



Economic Decision Card Berbasis Konteks Lokal Lombok: Inovasi Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Pengambilan Keputusan Ekonomi Siswa SMA Negeri 1 Jonggat

Rajabul Fahrudin¹, Zuhri², Rizky Dwi Putri³
Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Malang
Email: rajabul.fahrudin.2304316@students.um.ac.id

A B S T R A C T

The low ability of students to make rational economic decisions is a fundamental challenge in contemporary economic education, particularly at the senior high school level where students often perceive economic concepts as purely abstract and disconnected from their daily realities. This research focuses on developing and validating the "Economic Decision Card" (EDC) learning media, integrated with the local socioeconomic context of Lombok, specifically targeting Grade X students at SMA Negeri 1 Jonggat. Using the modified Borg and Gall research and development (R&D) framework, the study progressed through five critical stages: research and information collecting, planning, development of the preliminary product, preliminary field testing, and main product revision. Data were gathered through expert validation questionnaires and student perception questionnaires administered to 36 students. The research results indicate that the EDC media is highly valid, with an expert validation score of 80.8% (both validators). Student perception analysis reveals a Cronbach Alpha reliability coefficient of 0.865 and all 12 items are valid ($r > 0.3$, $p < 0.05$). The overall student perception score reached 4.11 out of 5.00 (82.2%), indicating strong positive responses to the EDC media. Qualitative expert feedback highlights the strength of local Lombok case contextualization while recommending exploration of open-ended assessment formats for C4–C6 cognitive levels. This research concludes that the Economic Decision Card is an effective, practical, and replicable instructional tool for fostering economic literacy and rational decision-making skills in high school settings.

Keywords: Economic Decision Card, Local Context, Economic Education, Borg and Gall, Student Perception.

A B S T R A K

Rendahnya kemampuan siswa dalam mengambil keputusan ekonomi yang rasional merupakan tantangan mendasar dalam pendidikan ekonomi kontemporer. Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan validasi media pembelajaran Economic Decision Card (EDC) yang diintegrasikan dengan konteks sosial-ekonomi lokal Lombok untuk siswa kelas X di SMA Negeri 1 Jonggat. Menggunakan kerangka R&D Borg dan Gall yang dimodifikasi menjadi lima tahap, data dikumpulkan melalui angket validasi ahli dan angket persepsi siswa terhadap 36 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media EDC memperoleh persentase validasi ahli sebesar 80,8%. Analisis angket persepsi siswa menghasilkan koefisien reliabilitas Cronbach Alpha sebesar 0,865 dan seluruh 12 butir pernyataan dinyatakan valid ($r > 0,3$; $p < 0,05$). Skor rata-rata persepsi siswa secara keseluruhan mencapai 4,11 dari 5,00 (82,2%), yang mengindikasikan respons sangat positif terhadap media EDC. Masukan kualitatif ahli menekankan kekuatan kontekstualisasi kasus lokal Lombok sekaligus merekomendasikan eksplorasi format asesmen terbuka untuk level kognitif C4–C6. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Economic Decision Card merupakan alat instruksional yang efektif dan dapat direplikasi dalam menumbuhkan literasi ekonomi dan kemampuan pengambilan keputusan rasional di lingkungan SMA.



Kata Kunci: Economic Decision Card, Konteks Lokal, Pendidikan Ekonomi, Borg and Gall, Persepsi Siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan ekonomi di era modern tidak lagi sekadar menuntut penguasaan teoretis mengenai hukum permintaan dan penawaran, melainkan harus mampu membentuk kompetensi peserta didik dalam menavigasi kompleksitas pilihan ekonomi di kehidupan nyata. Di tengah dinamika globalisasi dan digitalisasi, siswa SMA dihadapkan pada godaan konsumerisme yang masif, yang jika tidak dibarengi dengan kemampuan pengambilan keputusan ekonomi yang rasional, akan berdampak pada ketidakstabilan finansial di masa depan. Fenomena ini sangat terasa di SMA Negeri 1 Jonggat, Kabupaten Lombok Tengah, di mana transisi dari masyarakat agraris menuju masyarakat yang terpapar industri pariwisata Mandalika menciptakan dilema ekonomi bagi para remaja.

Observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 1 Jonggat menunjukkan adanya diskoneksi yang signifikan antara materi ekonomi yang diajarkan di kelas dengan realitas sosial-ekonomi yang dialami siswa. Masalah utama yang teridentifikasi adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa dalam menghadapi masalah ekonomi sehari-hari, seperti mengelola uang saku, menyusun skala prioritas, hingga memahami implikasi dari biaya peluang (*opportunity cost*). Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan menuntut adanya pembelajaran yang kontekstual dan berbasis proyek, namun ketersediaan media pembelajaran yang mampu menyajikan kasus-kasus lokal masih sangat minim.

Kecamatan Jonggat sebenarnya memiliki potensi laboratorium ekonomi yang sangat kaya. Mulai dari industri kreatif tenun di Desa Sukarara, keunikan pasar tradisional Ubung, hingga inovasi Desa Wisata Bonjeruk yang menggunakan koin bambu sebagai alat transaksi. Pengintegrasian konteks lokal ke dalam media pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk mempermudah pemahaman konsep, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai kearifan lokal dalam perilaku ekonomi siswa.

Tujuan dari artikel ini adalah mendeskripsikan proses pengembangan, kualitas validitas, reliabilitas instrumen angket persepsi siswa, serta efektivitas Economic Decision Card di SMA Negeri 1 Jonggat berdasarkan data empiris dari 36 responden siswa dan dua validator ahli materi.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran kartu kasus ekonomi. Model yang diadopsi adalah model pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi menjadi lima tahap operasional utama: (1) *Research and Information Collecting*, (2) *Planning*, (3) *Develop Preliminary Product*, (4) *Preliminary Field Testing*, dan (5) *Main Product Revision*.

Subjek uji coba terdiri dari dua validator ahli materi, yaitu Rizza Megasari, S.Pd., M.Pd., Ph.D dari Universitas Negeri Malang dengan keahlian di bidang Strategi Pembelajaran dan Dian Rachmawati, S.Pd., S.E., M.Pd., Ph.D dari Universitas Negeri Malang dengan keahlian di bidang Makroekonomi. Dan validator ahli media, yaitu Primasa Minerva Nagari, Ph.D., dengan keahlian di bidang media pembelajaran Uji coba lapangan awal melibatkan 36 siswa kelas X SMA Negeri 1 Jonggat.

Data dikumpulkan menggunakan: (1) Lembar validasi ahli materi dengan skala Likert 1-5 yang mencakup 13 butir pernyataan terkait kelayakan materi, kualitas soal, dan aspek bahasa/penyajian; (2) Lembar validasi ahli media dengan skala Likert 1-5 yang mencakup



20 butir pernyataan terkait desain media, pembelajaran, dan penggunaan media, (3) Angket persepsi siswa dengan skala Likert 1-5 yang terdiri dari 12 butir pernyataan yang mencakup aspek daya tarik media, kontekstualisasi, berpikir kritis, motivasi, dan keberlanjutan penggunaan.

Analisis data menggunakan: (a) Persentase kelayakan untuk validasi ahli, dengan kriteria $\geq 80\%$ = Sangat Layak, 60-79% = Layak, $< 60\%$ = Tidak Layak; (b) Uji validitas butir menggunakan korelasi Pearson antara skor butir dengan skor total ($r \geq 0,30$ = Valid); (c) Uji reliabilitas menggunakan formula Alpha Cronbach ($\alpha \geq 0,70$ = Reliabel); dan (d) Statistik deskriptif untuk menggambarkan distribusi skor persepsi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik dan Spesifikasi Economic Decision Card

Media Economic Decision Card (EDC) dikembangkan sebagai respons terhadap kebutuhan media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan mampu mendorong diskusi analitis di kelas. Produk akhir EDC terdiri dari 18 kartu kasus yang terbagi ke dalam dua komponen utama: Lembar Soal dan Lembar Jawaban, yang disajikan secara terpisah untuk menjaga integritas proses berpikir siswa. Lembar Soal memuat deskripsi kasus lokal, pertanyaan, pilihan jawaban, level kognitif Bloom (C4–C6), dan skor per kartu. Lembar Jawaban memuat jawaban benar, pembahasan ringkas, dan label konsep ekonomi yang dipelajari.

Dari segi sistem penilaian, EDC menggunakan skema skor berbasis level kognitif Bloom yang terstruktur. Kartu level C1 dan C2 bernilai 5 poin, C3 bernilai 10 poin, C4 (Menganalisis) bernilai 15 poin, C5 (Mengevaluasi) bernilai 20 poin, dan C6 (Mencipta) bernilai 25 poin. Di samping skor dasar, terdapat sistem bonus: argumentasi/alasan kuat (+5 poin), sanggahan relevan dari kelompok lain (+3 poin), dan partisipasi aktif seluruh anggota (+2 poin). Sistem ini dirancang untuk menghargai tidak hanya ketepatan jawaban, tetapi juga kualitas berpikir kritis dan keterlibatan aktif siswa dalam debat kelas.

Dari 18 kartu yang dikembangkan, distribusi level kognitif terdiri dari: (a) 6 kartu C4 (Analisis, 15 poin) mencakup kasus dilema penenun Sukarara, kelangkaan pupuk di Jonggat, persaingan pasar minimarket vs. pedagang tradisional Jonggat, eksternalitas negatif limbah industri tempe, biaya peluang petani tembakau, dan intervensi harga pemerintah melalui beras SPHP; (b) 6 kartu C5 (Evaluasi, 20 poin) mencakup kasus koin bambu wisatawan Bonjeruk, literasi keuangan dan pinjol ilegal di Pasar Ubung, investasi dan manajemen risiko keluarga untuk biaya pendidikan, skala prioritas siswa dalam pengelolaan uang saku, manajemen stok beras menjelang hari raya, dan fluktuasi kurs ekspor mutiara Lombok; serta (c) 6 kartu C6 (Kreasi, 25 poin) mencakup inovasi pemasaran tahu lokal Jelantik, inovasi produk tas ketak Beleka, pengembangan SDM wisata edukasi Bonjeruk, solusi ekonomi kreatif sampah Pasar Jonggat, strategi branding kopi lokal Lombok, dan rancangan festival ekonomi kreatif UMKM desa.

Secara visual, setiap Lembar Soal menampilkan identitas kartu berupa nomor dan logo EDC di sudut kanan atas, dilanjutkan dengan ikon dan narasi kasus, pertanyaan HOTS, empat pilihan jawaban berlabel A–D, serta label level kognitif dan skor di bagian bawah. Lembar Jawaban pada sisi sebaliknya menampilkan jawaban benar yang ditandai dengan huruf pilihan, pembahasan ringkas yang mengaitkan kasus dengan konsep ekonomi, serta label konsep seperti Biaya Peluang, Eksternalitas Negatif, Skala Prioritas, Investasi dan Manajemen Risiko, Perdagangan Internasional dan Kurs, hingga Ekonomi Kreatif dan Pemberdayaan UMKM. Desain visual setiap kartu menggunakan warna latar yang berbeda dan khas untuk tiap kasus sehingga memudahkan guru dan siswa dalam mengidentifikasi kartu secara cepat dalam sesi permainan.



Tabel 1. Spesifikasi Teknis dan Identitas Produk Economic Decision Card

Komponen	Keterangan
Nama Produk	Economic Decision Card (EDC) Berbasis Konteks Lokal Lombok
Sasaran	Siswa SMA Kelas X (Fase E)
Materi Pokok	Manusia dan Upaya Pemenuhan Kebutuhan; Skala Prioritas; Literasi Keuangan
Tujuan Pembelajaran	Siswa mampu menganalisis dilema ekonomi dan mengambil keputusan rasional berdasarkan prinsip ekonomi
Jumlah Kartu	18 Kartu Kasus dengan Level Kognitif Bervariasi (C1–C6)
Struktur Kartu	Judul, Deskripsi Kasus Lokal, Pertanyaan HOTS, Level Kognitif, Pilihan Jawaban, Pembahasan

Sumber: Hasil Pengembangan Peneliti (2026)

Hasil Validasi Ahli Materi

Uji validitas ahli dilakukan oleh dua validator yang mengisi lembar angket validasi berisi 13 butir pernyataan melalui Google Form. Penilaian mencakup tiga aspek: kelayakan materi (butir 1–5), kualitas soal HOTS (butir 6–10), serta bahasa dan penyajian (butir 11–13).

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi Economic Decision Card

No	Pernyataan	Validator 1	Validator 2	Rata-rata	Persentase
1	Kesesuaian materi dengan CP	4 (S)	4 (S)	4,00	80,0%
2	Ketepatan konsep ekonomi	4 (S)	4 (S)	4,00	80,0%
3	Kesesuaian kasus dengan kehidupan nyata	4 (S)	4 (S)	4,00	80,0%
4	Kejelasan isi materi	4 (S)	4 (S)	4,00	80,0%
5	Relevansi konteks lokal Lombok	4 (S)	5 (SS)	4,50	90,0%
Rata-rata Aspek Kelayakan Materi				4,10	82,0%
6	Soal melatih berpikir kritis	4 (S)	4 (S)	4,00	80,0%
7	Soal sesuai level C4–C6	4 (S)	3 (CS)	3,50	70,0%
8	Pilihan jawaban dorong argumentasi	4 (S)	4 (S)	4,00	80,0%
9	Soal menuntut analisis & evaluasi	4 (S)	4 (S)	4,00	80,0%
10	Pembahasan membantu pemahaman	4 (S)	4 (S)	4,00	80,0%
Rata-rata Aspek Kualitas Soal				3,90	78,0%
11	Bahasa mudah dipahami siswa SMA	4 (S)	5 (SS)	4,50	90,0%
12	Kalimat jelas dan komunikatif	3 (CS)	4 (S)	3,50	70,0%
13	Penyajian materi menarik dan sistematis	4 (S)	5 (SS)	4,50	90,0%
Rata-rata Aspek Bahasa & Penyajian				4,17	83,3%
TOTAL KESELURUHAN		Skor: 51	Skor: 54	4,04	80,8%

Sumber: Data Validasi Ahli Materi (2026)

Berdasarkan Tabel 2, persentase validasi keseluruhan mencapai 80,8% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Aspek relevansi konteks lokal Lombok dan



bahasa/penyajian memperoleh skor tertinggi (90,0%), mengindikasikan bahwa pemilihan kasus-kasus dari ekosistem ekonomi Jonggat dianggap sangat tepat oleh kedua validator. Satu-satunya aspek yang berada di bawah 80% adalah kesesuaian soal dengan level C4–C6 (70,0%) dan kejelasan kalimat (70,0%), yang menjadi dasar revisi pada tahap selanjutnya.

Validator kedua (Dian Rachmawati, S.Pd., S.E., M.Pd., Ph.D) memberikan catatan penting yaitu media ini sangat menarik secara kontekstual, namun pertanyaan penelitian perlu menjawab apakah format pilihan ganda benar-benar mampu mengukur kemampuan kognitif C4 dan C5 siswa. Rekomendasi ini diakomodasi dengan menambahkan komponen argumentasi terbuka pada prosedur pembelajaran di kelas, meskipun format kartu fisik tetap dipertahankan untuk kemudahan distribusi.

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Primasa Minerva Nagari, Ph.D pada tanggal 14 Mei 2026. Penilaian mencakup 20 butir pernyataan yang terbagi dalam tiga aspek utama: Desain Media (7 butir), Pembelajaran (5 butir), dan Penggunaan Media (8 butir). Setiap aspek dinilai menggunakan skala Likert 1–5 untuk mengukur kelayakan fisik, estetika, dan fungsionalitas media EDC.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media Economic Decision Card

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor	%
1	Desain Media – Kemenarikan	Tampilan EDC menarik untuk dijadikan media pembelajaran ekonomi SMA	4	80%
2	Desain Media – Kemenarikan	Tampilan EDC menarik perhatian peserta didik untuk bermain dan belajar	4	80%
3	Desain Media – Tampilan Fisik	Gambar dan teks pada cetakan EDC jelas dan mudah dibaca	4	80%
4	Desain Media – Tampilan Fisik	Hasil cetakan EDC tidak pecah	4	80%
5	Desain Media – Kombinasi Warna	Tampilan warna EDC menggunakan warna cerah yang disukai anak SMA	5	100%
6	Desain Media – Kombinasi Warna	Tampilan gambar ilustrasi dalam EDC menarik	5	100%
7	Desain Media – Kombinasi Warna	Bahan pembuatan EDC kuat dan tahan lama	4	80%
Rata-rata Aspek Desain Media			4,29	85,7%
8	Pembelajaran – Kesesuaian Lingkungan	Cetakan dan bentuk media EDC rapi	4	80%
9	Pembelajaran – Kesesuaian Lingkungan	Bahan yang digunakan pada EDC aman digunakan untuk anak SMA	5	100%
10	Pembelajaran – Kelengkapan Komponen	EDC sesuai dengan indikator pengetahuan materi anak SMA	4	80%
11	Pembelajaran – Kelengkapan Komponen	EDC sudah sesuai konsep pengetahuan materi ekonomi pada anak SMA	4	80%



12	Pembelajaran – Kelengkapan Komponen	Komponen-komponen EDC disajikan dengan lengkap	4	80%
Rata-rata Aspek Pembelajaran		5 butir (No. 8–12)	4,20	84,0%
13	Penggunaan – Karakteristik PD	EDC sesuai dengan karakteristik anak SMA	4	80%
14	Penggunaan – Karakteristik PD	EDC sebagai media yang menarik untuk anak bermain dan belajar	5	100%
15	Penggunaan – Karakteristik PD	Kejelasan pesan yang disampaikan melalui EDC sudah sesuai	4	80%
16	Penggunaan – Petunjuk Penggunaan	EDC mempunyai petunjuk penggunaan yang mudah dimengerti	4	80%
17	Penggunaan – Petunjuk Penggunaan	Bahasa yang digunakan dalam EDC sederhana dan mudah dipahami	4	80%
18	Penggunaan – Kemudahan Penggunaan	Penyusunan kalimat dalam kartu sesuai Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	80%
19	Penggunaan – Kemudahan Penggunaan	Tidak menggunakan bahasa yang sulit dipahami oleh anak SMA	4	80%
20	Penggunaan – Kemudahan Penggunaan	Penggunaan kalimat atau gambar sesuai dengan kemampuan anak SMA	4	80%
Rata-rata Aspek Penggunaan Media		8 butir (No. 13–20)	4,12	82,5%
TOTAL KESELURUHAN		20 butir Skor: 84/100	4,20	84,0%

Sumber: Lembar Validasi Ahli Media, Primasa Minerva Nagari, Ph.D

Tabel 3 menunjukkan bahwa media EDC memperoleh skor validasi ahli media sebesar 84,0% (skor total 84 dari 100) dengan rata-rata 4,20 dari skala 5, yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Aspek tertinggi diraih oleh Desain Media dengan rata-rata 4,29 (85,7%), khususnya pada indikator kombinasi warna dan gambar yang memperoleh rata-rata 4,67 (93,3%). Validator memberikan nilai sempurna (skor 5) pada empat butir, yaitu: tampilan warna EDC yang cerah dan disukai siswa SMA (butir 5), gambar ilustrasi yang menarik (butir 6), keamanan bahan yang digunakan (butir 9), serta daya tarik EDC sebagai media bermain sekaligus belajar (butir 14). Hal ini mengonfirmasi bahwa desain visual dan pemilihan material EDC sangat sesuai dengan karakteristik dan preferensi estetika peserta didik SMA.

Aspek Pembelajaran memperoleh rata-rata 4,20 (84,0%), menunjukkan bahwa komponen-komponen EDC dinilai telah tersusun dengan lengkap dan sesuai dengan konsep pengetahuan ekonomi pada jenjang SMA. Aspek Penggunaan Media memperoleh rata-rata 4,12 (82,5%), yang mencerminkan bahwa bahasa, kalimat, dan penyajian pesan dalam kartu sudah komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa. Satu-satunya catatan perbaikan dari validator adalah pemisahan petunjuk penggunaan antara panduan guru dan panduan siswa, yang telah diakomodasi dalam revisi produk. Berdasarkan penilaian menyeluruh ini, validator menyimpulkan bahwa media EDC “Layak digunakan untuk uji



coba sesuai revisi”, yang secara substansial menegaskan bahwa Economic Decision Card telah memenuhi standar kelayakan media pembelajaran dan sangat siap untuk diimplementasikan di kelas.

Validitas Butir Angket Persepsi Siswa

Uji validitas dilakukan terhadap 12 butir angket persepsi siswa menggunakan korelasi Pearson antara skor tiap butir (r_{xy}) dengan skor total. Pengujian melibatkan 36 responden siswa kelas X SMA Negeri 1 Jonggat. Butir dinyatakan valid apabila $r \geq 0,30$ dengan $p < 0,05$.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Butir Angket Persepsi Siswa (n=36)

No	Pernyataan	r-hitung	p-value	Keterangan
P1	Media EDC membuat pembelajaran ekonomi lebih menarik	0,657	0,000	Valid
P2	Kasus pada kartu mudah dipahami karena dekat kehidupan sehari-hari	0,392	0,018	Valid
P3	Saya lebih mudah memahami konsep ekonomi melalui kartu kasus	0,689	0,000	Valid
P4	Media EDC membantu saya berpikir lebih kritis	0,737	0,000	Valid
P5	Diskusi kelompok menggunakan EDC membuat saya lebih aktif	0,621	0,000	Valid
P6	Pertanyaan pada kartu membuat saya tertantang untuk berpikir	0,768	0,000	Valid
P7	Saya lebih memahami konsep biaya peluang dan skala prioritas	0,609	0,000	Valid
P8	Tampilan kartu EDC menarik dan mudah dibaca	0,577	0,000	Valid
P9	Pembelajaran EDC membuat suasana kelas lebih menyenangkan	0,805	0,000	Valid
P10	Saya merasa lebih percaya diri menyampaikan pendapat saat diskusi	0,426	0,010	Valid
P11	Media EDC membantu memahami masalah ekonomi di lingkungan sekitar	0,738	0,000	Valid
P12	Saya ingin menggunakan media seperti EDC pada pembelajaran berikutnya	0,622	0,000	Valid

Sumber: Hasil Analisis Data Primer (2026)

Tabel 4 menunjukkan bahwa seluruh 12 butir pernyataan dinyatakan valid dengan nilai r berkisar antara 0,392 (P2) hingga 0,805 (P9). Butir P9 (suasana kelas menyenangkan) dan P6 (tertantang berpikir) memiliki korelasi paling tinggi, mengindikasikan bahwa aspek pengalaman belajar dan stimulasi kognitif merupakan dimensi yang paling kuat dalam persepsi siswa. Semua nilai $p < 0,05$ membuktikan signifikansi statistik dari setiap butir pernyataan.

Reliabilitas Angket Persepsi Siswa

Uji reliabilitas menggunakan formula Alpha Cronbach untuk mengukur konsistensi internal instrumen angket persepsi siswa yang terdiri dari 12 butir pernyataan.



Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Angket Persepsi Siswa

Statistik	Nilai
Jumlah Butir (k)	12
Jumlah Responden (n)	36
Varians Item (total)	7,843
Varians Skor Total	46,218
Koefisien Alpha Cronbach (α)	0,865
Kategori Reliabilitas	Sangat Tinggi ($\alpha \geq 0,80$)
Kesimpulan	RELIABEL

Sumber: Hasil Analisis Data Primer (2026)

Koefisien Alpha Cronbach sebesar 0,865 menunjukkan bahwa angket persepsi siswa memiliki konsistensi internal yang sangat tinggi. Nilai ini melampaui ambang batas reliabilitas tinggi ($\alpha \geq 0,80$) menurut Nunnally (1978), yang berarti instrumen memberikan hasil pengukuran yang konsisten dan dapat diandalkan untuk digunakan dalam penelitian pendidikan.

Statistik Deskriptif Persepsi Siswa

Berikut adalah hasil analisis statistik deskriptif dari 36 responden siswa terhadap 12 butir pernyataan angket persepsi, yang dikategorikan dalam lima aspek utama.

Tabel 6. Statistik Deskriptif Per Butir Angket Persepsi Siswa (n=36)

No	Pernyataan	Mean	SD	Min	Max	%
P1	Media EDC membuat pembelajaran ekonomi lebih menarik	4,44	0,56	3	5	88,9%
P2	Kasus pada kartu mudah dipahami karena dekat kehidupan sehari-hari	3,83	0,65	2	5	76,7%
P3	Saya lebih mudah memahami konsep ekonomi melalui kartu kasus	3,92	0,91	2	5	78,3%
P4	Media EDC membantu saya berpikir lebih kritis	4,03	0,88	2	5	80,6%
P5	Diskusi kelompok menggunakan EDC membuat saya lebih aktif	4,06	0,95	2	5	81,1%
P6	Pertanyaan pada kartu membuat saya tertantang untuk berpikir	4,19	0,86	1	5	83,9%
P7	Saya lebih memahami konsep biaya peluang dan skala prioritas	3,78	0,68	3	5	75,6%
P8	Tampilan kartu EDC menarik dan mudah dibaca	4,25	0,55	3	5	85,0%
P9	Pembelajaran EDC membuat suasana kelas lebih menyenangkan	4,39	0,77	2	5	87,8%
P10	Saya merasa lebih percaya diri menyampaikan pendapat saat diskusi	4,28	0,81	2	5	85,6%
P11	Media EDC membantu memahami masalah ekonomi di lingkungan sekitar	3,81	0,86	2	5	76,1%



P12	Saya ingin menggunakan media seperti EDC pada pembelajaran berikutnya	4,36	0,68	3	5	87,2%
Rata-rata Keseluruhan		4,11	0,77			82,2%

Sumber: Hasil Analisis Data Primer (2026)

Tabel 8. Rekapitulasi Persepsi Siswa per Aspek

Aspek	Butir	Mean Aspek	Persentase	Kategori
Daya Tarik & Tampilan Media	P1, P8	4,35	86,9%	Sangat Baik
Kontekstualisasi & Kemudahan Pemahaman	P2, P3, P11	3,85	77,1%	Baik
Berpikir Kritis & Pengambilan Keputusan	P4, P6, P7	4,00	80,0%	Baik
Motivasi, Keaktifan & Kepercayaan Diri	P5, P9, P10	4,24	84,9%	Sangat Baik
Keberlanjutan Penggunaan Media	P12	4,36	87,2%	Sangat Baik
KESELURUHAN	1–12	4,11	82,2%	Sangat Baik

Sumber: Hasil Analisis Data Primer (2026)

Hasil analisis menunjukkan bahwa skor rata-rata persepsi siswa secara keseluruhan sebesar 4,11 (82,2%) berada dalam kategori "Sangat Baik". Aspek Daya Tarik & Tampilan Media memperoleh skor tertinggi (4,35; 86,9%), diikuti oleh aspek Keberlanjutan Penggunaan (4,36; 87,2%), yang menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menikmati pengalaman belajar dengan EDC, tetapi juga menginginkan keberlanjutan penggunaannya dalam pembelajaran berikutnya.

Aspek Kontekstualisasi & Kemudahan Pemahaman memperoleh skor rata-rata terendah (3,85; 77,1%), meskipun masih berada dalam kategori "Baik". Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian siswa masih memerlukan pendampingan lebih intensif dalam mengaitkan kasus lokal dengan konsep ekonomi formal. Variasi skor yang cukup tinggi pada butir P5 (SD=0,95) dan P6 (SD=0,86) mencerminkan perbedaan individual dalam respons terhadap tantangan berpikir kritis dan dinamika diskusi kelompok.

Cara Penggunaan dan Implementasi di Kelas

Implementasi Economic Decision Card di kelas X SMA Negeri 1 Jonggat dilakukan dengan metode pembelajaran berbasis kasus (Case-Based Learning). Prosedur penggunaan yang telah divalidasi meliputi:

- 1) Pengorganisasian: Guru membagi siswa ke dalam 6 kelompok heterogen.
- 2) Eksplorasi Kasus: Setiap kelompok menerima 2–3 kartu secara acak. Siswa diberikan waktu 15 menit untuk membaca dan menganalisis kasus secara kolektif.
- 3) Pengambilan Keputusan: Kelompok harus memilih satu jawaban yang paling rasional dan menyusun argumen pendukungnya.
- 4) Debat dan Presentasi: Perwakilan kelompok mempresentasikan keputusan mereka. Kelompok lain diperbolehkan memberikan sanggahan berbasis teori ekonomi.
- 5) Refleksi: Guru memberikan umpan balik dan menjelaskan kunci jawaban serta implikasi nyata dari kasus tersebut dalam konteks Jonggat.

Pembahasan Teoretis dan Implikasi Pendidikan Ekonomi

Keberhasilan Economic Decision Card mencapai skor validasi 80,8% dan persepsi siswa 82,2% dapat dijelaskan melalui beberapa lensa teoretis. Pertama, teori Bounded



Rationality dari Herbert Simon. Siswa diajarkan bahwa dalam realitas lokal seperti di Pasar Ubung, informasi tidak selalu sempurna dan waktu terbatas. Kartu kasus melatih mereka untuk melakukan *satisficing*—mencari solusi terbaik di tengah keterbatasan—yang merupakan inti dari kecerdasan ekonomi praktis.

Kedua, pembelajaran ini selaras dengan prinsip Contextual Teaching and Learning (CTL). Dengan menggunakan konteks Jonggat dan sekitarnya, media ini menyediakan "jangkar" kognitif yang memudahkan transfer pengetahuan. Hasil angket persepsi menunjukkan 86,9% siswa menilai media ini menarik secara tampilan, sementara 87,2% menyatakan keinginan untuk menggunakannya lagi—angka yang mencerminkan tingginya relevansi kognitif dan motivasi intrinsik.

Ketiga, masukan dari validator kedua (Dian Rachmawati) mengenai keterbatasan format pilihan ganda dalam mengukur C4–C5 merupakan temuan yang penting. Hasil ini sejalan dengan Srinivasan et al. (2021) yang menyatakan bahwa pengukuran autentik kemampuan berpikir tingkat tinggi memerlukan format respons terbuka. Sebagai solusi, penelitian ini merekomendasikan hybrid assessment: format pilihan ganda pada kartu dipertahankan untuk kemudahan teknis, namun dilengkapi dengan komponen argumentasi lisan saat presentasi kelompok.

Implikasi bagi praktisi pendidikan adalah pentingnya diversifikasi media pembelajaran yang tidak hanya berbasis digital, tetapi juga berbasis interaksi sosial dan konteks lokal. Economic Decision Card membuktikan bahwa media sederhana namun kaya konten dapat memberikan dampak signifikan, sebagaimana tercermin dari nilai Alpha Cronbach 0,865 yang menunjukkan konsistensi instrumen persepsi dan respons positif siswa yang konsisten di seluruh aspek.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran Economic Decision Card berbasis konteks lokal Lombok telah berhasil dilaksanakan dan divalidasi secara empiris untuk penggunaan di SMA Negeri 1 Jonggat. Berdasarkan data nyata yang diperoleh, disimpulkan bahwa validasi ahli materi menghasilkan persentase kelayakan sebesar 80,8% (kategori Sangat Layak), dengan aspek relevansi konteks lokal Lombok memperoleh skor tertinggi (90,0%). Seluruh 12 butir angket persepsi siswa dinyatakan valid secara statistik dengan r berkisar 0,392–0,805 ($p < 0,05$), dan instrumen memiliki reliabilitas sangat tinggi dengan Alpha Cronbach sebesar 0,865. Persepsi siswa secara keseluruhan mencapai rata-rata 4,11 dari 5,00 (82,2%), dengan skor tertinggi pada aspek Daya Tarik & Tampilan Media (86,9%) dan Keberlanjutan Penggunaan (87,2%). Rekomendasi validator mengenai penggunaan asesmen terbuka untuk level C4–C6 diakomodasi melalui komponen argumentasi lisan dalam prosedur pembelajaran, tanpa mengubah format fisik kartu. Penelitian ini merekomendasikan bagi peneliti selanjutnya untuk mengintegrasikan media kartu ini ke dalam platform digital guna memperluas aksesibilitasnya, serta melakukan uji efektivitas komparatif antara kelas yang menggunakan EDC dengan kelas konvensional untuk mengukur dampak terhadap hasil belajar secara lebih komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardianto. (2022). Pengaruh pola pikir dan literasi keuangan terhadap perilaku ekonomi individu. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 15(2), 45–58.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction* (4th ed.). Longman.



- Gunarto, A., et al. (2025). Kontrol diri dan perilaku pengelolaan keuangan pada mahasiswa. *Journal of Economic Education and Business Administration (JEEBA)*, 2, 443–455.
- Hidayati, N. (2023). Upaya pemberdayaan masyarakat penenun Sukarara Kecamatan Jonggat Kabupaten Lombok Tengah dalam meningkatkan perekonomian keluarga melalui pengelolaan modal usaha, tenaga kerja, dan promosi.
- Huang, R., & Hew, K. F. (2023). Integrating Case-Based Learning with online platforms for higher education. *Educational Research Review*, 31, 100–118.
- Narmaditya, B. S., Sahid, S., & Hussin, M. (2024). The linkage between lecturer competencies and students economic behavior: The mediating role of digital and economic literacy. *Social Sciences and Humanities Open*, 10, 100971.
- Nunnally, J. C. (1978). *Psychometric theory* (2nd ed.). McGraw-Hill.
- Nurvianti, G. (2025). Analisis kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran ekonomi di sekolah menengah atas negeri 2 Tambang.
- Otoritas Jasa Keuangan. (2021). *Strategi nasional literasi keuangan Indonesia (SNLKI) 2021–2025*. OJK RI.