingkatan kelas, dan nama penulis; (2) kata pengantar berisi ucapan syukur, latar belakang pembuatan media, harapan penulis, dan permohonan kritik dan saran dari pembaca demi kesempurnaan media; (3) daftar isi memuat informasi bab dan posisi halaman; (4) identitas pembelajaran memuat informasi Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai; (5) pengenalan *Think Card* memuat identitas kartu yang terdiri dari detail kartu, rincian setiap kategori, dan pembagian waktu saat penerapan media dalam pembelajaran; (6) petunjuk penggunaan *Think Card* menunjukkan langkah-langkah penerapan media gamifikasi *Think Card* pada saat proses belajar mengajar; (7) tampilan *Think Card* memuat informasi gambar dan keterangan pada tiap tampilan kartu; (8) variasi *Think Card* berisi detail kartu bagian belakang yang dibagi menjadi dua warna dan dua pokok bahasan; (9) kunci jawaban *Think Card* berisi jawaban dari semua kartu yang akan dimainkan; dan (10) informasi penulis memuat identitas dan riwayat pendidikan penulis.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk menilai produk *Think Card* yang dihasilkan. Tahap ini terdiri dari tahap telaah, validasi, dan uji coba. Proses telaah dan validasi dilakukan oleh para ahli dibidangnya untuk menghasilkan media gamifikasi *Think Card* yang benar-benar layak digunakan. Penelitian ini memiliki empat ahli diantaranya ahli materi, media, grafis, dan evaluasi. Pembuatan desain awal yang sudah dilakukan pada tahap perancangan selanjutnya di telaah oleh para ahli untuk memperoleh masukan dan saran demi perbaikan media gamifikasi *Think Card*. Setelah dilakukan proses revisi pada desain awal, langkah selanjutnya diserahkan kepada para ahli untuk dilakukan penilaian kelayakan media gamifikasi *Think Card*. Tahap uji coba media gamifikasi *Think Card* pada materi keseimbangan pasar dan struktur pasar ini dilaksanakan secara daring (*online*) setelah melalui tahap telaah dan validasi

para ahli. Uji coba media gamifikasi *Think Card* seharusnya dilakukan kepada 20 peserta didik kelas X IPS 2, akan tetapi hanya terlaksana kepada 17 peserta didik. Hal ini terjadi karena adanya penyebaran virus COVID-19, sehingga pemerintah mengharuskan kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring (*online*) untuk memutus mata rantai penyebaran virus. Sehingga tidak semua peserta didik berkenan untuk menjadi subjek penelitian daring dikarenakan terbatasnya persediaan kuota internet.

Secara teknis, mula-mula peserta didik diberikan *pretest* melalui *google form* dengan menyebarkan *link*, selanjutnya penyampaian materi permintaan dan penawaran, dilanjutkan penjelasan tentang media dan proses uji coba media gamifikasi *Think Card* yang dilakukan dengan membentuk peserta didik menjadi delapan kelompok secara berpasangan, kemudian kelompok pertama memilih satu nomor kartu antara 1-10 untuk kemudian pertanyaan harus dijawab dalam waktu maksimal 8 menit, permainan dilanjutkan dengan kelompok kedua, ketiga, dan seterusnya. Jika kelompok memperoleh warna yang berbeda pada ronde kedua, maka permainan akan dilanjutkan dengan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu, sedangkan jika kelompok memperoleh warna yang sama, maka kartu harus dikembalikan pada tumpukan kartu yang paling bawah, dan permainan akan dilanjutkan oleh kelompok selanjutnya. Setelah kelompok selesai menjawab pertanyaan, maka peneliti sebagai *time keeper* memberikan penjelasan terkait jawaban yang telah disampaikan kelompok pemain, dan memberikan *reward* kepada kelompok yang telah menjawab pertanyaan dengan benar. Permainan ini berjalan sampai salah satu kelompok berhasil mengumpulkan dan menjawab pertanyaan dari 2 kartu dengan warna yang berbeda. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pengambilan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan dan memberikan *link posttest* yang telah dikemas dalam bentuk *google form* kepada peserta didik. Tahap terakhir adalah tahap penyebaran yang dilakukan dengan menyebarkan media gamifikasi *Think Card* beserta buku panduan

kepada peserta didik kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Cerme.

### **Kelayakan Media Gamifikasi *Think Card***

Sebelum melakukan penelitian dilakukan proses telaah dan validasi demi kesempurnaan media gamifikasi *Think Card* yang akan dikembangkan. Dalam proses telaah diperoleh masukan dan saran dari penelaah yang akan dijadikan sebagai pedoman dalam perbaikan media dan buku panduan, sehingga diperoleh media dan buku panduan yang layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini terdapat empat ahli dalam penilaian kelayakan media gamifikasi *Think Card*, yakni ahli materi adalah Dr. Jun Surjanti, S.E., M.Si, ahli media adalah Irena Yolanita Maureen, S.Pd., M.Sc., ahli grafis adalah Utari Dewi, S.Sn., M.Pd., dan ahli evaluasi adalah Retno Mustika Dewi, S.Pd., M.Pd.

Dalam proses telaah materi, terdapat beberapa saran yang disampaikan oleh penelaah sebagai bahan perbaikan media gamifikasi *Think Card*. Masukan dan saran dari ahli materi antara lain: (1) Perbaikan pada kelengkapan materi; (2) Perbaikan kalimat yang digunakan agar mudah dipahami; dan (3) Perbaikan pada ejaan dan ndica yang kurang tepat.

Saran perbaikan selanjutnya adalah aspek kelayakan media. Masukkan dan saran yang disampaikan oleh ahli media antara lain: (1) Untuk kemudahan membaca sebaiknya pengubahan margin menjadi rata kiri; (2) Konsisten pada pembuatan kalimat pertanyaan dalam kalimat seru; (3) Perkenalan penulis pada buku panduan sebaiknya dibuat dalam bentuk 183indicator. Foto penulis sebaiknya mengambil yang lebih jelas, baik warna maupun detail, dengan latar belakang polos atau blur; (4) Sebaiknya identitas buku dan identitas penulis disertakan pada sampul depan buku; (5) Buku panduan sebaiknya menyertakan identitas pembelajaran; dan (6) Pengubahan pengenalan kartu pada buku panduan menjadi poin-poin, sertakan penghitungan waktu bila seluruh kartu dimainkan, dan perkiraan waktu untuk materi dan untuk permainan bila dilakukan dalam pembelajaran.

Saran perbaikan selanjutnya adalah aspek kelayakan grafis pada media gamifikasi *Think*

*Card*. Masukan dan saran perbaikan yang disampaikan oleh ahli grafis antara lain: (1) Pada bagian nama kartu, berikan gambar yang sesuai dengan materi yang digunakan untuk menambah kesan menarik; dan (2) Pada bagian pertanyaan, berikan gambar sesuai dengan pertanyaan tersebut.

Saran perbaikan selanjutnya adalah aspek kelayakan evaluasi pada media gamifikasi *Think Card*. Masukan dan saran perbaikan yang disampaikan ahli evaluasi antara lain: (1) Sesuaikan semua pertanyaan dengan indikator yang digunakan; (2) Sesuaikan jawaban dengan pertanyaan pada kartu; (3) Pertanyaan pada kartu harus detail; (4) Perbaikan pertanyaan dalam kalimat yang memuat *High Order Thinking Skills*; dan (5) Penggunaan kalimat pertanyaan pada kartu harus mudah dipahami.

Untuk mengetahui kategori kelayakan media gamifikasi *Think Card* berdasarkan validasi para ahli, maka klasifikasi persentase kelayakan akan disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Klasifikasi Persentase Kelayakan

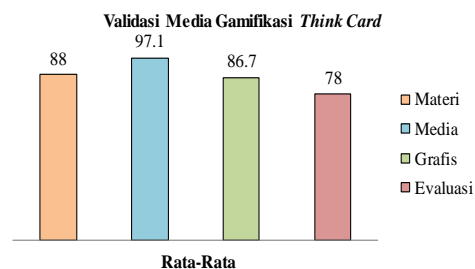
Persentase (%)	Kategori
0 – 20	Sangat Tidak Layak
21 – 40	Tidak Layak
41 – 60	Cukup Layak
61 – 80	Layak
81 – 100	Sangat Layak

Sumber: Riduwan (2015)

Setelah perbaikan media gamifikasi *Think Card* dilakukan sesuai dengan masukan dan saran dari para ahli, selanjutnya proses penilaian kelayakan media gamifikasi *Think Card*. Rekapitulasi hasil penilaian oleh para ahli disajikan pada gambar 3.

Berdasarkan Gambar 3, diketahui bahwa kelayakan materi memperoleh rata-rata sebesar 88% yang berarti sangat layak, kelayakan media memperoleh rata-rata 97,1% yang berarti sangat layak, kelayakan grafis memperoleh rata-rata sebesar 86,7%, dan kelayakan evaluasi memperoleh rata-rata 78% yang berarti layak.

Dari penjabaran sebelumnya diperoleh rata-rata kelayakan keseluruhan sebesar 88,3%, yang berarti “Sangat Layak”. Hal ini sejalan dengan penelitian Sidarta & Yuniarta (2019) berjudul “Pengembangan Kartu Domino (Domino Matematika Trigonometri) Sebagai Media Pembelajaran Pada Matakuliah Trigonometri” dengan nilai rata-rata validasi 95,6% dalam kriteria sangat layak dan penelitian Samsusilowati & Setiawan (2017) berjudul “Pengembangan Permainan Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi” dengan nilai kelayakan 96% dalam kategori sangat layak. Sehingga dapat diketahui bahwa media gamifikasi *Think Card* memenuhi syarat kelayakan dan cocok untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Riduwan, 2015).



Sumber: Diolah oleh Peneliti (2020)

**Gambar 3.** Penilaian Media Gamifikasi *Think Card* Oleh Para Ahli

**Respon Peserta Didik**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan kepada 17 peserta didik kelas X IPS 2, setelah dilakukannya uji coba terbatas maka dilakukan pengisian angket respon untuk menilai media gamifikasi *Think Card*. Pengisian angket respon peserta didik dilakukan dengan menyebarkan *link* karena angket telah dikemas dalam bentuk *Google form* yang berisi 10 pertanyaan disertai pilihan jawaban “Ya” atau “Tidak”, dimana “Ya” adalah skala 1 sedangkan “Tidak” adalah skala 0. Untuk mengetahui kategori kelayakan media gamifikasi *Think Card* berdasarkan respon peserta didik, maka klasifikasi persentase respon peserta didik akan disajikan pada Tabel 2.



**Tabel 2.** Klasifikasi Persentase Respon Peserta Didik

Persentase (%)	Kategori
0 – 20	Sangat Tidak Layak
21 – 40	Tidak Layak
41 – 60	Cukup Layak
61 – 80	Layak
81 - 100	Sangat Layak

Sumber: Riduwan (2015)

Hasil rekapitulasi angket peserta didik akan disajikan dalam Tabel 3.

**Tabel 3.** Rekapitulasi Angket Respon Peserta Didik

Aspek	Ya	Tidak	%	Kategori
1	15	2	88,2	Sangat Layak
2	16	1	94,1	Sangat Layak
3	15	2	88,2	Sangat Layak
4	14	3	82,4	Sangat Layak
5	10	7	58,8	Cukup Layak
6	16	1	94,1	Sangat Layak
7	13	4	76,5	Layak
8	14	3	82,4	Sangat Layak
9	14	3	82,4	Sangat Layak
10	15	2	88,2	Sangat Layak
Total	142	28	835,3	
Rata-Rata			83,5	Sangat Layak

Sumber: Data Diolah Peneliti (2020)

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa hasil respon peserta didik sebesar 83,5% yang berarti “Sangat Layak”. Sesuai dengan penelitian Hasan & Susilowibowo (2012) bahwa media pembelajaran kartu pintar memperoleh respon peserta didik sebesar 97,27% yang menunjukkan kategori sangat baik. Penelitian Rofi’ati, Herlina, & Sumadi (2014) menunjukkan bahwa media kartu bergambar memperoleh respon peserta didik sebesar 82% pada kelas XI IPA 3 dan 84% pada kelas XI IPA 4 dalam kategori sangat baik. Penelitian Hidayati & Hakim (2014) juga menunjukkan bahwa permainan kartu uno memperoleh respon peserta didik sebesar 84%. Dari hasil tersebut diketahui bahwa media pembelajaran kartu cocok digunakan sebagai media pembelajaran.

**Hasil Belajar**

Pada saat proses belajar mengajar menggunakan media gamifikasi *Think Card*, *pretest* dan *posttest* diberikan kepada peserta didik untuk menganalisis hasil belajar peserta didik yang disusun dalam bentuk *google form* dengan memberikan *link* kepada peserta didik, dimana sebelum proses pembelajaran menggunakan media gamifikasi *Think Card* dilakukan pemberian *link pretest* kepada peserta didik untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik, sedangkan setelah proses pembelajaran dilakukan pemberian *link posttest*. Rekapitulasi hasil belajar peserta didik akan disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik (*Pretest* dan *Posttest*)

No	Nama	Hasil <i>Pretest</i>	Hasil <i>Posttest</i>
1.	AAA	40	70
2.	AR	40	70
3.	AK	70	80
4.	CDE	50	70
5.	DQ	40	70
6.	DANN	60	80
7.	FDKA	50	80
8.	FHI	50	70
9.	HR	40	70
10.	MM	40	70
11.	RS	40	80
12.	SRP	50	90
13.	TDK	60	80
14.	TRD	40	70
15.	TAR	50	80
16.	USM	60	90
17.	WAD	50	80
Total nilai		830	1300
Nilai rata-rata		48,8	76,4

Sumber: Data Diolah Peneliti (2020)

Dari Tabel 4, diperoleh hasil belajar (*pretest*) peserta didik sebesar 48,8% sedangkan hasil belajar (*posttest*) peserta didik memperoleh rata-rata sebesar 76,4%, sehingga terjadi peningkatan sebesar 27,6%. Sesuai dengan hasil penelitian Agustin (2018) dimana media pembelajaran kartu Uno pada materi Bank dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dari 58,25 menjadi 94,25. Hasil penelitian Sagoro (2016) menunjukkan bahwa

pembelajaran kooperatif berbasis gamifikasi mengakibatkan terjadinya peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 57,17 menjadi 87,60. Penelitian Rahmaniati (2016) menunjukkan bahwa permainan kartu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dari 55,26 menjadi 76,32 pada siklus 1 dan siklus 2. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa media kartu berbasis gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada saat dilakukan penghitungan *gain score*, diperoleh hasil bahwa peserta didik yang mengalami peningkatan hasil belajar tinggi sebanyak 5 orang, sedangkan yang mengalami peningkatan hasil belajar sedang sebanyak 12 peserta didik. Setelah dilakukan penghitungan peningkatan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan diperoleh hasil 0,54 yang berada dalam kategori sedang. Berdasarkan penghitungan yang telah dilakukan, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media gamifikasi *Think Card* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## SIMPULAN

Simpulan yang diperoleh dari hasil penelitian adalah: (1) media gamifikasi *Think Card* sebagai media pembelajaran ekonomi pada materi keseimbangan pasar dan struktur pasar sudah memenuhi kriteria sangat layak menurut ahli materi, ahli media, ahli grafis dan ahli evaluasi. (2) Mengacu pada kepraktisan media gamifikasi *Think Card* sebagai media pembelajaran ekonomi pada materi keseimbangan pasar dan struktur pasar telah dinyatakan praktis dan menarik. Hal ini dibuktikan dengan respon peserta didik yang memenuhi kriteria sangat layak. (3) Ditinjau dari hasil belajar peserta didik berdasarkan *pretest* dan *posttest*, menunjukkan bahwa media gamifikasi *Think Card* sebagai media pembelajaran ekonomi pada materi keseimbangan pasar dan struktur pasar memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar dan keaktifan belajar peserta didik.

Saran bagi penelitian selanjutnya adalah (1) sebaiknya penelitian dilakukan secara langsung di kelas agar penerapan media gamifikasi *Think Card* dan hasil belajar yang

diperoleh dapat maksimal, (2) subjek penelitian yang sudah ditentukan harus terpenuhi demi hasil yang maksimal, (3) perlunya penambahan butir soal agar pembelajaran lebih menyenangkan, dan (4) menerapkan media gamifikasi *Think Card* pada materi yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Pada Materi Bank Untuk Siswa Kelas X IIS MAN 2 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3), 144–149. Retrieved from <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/25068>
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hasan, I., & Susilowibowo, J. (2012). Pengembangan Kartu Pintar Sebagai Media Pembelajaran Materi Pokok Pengaruh Transaksi Keuangan Terhadap Perubahan Akun-Akun Di SMK Negeri 1 Ngawi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 1–10. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/13182>
- Hidayati, N., & Hakim, L. (2014). Pengembangan Permainan Kartu UNO sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Hutang Jangka Panjang. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 2(2), 1–11. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/9060>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27–35. Retrieved from <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/view/310>
- Perdana, D. I. (2013). Kurikulum dan Pendidikan di Indonesia: Proses Mencari Arah Pendidikan Yang Ideal di Indonesia Atau Hegemoni Kepentingan Penguasaan Semata? *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.22146/jps.v2i1.23412>

- Poerwadarminta. (2006). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rahmaniati, E. (2016). Penerapan Strategi Pembelajaran Motivasional Dengan Permainan Kartu Bertema Protista Pada Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 7(2), 1–12. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v7i2.17684>
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rofi'ati, N., Herlina, L., & Sumadi. (2014). Penerapan Model Pencapaian Konsep Berbantu Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sel di SMA. *Unnes Journal of Biology Education*, 3(2), 193–200. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujbe/article/view/4460>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sagoro, E. M. (2016). Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Akuntansi Pada Mahasiswa Non-Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XIV(2), 63–79. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/12870/9032>
- Samsusilowati, P., & Setiawan, N. (2017). Pengembangan Permainan Kartu UNO sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 1–12. Retrieved from <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/kpai/article/download/9646/9300>
- Setyawati, Y., & Widodo, J. (2020). Pengembangan Economics Edutainment Book Penunjang Bahan Ajar Pokok Bahasan Teori Perilaku Konsumen. *Economic Education Analysis Journal*, 9(1), 277–294. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v9i1.37242>
- Sidarta, K. T., & Yuniarta, T. N. H. (2019). Pengembangan Kartu Domino (Domino Matematika Trigonometri) Sebagai Media Pembelajaran Pada Matakuliah Trigonometri. *Scholara: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 62–75. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p62-75>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran. Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Retrieved from [https://books.google.co.id/books?id=yqHAWAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=yqHAWAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Takdir, M. (2017). KePoMath Go “Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa.” *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, 20(1), 1–6. Retrieved from <http://ojs.unm.ac.id/Insani/article/download/4493/2583>
- Teichmann, M., Ullrich, A., Knost, D., & Gronau, N. (2020). Serious Games in Learning Factories: Perpetuating Knowledge in Learning Loops by Game-Based Learning. *Procedia Manufacturing*, 45, 259–264. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2020.04.104>
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu. Konsep, Strategi, dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yildirim, I. (2017). The Effects of Gamification-Based Teaching Practices on Student Achievement and Students' Attitudes Toward Lessons. *The Internet and Higher Education*, 33, 86–92. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2017.02.002>
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2019). The Role of Gamified E-Quizzes on Student Learning and Engagement: An Interactive Gamification Solution for a Formative Assessment System. *Computers & Education*, 145, 1–33. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103729>