



## **EconoCard: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ilmu Ekonomi Serta Mendukung Pencapaian SDGs Pada Siswa SMA Negeri 1 Pandaan**

**Syarifatul Mukarromah Arifin<sup>1</sup>, M. Fakhrian Rahmat Dani<sup>2</sup>, Putra Hilmi Prayitno<sup>4</sup>**  
**Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Malang**  
**Email: syarifatul.mukarromah.2304316@students.um.ac.id**

---

### **A B S T R A C T**

---

Economics learning in secondary schools still faces challenges in bridging abstract concepts with meaningful learning experiences. This issue becomes more complex when teaching is still dominated by conventional methods, while at the same time the use of digital devices is restricted in classroom learning environments. These conditions require innovative learning media that are not only interactive but also capable of concretizing abstract concepts through direct student learning experiences. This study aims to develop a card-based learning media (EconoCard) and analyze its effectiveness in improving students' understanding of economic concepts and learning engagement. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The findings show that EconoCard has a very high level of feasibility, receives positive responses from students, and is effective in improving both conceptual understanding and student participation in learning activities. The novelty of this study lies in the integration of card-based learning media with a game-based learning approach specifically designed to simplify abstract economic concepts within a gadget-restricted learning context. These findings emphasize that well-designed and contextually developed non-digital learning media can serve as an effective solution for creating interactive, adaptive, and meaningful learning experiences. Therefore, EconoCard contributes as a relevant alternative learning innovation in supporting the improvement of sustainable education quality.

**Keywords:** learning media, game-based learning, economic concepts, student engagement, SDGs

---

### **A B S T R A K**

---

Pembelajaran ekonomi di sekolah menengah masih menghadapi tantangan dalam menjembatani konsep yang bersifat abstrak dengan pengalaman belajar yang bermakna. Permasalahan ini semakin kompleks ketika pembelajaran masih didominasi metode konvensional. Sementara di sisi lain, terdapat kebijakan penggunaan gadget yang membatasi penggunaan media digital. Kondisi tersebut menuntut hadirnya inovasi pembelajaran yang tidak hanya interaktif, tetapi juga mampu mengkonkretkan konsep secara langsung melalui pengalaman belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis kartu (EconoCard), serta menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman konsep ilmu ekonomi dan keaktifan siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa EconoCard memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik, memperoleh respon positif dari siswa, serta mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keaktifan dalam pembelajaran. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi media kartu dengan pendekatan *game-based learning* yang secara khusus dirancang untuk menyederhanakan konsep ekonomi yang abstrak dalam konteks pembelajaran pembatasan gadget. Temuan ini menegaskan bahwa media non-digital yang dirancang secara pedagogis dan kontekstual dapat menjadi solusi efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, adaptif, dan bermakna. Dengan demikian, EconoCard berkontribusi sebagai alternatif media



---

pembelajaran yang relevan dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan berkelanjutan.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, *game-based learning*, konsep ekonomi, keaktifan siswa, SDGs

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi elemen terpenting dalam memperbaiki kualitas sumber daya manusia yang dapat beradaptasi dengan kemajuan abad ke-21. Kemajuan teknologi, globalisasi dibidang ekonomi, dan kompleksitas isu sosial mendorong pembelajaran untuk tidak hanya berfokus pada transfer ilmu, tetapi juga pengembangan keterampilan berfikir kritis, kreativitas, dan kemampuan untuk memecahkan masalah. Ini selaras dengan penerapan Kurikulum Merdeka yang mengutamakan pembelajaran yang berfokus pada siswa dan penguatan Profil Pelajar Pancasila. Namun, kenyataan menunjukkan adanya jurang antara harapan dan praktik pembelajaran yang ada. Hasil observasi di SMA Negeri 1 Pandaan menunjukkan bahwa pembelajaran ekonomi masih banyak menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan tugas.

Keadaan ini mengakibatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar belum maksimal, dan beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengerti konsep-konsep ekonomi yang bersifat abstrak, seperti kelangkaan, pilihan, dan biaya peluang. Hal ini tercermin dari rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar serta pencapaian hasil studi yang belum optimal. Di sisi lain, kemajuan teknologi digital sebenarnya memberi kesempatan untuk inovasi dalam pembelajaran. Namun, penggunaannya yang berlebihan dapat berpotensi menurunkan konsentrasi belajar. Oleh karena itu, SMA Negeri 1 Pandaan mulai menerapkan kebijakan untuk membatasi penggunaan gadget selama pembelajaran demi menciptakan lingkungan yang lebih fokus dan kondusif. Keadaan ini memerlukan alternatif media pembelajaran yang tetap inovatif tanpa tergantung pada teknologi digital. Salah satu pendekatan yang efektif adalah pembelajaran berbasis permainan, yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan hal tersebut, dikembangkanlah EconoCard, yaitu alat pendidikan berupa kartu yang secara khusus dibuat untuk membantu siswa dalam memahami gagasan ilmu ekonomi melalui penyampaian materi utama, soal yang berbasis HOTS, serta analisis kasus yang relevan. Dengan EconoCard, siswa diharapkan dapat belajar secara aktif melalui kegiatan diskusi, permainan, dan menyelesaikan masalah. Pengembangan EconoCard juga berkontribusi dalam pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs), terutama tujuan ke-4 yang berfokus pada pendidikan berkualitas. Oleh karena itu, EconoCard tidak hanya berfungsi sebagai solusi pembelajaran dalam kelas, tetapi juga berperan dalam meningkatkan mutu pendidikan secara berkelanjutan.

Media pembelajaran adalah elemen yang sangat esensial dalam kegiatan pendidikan yang berfungsi sebagai jembatan dalam menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada para pelajar. Media pembelajaran tidak hanya berperan bagi guru dalam menguraikan materi, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan minat, fokus, serta pemahaman pelajar mengenai informasi yang disuguhkan. Secara konseptual, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala hal yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan, sehingga dapat merangsang pemikiran, emosi, perhatian, dan kemauan pelajar dalam proses belajar. Pengertian ini menekankan bahwa media pembelajaran berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai pemicu yang dapat mengaktifkan proses pembelajaran siswa secara menyeluruh.

Media edukasi dianggap sebagai komponen penting dalam menghasilkan pengalaman belajar yang dinamis dan efisien. Media edukasi dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, memudahkan pelajar dalam menguasai materi secara lebih mendalam,



serta meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar (Achmad Faqihuddin, 2024). Media pembelajaran juga berfungsi sebagai sumber belajar yang memungkinkan siswa memperoleh informasi secara lebih konkret dan bermakna (Syahputra et al., 2024). Penelitian terbaru mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang tepat mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, mengurangi kebosanan dalam proses belajar, serta meningkatkan prestasi akademik siswa. Penggunaan media pembelajaran juga berfungsi untuk mengubah konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih jelas sehingga lebih mudah dicerna oleh siswa.

Dalam dunia pendidikan modern, media pembelajaran tidak hanya terbatas pada teknologi digital, namun juga mencakup media non-digital yang tetap relevan dan efisien digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran. Hal ini menjadi semakin penting terutama dalam situasi belajar yang menerapkan kebijakan pembatasan penggunaan gadget, di mana media pembelajaran fisik seperti kartu, poster, atau alat peraga menjadi alternatif yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan berarti. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peran yang sangat krusial dalam meningkatkan kualitas proses serta hasil belajar. Maka, pemilihan dan pengembangan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam menciptakan proses belajar yang efektif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pembelajaran Berbasis Game (GBL) adalah suatu metode pendidikan yang menggabungkan elemen permainan dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk meningkatkan semangat, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Kegiatan bermain tidak sekadar menjadi sarana hiburan, melainkan direncanakan secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu melalui pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Dari segi konsep, Pembelajaran Berbasis Game didefinisikan sebagai pemanfaatan permainan yang memiliki tujuan pendidikan untuk mendukung proses belajar serta memperkuat pemahaman konsep siswa. Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih berarti dan terhubung dengan konteks. Penelitian terbaru mengindikasikan bahwa implementasi GBL berdampak positif dalam meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan siswa.

Sebuah penelitian yang dilakukan dalam pembelajaran ekonomi menunjukkan bahwa penerapan GBL mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, dengan peningkatan nilai dari 16,51% menjadi 63,07% setelah metode ini diterapkan. Ini menunjukkan bahwa GBL efektif dalam membantu siswa memahami konsep yang sebelumnya dianggap rumit (Ramadhan & Koryati, 2025). Penelitian lain juga menyatakan bahwa GBL mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta kemampuan berpikir kritis siswa karena adanya unsur tantangan, kompetisi, dan interaksi dalam proses pembelajaran (Arum Septiani & Maulana Jamaludin, 2025). Dalam kajian yang lebih luas, tren penggunaan *Game-Based Learning* dalam pendidikan mengalami peningkatan signifikan dalam beberapa tahun terakhir, terutama sejak tahun 2020, seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa.

Dalam implementasinya *Game-Based Learning* tidak selalu bergantung pada teknologi digital. GBL juga dapat diterapkan melalui media non-digital, seperti permainan berbasis kartu, papan, atau simulasi langsung di kelas. Hal ini menjadi relevan dalam kondisi pembelajaran dengan kebijakan pembatasan gadget, di mana penggunaan perangkat digital dibatasi. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis permainan non-digital tetap mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan efektif. Dalam penelitian ini, EconoCard dikembangkan sebagai bentuk implementasi *Game-Based Learning* berbasis media kartu. Melalui EconoCard, siswa diajak untuk terlibat aktif dalam pembelajaran melalui permainan yang mengandung unsur pemecahan masalah, diskusi, serta latihan soal



berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami konsep ekonomi secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam situasi nyata.

Dengan demikian, *Game-Based Learning* merupakan pendekatan yang relevan dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran ekonomi yang membutuhkan pemahaman konsep secara mendalam. Integrasi GBL dengan media pembelajaran non-digital seperti EconoCard menjadi solusi inovatif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran saat ini, terutama dalam kondisi pembatasan gadget.

Media pembelajaran yang berformat kartu adalah salah satu tipe media visual yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi secara ringkas, terstruktur, serta menarik. Media ini umumnya disajikan dalam bentuk kartu yang memuat konsep, ilustrasi, pertanyaan, maupun kasus studi yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi secara bertahap. Dari segi teori, media berbasis kartu termasuk dalam kategori media pembelajaran yang konkret, yang dapat mendukung siswa dalam memahami gagasan-gagasan abstrak melalui penyajian informasi yang mudah dicerna dan teroganisir. Dalam proses pembelajaran, kartu tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, melainkan juga sebagai sarana interaksi yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Riset terbaru menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis kartu dapat memperbaiki pemahaman konsep dan hasil akademik siswa secara signifikan.

Media berbentuk kartu dianggap efektif karena bisa menyajikan informasi dalam format yang mudah dimengerti, meningkatkan daya ingat siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Kartu juga dapat diterapkan dalam berbagai model pembelajaran aktif, seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, dan pembelajaran berbasis masalah. Beberapa keunggulan utama dari media pembelajaran yang berbasis kartu meliputi sifatnya yang praktis, fleksibel, dan tidak bergantung pada teknologi digital. Hal ini membuat media kartu sangat relevan digunakan dalam situasi pembelajaran yang menerapkan kebijakan pembatasan penggunaan gadget, di mana penggunaan perangkat digital dibatasi. Dalam konteks ini, media kartu dapat menjadi alternatif inovatif yang tetap menghadirkan pengalaman belajar interaktif tanpa mengurangi kualitas proses belajar.

Selain itu media berbasis kartu juga mendukung penerapan pembelajaran aktif (*active learning*) karena memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung melalui aktivitas membaca, berdiskusi, menjawab soal, serta bermain peran. Aktivitas tersebut dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi siswa, yang merupakan kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21. Dalam penelitian ini, media pembelajaran berbasis kartu dikembangkan dalam bentuk EconoCard, yaitu kartu edukatif yang dirancang khusus untuk pembelajaran ekonomi di SMA. EconoCard memuat ringkasan materi, soal berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), serta studi kasus yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. EconoCard juga dirancang dengan konsep permainan (*game-based learning*) sehingga siswa dapat belajar secara aktif, menyenangkan, dan kolaboratif.

Dengan media pembelajaran berbasis kartu merupakan salah satu inovasi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam kondisi pembelajaran pembatasan gadget. Integrasi media kartu dengan pendekatan permainan seperti pada EconoCard diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep ekonomi, keaktifan siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Pembelajaran ekonomi di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan siswa dalam memahami fenomena ekonomi serta mengambil keputusan secara rasional dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi dasar



yang menjadi fondasi dalam pembelajaran ekonomi adalah konsep ilmu ekonomi, yang meliputi pengertian ekonomi, masalah ekonomi, prinsip ekonomi, motif ekonomi, serta tindakan ekonomi. Konsep ilmu ekonomi merupakan materi yang bersifat fundamental karena menjadi dasar bagi pemahaman materi ekonomi lainnya. Namun dalam praktik pembelajaran, materi ini seringkali dianggap abstrak oleh siswa karena berkaitan dengan konsep-konsep yang tidak selalu terlihat secara langsung dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya konsep kelangkaan, pilihan, dan biaya peluang (*opportunity cost*) membutuhkan pemahaman analitis yang cukup tinggi agar dapat dipahami secara utuh.

Penelitian terkini mengindikasikan bahwa kurangnya pemahaman siswa mengenai prinsip-prinsip dasar ekonomi sering kali dipicu oleh minimnya variasi dalam alat bantu mengajar yang diterapkan oleh guru. Metode pengajaran yang mayoritas menggunakan ceramah cenderung membuat siswa tidak aktif dan kurang berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kemampuan mereka untuk menghubungkan konsep ekonomi dengan situasi nyata. Proses belajar mengenai konsep ekonomi memerlukan pendekatan yang relevan dan aplikatif agar siswa bisa memahami pentingnya materi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat menyajikan konsep dengan cara yang sederhana, menarik, serta mudah dipahami oleh para siswa. Dalam situasi pembelajaran yang menerapkan pembatasan penggunaan gadget, tantangan dalam menyalurkan materi tentang konsep ekonomi semakin meningkat akibat keterbatasan dalam penggunaan media digital. Hal ini memaksa para guru untuk memanfaatkan alat bantu pembelajaran non-digital yang tetap dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna.

Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis kartu seperti EconoCard, yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep ilmu ekonomi secara lebih konkret dan aplikatif. Melalui EconoCard, konsep-konsep ekonomi disajikan dalam bentuk ringkasan materi, soal berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), serta studi kasus yang dekat dengan kehidupan siswa. Selain itu melalui aktivitas permainan, siswa dapat belajar secara aktif, berdiskusi, dan mengembangkan pemahaman konsep secara lebih mendalam. Dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif seperti EconoCard menjadi sangat penting dalam pembelajaran konsep ilmu ekonomi di SMA. Media ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep dasar ekonomi, sekaligus menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era saat ini.

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih fleksibel dan inovatif. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dalam kegiatan pembelajaran juga dapat menimbulkan berbagai permasalahan, seperti menurunnya konsentrasi belajar, meningkatnya distraksi, serta berkurangnya interaksi sosial antar siswa. Sejumlah penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dalam pembelajaran dapat mengganggu fokus siswa dan menurunkan efektivitas proses belajar. Siswa cenderung terdistraksi oleh aplikasi non-pembelajaran, seperti media sosial atau permainan, sehingga perhatian terhadap materi yang disampaikan menjadi berkurang.

Dalam beberapa tahun terakhir, banyak sekolah mulai menerapkan kebijakan pembatasan penggunaan gadget atau yang dikenal dengan konsep pembelajaran pembatasan gadget (*low gadget learning*). Kebijakan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, meningkatkan fokus siswa, serta mendorong interaksi langsung dalam pembelajaran. Pembelajaran tanpa ketergantungan pada teknologi digital bukan berarti mengurangi kualitas pembelajaran, tetapi justru menjadi peluang untuk mengembangkan media pembelajaran alternatif yang lebih kreatif dan interaktif. Media



pembelajaran non-digital seperti kartu, permainan edukatif, dan alat peraga dapat menjadi solusi efektif untuk tetap menghadirkan pembelajaran yang menarik tanpa menggunakan gadget. Adanya kebijakan pembatasan gadget juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran aktif (*active learning*), di mana siswa didorong untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar melalui diskusi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang efektif tidak selalu bergantung pada teknologi, tetapi pada bagaimana guru mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Dengan demikian, kebijakan pembatasan gadget menjadi tantangan sekaligus peluang dalam dunia pendidikan. Diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan tersebut, salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran berbasis kartu seperti EconoCard, yang tetap interaktif, menarik, dan efektif tanpa bergantung pada perangkat digital.

Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) adalah program pembangunan global yang ditetapkan oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) dengan maksud untuk mencapai kesejahteraan masyarakat dengan cara yang berkelanjutan hingga tahun 2030. Salah satu fokus utama dalam SDGs adalah yang ke-4 (Pendidikan Berkualitas), yang bertujuan untuk memastikan pendidikan yang inklusif, adil, dan berkualitas, serta memfasilitasi peluang untuk belajar seumur hidup bagi seluruh individu. SDGs tidak hanya menekankan akses terhadap pendidikan, tetapi juga pada mutu proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa. Pendidikan yang berkualitas ditandai oleh pengalaman belajar yang efisien, kreatif, serta mampu mengasah keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, inovasi, kolaborasi, dan komunikasi. Studi terbaru menunjukkan bahwa inovasi dalam media pembelajaran dan metode pengajaran memainkan peranan krusial dalam peningkatan kualitas pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai konteks dapat meningkatkan partisipasi siswa, memperkuat pemahaman tentang konsep, serta mendorong pembelajaran yang lebih bermakna. SDGs juga menggarisbawahi pentingnya pendidikan yang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman dan keadaan lokal.

Dalam hal ini, pembelajaran yang tidak bergantung pada teknologi digital secara penuh, namun tetap inovatif, menjadi salah satu bentuk implementasi pendidikan yang inklusif dan merata, khususnya dalam kondisi keterbatasan akses atau kebijakan tertentu seperti pembatasan gadget. Dalam penelitian ini, pengembangan EconoCard sebagai media pembelajaran berbasis kartu merupakan salah satu bentuk kontribusi nyata dalam mendukung pencapaian SDGs, khususnya pada aspek pendidikan berkualitas. EconoCard dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, meningkatkan pemahaman konsep ekonomi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

## METODE

### Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan dan keefektifan media pembelajaran EconoCard dalam meningkatkan pemahaman konsep ilmu ekonomi. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini dipilih karena sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran.

### Variabel Penelitian

Tabel 1 Variabel Penelitian

Jenis Variabel	Keterangan
Variabel X (bebas)	Media pembelajaran EconoCard
Variabel Y (terikat)	Pemahaman konsep ilmu ekonomi dan keaktifan siswa



### Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Pandaan yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas X-B dan X-F dengan jumlah masing-masing 36 siswa, sehingga total subjek penelitian berjumlah 72 siswa. Selain itu, penelitian ini juga melibatkan 10 siswa pada tahap uji kelompok kecil serta ahli media dan ahli materi sebagai validator untuk menilai kelayakan media pembelajaran EconoCard. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran EconoCard yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman konsep ilmu ekonomi serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

### Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media pembelajaran EconoCard dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri atas lima tahap sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini dilakukan:

- Observasi proses pembelajaran ekonomi di kelas X
  - Identifikasi kesulitan siswa dalam memahami konsep ilmu ekonomi
  - Analisis kebutuhan media pembelajaran pada kondisi pembatasan gadget
2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini dilakukan:

- Menentukan materi konsep ilmu ekonomi
  - Menyusun indikator pembelajaran
  - Mendesain isi kartu EconoCard yang terdiri dari:
    - kartu materi
    - kartu soal HOTS
    - kartu studi kasus
  - Merancang aturan permainan berbasis *game-based learning*
3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan:

- Pembuatan media EconoCard
  - Penyusunan instrumen penelitian (angket dan tes)
  - Validasi oleh:
    - ahli media
    - ahli materi
  - Revisi produk berdasarkan hasil validasi
4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini dilakukan uji coba produk, yaitu:

- Uji kelompok kecil (10 siswa)
  - Uji lapangan pada:
    - kelas X-B (36 siswa)
    - kelas X-F (36 siswa)
5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini dilakukan:

- Analisis hasil validasi ahli
- Analisis respon siswa
- Analisis hasil pretest dan posttest
- Penarikan kesimpulan terkait kelayakan dan efektivitas EconoCard



### Tahapan Uji Coba Produk

Tahapan uji coba dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2 Tahapan Uji Coba Produk EconoCard**

Tahap	Subjek	Tujuan
Uji Ahli Media	1 ahli	Menilai tampilan dan desain
Uji Ahli Materi	1 ahli	Menilai kesesuaian materi
Uji Kelompok Kecil	10 siswa	Mengetahui respon awal
Uji Lapangan	72 siswa	Menguji efektivitas

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

**Tabel 3 Teknik Pengumpulan Data EconoCard**

No	Teknik	Tujuan
1	Angket	Mengetahui validasi ahli dan respon siswa
2	Tes (Pretest–Posttest)	Mengukur peningkatan pemahaman
3	Dokumentasi	Mendukung data penelitian

### Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4 Instrumen Penelitian**

No	Instrumen	Tujuan
1	Angket ahli media	Menilai kelayakan media
2	Angket ahli materi	Menilai kesesuaian materi
3	Angket respon siswa	Mengetahui respon dan keaktifan
4	Pretest & Posttest	Mengukur peningkatan pemahaman

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi ahli dan respon siswa dianalisis menggunakan persentase, sedangkan efektivitas media dianalisis melalui perbandingan hasil pretest dan posttest serta perhitungan gain score.

**Tabel 5 Teknik Analisis Data**

No	Jenis Data	Teknik Analisis
1	Angket	Analisis deskriptif persentase
2	Validasi ahli	Skala Likert (kelayakan media)
3	Hasil belajar	N-Gain Score
4	Efektivitas	Perbandingan pretest–posttest

Rumus N-Gain:

$$N - Gain = \frac{Posttest - Pretest}{Skor Maksimum - Pretest}$$

Kategori:

- $\geq 0,7$  = tinggi
- $0,3 - 0,7$  = sedang
- $< 0,3$  = rendah



## Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian kelayakan media ditentukan sebagai berikut:

**Tabel 6 Kriteria Penilaian**

Persentase	Kategori
81–100%	Sangat Layak
61–80%	Layak
< 60%	Kurang Layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Validitas Produk

Validasi media pembelajaran EconoCard dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk sebelum diuji coba kepada siswa. Hasil validasi keseluruhan disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 7 Hasil Validasi Keseluruhan**

No	Validator	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1	Ahli Media	Desain & tampilan	89%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	Kesesuaian konsep ekonomi	91%	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>			<b>90%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan tabel tersebut, media EconoCard memperoleh rata-rata validitas sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan dari segi desain, keterbacaan, serta kesesuaian materi dengan konsep ilmu ekonomi. Menurut penelitian terbaru, media pembelajaran yang telah melalui tahap validasi ahli memiliki peran penting dalam memastikan kualitas konten dan efektivitas pembelajaran, terutama dalam mendukung pemahaman konsep yang bersifat abstrak (Hidayat et al., 2023). Selain itu, media berbasis game dan kartu terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual (Putri & Ramadhan, 2024).

### Hasil Uji Kelompok Kecil

Uji kelompok kecil dilakukan kepada 10 siswa untuk mengetahui respon awal terhadap media.

**Tabel 8 Hasil Uji Kelompok Kecil**

Aspek	Persentase
Kemudahan penggunaan	86%
Kemenarikan media	84%
Pemahaman materi	85%
<b>Rata-rata</b>	<b>85%</b>

Hasil tersebut menunjukkan bahwa EconoCard mendapatkan respon sangat baik pada tahap awal.

### Hasil Uji Lapangan

Uji lapangan dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas X-B dan X-F dengan total 72 siswa.

**Tabel 9 Respon Siswa**

Aspek	Persentase
Respon positif siswa	87%
Keaktifan siswa	84%
Kemudahan memahami konsep	86%



Berdasarkan tabel tersebut, mayoritas siswa menunjukkan respon positif terhadap penggunaan EconoCard dalam pembelajaran.

#### Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal. Uji dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk pada kelas eksperimen dan kontrol (masing-masing 36 siswa).

**Tabel 10 Hasil Uji Normalitas**

Kelas	Data	Sig.	Keterangan
X-B	Pretest	0,058	Normal
X-F	Pretest	0,063	Normal
X-B	Posttest	0,071	Normal
X-F	Posttest	0,069	Normal

Karena seluruh nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa seluruh data berdistribusi normal. Uji normalitas merupakan syarat penting dalam analisis statistik inferensial karena memastikan bahwa data dapat dianalisis menggunakan uji parametrik seperti uji t dan N-Gain (Pratama et al., 2024).

#### Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 10 Hasil Uji Homogenitas**

Data	Levene Statistic	Sig.	Keterangan
Pretest	0,421	0,519	Homogen
Posttest	1,219	0,274	Homogen

Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi  $> 0,05$  sehingga data dinyatakan homogen. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang relatif sama sebelum perlakuan diberikan.

#### Hasil Statistik (Pretest–Posttest)

**Tabel 11 Hasil Rata-rata Nilai Siswa**

Kelas	Pretest	Posttest	Peningkatan
X-B	63	85	22
X-F	64	75	11

Hasil menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan EconoCard mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

#### Hasil Uji N-Gain (Efektivitas)

**Tabel 12 Hasil N-Gain**

Kelas	Rata-rata N-Gain	Kategori
X-B	0,68	Sedang–Tinggi
X-F	0,42	Sedang

Hasil menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki peningkatan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

#### Pembahasan

Hasil studi menunjukkan bahwa media pembelajaran EconoCard memiliki tingkat kecocokan yang sangat tinggi berdasarkan penilaian para ahli. Ini sejalan dengan temuan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara terstruktur dapat meningkatkan mutu pengajaran, terutama pada materi yang sifatnya abstrak seperti konsep di bidang ekonomi (Hidayat & Syofyan, 2023). Hasil analisis statistik mengindikasikan bahwa data memenuhi



syarat distribusi normal dan homogen, sehingga analisis dapat diteruskan dengan menggunakan uji parametrik. Peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen menunjukkan bahwa pemanfaatan media berbasis kartu yang digabungkan dengan metode pembelajaran berbasis permainan mampu secara signifikan memperbaiki pemahaman siswa terhadap konsep. Ini sejalan dengan penelitian terkini yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berfokus pada permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, serta kemampuan berpikir kritis karena siswa belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi yang aktif (Ginting et al., 2024).

Dalam konteks pengajaran ekonomi, pendekatan ini mempermudah pemahaman konsep-konsep abstrak sehingga menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Dengan menggunakan EconoCard, tidak hanya terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga relevan untuk diaplikasikan dalam situasi di mana penggunaan gadget dibatasi, karena tetap mampu menghasilkan pembelajaran yang aktif tanpa ketergantungan pada teknologi digital.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran EconoCard yang berfokus pada konsep ilmu ekonomi di SMA Negeri 1 Pandaan, ditemukan beberapa hasil penting yang secara langsung menjawab permasalahan yang diteliti. Media EconoCard yang dirancang menggunakan model ADDIE terbukti sangat layak digunakan, dengan hasil validasi dari ahli media mencapai 89% dan dari ahli materi 91%, yang menghasilkan rata-rata sebesar 90%. Ini menunjukkan bahwa produk tersebut telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi desain, isi, dan kesesuaian materi ajar. Uji coba menunjukkan bahwa EconoCard mendapatkan tanggapan yang sangat baik dari peserta didik, dengan persentase rata-rata tanggapan mencapai 87%. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran, terutama dalam situasi pembelajaran yang membatasi penggunaan gadget, karena dapat mendorong interaksi langsung, diskusi, dan keterlibatan aktif siswa.

Analisis efektivitas dengan membandingkan hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep ekonomi, dengan nilai rata-rata yang naik dari 63 menjadi 85. Nilai N-Gain menunjukkan kategori sedang hingga tinggi, yang menandakan bahwa EconoCard efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Secara keseluruhan, temuan ini membenarkan bahwa hipotesis penelitian diterima, di mana EconoCard terbukti efektif dalam memperdalam pemahaman siswa mengenai konsep ilmu ekonomi, meningkatkan partisipasi siswa, dan relevan digunakan dalam proses pembelajaran yang membatasi penggunaan gadget. Signifikansi dari penelitian ini mengindikasikan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis kartu yang dikombinasikan dengan metode game-based learning bisa menjadi solusi alternatif yang efektif, kontekstual, dan berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, sekaligus mendukung pencapaian tujuan SDGs dalam aspek pendidikan yang berkualitas.

## DAFTAR RUJUKAN

- Achmad Faqihuddin. (2024). Media Pembelajaran PAI: Definisi, Sejarah, Ragam dan Model Pengembangan. *Idarotuna: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1–15. <https://doi.org/10.29313/idarotuna.v1i1.3780>
- Arum Septiani, A., & Maulana Jamaludin, G. (2025). Game Based Learning Model in PAI Subjects in 2023-2024: A Literature Review. *Indonesian Journal of Islamic Education*, 3(1), 7–12. <https://doi.org/10.31949/ijie.v3i1.12302>



- Ginting, E. J., Nugrahadi, W., & Siregar, Z. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Berbasis Google Sites di Moderasi Literasi Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Swasta ST Ignasius Medan T.P 2023/2024. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(3). <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- Hidayat, M. T., & Syofyan, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Talking Head Video Beranimasi. *Jurnal Ecogen*, 6(2), 255. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v6i2.14699>
- Ramadhan, P. D., & Koryati, D. (2025). *Educaplay sebagai Inovasi Game Based Learning dalam Pembelajaran Ekonomi: Solusi Interaktif untuk Generasi Digital*. <http://jiip.stkipyapisdampu.ac.id>
- Syahputra, R., Prayoga, T. B., & Ma'rufan Chandra, Z. (2024). Media Pembelajaran Berbasis IT. *JOURNAL OF INFORMATION SYSTEMS AND MANAGEMENT*, 03(02). <https://jisma.org>