

**PENGEMBANGAN KARTU SOAL BERBASIS *QUANTUM LEARNING* PADA
MATERI BADAN USAHA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
EKONOMI PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 11
BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2023/2024**

Halimah¹, Ambyah Harjanto², Kharisma Idola Arga³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

imahh0623@gmail.com, cambyasoul@gmail.com, idolarga@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran kartu soal berbasis *quantum learning* pada pelajaran ekonomi materi badan usaha yang layak diterapkan pada peserta didik kelas XI 5 dan menganalisis kelayakan media pembelajaran kartu soal berbasis *quantum learning* pada pelajaran ekonomi materi badan usaha peserta didik kelas XI 5. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan yang berisikan tentang pengembangan media pembelajaran kartu soal berbasis *quantum learning* pada mata pelajaran ekonomi materi badan usaha. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE yang merupakan kepanjangan dari analisis (*Analysis*), Disain (*Design*), perancangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu soal berbasis *quantum learning* yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dari ahli materi rerata kevalidan dengan nilai 4, ahli bahasa rerata kevalidan dengan nilai 3,9 dan dari ahli media dengan rerata kevalidan 4,3. media pembelajaran kartu soal berbasis *quantum learning* dan nilai keefektifan sebesar 81,25%.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Kartu Soal, *Quantum Learning*

Abstract: This research aims to determine the effectiveness of *q quantum learning based question card earning media in economics lessons on business entity material that is suitable for application to class XI 5 students and analyze the feasibility of quantum learning based question card learning media in economics lessons quantum learning based question card learning media in economics lessons on business entity materia for class xi 5 students. This type of research is development research which contains the development research which contains the development of quantum learning based question card learning media on economic subjects regarding business entities. The model used in this research is ADDIE which stands for analysis, design, development, implementation and evaluation. The results of this research show that the quantum learning-based question card learning media developed is suitable for use in the learning process. From material experts the average validity value is 4, from linguist experts the avarage validity value is 3,9 and from media experts the average validity value is 4,3. Question card learning media based on quantum learning and an efectiveness value of 81.25%.*

Keywords: Learning Media Development, Question Cards, *Quantum Learning*

PENDAHULUAN

Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi peserta didik untuk mencapai keberhasilan belajar yakni faktor cara dan teknik guru dalam mengajar. Keberhasilan pembelajaran salah satunya ditentukan oleh media pembelajaran yang dibuat oleh guru sekolah. Media pembelajaran Kartu soal berbasis *quantum learning* yang

dirasakan oleh peserta didik dapat mendorong tumbuhnya minat untuk pembelajaran.

Dalam kegiatan proses belajar mengajar, model pembelajaran mempunyai peranan penting. Setiap guru yang akan melaksanakan pembelajaran di kelas, disadari atau tidak akan memilih model dan metode tertentu agar

pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di kelas berjalan lancar dan hasilnya optimal. Penggunaan model pembelajaran yang tepat juga turut menentukan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran, asalkan diterapkan dengan teknik yang benar sesuai dengan materi ajar yang akan disampaikan.

Model yang peneliti berikan adalah model pembelajaran *quantum learning* karena model ini memberikan kesempatan untuk bekerja sama dengan orang lain agar dapat menjawab soal yang diberikan guru, dengan cara mencari pasangan (pertanyaan dan jawaban) kartu yang diberikan guru pada setiap peserta didik. Dengan ini penerapan model pembelajaran *quantum learning* dapat menciptakan situasi saat pembelajaran berlangsung peserta didik dapat maksimal sehingga peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Model pembelajaran ini diterapkan dengan variasi sebuah permainan. Permainan yang dimaksud adalah mengadakan kompetisi antarpemegang kartu pertanyaan dan kartu jawaban dengan perolehan poin atau skor. Kompetisi mencari pasangan yaitu masing-masing pemegang kartu lain untuk menjadi yang terbaik dengan cara berusaha mencari pasangan kartu yang telah diberikan, sebab pasangan yang dapat menemukan pasangan kartu pertanyaan dan kartu jawaban dengan cepat akan mendapatkan poin. Hal ini dilakukan bertujuan untuk menghindari asumsi peserta didik tentang pembelajaran ekonomi yang menjenuhkan sekaligus menciptakan kesenangan untuk belajar. Oleh karena itu, jika dalam pembelajaran ekonomi peserta didik dapat belajar secara

menyenangkan maka diharapkan hasil belajar untuk pelajaran ekonomi tersebut dapat meningkat.

Belajar kuantum dapat terjadi jika seorang guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik. Guru harus menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, ramah, tidak menegangkan dan membuat peserta didik tertekan, suasana yang santai, menggunakan metode dan media belajar yang variatif, menggunakan permainan edukatif, serta sumber-sumber belajar yang dapat meningkatkan emosi dan sugesti positif dalam diri peserta didik.

Untuk meningkatkan hasil belajar diperlukan menggunakan media yang sesuai dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satunya menggunakan media kartu soal. Media ini melibatkan anak untuk mengembangkan keterampilan berpikir visual, berinteraksi dan berdiskusi dengan teman kelompoknya untuk melibatkan peserta didik berpikir dan berkomunikasi dengan teman maupun guru dalam memecahkan masalah.

Media kartu soal merupakan sarana agar peserta didik dapat belajar secara aktif terlibat dalam kegiatan belajar berfikir aktif dan kritis di dalam belajar ekonomi. Pembelajaran ekonomi dengan menggunakan media kartu soal yaitu menerapkan proses belajar kelompok dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil pra-penelitian diketahui bahwa Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) untuk standar kompetensi mata pelajaran ekonomi di kelas XI SMA Negeri 11 Bandar Lampung adalah 75.

berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa Penilaian Harian mata pelajaran ekonomi tidak mencapai hasil yang maksimal. Dari peserta 32 peserta didik yang melaksanakan penilaian harian yang lulus mencapai KKTP hanya 43,75% yaitu 14 peserta didik tidak mencapai KKTP. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada mata pelajaran ekonomi masih rendah.

Melihat hasil belajar peserta didik yang masih rendah menunjukan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran masih rendah, sehingga seorang guru harus bisa merubah model / metode pembelajaran yang menarik supaya peserta didik dikelas mampu menyerap pemahaman materi materi yang telah disampaikan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Kartu Soal Berbasis *Quantum Learning* pada materi Badan Usaha Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 11 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2023/2024”.

KAJIAN TEORI

Ardhana dalam (Irfandi, 2015:64) mengartikan, pengembangan merupakan pemakaian secara sistematis pengetahuan ilmiah yang diarahkan pada proses produksi bahan, sistem, atau metode termasuk perancangan berbagai prototype. Asim melalui (Irfandi, 2015:64) menuturkan penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2019: 28) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Yang dimaksud disini tidak hanya suatu yang berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, dan software (perangkat lunak) komputer, tetapi juga seperti metode mengajar, dan program seperti anak minum-minuman keras dan program pengembangan staff.

Sugiyono (2019: 28) penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validasi produk tersebut. Mengembangkan produk daam arti yang luas lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya pernah ada).

Berdasarkan beberapa pernyataan diatas, dapat diambil pokok pernyataan yang merupakan inti dari pernyataan, sehingga didapat metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penilaian yang digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk, dan diuji keefektifan dan kelayakanya.

Kartu soal adalah suatu media yang digunakan untuk proses belajar mengajar berupa pesan tertulis atau gambar. Kartu soal media berbasis visual (Arsyad, 2016: 106). pada penelitian ini media kartu kecil yang berisi gambar. Konsep, atau tanda simbol yang mengingatkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari. Kartu soal biasanya berukuran 8 x 12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi kepada peserta didik.

Menurut Neliawati (dalam Neliawati, 2016: 12) mengemukakan bahwa media kartu soal adalah media pembelajaran kartu soal adalah sarana agar dapat belajar secara aktif dan kritis di dalam belajar dan secara inovatif. Media kartu soal merupakan media pembelajaran dan termasuk media visual yang di dalamnya berisi soal-soal untuk membantu guru dalam mengajar. Pemilihan media kartu soal ini untuk menghindarinya adanya salah paham antara peserta didik satu dengan peserta didik lainnya (Dina Latifah Sari, 2017: 12).

Berdasarkan beberapa teori tersebut, dapat dirangkum bahwa media pembelajaran kartu soal adalah media pembelajaran yang berbasis visual berbentuk kartu kecil berukuran 8 x 12 cm yang berisi pertanyaan, gambar, atau konsep mengenai materi pelajaran sebagai sarana agar siswa dapat belajar secara aktif terlibat dalam kegiatan belajar.

Quantum learning adalah gabungan yang sangat seimbang antara bekerja dan bermain, antara rangsangan internal dan eksternal dan waktu yang dihabiskan di dalam zona aman dan akan melangkah keluar dari tempat asal atau kebiasaan lama (Deporter dan Hernacki, 2015: 86).

Definisi lain mengenai *quantum learning* menurut Deporter dan Hernacki (2015: 16), *quantum learning* sebagai interaksi-interaksi yang mengubah energy menjadi cahaya. Semua kehidupan adalah energi. Rumus yang terkenal dalam fisika kuantum adaah masa kali kecepatan cahaya kuadrat sama dengan energy.

Dari pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *quantum learning* adalah model pembelajaran yang membiasakan belajar menyenangkan untuk belajar efektif yang mempengaruhi kesuksesan peserta didik. *Quantum learning* mengubah kemampuan dan bakat alamiah peserta didik menjadi cahaya yang akan bermanfaat bagi mereka sendiri dan orang lain.

METODE

Penelitian dan pengembangan atau yang terkenal dalam bahasa inggris Research and Development (R&D) merupakan langkah dalam penelitian dalam pembuatan produk tertentu dengan menguji kegunaan efektivitas dari produk tesebut. Untuk membuat produk tertentu dalam penelitian harus dilakukan uji kegunaan efektivitas produk dengan hasil yang layak dan dilakukannya penilaian kebutuhan yang berguna di Masyarakat luas (Sugiyono, 2016: 297).

Menurut Borg dan Gall (Setyosari, 2016) mengatakan bahwa, penelitian dan pengembangan adalah salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi dari hasil suatu produk pendidikan.

Berdasarkan pengertian para ahli sepaham dengan Sugiyono yaitu penelitian dan pengembangan adalah melakukan serangkaian proses untuk memproduksi produk tertentu, dan kemudian memverifikasi dan merevisi peningkatan produk untuk memvalidasi hasil pengembangan produk. Hasil penelitian dan pengembangan produk tidak terbatas pada format buku teks seperti modul, tetapi juga dalam bentuk

model pengembangan metode, strategi atau kombinasi dari keduanya. Dengan hasil produk yang didapat dapat digunakan dalam bidang pendidikan disekolah atau tempat belajar.

Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*.

Analysis berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. *Design* merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan apa yang dibutuhkan. *Development* adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk. *Implementation* adalah kegiatan menggunakan produk, dan *evaluation* adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dari produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum. Branch dalam Sugiyono (2019: 38).

Dalam penelitian ini pengumpulan data yang digunakan menggunakan kuesioner (angket), wawancara, dokumentasi, butir-butir soal, harapannya agar data yang diperoleh menjadi lengkap dan akurat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau R&D. Penelitian ini disusun dan dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis (Analisis), Design (Desain/perancangan), Development (Pengembangan, Implementation*

(Implementasi/penerapan), dan Evaluation (Evaluasi).

Pada tahap *analysis (Analisis)* merupakan tahapan identifikasi masalah untuk memperoleh berbagai informan yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Selanjutnya tahap *design (Perancangan)* merupakan tahapan perencanaan media pembelajaran yang meliputi tujuan pembuatan media pembelajaran, pengumpulan rancangan sesuai dengan materi yang terdapat pada media pembelajaran dan penyusunan instrumen untuk menguji kelayakan media pembelajaran sebagai sumber belajar peserta didik.

Masuk pada tahap *development (Pengembangan)*, tahap ini meliputi validasi ahli dan uji coba pengembangan. Validasi ahli merupakan tahap validasi kartu soal oleh validator. Tahap validasi ahli menggunakan instrumen penelitian atau lembar penelitian yang sebelumnya telah mendapat persetujuan dari dosen pembimbing. Validasi instrumen penelitian terdiri validasi ahli materi, validasi ahli bahasa, dan validasi ahli media. Tahap validasi bertujuan untuk mendapatkan masukan dari para validator yaitu dosen dimana selanjutnya masukan akan dijadikan bahan evaluasi.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi. Diperoleh rata-rata skor sebesar 4 dalam kategori “Valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan dengan revisi”.

Selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli bahasa. Diperoleh rata-rata skor sebesar 3,9 dalam kategori “Valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan dengan revisi”.

Selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media. Diperoleh rata-rata skor sebesar 4,3 dalam kategori “Sangat Valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan dengan revisi”.

Pada uji kepraktisan diketahui jumlah skor yang diperoleh dari hasil respon angket kepraktisan peserta didik kelas XI.5 SMA Negeri 11 Bandar Lampung terhadap kartu soal berbasis *quantum learning* yakni 1253 memperoleh skor rata-rata sebesar 3,91 dalam kategori “Praktis dan layak untuk digunakan”.

Pada uji keefektifan, dilakukan 1 kelas yang terdiri dari 32 peserta didik menggunakan media kartu soal berbasis *quantum learning*. setelah melakukan pengamatan sebelumnya terdapat 15 dari 32 peserta didik yang mendapatkan nilai diatas kkm yaitu 75 dengan perhitungan rumus:

$P = F/n \times 100\%$ $P = 15/32 \times 100\%$ $P = 46,88\%$ Kemudian, setelah melakukan penelitian menggunakan media kartu soal berbasis *quantum learning* terdapat 26 dari 32 peserta didik yang mendapatkan nilai diatas kkm yaitu 75 dengan perhitungan persentase:

$P = F/n \times 100\%$ $P = 26/32 \times 100\%$ $P = 81,25\%$.

Berdasarkan dari data ketuntasan uji efektivitas sebelum menggunakan kartu soal hasil persentase yang didapat yaitu 46,88% dan setelah menggunakan kartu soal hasil persentase yang didapat yaitu 81,25% yang artinya mengalami peningkatan sebesar 46, 88% yang artinya bahwa kartu soal efektif digunakan untuk menunjang peningkatan hasil belajar dengan materi

badan usaha dalam pembelajaran ekonomi.

Dari hasil analisis di atas, serta masukan revisi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media disimpulkan bahwa kartu soal berbasis *quantum learning* yang dibuat sudah valid dan layak digunakan”.

Dari hasil kajian produk akhir maka dengan ini layaknya kartu soal berbasis *quantum learning* untuk digunakan sebagai tambahan sumber belajar bagi peserta didik kelas XI.5 SMA Negeri 11 Bandar Lampung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada Bab IV sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian pengembangan kartu soal berbasis *quantum learning* pada materi badan usaha sebagai berikut:

1. pengembangan kartu soal berbasis *quantum learning* pada materi badan usaha berbasis model ADDIE (*Analysis, Design, development, impementation, evaluation*) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI.5 SMA Negeri 11 Bandar Lampung, dengan Perolehan Nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 70.
2. Pengembangan kartu soal berbasis *quantum learning* pada materi badan uusaha pada validasi ahli materi, validasi ahli bahasa, dan validasi ahli media menunjukkan hasil kelayakan yang baik dengan perolehan skor 4 untuk validasi ahli materi, 3,9 untuk validasi ahli bahasa dan 4,3 untuk validasi ahli media.

3. Pengembangan kartu soal berbasis *quantum learning* pada materi badan usaha menunjukkan kepraktisan dalam pembelajaran yang diperoleh dari hasil angket dengan skor 3,91 dalam kategori “Praktis & Layak Digunakan”. model ADDIE. Jurna Pendidikan dan Kebudayaan. Vol 10, No 3.
4. Pengembangan kartu soal berbasis *quantum learning* pada materi badan usaha menunjukkan keefektifan dalam pembelajaran yang diperoleh dari hasil uji coba produk dengan skor 81,25% yang artinya bahwa kartu soal efektif digunakan untuk menunjang peningkatan hasil belajar dengan materi badan usaha dalam pembelajaran ekonomi.

Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D)* Bandung: Alfabeta.

DAFTAR PUSTAKA

- Jurniah, J., Dony, N., & Apriani, H. (2018). *Pengembangan Media Kartu Soal Perhitungan pH Pada Materi pokok arutan penyangga di sman 1 jenamas. Uniska.*
- Lestari. E. (2021). *Penerapan Metode Quantum learning untuk meningkatkan hasil dan motivasi belajar ips bagi siswa kelas iv sd negeri 2 ngadiwarno sukorejo kendal. Jurnal profesi keguruan, 7(1), 19-27.*
- Septaria, Peza, A. Palmizal (2022). and adhe Saputra. *Pengembangan media pembelajaran berbentuk kartu soal ps18 pada materi sepakboa sma kelas xi.*
- Soesilo, Andi dan Munthe, Ashiong parhehean. 2020. *Pengembangan Buku Teks Matematika kelas 8 dengan*

