

## **Pengembangan *Game Card Memory Madness* Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Terhadap Kelas XI SMKN 2 Buduran Sidoarjo**

**Elsa Widiya Lestari<sup>1\*</sup> & Veni Rafida<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Bisnis, Jurusan Pendidikan Ekonomi, FEB, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Ketintang, Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur 60231, Indonesia

\*Corresponding Author: [elsa.21032@mhs.unesa.ac.id](mailto:elsa.21032@mhs.unesa.ac.id)

### **Article History**

Received : September 10<sup>th</sup>, 2025

Revised : September 23<sup>th</sup>, 2025

Accepted : October 24<sup>th</sup>, 2025

**Abstract:** Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kompetensi peserta didik. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media ajar yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran yang inovatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk *Game Card Memory Madness* dengan pendekatan *game-based learning* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI Bisnis Digital SMKN 2 Buduran. Instrument penelitian menggunakan lembar telaah, lembar validasi ahli dan respon siswa. Teknik analisis data dilakukan dengan menganalisis hasil validasi ahli dan respon siswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa serta angket respon siswa, yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Game Card Memory Madness* tergolong sangat layak, dengan penilaian dari ahli bahasa sebesar 84%, ahli media 80%, dan ahli materi 90%. Sementara itu, tanggapan siswa terhadap penggunaan media ini juga sangat positif dengan rata-rata sebesar 89,73%. Temuan ini menunjukkan bahwa media tersebut mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media *Game Card Memory Madness* dapat dijadikan sebagai alternatif media ajar yang interaktif dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

**Keywords:** Pendidikan, Media Ajar, *Game-Based Learning*, Kewirausahaan, *Game Card Memory Madness*.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah komponen utama dalam membangun karakter bangsa. Sesuai dengan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang standar proses Pendidikan Dasar dan Menengah, proses pembelajaran seharusnya dilakukan secara dua arah, memotivasi, dan mendukung pengembangan potensi siswa di berbagai aspek (Nainggolan dkk, 2024). Guru dan siswa memegang peran sentral dalam pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran memiliki beberapa aspek seperti pendekatan, strategi, model, media, kreativitas, serta keterampilan guru menjadi elemen penting yang harus diperhatikan demi tercapainya pembelajaran yang efektif. Menurut (Wimatha dan Setiawan, 2020) agar pembelajaran menjadi menyenangkan guru perlu membuat variasi pembelajaran supaya tidak monoton yaitu dengan adanya pembelajaran

berbasis game, atau lebih populer disebut dengan *game based learning* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Di abad ke-21, perkembangan teknologi turut mendorong perubahan model dan metode pembelajaran. Guru diharapkan dapat memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan kontekstual. Menurut Wibawa (2020) pembelajaran yang dirancang dengan baik mampu menjawab kebutuhan siswa dan menyesuaikan dengan lingkungan sekitar mereka. Hal ini sangat penting dalam menciptakan proses belajar yang relevan dan bermakna. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan vokasi memiliki peran strategis dalam menyiapkan siswa menghadapi dunia kerja. Berdasarkan Pasal 15 UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan kejuruan menekankan pada pengembangan kompetensi di bidang tertentu. Namun,

kenyataannya banyak lulusan SMK yang masih belum terserap di dunia kerja, menunjukkan adanya tantangan dalam penguatan kompetensi siswa (Eksi dan Novi, 2020)

SMKN 2 Buduran Sidoarjo merupakan salah satu SMK unggulan di Jawa Timur dengan program keahlian seperti Akuntansi, Administrasi Perkantoran, Bisnis Digital, dan lainnya. Salah satu mata pelajaran penting di program Bisnis Digital adalah Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Mata pelajaran ini dirancang untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa di bidang kewirausahaan, serta bertujuan untuk menumbuhkan minat mereka dalam memulai usaha sendiri (Halid Sartin, 2022). Siswa memiliki tugas utama dari pelajaran ini yaitu tentang praktik berwirausaha, di mana siswa harus menjual produk jualan mereka di kantin yang sudah difasilitasi oleh sekolah. Sebelum menjalankan praktik berwirausaha siswa harus lebih dahulu memahami pembelajaran secara kognitif terkait Elemen 1 KD 1.1 Memahami sikap dan perilaku wirausaha. Namun, berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru, pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMKN 2 Buduran masih menggunakan metode ceramah dan papan tulis, siswa hanya menerima materi dari modul. Guru menyampaikan bahwa siswa cenderung pasif, mudah mengantuk, dan kurang fokus ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu, masih ada siswa dengan kebutuhan khusus (ABK) di setiap kelas yang mengalami kesulitan dalam memahami materi secara cepat.

Penelitian awal melalui kuisioner menunjukkan bahwa 60% siswa menyebutkan metode ceramah masih menjadi pendekatan utama dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, sementara hanya 10% siswa yang pernah merasakan pembelajaran dengan media berbasis permainan. Dari sisi motivasi belajar, 40% siswa menyatakan belum merasa termotivasi untuk mempelajari materi sikap dan perilaku wirausaha. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media ajar yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Data ini memperlihatkan bahwa mayoritas siswa menyadari pentingnya materi serta menunjukkan minat terhadap pembahasannya. Motivasi ini kemungkinan dipengaruhi oleh ketertarikan individu, penguasaan terhadap isi pelajaran atau keterkaitan materi pembelajaran dengan

pengalaman dan aktivitas harian siswa (Harahap dan Siregar, 2020). Sebaliknya dari sudut pandang lain, terdapat 40% siswa yang belum memiliki motivasi belajar terhadap materi ini. Menandakan bahwa masih ada siswa yang kurang antusias, yang mungkin disebabkan oleh kurangnya pemahaman, metode pengajaran yang kurang menarik, atau kendala pribadi seperti rasa kurang percaya diri (Halid Sartin, 2022).

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan media pembelajaran yang interaktif guna membantu siswa untuk memahami materi sehingga siswa lebih aktif dan menambah pengetahuannya. Proses identifikasi kebutuhan pembelajaran diawali dengan observasi di lingkungan kelas, wawancara mendalam dengan guru pengampu mata pelajaran, peneliti melakukan *pretest* dan *posttests* terkait media pembelajaran yang sebelumnya digunakan oleh pengajar dan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti, serta distribusi angket respon kepada peserta didik. Kondisi tersebut mendorong perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih atraktif dan relevan dengan karakteristik siswa masa kini (Fatimah, 2024). Salah satu solusi yang ditawarkan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan kartu edukatif, yaitu *Game Card Memory Madness*. Media ini dirancang untuk menggabungkan unsur interaktif, visual, dan permainan kelompok yang dapat meningkatkan fokus, kerja sama, serta penguatan konsep secara menyenangkan. Permainan ini tidak hanya bertujuan untuk menghibur, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kewirausahaan seperti tanggung jawab, ketekunan, dan keberanian mengambil risiko.

Peneliti membatasi penelitian pada kelas Bisnis Digital, agar peneliti dapat menganalisis secara spesifik bagaimana *Game Card Memoey Madness* dapat mendukung pemahaman dan penerapan materi tersebut. Kelas XI Bisnis Digital dipilih sebagai subjek penelitian ini karena memiliki keterkaitan yang kuat dengan pembahasan mengenai sikap dan perilaku kewirausahaan, yang merupakan pokok utama dalam penelitian ini. Peneliti menargetkan siswa di jurusan ini, penelitian dapat lebih terarah pada penguatan kompetensi kewirausahaan, baik dalam aspek sikap (seperti tanggung jawab dan keberanian mengambil risiko) maupun perilaku (seperti pengambilan keputusan dan inovasi).

Berdasarkan pendahuluan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan

media ajar berbasis permainan *Game Card Memory Madness* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, mengevaluasi kelayakannya melalui validasi ahli, serta mengukur respon siswa terhadap penggunaan media ini di kelas XI Bisnis Digital SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Peneliti merancang sebuah pengembangan dengan topik “Pengembangan Media *Game Card Memory Madness* pada Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan terhadap Siswa Kelas XI di SMKN 2 Buduran Sidoarjo”.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sugiyono, (2020) penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk, yang secara sistematis dirancang agar dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran dan mengkaji terkait keektektifan mengenai produk tersebut. Produk yang dikembangkan berupa media instruksional berbasis permainan *Game Card Memory Madness*, yang diintegrasikan ke dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dan ditujukan untuk peserta didik kelas XI Bisnis Digital di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan kuesioner atau angket Instrumen pengumpulan data menggunakan instrument angket validasi dan angket respon. Angket validasi dinilai oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk menguji kelayakan yang dikembangkan

media pembelajaran *Game Card Memory Madness* sedangkan angket respon akan diisi oleh siswa untuk kelayakan media pembelajaran *Game Card Memory Madness* dikembangkan.

### A. Tempat dan Waktu Penelitian

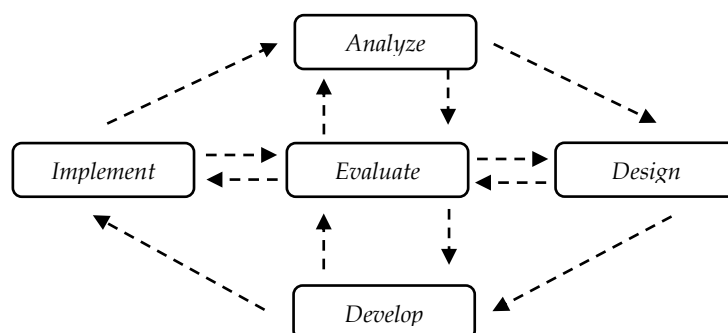
Penelitian dilakukan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Sekolah ini beralamat di Jl. Jenggolo No.2 A, Bedrek, Siwalanpanji, Kecamatan. Buduran, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61219. Penentuan Lokasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data. Peneliti berlangsung dari Januari-selesai 2025, mulai dikeluarkannya surat izin penelitian.

### B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek uji coba pada penelitian ini terdiri dari ahli materi, bahasa, media, dan peserta didik. Ahli materi, ahli bahasa dan ahli media sebagai validator menguji kelayakan dari media yang dikembangkan, yakni media pembelajaran *Game Card Memory Madness*. Sedangkan uji coba terbatas dilakukan pada peserta didik kelas XI Bisnis Digital SMKN 2 Buduran Sidoarjo yang berjumlah 73 siswa. Untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan, yakni media pembelajaran *Game Card Memory Madness*

### C. Prosedur Penelitian

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini, yakni dengan berdasarkan model pengembangan ADDIE yang dimulai dari tahap *analysis* (analisa), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).



**Gambar 1.** Prosedur Penelitian ADDIE  
Sumber: Sugiyono (2015)

#### D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dikumpulkan melalui analisis lembar penilaian atau angket dari ahli media, ahli materi dan respon peserta didik sedangkan data kualitatif berupa informasi yang didapatkan melalui tanggapan dari ahli materi, ahli media serta dokumen perangkat mengajar guru. Analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Analisis lembar validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

Teknik analisis data pada validasi ahli menggunakan skala likert dengan skala penilaian 1-5.

Tabel 1. Skala Penilaian Validator

Penilaian	Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Cukup Sesuai	3
Kurang Sesuai	2
Sangat Tidak Sesuai	1

Sumber: Riduwan, (2015)

2. Analisis lembar angket peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan untuk instrumen siswa adalah skala Guttman. Jawaban pada skala Guttman dapat dibuat skor tertinggi 1 (satu) dan terendah 0 (nol). Misalnya untuk jawaban “Ya” diberi skor 1 dan “Tidak” diberi skor 0. dan dianalisis menggunakan rumus :

$$Presentase = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, hasil jawaban yang diperoleh berguna untuk mengembangkan kesimpulan dari kelayakan media.

Tabel 2. Kriteria Presentase Kelayakan

Skor Rata – Rata (%)	Kriteria
0-20	Sangat Tidak Layak
21-40	Tidak Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

Sumber: Riduwan, (2015)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran Game Card Memory Madness pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI Bisnis Digital SMKN 2

Buduran Sidoarjo yang memuat Elemen 1 Sikap dan Perilaku Wirausaha KD 1.1 Memahami sikap dan perilaku wirausaha ini dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah pengembangan model ADDIE, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan, dijelaskan sebagai berikut

### 1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, dilakukan kegiatan menganalisis mencakup 3 hal yaitu analisis kebutuhan, analisis karakter peserta didik dan analisis konsep.

#### a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi kelas XI Bisnis Digital terdapat pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, siswa di minta untuk melakukan praktik wirausaha di mana siswa harus menjual produk jualan mereka di kantin yang sudah di fasilitasi oleh sekolah. Dalam proses ini, siswa diarahkan untuk memahami pembelajaran secara kognitif terkait Elemen 1 KD 1.1 Memahami sikap dan perilaku wirausaha. Materi ini merupakan langkah awal untuk seorang wirausaha menjalankan bisnisnya yaitu tentang sikap dan perilaku wirausaha (Juliana dan Sulistyowati, 2023). Pada saat pembelajaran berlangsung siswa cenderung kurang focus, merasa bosan dan pasif saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dikarenakan tidak adanya variasi saat pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang diterapkan masih berorientasi pada guru (*teacher-centered*), dimana pembelajaran yang terpusat hanya kepada pengajar menjadi media utama serta siswa diharapkan mampu menyerap dan memahami materi tersebut secara mandiri. Menurut Wibawa dkk (2020), hal ini menyebabkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran serta pemahaman mereka terhadap materi menjadi kurang maksimal. Sehingga dibutuhkan media untuk menyampaikan materi dengan memberikan inovasi yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran

#### b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis peserta didik dilaksanakan untuk memahami karakteristik siswa kelas XI Bisnis Digital di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Dapat diperoleh beberapa informasi terkait karakteristik siswa yaitu:

- 1) Siswa kelas XI Bisnis Digital SMKN 2 Buduran Sidoarjo berjumlah 73 siswa, dibagi menjadi dua kelas yaitu Bisnis Digital 1 yang berjumlah 37 siswa sedangkan Bisnis Digital 2 berjumlah 36 siswa.
- 2) Siswa kelas XI Bisnis Digital dengan rata-rata usia 17-18 tahun.
- 3) Dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan siswa diminta untuk melakukan tugas praktik wirausaha. Dalam proses ini, siswa diarahkan untuk memahami pembelajaran secara kognitif terlebih dahulu terkait Elemen 1 KD 1.1 Memahami sikap dan perilaku wirausaha. Materi ini merupakan langkah awal untuk seorang wirausaha menjalankan bisnisnya yaitu tentang sikap dan perilaku wirausaha (Juliana dan Sulistyowati, 2023).
- 4) Siswa kelas XI Bisnis Digital di SMKN 2 Buduran Sidoarjo, cenderung gemar akan hal-hal menarik dan menyenangkan, seperti halnya penerapan media pembelajaran yang dipadukan dengan *game* ketika proses pembelajaran (Rosarian dkk, 2020). Oleh karena hal tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Game Card Memory Madness*.

c. Analisis Konsep

Analisis konsep diterapkan dengan merencanakan terlebih dahulu gambaran pada media pembelajaran serta materi yang akan ditampilkan. Penyusunan konsep media pembelajaran *Game Card Memory Madness* disesuaikan modul ajar mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Sedangkan untuk konsep materi disesuaikan berdasarkan modul ajar mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang merujuk pada KD 1.1 Memahami sikap dan perilaku wirausaha mempelajari mengenai definisi wirausaha serta sikap dan perilaku wirausaha. Soal yang terdapat pada media *Game Card Memory Madness* yaitu tentang jenis-jenis sikap dan perilaku apa yang dimiliki oleh seorang wirausaha. Sikap dan perilaku wirausaha itu terbagi menjadi 10 sikap yaitu ada percaya diri, berani mengambil risiko, berjiwa kepemimpinan, inovasi, fleksibilitas, bertanggung jawab, mampu mengorganisasi, komitmen yang kuat, jujur dan visi masa depan.

## 2. Perancangan (*Design*)

### a. Penyusunan Materi

Materi pada media pembelajaran *Game Card Memory Madness* yang akan dikembangkan oleh peneliti ialah materi yang berdasarkan Elemen 1 Sikap dan Perilaku wirausaha KD 1.1 Memahami sikap dan perilaku wirausaha. Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *Game Card Memory Madness* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan agar dapat memberikan tambahan media pembelajaran, agar siswa tidak merasa cepat bosan dan dapat secara mudah memahami materi. Sehingga media pembelajaran akan membantu guru dengan memberikan variasi yang baru pada saat proses belajar mengajar (Aini dan Purwaningsih, 2024).

### b. Pemilihan Media

Media pembelajaran yang dikembangkan ini berbasis *game card*. Pada penelitian ini, mengembangkan media dalam bentuk cetak yang mana membutuhkan sumber daya pendukung desain grafis berupa aplikasi Canva. Media yang telah ditentukan peneliti ini merupakan media pembelajaran *Game Card Memory Madness*.

## 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap perancangan ini, ada beberapa langkah yang dilakukan dalam merancang produk media yang dikembangkan, sebagai berikut :

### a. Rancangan Awal

#### 1) Rancangan Materi

Perancangan materi dilaksanakan dengan Menyusun materi mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Elemen 1 Sikap dan Perilaku Wirausaha KD 1.1 Memahami sikap dan perilaku wirausaha

#### 2) Rancangan Media

##### a) Bentuk *Card*

*Card* yang dikembangkan ini berukuran 9x6 cm. ukuran tersebut dipilih agar sesuai untuk dipegang, jadi tidak kekecilan dan

tidak kebesaran, desain media dilakukan di Canva. Pada tampilan kartu dipilih background dengan warna merah dan tulisan berwarna putih, warna tersebut dipilih agar tidak kontras dan dapat dilihat oleh mata dengan baik (Liew dkk, 2022).



**Gambar 2.** Game Card memory Madness  
 Sumber: Didesain oleh peneliti (Canva) 2025

b) Petunjuk Penggunaan *Game Card Memory Madness*

Petunjuk penggunaan ini dibuat agar mempermudah siswa untuk dapat memahami cara bermain. Petunjuk penggunaan ini dicetak dengan jenis kertas yang digunakan yaitu art paper.



**Gambar 2.** Petunjuk *Game Card Memori Madness*  
 Sumber: Didesain oleh peneliti (Canva) 2025

c) Kemasan *Game Car Memory Madness*  
 Kemasan kartu ini dibuat agar *Game Card Memory Madness* lebih praktis untuk dibawa kemana-mana dan disimpan agar tidak rusak. Kemasan kartu ini dicetak dengan menggunakan *art paper*.



**Gambar 3.** Kemasan *Game Card Memory Madness*  
 Sumber: Didesain oleh peneliti (Canva) 2025

b. Validasi Ahli

Kelayakan media pembelajaran *Game Crad Memory Madness* diketahui dari hasil validasi ahli Bahasa, ahli media, dan ahli materi. Berikut adalah hasil analisis data terhadap kelayakan media pembelajaran *Game Crad Memory Madness*:

1) Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh ahli bahasa, langkah selanjutnya yaitu menghitung hasil validasi. Berikut merupakan hasil rakapitulasi dari ahli bahasa

**Tabel 3.** Hasil Validasi Ahli Bahasa

Hasil Validasi	Kategori
84%	Sangat Layak

Hasil menunjukkan bahwa penilaian kelayakan bahasa pada butir penilaian dalam media pembelajaran yang memperoleh presentase 84%. Presentase 84% masuk pada kriteria interprestasi sangat layak dengan penilaian antara 81%-100%. Dikategorikan **sangat layak**, bahasa dinilai telah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan sesuai dengan EYD (Sarah dan Effendi, 2019). Sejalan dengan peneitian sebelumnya dengan ini dapat dinyatakan layak.

2) Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh ahli media, langkah selanjutnya yaitu menghitung hasil validasi. Berikut merupakan hasil rakapitulasi dari ahli media.

**Tabel 4.** Validasi Ahli Media

Hasil Validasi	Kategori
80%	Layak

Hasil menunjukkan bahwa validasi dari ahli media pada aspek kegrafikan dalam edia pembelajaran memperoleh 80%. Hasil validasi aspek kegrafikan oleh ahli media menunjukkan skor **80%**, yang termasuk kategori **layak** menurut rentang interpretasi (61–80%). Temuan ini sejalan di mana aspek desain grafis dinilai masih layak digunakan bila hasil validasi berada di kisaran tersebut (Sarah dan Effendi, 2019). Sehingga media pembelajaran Game Card Memeory Madness dikatakan layak untuk digunakan pada kegiatan belajar mengajar

### 3) Validasi Ahli Materi

Validasi media dilakukan oleh ahli materi, langkah selanjutnya yaitu menghitung hasil validasi. Berikut merupakan hasil rakapitulasi dari ahli materi

**Tabel 5.** Validasi Ahli Materi

Hasil Validasi	Kategori
90%	Sangat Layak

Hasil menunjukkan bahwa penilaian kelayakan dari materi pada aspek kualitas isi serta tujuan dalam media pembelajaran yang memperoleh presentase 90%. Berdasarkan hasil validasi ahli materi terhadap aspek **kualitas isi & tujuan**, diperoleh nilai **90%**, yang termasuk kategori **sangat layak** (skor 81%–100%).

Temuan ini konsisten dengan penelitian (Arnold, 2018) yang menilai aspek materi media mencapai 90% sebagai tanda bahwa media tersebut sangat layak digunakan. Dapat disimpulkan bahwa materi dapat dikatakan sangat layak digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran.

### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi yaitu, media pembelajaran tersebut telah diimplementasikan pada siswa kelas XI Bisnis Digital SMKN 2 Buduran Sidoarjo dengan jumlah siswa sebanyak 73 siswa. Tahap iplementasi ini dilakukan pada tanggal 12 Juni 2025. Tahap pengimplementasian media pembelajaran dikerjakan dengan waktu selama 5 Jp 30x5 menit menggunakan media pembelajaran card, untuk kemudian dapat digunakan secara langsung oleh siswa kelas XI Bisnis Digital SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Pada tahap pelaksanaan implementasi dilaksanakan, seluruh siswa akan dibagi terdiri dari 4 kelompok masing - masing anggota berjumlah 8-9 siswa. Saat permainan berlangsung, anggota tim berbaris sesuai kelompok masing - masing, guru akan membagikan 10 card kepada tiap kelompok. Untuk menjawab pertanyaan siswa mengangkat tangan serta menunjukkan card yang akan menjadi jawaban yang mereka pilih, permainan akan berlangsung selama 175 menit 5 Jp. Soal akan ditayangkan dalam durasi waktu 2 menit, setelah 2 menit soal akan berganti ke nomor selanjutnya. Setelah selesai guru dan siswa membahas setiap pernyataan dan jawaban. Kelompok tercepat dan menjawab dengan benar paling banyak akan mendapatkan hadiah

**Tabel 6.** Hasil Respon Siswa

No	Indikator	Jumlah Jawaban		Skor Tertinggi
		Ya	Tidak	
1	Menurut saya gamabar atau ilustrasi pada media pembelajaran <i>Game Card Memory Madness</i> sudah sesuai	67	6	73
2	Menurut saya desain media pemebelajaran <i>Game Card Memory Madness</i> ini menarik	68	5	73
3	Menurut saya dengan menggunakan media pemebelajaran <i>Game Card Memeory Madness</i> ini dapat membantu saya dalam memahami materi sikap dan perilaku wirausaha Elemen 1 KD 1.1	69	4	73
4	Menurut saya sistematika penyajian materi sudah baik dan tepat	66	7	73
5	Saya tertarik dengan media pembelajaran <i>Game Card Memory Madness</i>	66	7	73
6	Menurut saya bahasa yang dipakai sudah sesuai dengan pemahaman saya	57	16	73
7	Menurut saya pemilihan warna pada media pemebelajaran <i>Game Card Memory Madness</i> sudah sesuai	62	11	73

8	Menurut saya belajar dengan menggunakan media Game Card Memory Madness dapat menumbuhkan motivasi saya dalam mengikuti proses pembelajaran	70	3	73
9	Menurut saya cara bermain media pembelajaran Game Card Memory Madness mudah dipahami	67	6	73
10	Menurut saya penyajian soal-soal pada media pembelajaran Game Card Memory Madness menambah pengetahuan saya	63	10	73

Analisis angket respon siswa dihitung dengan menggunakan rumus berikut :

$$\text{Jumlah skor respon siswa} = 655$$

$$\text{Skor tertinggi} = 730$$

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor respon siswa}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{655}{730} \times 100\% \\ &= 89,73\% \end{aligned}$$

Melalui Tabel 6 di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Game Card Memory Madness* mendapatkan hasil respon dengan rata-rata presentase 89,73%, masuk pada kriteria interpretasi sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran *Game Card Memory Madness* dikatakan **sangat layak** untuk kemudian dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran.

### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluation, merupakan tahap yang penting dalam proses penelitian untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah diimplementasikan. Siswa sebagai subjek penelitian diarahkan untuk mengisi kusioner yang dirancang untuk mengumpulkan data mengenai respon siswa terhadap media pembelajaran *Game Card Memory Madness*. Setelah siswa mengisi lembar respon, data yang diperoleh akan diolah untuk kemudian akan diketahui bagaimana respon dari siswa terkait media yang telah digunakan.

### Pembahasan

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan mengujicobakan media pembelajaran *Game Card Memory Madness* kepada siswa, media pembelajaran *Game Crad Memory Madness* telah divalidasi oleh beberapa ahli setelah ini bisa diujicobakan kepada 73 siswa kelas XI Bisnis Digital SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Waktu dalam pengerjaannya yaitu 5 Jp 35x5 jadi 175 menit. Rasa bosan yang dirasakan siswa selama proses pembelajaran bukanlah akibat dari materi yang sulit, melainkan karena

media pembelajaran yang digunakan oleh guru sebelumnya kurang menarik dan masih bersifat satu arah berpusat pada guru (Rosarian dkk, 2020). Kondisi ini membuat keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar menjadi rendah, sehingga suasana kelas terasa monoton dan menimbulkan kejenuhan.

Setelah diujicobakan media pembelajaran kepada siswa, selanjutnya siswa mengisi angket respon siswa yang telah disediakan, pada angket tersebut menunjukkan hasil respon siswa kelas XI Bisnis Digital SMKN 2 Buduran Sidoarjo terhadap media yang telah dikembangkan dengan mendapatkan hasil keseluruhan aspek penilaian memperoleh presentase sebesar 89,73% dengan interpretasi sangat layak, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Game Card Memory Madness* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dinyatakan sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada Elemen 1 Kd 1.1 Memahami sikap dan perilaku wirausaha.

Membuktikan bahwa ketika materi disampaikan melalui media yang kreatif dan mendorong partisipasi aktif, siswa menjadi lebih tertarik, bersemangat, dan aktif mengikuti pembelajaran (Nurrita Teni, 2018). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kebosanan siswa lebih disebabkan oleh kurangnya variasi dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, bukan karena isi materi pelajaran. Hasil uji coba pada respon peserta didik yaitu positif, didukung oleh penelitian terdahulu (Latifa dan Dewi, 2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif memiliki potensi yang secara signifikan dapat meningkatkan respon positif terhadap materi yang disajikan dan siswa menjadi lebih aktif, kompetitif dan kreatif. Analisis dari hasil respon siswa, peneliti mendapat hasil presentase 89,73% dengan interpretasi sangat layak. Disimpulkan bahwa respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *Game Crad Memory Madness* sangat layak dikembangkan pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Elemen 1 KD 1.1 Memahami sikap dan perilaku wirausaha. Hal tersebut

sejalan dengan peneliti (Fauhah dan Rosy, 2020) juga menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran game card siswa merasa senang dalam pembelajaran, karena materi yang disampaikan lebih menarik dan adanya kerjasama antar siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pembahasan terdapat beberapa kesimpulan mengenai sebagai berikut :  
1) Proses pengembangan media pembelajaran *Game Card Memory Madness* menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu, *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).  
2) Kelayakan dari pengembangan media pembelajaran *Game Card Memory Madness* diketahui dari hasil rekapitulasi validasi ahli bahasa, validasi ahli media dan validasi ahli materi dengan perolehan rata-rata interpretasi sangat layak. Sehingga media pembelajaran telah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.  
3) Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran *Game Card Memory Madness* Elemen 1 KD 1.1 Memahami sikap dan perilaku wirausaha diperoleh dari hasil angket siswa. Penelitian ini memperoleh interpretasi "sangat layak". Disimpulkan bahwa pengembangan dinyatakan sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang cocok pada Elemen 1 KD 1.1 Memahami Sikap dan Perilaku Wirausaha.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada ibu kepala sekolah dan bapak Winantiu guru Bisnis Digital SMKN 2 Buduran Sidoarjo yang telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian di SMKN 2 Buduran Sidoarjo.

## REFERENSI

Aini & Purwaningsih (2024). *PENGARUH METODE PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING BERBASIS MEDIA BOARD GAME ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN PENALARAN SISWA KELAS XI SMK NEGERI 6 SURABAYA AVATARA*, *e-Jurnal Pendidikan Sejarah Volume 15*, No. 3 Tahun 2024. 15(3).

- Arnold (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI POWTOON PADA MATA PELAJARAN PELAYANAN PENJUALAN DI SMK KETINTANG SURABAYA*. 06, 145–150.
- Ekki & Novi (2020). *TERHADAP MINAT BERWIRAUSAHA YANG DIMODERASI OLEH EFIKASI DIRI PADA SISWA KELAS XI BDP SMKN 2 KEDIRI* Ekki Sekarini Novi Marlina. 08(01), 674–680.
- Fatimah, dkk (2024). Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Game-Based Learning. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 73–83. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1240>
- Fauhah & Rosy (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Halid Sartini (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Pembelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Bulango Selatan. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 363. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.363-368.2022>
- Harahap & Siregar (2020). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash cs6 untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada materi kesetimbangan kimia*. 10(01), 1910–1924.
- Juliana & Sulistyowati (2023). Pengembangan e-modul interaktif berbasis aplikasi book creator mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan kelas XII BDP SMK PGRI 13 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 11(3), 328–334. <https://doi.org/10.26740/jupe.v11n3.p328-334>
- Latifa & Dewi (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall pada Mata Pelajaran Ekonomi. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 8362–8376.
- Liew dkk. (2022). *Colors and Learner 's Gender Evoke Different Emotional and Cognitive Effects in Multimedia Learning*. 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/1235732>
- Nainggolan, D. (2024). *PENGARUH*

- KETERAMPILAN MENGAJAR GURU DAN PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN. 1(6), 92–102.*
- Nurrita Teni. (2018). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Rosarian dkk. (2020). Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher'S Efforts in Building Student Interaction Using a Game Based Learning Method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146. <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>
- Sarah & Effendi (2019). *PENGEMBANGAN MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI KELAS X SMA. 17(3), 356–365.*
- Wibawa dkk. (2020). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- Wimatha & Setiawan (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>