

PEMANFAATAN *MICMAC CARD* DAN *WORD SQUARE* DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI SMA: EFEKTIVITAS DAN RESPONS PESERTA DIDIK

Ariyanti

SMAN 1 Pasirian, Kab. Lumajang, Jawa Timur

Email: bundajava@gmail.com

Abstrak

Banyaknya materi, konsep, grafik, kurva dan perhitungan matematis menjadi keluhan utama peserta didik pada pembelajaran ekonomi. Suasana pembelajaran yang monoton dan cenderung pasif semakin menyulitkan peserta didik dalam membedakan konsep dan memahami materi. Strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan di atas adalah penggunaan media kartu (card) MicMac dan Word Square yang dipadukan dengan permainan (games). Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan menguji efektivitas MicMac Card dan Word Square di kelas X. Penelitian menggunakan model riset dan pengembangan (R & D) Borg and Gall yang dikombinasikan dengan penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menyatakan bahwa MicMac Card dan Word Square dapat meningkatkan hasil belajar, serta respons dan minat peserta didik.

Kata kunci: *kartu (card), word square, pembelajaran ekonomi*

Pendahuluan

Peserta didik pada pembelajaran ekonomi seringkali mengalami kesulitan dalam belajar karena banyaknya materi dan konsep yang harus dipelajari terkait teori, kurva dan perhitungan. Saat pembelajaran remedial, peserta didik mengeluhkan kesulitan membedakan konsep, menghafal, mengerjakan aplikasi perhitungan matematis serta menjelaskan kurva dan grafik. Suasana pembelajaran yang cenderung pasif dan *teacher centered* membuat peserta didik tidak fokus dalam menerima materi pembelajaran karena mereka tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Piaget menyatakan bahwa anak usia Sekolah Menengah Atas (SMA) (usia 14-17 tahun) mempunyai kemampuan kognitif pada tahap pemikiran operasional formal. Pada tingkatan ini, siswa sudah

dapat berpikir abstrak, sistematis dan sudah dapat membuat hipotesis tentang masalah-masalah yang dihadapi. Untuk memfasilitasi hal tersebut, diperlukan model pembelajaran yang menarik minat peserta didik serta memudahkan peserta didik dalam memahami konsep-konsep ekonomi

Penelitian yang dilakukan Nuraini (2014) menyatakan bahwa sebanyak 70,20% peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar ekonomi; 64,88% peserta didik tidak menyukai metode yang digunakan oleh guru; 60% peserta didik merasa tidak memperoleh kesempatan dari guru untuk menjelaskan pengalaman-pengalaman yang pernah mereka alami terkait materi ekonomi dan 100% peserta didik setuju menginginkan atau mengharapkan pembelajaran ekonomi bisa berlangsung lebih baik lagi. Penelitian di San Fransisco

mengidentifikasi persepsi peserta didik terhadap mata pelajaran ekonomi diantaranya adalah bahwa pembelajaran ekonomi terlalu membosankan, sangat abstrak, dan tinggi penekanan pada hafalan (Noland & Kelly, Worthingtin & Higgs, Jackling & Calero, Hutching & Brown, dan Rond & Shanahan dalam Ellis, Sundmacher & Varua, 2011). Studi terhadap mahasiswa di Universitas Prancis oleh Yeunglamko (2011) menyatakan ketidakpuasan terhadap pembelajaran ekonomi yang didapatkannya. Mereka menyatakan bahwa (1) pembelajaran jauh dari sentuhan realitas ekonomi yang konkret dan fenomena di masyarakat (tidak ada relevansi ekonomi yang diajarkan dengan dunia nyata), (2) penggunaan matematika yang tidak terkontrol adalah bukan alat yang tepat untuk digunakan dalam memahami realitas ekonomi dengan lebih baik, dan (3) pendekatan neoklasik seolah-olah merupakan satu-satunya kebenaran ekonomi.

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih baik. Strategi tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep, tetapi tidak membosankan dan berorientasi pada peserta didik (Rodkroh, Suwannathachote, & Kaemkate, 2013). Strategi pembelajaran dengan media kartu (*card*) *MicMac* dan *Word Square* merupakan strategi pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik dalam materi pembagian ilmu ekonomi mikro dan makro di tingkat SMA. Penggunaan kartu (*card*) *MicMac* dan *Word Square* dalam penerapannya akan dipadukan dengan *games* (permainan). *Games* dalam pembelajaran akan menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan (Sato and de Haan, 2016), memunculkan atmosfer kompetitif, mengajarkan *skills*

dalam memecahkan masalah (Rodkroh, Suwannathachote, & Kaemkate, 2013) serta mampu meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik (Nancy A. Neef et al., 2011). Kartu (*card*) *MicMac* adalah kartu yang digunakan pada saat pembacaan studi kasus permasalahan ekonomi yang sedang hangat diperbincangkan. Penggunaan media kartu dalam proses pembelajaran sudah tidak asing digunakan, seperti penelitian yang dilakukan oleh Hapsari (2010), Nugraha dkk., (2013); dan Wasilah (2012). Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan media kartu dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat, keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Akan tetapi penelitian dengan menggunakan media kartu tersebut diterapkan dalam mata pelajaran Bahasa, Matematika dan IPA (Kimia, Biologi dan Fisika), hal inilah yang mendorong peneliti menggunakan media kartu *MicMac* dalam pembelajaran ekonomi di tingkat SMA. Sedangkan *Word Square* merupakan salah satu jenis *puzzle* yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nancy A. Neef et al (2011) perpaduan antara *quiz* atau *puzzle* dan sejenisnya dalam suasana *games* semakin meningkatkan jumlah jawaban benar, dibandingkan dengan tidak dalam suasana *games*.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Pasirian, yang merupakan salah satu sekolah observasi pengamatan di awal penelitian dimana beberapa permasalahan ditemukan. Diharapkan dengan adanya penerapan *MicMac Card* dan *Word Square* ini mampu membantu mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran ekonomi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word*

Square, mengetahui respons dan minat peserta didik, serta mengukur dampak penerapan *MicMac Card* dan *Word Square* terhadap hasil belajar. Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk meningkatkan respons dan minat belajar peserta didik, mendorong munculnya daya pikir kritis, logis dan sistematis, serta membantu peserta didik untuk memperoleh keterampilan pembuatan keputusan dan menumbuhkan sikap peduli dalam kegiatan ekonomi. Sedangkan bagi guru dan sekolah penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga diperoleh perbaikan output melalui inovasi pembelajaran. Serta menginspirasi mata pelajaran yang lain dalam rangka mengembangkan model, strategi, dan metode pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

STRATEGI PEMBELAJARAN

Strategi pembelajaran merupakan suatu rencana, cara pandang dan pola pikir guru dalam mengorganisasikan isi pelajaran, penyampaian dan pengelolaan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam strategi pembelajaran juga terkandung makna perencanaan, artinya strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan yang akan diambil dalam melaksanakan proses belajar mengajar (Uno, 2008; Rohman & Amri, 2013).

Menurut Gagne (1985) tujuan strategi pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengoptimalkan pembelajaran pada aspek afektif
 Penguoptimalan aspek afektif akan membantu membentuk siswa yang cerdas sekaligus memiliki sikap positif

dan secara motorik terampil.

2. Mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar terkadang siswa-siswa bersifat pasif, sehingga hanya kemampuan kognitif saja yang diperoleh. Ketika siswa berpartisipasi aktif, maka siswa akan mencari sendiri pengertian dan pemahaman terkait suatu konsep. Dengan demikian pengetahuan baru dapat diinterpretasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun ada berbagai macam jenis strategi pembelajaran yang dapat digunakan akan tetapi tidak ada strategi yang dianggap paling baik dibandingkan strategi pembelajaran yang lain, karena kondisi dan keadaan di lapangan yang berbeda-beda antara sekolah, kondisi peserta didik dan lingkungan. Kualitas baik tidaknya suatu strategi pembelajaran bisa dilihat dari efektif atau tidaknya strategi tersebut dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Berbagai strategi mengajar yang dimiliki oleh guru dapat menuntun pada tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Gambar 1 menguraikan strategi utama yang harus dimiliki seorang guru (Eggen & Kauchak, 2012).



Gambar 1. Strategi Pengajaran Utama (Sumber: Eggen & Kauchak, 2012)

1. Perilaku dan Keyakinan Guru
Perilaku dan keyakinan guru penting untuk menciptakan iklim kelas positif atau menciptakan motivasi peserta didik.
2. Pengaturan
Pengaturan berguna untuk efektivitas waktu mengajar. Guru yang teratur memiliki peserta didik yang belajar lebih banyak dibanding guru yang kurang teratur.
3. Komunikasi
Komunikasi yang efektif, prestasi peserta didik, dan kepuasan peserta didik terhadap pengajaran saling berkaitan.
4. Fokus
Agar peserta didik belajar sebanyak mungkin, perlu bagi seorang guru untuk menarik dan mempertahankan perhatian peserta didik.
5. Umpan Balik
Umpan balik memungkinkan peserta didik menilai ketepatan pengetahuan awal, memberikan informasi tentang validitas konstruksi pengetahuan, dan membantu mengembangkan pemahaman yang telah dimiliki.
6. Monitoring
Merupakan proses pengulangan memeriksa perilaku verbal dan nonverbal peserta didik untuk mencari bukti-bukti adanya kemajuan belajar.
7. Mengajukan Pertanyaan
Dengan mengajukan pertanyaan, guru membantu peserta didik menghubungkan ide yang sedang dipelajari dengan ide di dunia nyata. Pengajuan pertanyaan juga membantu mempertahankan perhatian, melibatkan peserta didik yang pemalu, memberikan penekanan dan menilai pembelajaran.
8. *Review* dan Penutup
Review membantu peserta didik

membuat hubungan antara pengetahuan sebelumnya dengan apa yang akan dipelajari, dan dapat dilakukan kapan saja dalam pembelajaran. Sedangkan penutup merupakan *review* di akhir pembelajaran.

Penguasaan berbagai strategi di atas merupakan kemampuan strategi dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru. Oleh karena itu diperlukan usaha untuk mengembangkan dan mengasahnya.

MICMAC CARD DAN WORD SQUARE DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI SMA

Ekonomi merupakan ilmu tentang bagaimana manusia memenuhi kebutuhan hidupnya yang bermacam-macam, dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan-pilihan kegiatan produksi, konsumsi, dan/atau distribusi. Keluasan ilmu ekonomi dan minimnya waktu yang tersedia dalam pembelajaran di sekolah membuat standar kompetensi dan kompetensi dasar terbatas dan fokus pada fenomena nyata ekonomi yang terjadi di lingkungan sekitar peserta didik, harapannya agar peserta didik dapat mengambil manfaat berdasarkan rekaman peristiwa ekonomi yang terjadi di sekitarnya untuk kehidupannya yang lebih baik.

Mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan di tingkatan formal. Mata pelajaran Ekonomi diberikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah pertama sebagai satu kesatuan dalam mata pelajaran IPS. Sedangkan pada tingkat pendidikan menengah atas (SMA), ekonomi diberikan sebagai mata pelajaran tersendiri.

Strategi pembelajaran dengan media kartu (*card*) *MicMac* dan *Word Square*

merupakan strategi pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik dalam materi pembagian ilmu ekonomi mikro dan makro di tingkat SMA pada Kompetensi Dasar (KD) 3.1, yakni mendeskripsikan konsep ilmu ekonomi dan Kompetensi Dasar 4.1, yakni menyajikan konsep ilmu ekonomi.

Penggunaan media kartu (*card*) *MicMac* dan *Word Square* dalam penerapannya dipadukan dengan *games* (permainan). Kelebihan penerapan *games* dalam pembelajaran adalah:

1. Menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan (Sato and de Haan, 2016);
2. Memunculkan atmosfer kompetitif, mengajarkan skills dalam memecahkan masalah (Rodkroh, Suwannathachote, and Kaemkate, 2013);
3. Meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik (Nancy A. Neef et al., 2011).

Kartu (*card*) *MicMac* adalah kartu yang digunakan pada saat pembacaan studi kasus permasalahan ekonomi yang sedang hangat diperbincangkan. Dengan ini peserta didik mampu menghubungkan pengetahuan yang dipelajari dengan lingkungan atau dunia nyata di sekitar peserta didik. Sehingga hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi peserta didik.

Kartu *MicMac* terdiri dari dua jenis kartu yakni kartu *Micro* dan kartu *Macro*. Tujuan digunakannya kartu ini adalah untuk mengidentifikasi jenis permasalahan ekonomi mikro atau permasalahan ekonomi mikro. Nama *MicMac* itu sendiri diambil masing-masing dari tiga huruf paling depan *Micro* dan *Macro*. Penggunaan media kartu dalam proses pembelajaran sudah tidak asing digunakan, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Hapsari, 2010; Wasilah, 2012; Nugraha et al., 2013). penelitian

penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan media kartu dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat, keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Sedangkan *Word Square* merupakan salah satu jenis *puzzle* yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Mirip seperti mengisi teka-teki silang tetapi yang membuat berbeda adalah jawaban telah tersedia namun disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan dengan sembarang huruf penyamar atau pengecoh. Tujuan huruf pengecoh bukan untuk mempersulit peserta didik namun untuk melatih sikap teliti dan kritis. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nancy A. Neef et al. (2011) perpaduan antara *quiz* atau *puzzle* dan sejenisnya dalam suasana *games* semakin meningkatkan jumlah jawaban benar, dibandingkan dengan tidak dalam suasana *games*.

MicMac Card dan *Word Square* cukup mudah diterapkan dalam pembelajaran di kelas karena di awal pembelajaran guru memberikan penguatan materi dan penjelasan terkait konsep dan materi yang akan dipelajari, guru juga membuat latihan di awal, sehingga peserta didik terbiasa sebelum melakukan kegiatan. Pendampingan selama pembelajaran berlangsung diharapkan mampu membuat peserta didik tidak mengalami kesalahan yang sama. Pembelajaran diakhiri dengan diskusi untuk menghubungkan aktivitas yang telah dilakukan dengan kenyataan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model riset dan pengembangan (*R & D*) yang dikombinasikan dengan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk mengukur dampak penerapan strategi pembelajaran *MicMac*

card dan *Word Square* terhadap hasil belajar. Borg & Gall (1983) menyatakan bahwa prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Strategi pembelajaran *MicMac card* dan *Word Square* dikembangkan menggunakan acuan pada desain pembelajaran model Borg & Gall. Alasan pemilihan model ini dikarenakan model Borg & Gall merupakan model yang memberikan langkah-langkah yang lebih terperinci dalam proses pengembangan suatu penelitian, sehingga hasil yang diperoleh menjadi jelas dan valid. Dalam teknologi pembelajaran, deskripsi tentang prosedur dan langkah-langkah penelitian pengembangan sudah banyak dikembangkan.

Berdasarkan langkah-langkah tahapan rancangan model Borg and Gall, ada sepuluh langkah yang digunakan dalam mengembangkan suatu produk, akan tetapi peneliti mengadaptasi model tersebut dan menyesuaikannya dengan kebutuhan penelitian. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam merancang strategi pembelajaran *MicMac* dan *Word Square* berdasarkan model Borg and Gall adalah sebagai berikut: (1) studi pendahuluan (*Research and Information Collecting*), (2) perencanaan (*planning*), (3) Pengembangan Awal Produk (*Develop Preliminary of Product*), (4) Uji Coba Produk Awal (*Preliminary & Main Field Testing*), (5) Revisi Produk (*Main Product Revision*), (5) Uji Kelayakan (*Operational Field Testing*), (6) Revisi produk akhir (*Final Product Revision*).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Ide pengembangan strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square* didorong keinginan menciptakan kelas pembelajaran ekonomi yang tidak membosankan, menyenangkan, sekaligus membantu peserta didik agar lebih mudah memahami konsep ilmu ekonomi. Tahapan awal pengembangan produk dilakukan dengan cara melakukan studi pendahuluan (*Research and Information Collecting*) melalui observasi dan wawancara terkait permasalahan dan konsep yang dikembangkan. Berdasarkan temuan masalah dan kepustakaan yang dilakukan, maka diperlukan adanya perencanaan (*planning*) atas produk dan persiapan kebutuhan. Produk yang direncanakan berupa prototype *MicMac Card* dan *Word Square* dalam bentuk buku panduan dan kelengkapan permainan, serta perangkat pembelajaran. Setelah produk awal dikembangkan (*develop preliminary of Product*), tahapan berikutnya adalah melakukan uji coba produk awal (*Preliminary & Main Field Testing*) melalui uji ahli dan uji lapangan terbatas. Hasil validasi ahli digambarkan dalam tabel 1.

Menurut Sugiyono (2010) apabila kelayakan produk yang diuji mencapai tingkat persentase, 85%-100%, produk tersebut dapat diimplementasikan secara langsung tanpa ada revisi. Sedangkan jika kelayakan produk yang diuji mencapai tingkat persentase 75%-85%, maka produk tersebut dapat diimplementasikan dengan melakukan sedikit revisi. Hasil Tabel 1 menunjukkan bahwa media yang dikembangkan, berdasarkan validasi ahli adalah pada tingkatan layak dan sangat layak, sehingga tahapan dilanjutkan penelitian dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Ahli	Per- sentase	Keterangan
Guru Ekonomi / Pengguna I	92 %	Sangat Layak
Guru Ekonomi / Pengguna I	82 %	Layak

Sumber: diolah berdasarkan hasil validasi ahli

Pasca uji coba produk awal dilakukan, tahapan berikutnya adalah melakukan revisi terhadap produk (*Main Product Revision*) berdasarkan saran dan masukan pada tahap sebelumnya. Revisi tersebut berupa penambahan lingkup materi pada soal *Word Square*, soal kasus pada *MicMac Card* serta penambahan alokasi waktu pada saat *Word Square* dikerjakan. Uji kelayakan terhadap strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square* dilakukan pada kelas X MIPA 1 di SMA Negeri 1 Pasirian Kabupaten Lumajang. Uji kelayakan dilakukan melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dari 4 (empat) pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit dan 1 x 45 menit. Tindakan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square* dilaksanakan dengan langkah sebagai berikut:

(a) Pelaksanaan Tindakan. Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti sekaligus berperan sebagai guru model. Sedangkan guru mata pelajaran ekonomi di kelas X yang lain berperan sebagai observer. Berdasarkan pengamatan para observer, tampak bahwa pelaksanaan strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square* pada K.D 3.1 mendeskripsikan konsep ilmu ekonomi dan KD 4.1 menyajikan konsep ilmu ekonomi dinilai antara cukup baik dan baik. Sedangkan pada aspek guru

berdoa di awal pembelajaran dinilai kurang baik, hal ini dikarenakan pembelajaran pada saat tindakan dilakukan berada pada jam kedua. Peserta didik telah berdoa pada jam pembelajaran sebelumnya. Secara garis besar, hampir semua langkah-langkah kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang ada dalam RPP. Penerapan strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square* dilaksanakan dalam 2 besar kegiatan yakni penggunaan *Word Square* pada pertemuan pertama dan kedua. Sedangkan *MicMac Card* diterapkan pada pertemuan ketiga dan keempat

- (b) Hasil Pengamatan. Hasil pengamatan merupakan temuan penting di lapangan yang tidak terekam dalam lembar observasi, hasilnya adalah: (1) Pada pelaksanaan pengisian *Word Square*, beberapa peserta didik tampak melihat jawaban kelompok lain. Sehingga, diperlukan adanya tambahan aturan untuk mengerjakan dengan jujur dan sportif, (2) Kerjasama antar kelompok dalam mengerjakan *Word Square* masih minim, pembacaan soal kasus untuk *MicMac Card* seringkali harus diulang, sehingga akan lebih baik dibarengi dengan penayangan soal kasus di layar *LCD*; (3) Beberapa peserta didik pada saat melaksanakan *MicMac Card* seringkali melihat jawaban teman-temannya terlebih dahulu akan tetapi hal tersebut dapat diminimalisir dengan cara memberikan umpan balik acak untuk menanyakan alasan peserta didik dalam memilih kartu *MicMac*.
- (c) Refleksi. Refleksi digunakan untuk menentukan apakah tindakan yang dilakukan sudah berhasil atau belum, sehingga diharapkan menjadi dasar

untuk perlu atau tidak tindakan lanjutan dilakukan. Berdasarkan paparan data mengenai ketuntasan belajar peserta didik, pengamatan serta respons peserta didik selama tindakan dilakukan, maka tidak diperlukan tindakan lanjutan karena ketuntasan belajar peserta didik, respons dan minat peserta didik dalam pembelajaran sudah baik.

Revisi Produk akhir (*final product revision*) merupakan langkah untuk menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan. Penyempurnaan ini dilakukan berdasarkan validasi ahli guru ekonomi sebagai pengguna, hasil angket responden serta kondisi dan situasi di lapangan ketika uji kelayakan dilakukan. Proses revisi produk akhir meliputi penyempurnaan terhadap panduan strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square*. Berdasarkan kegiatan pembelajaran dalam uji kelayakan, diketahui bahwa perlu adanya penambahan aturan jujur dan sportif dalam prosedur *MicMac Card* dan *Word Square*, sehingga selain kognitif, karakter peserta didik juga menjadi lebih baik.

Respons dan minat belajar peserta didik diketahui dari angket yang telah dibagikan dan diisi oleh peserta didik. Berdasarkan analisis terhadap hasil angket respons dan minat yang diisi oleh peserta didik, respons dan minat peserta menggunakan strategi pembelajaran *Micmac Card* dan *Word Square* dipaparkan pada tabel 2.

Dari catatan komentar dan saran serta tanya jawab kepada peserta didik pada tahap refleksi dan kesimpulan, diketahui bahwa peserta didik sangat menikmati setiap tahapan strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square*. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa *MicMac Card* dan *Word Square* sangat menyenangkan, tidak membosankan dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Dampak strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square* terhadap hasil belajar diketahui berdasarkan nilai yang diperoleh peserta didik dalam mengerjakan soal evaluasi materi konsep dasar ilmu ekonomi. Hasil belajar peserta didik dengan menerapkan strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square* pada materi konsep dasar ilmu ekonomi dapat dilihat pada tabel 3 tentang ketuntasan belajar kelas X MIPA 1.

Tabel 2. Respons dan Minat Belajar Peserta Didik terhadap Strategi Pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square*

Sub Indikator	% Keberhasilan
Kemudahan memahami instruksi guru dalam pembelajaran dengan strategi pembelajaran <i>MicMac Card</i> dan <i>Word Square</i>	100%
Strategi pembelajaran <i>MicMac Card</i> dan <i>Word Square</i> dapat membangkitkan motivasi belajar	100%
Strategi pembelajaran <i>MicMac Card</i> dan <i>Word Square</i> menarik untuk peminatan ilmu sosial	94%
Strategi pembelajaran <i>MicMac Card</i> dan <i>Word Square</i> adalah model pembelajaran yang menyenangkan	89%
Strategi pembelajaran <i>MicMac Card</i> dan <i>Word Square</i> memberikan kemudahan belajar ekonomi	92%

Sub Indikator	% Keberhasilan
Strategi pembelajaran <i>MicMac Card</i> dan <i>Word Square</i> mengajarkan prinsip ilmu ekonomi berbasis kepedulian	83%
Strategi pembelajaran <i>MicMac Card</i> dan <i>Word Square</i> mengajarkan tentang pembagian ilmu ekonomi dan permasalahan yang menyertainya	100%

Tabel 3. Ketuntasan Belajar Peserta Didik Kelas X MIPA 1

Waktu	Jumlah Tuntas Belajar	Jumlah Belum Tuntas Belajar	Keterangan
Kamis, 27 Juli 2017	14 (39%)	22 (61%)	Belum Tuntas
Kamis, 10 Agustus 2017	29 (81%)	7 (19%)	Tuntas

Berdasarkan tabel 3 tentang ketuntasan belajar X MIPA 1 dan tabel 4 tentang nilai evaluasi pasca tindakan diketahui bahwa 29 peserta didik telah tuntas belajar, 7 orang lainnya belum tuntas belajar. Jumlah tersebut meningkat dibandingkan nilai evaluasi pra tindakan. Pada evaluasi pra tindakan hanya 14 orang peserta didik yang tuntas belajar, sedangkan sisanya sebanyak 22 orang peserta didik masih belum tuntas belajar. Pasca strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square* diterapkan, peserta didik yang tuntas belajar meningkat sebanyak 42%.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan uji ahli, uji kelayakan di lapangan, serta hasil observasi di lapangan dapat disimpulkan bahwa:

1. Strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square* layak dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran ekonomi, karena (a) menghadirkan suasana belajar menyenangkan, (b) memunculkan atmosfer kompetitif serta skill dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis, (c) peserta didik terlibat aktif dalam setiap tahap pembelajaran. Hal ini sesuai dengan dengan karakteristik pembelajaran pada kurikulum

2013 yang menekankan proses pembelajaran berpusat pada peserta didik tidak lagi berpusat pada guru. Sedangkan perangkat pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai panduan dan membantu guru dalam menerapkan strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square* di kelas. Perangkat pembelajaran ini disusun berdasarkan Permendikbud nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses pembelajaran pada pendidikan dasar dan menengah serta telah divalidasi ahli guru ekonomi sebagai pengguna.

2. Respons dan minat peserta didik terhadap strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square* sangat positif. Hasil angket menunjukkan bahwa *MicMac Card* dan *Word Square* adalah strategi pembelajaran yang menyenangkan. Seluruh peserta didik dengan mudah memahami instruksi dan mengikuti prosedur yang ada dalam *MicMac Card* dan *Word Square*. Peserta didik dalam uji coba juga menyatakan bahwa *MicMac Card* dan *Word Square* dapat membangkitkan motivasi belajar.
3. Strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X MIPA 1 pada K.D konsep dasar ilmu

ekonomi. Hal ini berdasarkan nilai evaluasi pasca tindakan, 29 orang (81%) peserta didik telah tuntas belajar, sedangkan 7 orang (19%) lainnya belum tuntas belajar. Jumlah tersebut meningkat dibandingkan nilai evaluasi pra tindakan. Pada evaluasi pra tindakan hanya 14 orang peserta didik yang tuntas belajar, sedangkan sisanya sebanyak 22 orang peserta didik masih belum tuntas belajar. Pasca strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square* diterapkan, peserta didik yang tuntas belajar meningkat sebanyak 42%.

Berdasarkan deskripsi dari strategi pembelajaran *MicMac Card* dan *Word Square* temuan selama uji coba dilaksanakan, maka berikut ini adalah saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pengembangan produk sejenis: (a) Guru sebaiknya mampu melakukan pengelolaan kelas dengan baik, karena seringkali pembelajaran berbasis permainan sering dijadikan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan (b) Pengembangan produk pada penelitian ini berdasarkan karakteristik peserta didik di SMA Negeri 1 Pasirian, sehingga diperlukan penyesuaian terhadap pengguna yang lain (c) Dalam pelaksanaan uji coba yang lebih luas dengan melibatkan kelompok kontrol (*pretest-posttest control group design*) belum dapat dilaksanakan. Penelitian hanya menghasilkan produk yang layak untuk digunakan, dan diuji cobakan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sehingga, uji coba belum bisa memberikan informasi tentang efektivitas dan keefisienan produk strategi pembelajaran secara optimal.

Daftar Rujukan

- Eggen, P. & Kauchak, D. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran: Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*. Edisi 6. Boston: Pearson Education.
- Ellis, S. & Varua. (2011). Responding to Student Perceptions Of Education Quality in Economics and Accounting Courses. *Australasian Journal of Economics Education* Volume 8, Number 2, 2011, pp.43-62.
- Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. New York. CBS College.
- Borg, W. R. & Gall, M. (1983). *Education Research an Introduction*. New York: Longman Inc.
- Hapsari D, A. (2010). *Peningkatan Keterampilan Menulis Huruf Jawa Melalui media Kartu Huruf Pada Peserta didik Kelas III SDN 01 Paseban Jumapolo Karanganyar Tahun Ajaran 2009-2010*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Solo : FKIP-Universitas Sebelas Maret.
- Nancy A Neef, Christopher J Perrin, Alayna T, Haberlin & Lilian C Rodrigues. (2011). Studying as Fun and Games: Effects On College Students' Quiz Performance. *Journal of Applied Behavior Analysis*. Number 4 (Winter 2011) Page 897-901.
- Nugraha D. A, Susanti E. VH, dan Masykuri M,. (2013). Efektivitas Metode Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share (TPS) Yang Dilengkapi Media Kartu Berpasangan (Index Card Match) Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik Pada Materi Ikatan Kimia Kelas X Semester Gasal SMA N 2 Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/201. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, Vol. 2 No. 4 Tahun 2013.

- Nuraini, Umi. (2014). *Pengembangan Skenario Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMA*. Tesis. Tidak diterbitkan. Malang : Program Pasca Sarjana-Universitas Negeri Malang.
- Rodkroh P, Suwannatthachote P., & Kaemkate W. (2013). Problem-Based Educational Game Becomes Student-Centered Learning Environment. *IADIS International Conference on Cognition and Exploratory Learning in Digital Age (CELDA 2013)*
- Rohman, M. & Amri, S. (2013). *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Sato, A & de Haan, J. (2016). Applying an Experiential Learning Model to the Teaching of Gateway Strategy Board Games. *International Journal of Instruction* January 2016 Vol.9, No.1
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Uno, B. Hamzah. (2008). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta. PT Bumi Aksara
- Wasilah, E, B,. (2012). Peningkatan Kemampuan Menyimpulkan Hasil Praktikum IPA melalui Penggunaan Media Kartu. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* JPPI 1 (1) 82-90
- Yeunglamko, L.K.C. (2011). From Discontent To Reform: Towards A Multidisciplinary Approach To The Study Of Economics. *Australasian Journal of Economics Education* Volume 8, Number 1, 2011, pp.69-86