



p-ISSN: 0216-7085  
e-ISSN: 2579-3780

Jurnal Pendidikan Ekonomi, Vol.12, No.2, 2019

DOI: <https://dx.doi.org/10.17977/UM014v12i22019p104>  
Web Site: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpe/index>

---

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOTAK DAN KARTU MISTERIUS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X SMA

Shinda Ayu Gammara<sup>1</sup>, Waspodo Tjipto Subroto<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Economic Education Program, Faculty of Economic, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

[Shindaayugam@gmail.com](mailto:Shindaayugam@gmail.com), [Waspodosubroto@unesa.ac.id](mailto:Waspodosubroto@unesa.ac.id),

### Abstract

This research is a type of development research using Box and Mysterious Card learning media (KOKAMI). The type of development used in this study is research and development or Research and Development (R & D) with the Thiagarajan 4-D development model which consists of defining, designing, developing, and disseminating. Data collection was obtained from the results of media and material validation, the results of the pretest and posttest, and the results of student responses to the application of the media. This study shows that the results of material validation in all aspects obtained an average percentage of 85%, while for the results of media feasibility validation in all aspects obtained an average percentage of 90.67%. For the results of the pretest of students on Kokami media an average of 39.33 was obtained while the posttest results of students on Kokami media were obtained an average of 90.67. For the results of student responses in all aspects, the average percentage of results was 92.86%. This shows that the Box and Mysterious Card learning media are very feasible to use.

**Keywords:** Box and Mysterious Card learning media

### History of Article:

*Received : (15-07-2019), Accepted : (09-08-2019), Published : (31-10-2019)*

---

### Citation:

Gammara, SA & Subroto WT (2019) Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Dan Kartu Misterius untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(2), 104-110

---

© Universitas Negeri Malang

## PENDAHULUAN

Hasil belajar dapat diukur melalui beberapa faktor contohnya seperti yang dikemukakan oleh Kunandar, (2014) bahwa hasil peserta didik bisa diketahui melalui ulangan harian atau formatif masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Apabila hasil belajar siswa dibawah KKM maka pembelajaran yang dilakukan tidak maksimal, namun jika terdapat hasil belajar diatas KKM maka pembelajaran dikatakan berhasil. Ketidakberhasilan tersebut dapat dikarenakan oleh beberapa hal, apakah dari strategi, metode, model, maupun media yang sudah diterapkan.

Proses pembelajaran dapat terjadi dengan baik apabila ada interaksi yang baik dalam kelas. Keterlibatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran sangat mempengaruhi dalam penyampaian materi mata pelajaran. Guru menggunakan berbagai macam strategi dalam pembelajaran yang didukung dengan model, metode maupun media agar menjadi penunjang dalam penyampaian materi pelajaran.

Sesuai dengan karakteristik (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 69 Tahun 2013, 2020) pembelajaran harus menyeimbangkan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik. Dengan adanya peraturan tersebut maka pembelajaran harus dikemas secara kreatif, siswa juga mampu menciptakan ide kreatifnya dalam proses pembelajaran, kreatifitas tersebut juga akan mendorong rasa ingin tahu dan kerja sama yang akan mempengaruhi pembelajaran. Otomatis pembelajaran tersebut berpengaruh terhadap sikap sosial dan spiritual yang bagus antara sesama .Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang baru dan lebih inovatif lagi. Menurut Arsyad, (2014) dua unsur yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran, yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran merupakan perencanaan awal yang sudah disusun sebelumnya dengan melihat kondisi dikelas saat pembelajaran, jadi penyusunan metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Sedangkan penggunaan media pembelajaran dijadikan pendorong, perantara antara guru dan siswa, juga dijadikan fasilitas penyalur informasi dimana akan terjadi proses komunikasi yang melibatkan antara guru dan siswa, agar tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien.

Menurut (Suryani, Setiawan and Putria, 2018) fungsi dari media pembelajaran merupakan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan. Kondisi pembelajaran di kelas menjadi penentu meningkatnya hasil belajar siswa, dengan kondisi pembelajaran yang menarik siswa termotivasi untuk belajar. Agar mendapatkan hasil belajar yang optimal maka guru juga dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif dalam penyampaian materi. Penyampaian materi yang baik juga didukung dengan adanya penggunaan media yang menarik karena sangat berpengaruh untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan agar siswa dapat mempermudah dalam menerima materi mata pelajaran. Akan tetapi kondisi dan suasana kelas memang harus terus berkembang agar tidak terkesan monoton. Dengan begitu siswa tidak akan mengalami kebosanan dalam menerima materi yang akan disampaikan oleh guru pengajar. Kondisi dan suasana kelas yang mendukung berpengaruh besar terhadap partisipasi dan keaktifan siswa. Apabila materi bisa tersampaikan dengan baik maka siswa tidak akan pasif dan kondisi kelas juga akan menyenangkan.

Penelitian (Nasution, Susilawati and Haryati, 2015) mengatakan Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran kotak dan kartu misterius dapat meningkatkan aktivitas dan ketuntasan belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan permainan kotak dan kartu misterius membuat siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran, mereka memiliki keinginan untuk belajar di kelas, karena

dipenuhi rasa semangat dan antusiasme yang tinggi untuk mengikuti pelajaran. Permainan kotak dan kartu misterius didesain untuk menemukan konsep membuat siswa bisa berlatih dengan santai dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi. Dengan adanya dukungan dari teori tersebut mengenai media pembelajaran kotak dan kartu misterius maka penggunaan media pembelajaran tersebut memiliki peranan sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran yang dapat memotivasi untuk belajar dan pemberian materi juga bisa dilakukan dengan baik.

Menurut (Suryani, Setiawan and Putria, (2018) bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk sarana penyampaian informasi yang dibuat dan dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Berdasarkan pengalaman guru harus menciptakan dan merencanakan sumber belajar sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, Sumber belajar selain guru bisa dikatakan sebagai penyalur atau penghubung pesan atau informasi yang diciptakan oleh guru dan pendidik disebut sebagai media pembelajaran sesuai dengan pendapat (Munadi, 2012).

Media dalam konteks pembelajaran diartikan sebagai bahasa guru. Bahasa guru dalam proses pembelajaran bisa dilakukan secara verbal maupun non verbal. Bahasa verbal bisa diartikan dengan komunikasi menggunakan satu kata atau lebih. Sedangkan bahasa non verbal diartikan dengan komunikasi menggunakan semua kata yang tidak diucapkan atau tanpa kata. Komunikasi bisa dikategorikan dengan dua macam, komunikasi secara tatap muka (primer) maupun melalui cara lain (sekunder) itulah disebut media dalam konteks pembelajaran yang diartikan melalui komunikasi sesuai dengan pendapat (Munadi, 2012).

Belajar menurut Nursalim Mochamad (2007) bahwa belajar dijadikan sebagai tahapan atau alur perubahan dari seseorang yang mencakup seluruh kegiatan tingkah laku dari individu yang relative menetap, sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan kognitif.

Hasil belajar menurut Kunandar, (2014) adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Terdapat beberapa kemampuan dan kompetensi yang bisa dijadikan sebagai penentu dalam proses pembelajaran. Kompetensi tersebut diaplikasikan kepada siswa menurut kemampuan dari individu masing-masing saat menerima pembelajaran.

Hasil belajar menurut Suprijono dalam Thobroni, (2015) adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan ketrampilan. Belajar merupakan suatu tahapan yang akan membentuk karakter seseorang, bisa dilihat dari perbuatan dan tingkah laku seseorang yang dilakukan maupun sikap yang menciptakan suatu karakter seseorang.

Sedangkan menurut Sudjana, (2014) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setiap siswa berhak menerima pelajaran, selama kegiatan belajar siswa dapat mengambil pengetahuan dan pengalaman yang sudah ia dapatkan. Dengan begitu siswa dapat mengevaluasi dan merefleksi dirinya setelah siswa menerima hasil dari pengalaman ia belajar.

Menurut Munadi (2012) hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau

kegiatan instruksional biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil adalah siswa yang dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksionalnya (Jihad and Haris, 2012).

## METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yakni menggunakan Model pengembangan perangkat sesuai dengan pendapat (Thiagarajan, Semmel and Semmel, 1974) adalah Model 4-D. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan tahap *Desseminate* (penyebaran) atau diadaptasikan menjadi Model 4-P.

Desain uji coba pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius yang menerapkan pengujian terbatas yakni di SMAN 1 Kota Mojokerto dengan jumlah 30 siswa, desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental* dengan model *One Group Pretest-Posttest Design* menurut Sugiyono, (2017).

Instrument pengumpulan data diperoleh dari lembar validasi materi dan media, lembar hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa, dan lembar angket respon siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dari pengembangan media Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) didapat dari hasil uji validitas kelayakan media dan materi, selain itu didapat dari hasil belajar siswa melalui soal *pretest* dan *posttest*, dan hasil respon siswa yang sudah menjawab angket.

Kelayakan materi dilakukan oleh dua validator ahli materi yakni Bapak Dr. Waspodo Tjipto Subroto, M.Pd dan Ibu Misti, S.Pd. Langkah pertama yang dilakukan dengan penilaian pada lembar telaah materi yang berisikan masukan maupun saran terhadap materi. Selanjutnya peneliti merevisi materi sesuai dengan masukan atau saran dari validator. Langkah selanjutnya setelah revisi peneliti melakukan validasi berupa lembar validasi media yang berisikan skor atau poin.

Berdasarkan lembar telaah yang sudah dinilai, validator memberikan masukan mengenai soal yang akan diterapkan tidak sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Terdapat penggunaan kalimat yang kurang tepat dalam penyusunan soal dalam media. Setelah adanya revisi tersebut dan dilakukan validasi kembali.

Pertama dilakukan validasi materi Berdasarkan table 4.1 bahwa validator memberikan skor pada keseluruhan indikator yang tersedia dengan penilaian yang berbeda. Skor yang diberikan oleh validator berkisar antara 4 sampai 5. Skor total yang diberikan oleh validator pertama selaku Dosen Fakultas Ekonomi sekaligus Dosen pembimbing sebanyak 48, dan validator kedua selaku Guru Ekonomi SMAN 1 Kota Mojokerto sebesar 54. Sedangkan diketahui dari persentasenya validasi materi pembelajaran dikatakan dalam kategori sangat layak sesuai dengan kriteria Interpretasi materi. Semua komponen kelayakan mencapai hasil diatas  $\geq 61\%$  meliputi, komponen kualitas isi dan tujuan sebesar 83,33%, komponen kualitas instruksional sebesar 90%, dan komponen teknis sejumlah 83,33%. Hasil dari validasi kelayakan materi pada keseluruhan komponen aspek kelayakan diperoleh rata-rata sebesar 85%. Dengan hasil perhitungan validasi materi dikatakan memenuhi kriteria interpretasi dan kriteria sangat layak sesuai dengan kriteria menurut (Riduwan, 2016) yang mengatakan apabila hasil diatas 61% dikatakan materi layak digunakan pada penelitian.

Kedua untuk validasi materi berdasarkan table 4.2 bahwa validator media didapat skor yang diberikan oleh validator berkisar antara 4 sampai 5. Skor total yang diberikan oleh validator selaku Dosen Fakultas Ekonomi sebanyak 68. Sedangkan diketahui dari persentasenya validasi media Kokami dikatakan dalam kategori sangat layak sesuai dengan

kriteria Interpretasi. Semua komponen kelayakan mencapai hasil diatas  $\geq 61\%$  meliputi, komponen kualitas isi dan tujuan sebesar 90%, komponen kualitas instruksional sebesar 90%, dan komponen teknis sejumlah 92%. Hasil dari validasi kelayakan media pada keseluruhan komponen aspek kelayakan diperoleh rata-rata sebesar 90,67%. Dengan hasil perhitungan validasi media dikatakan memenuhi kriteria interpretasi dan kriteria sangat layak. Apabila dihitung melalui rumus maka menunjukkan bahwa kelayakan media dikatakan sangat layak karena memenuhi kriteria interpretasi diatas  $\geq 61\%$ , sesuai dengan kriteria menurut (Riduwan, 2016) yang mengatakan apabila hasil diatas 61% dikatakan materi layak digunakan pada penelitian.

Kelayakan media dilakukan oleh satu validator ahli media yakni Bapak Riza Yoniza Kurniawan, S.Pd., M.Pd. Langkah pertama yang dilakukan dengan penilaian pada lembar telaah media yang berisikan masukan maupun saran. Selanjutnya peneliti merevisi media kokami sesuai dengan masukan atau saran dari validator. Langkah selanjutnya setelah revisi peneliti melakukan validasi berupa lembar validasi media yang berisikan skor atau poin.

Berdasarkan table 4.2 bahwa validator memberikan skor pada keseluruhan indikator yang tersedia dengan penilaian yang berbeda. Skor yang diberikan oleh validator berkisar antara 4 sampai 5. Skor total yang diberikan oleh validator selaku Dosen Fakultas Ekonomi sebanyak 68. Sedangkan diketahui dari persentasenya validasi media Kokami dikatakan dalam kategori sangat layak sesuai dengan kriteria Interpretasi. Semua komponen kelayakan mencapai hasil diatas  $\geq 61\%$  meliputi, komponen kualitas isi dan tujuan sebesar 90%, komponen kualitas instruksional sebesar 90%, dan komponen teknis sejumlah 92%. Dengan hasil perhitungan validasi media dikatakan memenuhi kriteria interpretasi dan kriteria sangat layak.

Dalam proses penelitian dibutuhkan juga adanya keefektivitas dalam penerapan media Kokami. Keefektivitas media pembelajaran dapat diketahui melalui hasil perhitungan dari nilai pretest dan posttest siswa pada saat sebelum dan sesudah adanya perlakuan ataupun penerapan media Kokami. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa terhadap uji coba media pembelajaran Kokami maka peneliti menggunakan penilaian berupa soal *pretest* dan *posttest* kepada kelas yang akan digunakan uji penelitian. Soal *pretest* dilakukan sebelum adanya perlakuan atau permainan Kotak dan Kartu Misterius. Sedangkan untuk soal *posttest* dilakukan sesudah adanya perlakuan atau setelah melakukan permainan Kotak dan Kartu Misterius. Uji coba soal dilakukan pada satu kelas yakni kelas X IPS 1 di SMAN 1 Kota Mojokerto dengan jumlah 30 siswa.

Peneliti mendapatkan hasil dari sebelum dan sesudah ujicoba penerapan media Kotak dan Kartu Misterius yang diujicobakan kepada 30 siswa. Bisa diketahui bahwa hasil dari *pretest* menunjukkan rata-rata 39,33 dengan kategori kurang tuntas dari uji coba 30 siswa. Sedangkan hasil dari *posttest* menunjukkan rata-rata 90,67 dengan kategori sangat tuntas dari uji coba 30 siswa. Dengan adanya hasil dari pretest posttest terdapat peningkatan hasil belajar yang tinggi karena sudah melakukan pembelajaran menggunakan media Kotak dan Kartu Misterius.

Setelah adanya proses penerapan media pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) dibutuhkan adanya respon dari responden yakni siswa pada kelas yang digunakan pada saat penerapan. Respon siswa digunakan untuk mengetahui evaluasi dari proses penerapan media bisa diterima atau tidak. Dari hasil total respon siswa yang sudah diketahui melalui adanya indikator kelayakan dari beberapa aspek akhirnya penyimpulan bahwa media Kokami (Kotak dan Kartu Misterius) sangat layak dari penilaian respon siswa.

Menurut teori (Riduwan, 2016) bisa dikatakan valid apabila hasil yang didapat termasuk dalam kategori valid apabila presentase sebesar 61% sampai dengan 100%

---

dengan kriteria layak dan sangat layak. Angket diberikan kepada 30 siswa dengan hasil total persentase 92,86% yang tergolong pada sangat layak.

## **PENUTUP**

Kelayakan Media Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) didapat dari satu ahli media dan dua ahli materi. Dengan hasil perhitungan validasi media dan materi dikatakan memenuhi kriteria interpretasi dan kriteria sangat layak. Keefektifitas siswa diperoleh dari hasil soal pretest dan posttest. Dengan adanya hasil dari pretest posttest terdapat peningkatan hasil belajar yang tinggi karena sudah melakukan pembelajaran menggunakan media Kotak dan Kartu Misterius. Respon siswa dilakukan sebanyak 30 siswa dalam satu kelas dengan menggunakan lembar angket respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius.

---

**REFERENSI**

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Jihad, A., & Haris, A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kunandar. (2014). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis Disertai dengan Contoh*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Maslikan. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Kotak Dan Kartu Misterius (Kokami) Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Ketuntasan Belajar Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Bola Volly Di Kelas Xii Mipa 1 Sma Negeri 2 Pekanbaru, 5(2), 178–187.
- Munadi, Y. (2012). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Nasution, W. N., Susilawati, & Haryati, S. (2015). The Use Of Mysterious Card And Box Learning Media To Improve Students ' Learning Activity And Completeness In Hydrocarbons And Crude Oil Topic Penggunaan Media Pembelajaran Kotak Dan Kartu Misterius ( Kokami ) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Ketuntasan B, 1–8.
- Paisah, N., Fatmaryanti, S. D., & Akhdinirwanto, R. W. (2013). Penerapan Media Kotak dan Kartu Misterius ( Kokami ) untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo, 3(1), 28–32.
- Rahmawati, A. M. (2017). Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis , Aktivitas Belajar Dan Ketuntasan Belajar SMP-SMA Afifah Miftah Rahmawati Riza Yonisa Kurniawan Abstrak.
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Thiagarajan, Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Thiagarajan, Sivasailam; And Others Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana Univ.,