

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DART BOARD* MATERI
KEGIATAN EKONOMI PADA PESERTA DIDIK KELAS X
SMA NEGERI 1 BANDAR LAMPUNG**

Camelia Okta Nuryana¹, Wayan Satria Jaya², Nurdin Hidayat³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: cameliaokta12@gmail.com¹, wayan.satria@stkippgribl.ac.id²,
nurdinstkippgribl@gmail.com³

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini adalah 1) hasil belajar peserta didik kelas X.7 SMA Negeri 1 Bandar Lampung masih rendah, 2) kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang terlihat dari nilai sumatif harian yang berada di bawah KKTP pada mata pelajaran kegiatan ekonomi dan 3) media pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi dan bersifat konvensional seperti buku teks dan presentasi slide. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran Dart Board pada materi kegiatan ekonomi, menganalisis respon peserta didik terhadap media pembelajaran Dart Board pada materi kegiatan ekonomi, serta menganalisis keefektifan media pembelajaran Dart Board terhadap hasil belajar peserta didik kelas X.7 di SMA Negeri 1 Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang meliputi 5 tahap yaitu: Analisis (*analysis*), Perancangan (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Hasil penilaian ahli materi diperoleh dengan skor 92% yang termasuk dalam kategori sangat layak, hasil penelitian ahli media diperoleh skor 84% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian respon peserta didik diperoleh skor 86% yang dinyatakan sangat menarik. Dan untuk penilaian uji coba produk pada peserta didik diperoleh skor rata-rata 88,5. Sehingga dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran dart board dinyatakan sangat layak, menarik dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Dart Board*

Abstract: *The problems in this study are 1) the learning outcomes of students in class X.7 SMA Negeri 1 Bandar Lampung are still low, 2) the lack of understanding of students of learning materials as seen from the daily summative scores that are below the KKTP in the subject of economic activities and 3) the learning media used are still less varied and conventional such as textbooks and slide presentations. This study aims to analyze the feasibility of Dart Board learning media on economic activity material, analyze students' responses to Dart Board learning media on economic activity material, and analyze the effectiveness of Dart Board learning media on the learning outcomes of class X.7 students at SMA Negeri 1 Bandar Lampung. This research is a type of Development research or Research and Development (R&D). The development model includes 5 stages, namely: Analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the material expert assessment were obtained with a score of 92% which was included in the very feasible category, the results of the media expert research obtained a score of 84% which was included in the very feasible category. The assessment of students' responses obtained a score of 86% which was declared very interesting. And for the assessment of product trials in students obtained an average score of 88.5. So it can be concluded that the development of dart board learning media is declared very feasible, interesting and effective to use in the learning process*

Keywords: *Development, Learning Media, Dart Board*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam pembangunan nasional karena berfokus pada peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM), tidak hanya secara fisik tetapi juga spiritual dan emosional. Pendidikan bertujuan membentuk manusia yang berilmu, terampil, berakhlak mulia, serta bertanggung jawab demi kesejahteraan pribadi, masyarakat, dan negara. Untuk itu, perlu dilakukan pembaharuan dan perbaikan pendidikan agar selaras dengan perkembangan zaman. Sesuai Pasal 1 UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan proses belajar yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi diri secara optimal dalam berbagai aspek kehidupan.

Tujuan utama pendidikan adalah mengubah perilaku peserta didik secara intelektual, moral, dan sosial agar menjadi pribadi yang mandiri. Keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada kerjasama antara pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, pemerintah telah melakukan berbagai upaya seperti perbaikan kurikulum, penyediaan sarana prasarana, penggunaan media pembelajaran yang tepat, peningkatan kompetensi pendidik, dan penerapan strategi pembelajaran yang efektif. Salah satu penyebab rendahnya kualitas pembelajaran adalah metode pengajaran yang masih monoton. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk kreatif dalam memilih metode dan media pembelajaran agar materi dapat dipahami dengan mudah dan menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil pra-penelitian melalui observasi di SMA Negeri 1 Bandar Lampung, diketahui bahwa pembelajaran ekonomi masih menggunakan metode konvensional. Metode ini dinilai kurang efektif dalam membantu peserta didik memahami materi secara mendalam. Selain itu, banyak peserta didik yang

merasa bosan dengan pendekatan pembelajaran tersebut, sehingga kurang termotivasi untuk terlibat aktif selama proses pembelajaran. Hal ini tercermin dari rendahnya partisipasi peserta didik, di mana hanya beberapa peserta didik yang memberikan respons atau menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi peserta didik.

Diketahui bahwa peserta didik di kelas X.7 di SMA Negeri 1 Bandar Lampung yang berjumlah 30 orang peserta didik. Dimana 11 peserta didik yang nilainya di atas KKTP dan hasil belajarnya tuntas dengan persentase (36, 67%). Sedangkan 19 orang peserta didik lainnya yang nilainya di bawah KKTP dan hasil belajarnya masih belum tuntas dengan persentase (63,33%). Sedangkan nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) di kelas X.7 di SMA Negeri 1 Bandar Lampung adalah 75.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Ekonomi pada materi Kegiatan Ekonomi peserta didik kelas X.7 di SMA Negeri 1 Bandar Lampung masih tergolong rendah. Melihat hasil belajar peserta didik yang masih tergolong rendah, menunjukan bahwa tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan masih rendah, sehingga dibutuhkan media pembelajaran penunjang yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi ekonomi khususnya pada materi kegiatan ekonomi.

Pembelajaran ekonomi di kelas masih didominasi metode ceramah dan media yang monoton seperti buku teks dan slide presentasi, sehingga kurang menarik dan menyulitkan siswa dalam memahami konsep abstrak. Observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai media pembelajaran yang interaktif dan menarik, seperti media Dart Board, karena dinilai dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar. Namun,

pengembangan media pembelajaran masih terhambat oleh keterbatasan waktu dan keterampilan guru, serta kurangnya penyesuaian materi dengan konteks lokal. Hal ini menegaskan pentingnya pengembangan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran ekonomi.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Board* Materi Kegiatan Ekonomi Pada Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Bandar Lampung”.

Menurut Sugiyono, (2020) penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada).

Sedangkan menurut Okpatrioka, (2023) *Research and Development (R&D)* merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan.

Sementara itu, Hamzah, (2019) penelitian pengembangan (R&D) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji efektifitasnya produk.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) metode untuk menciptakan atau menyempurnakan produk serta menguji efektivitasnya. Metode ini menjembatani penelitian dasar dan terapan melalui proses sistematis yang

mencakup validasi dan pengembangan produk. Dalam pendidikan, R&D banyak digunakan untuk mengembangkan modul, kurikulum, dan model pelatihan, dengan tujuan menciptakan solusi inovatif yang praktis dan bermanfaat.

Menurut Wulandari et al., (2023) media pembelajaran salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai sarana dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik.

Selain itu, Hidayat & Suroto (2022:534) menyatakan bahwa pembelajaran yang baik dapat diwujudkan dengan adanya keterkaitan berbagai komponen pembelajaran seperti tujuan, materi, metode, dan evaluasi.

Sependapat lain, Syawaluddin & Krismanto (2020:11) media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai alat yang berfungsi sebagai penghubung antara guru dan peserta didik, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi, efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Menurut pendapat Asrialdi et al., (2023) media *Dart Board* merupakan media yang menggunakan papan permainan berbentuk bulat yang digunakan sebagai target lempar dalam permainan dart. Media *Dart Board* digunakan dalam permainan yaitu sebuah permainan yang menggunakan panah kecil yang dilemparkan ke sebuah papan berbentuk bulat. Media *Dart Board* ini merupakan suatu alat yang bisa digunakan

sebagai media pembelajaran guna untuk meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran

Sedangkan menurut Azhari et al., (2017) salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada materi kegiatan ekonomi yaitu media papan dart. Papan dart adalah papan permainan berbentuk bulat yang digunakan sebagai target dalam dart.

Kelebihan media pembelajaran *Dart Board* menurut Al-Manik, (2021) antara lain sebagai berikut: 1) Meningkatkan motivasi peserta didik; 2) Melatih konsentrasi dan focus; 3) Meningkatkan interaksi dan kolaborasi; 4) Meningkatkan pemahaman konsep; 5) Meningkatkan hasil belajar; 6) Visualisasi konsep dan 7) Fleksibel untuk berbagai mata pelajaran.

Dari diuraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Dart Board* menggabungkan permainan dart dengan pembelajaran interaktif, meningkatkan keterlibatan peserta didik. Peserta didik melempar dart untuk memilih soal atau aktivitas yang terkait materi pelajaran, memfasilitasi diskusi dan pemahaman konsep. Media ini efektif untuk meningkatkan motivasi, kolaborasi dan efektivitas dalam belajar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah metode penelitian dan penmbangan atau *Research & Development (R&D)*. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain/perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi/eksekusi), *evaluation* (evaluasi/umpan balik).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket penilaian, tes, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap analisis, peneliti melakukan tahap awal yang bertujuan untuk mendefinisikan penelitian awal melalui studi lapangan. Studi ini dilakukan dengan metode observasi dan wawancara langsung dengan guru mata pelajaran. Dalam tahap ini, terdapat beberapa aspek yang dianalisis, yaitu analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis kurikulum.

Selanjutnya dilakukan perancangan/ design. Setelah melakukan tahap analisis, peneliti melakukan perancangan untuk media *Dart Board* yang akan dikembangkan. Dalam merancang media *Dart Board*, penulis menentukan berbagai kebutuhan yang akan digunakan, baik dari segi bahan untuk papan dan panah dart, pemilihan warna, jenis huruf, materi, ukuran papan, hingga desain visual, dengan memanfaatkan alat, bahan, serta sarana pendukung berupa laptop dan aplikasi Canva.

Media *Dart Board* yang dikembangkan terdiri atas satu set, yakni papan utama yang berukuran 50 x 70 cm yang memuat empat gambar yang berkaitan dengan materi kegiatan ekonomi yakni produksi, distribusi dan konsumsi dan empat gambar berupa angka. Angka-angka tersebut menentukan soal yang harus dijawab oleh peserta didik, tergantung pada angka yang terkena lemparan anak panah. Pada bagian bawah papan *Dart Board* terdapat kotak khusus untuk menempatkan kartu soal. Media *Dart Board* memiliki 20 kartu soal, yang dibagi ke dalam empat kelompok berdasarkan angka: a) Kartu soal angka 1 berisi pertanyaan mengenai kegiatan ekonomi; b) Kartu soal angka 2 berisi pertanyaan mengenai produksi; c) Kartu soal angka 3 berisi pertanyaan mengenai distribusi; d) Kartu soal angka 4 berisi pertanyaan mengenai konsumsi. Setiap kelompok kartu soal terdiri dari 5 soal, sehingga total terdapat 20 soal dalam media *Dart Board* ini.

Pada tahap pengembangan, penulis terlebih dahulu menyusun atau menyempurnakan desain media sebelum dilakukan validasi. Setelah desain ditetapkan, peneliti melakukan validasi oleh para ahli, yaitu ahli materi, dan ahli media. Validasi materi dilakukan oleh dosen Pendidikan Ekonomi, dan validasi media dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar

1. Validasi Ahli Materi

Hasil dari validasi ahli Materi sebagai berikut:

Tabel 1
Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Yang Divalidasi	Hasil Penilaian
Kesesuaian Materi		
1.	Materi kegiatan ekonomi sesuai dengan capaian pembelajaran.	5
2.	Materi Kegiatan Ekonomi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5
Kelengkapan dan Kebenaran Materi		
3.	Materi mencakup konsep dasar kegiatan ekonomi secara lengkap	5
4.	Fakta, data, dan konsep ekonomi disajikan dengan akurat.	4
Kejelasan dan sistematika penyajian		
5.	Penyajian materi tersusun secara logis dan sistematis.	4
6.	Bahasa yang digunakan komunikatif mudah dipahami oleh peserta didik	5
7.	Materi dapat menambah wawasan peserta didik.	4
8.	Materi disertai gambar/ilustrasi yang membantu peserta didik lebih mudah memahami isi materi.	4
Keterlibatan peserta didik		
9.	Materi dirancang untuk mendorong keaktifan dan partisipasi peserta didik.	5
10.	Materi mampu mengembangkan ranah kognitif peserta didik.	5
Jumlah Skor		46
Jumlah Skor Maksimal		50
Presentase (100%)		92%
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas hasil validasi ahli materi menunjukkan hasil 92% dengan demikian materi yang terdapat dalam media pembelajaran *Dart Board* yaitu “sangat layak” sehingga media pembelajaran *Dart Board* pada materi kegiatan ekonomi sangat layak diuji cobakan dalam penelitian.

2. Validasi Ahli Media

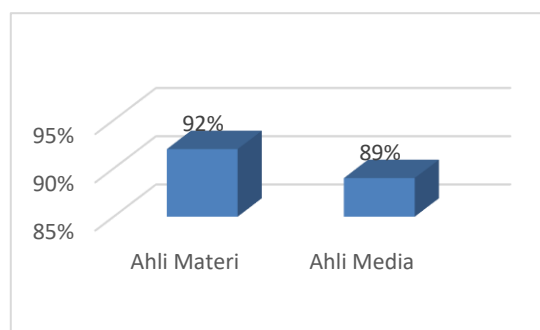
Hasil dari validasi ahli media sebagai berikut:

Tabel 2
Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Yang Divalidasi	Hasil Penilaian
Desain Tampilan		
1.	Kesesuaian desain tampilan dengan materi	5
2.	Tampilan media menarik	5
3.	Tata letak rapih dan mudah digunakan	4
4.	Kesesuaian proporsional media, warna, dan font mendukung keterbacaan	4
Keterpaduan isi/materi		
5.	Kesesuaian materi kegiatan ekonomi	4
6.	Kelengkapan materi	4
7.	Bahasa mudah dipahami	4
8.	Materi sesuai dengan tampilan media	4
Penyajian Media		
9.	Petunjuk jelas dan mudah diikuti	3
10.	Mendorong keterlibatan interaksi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.	5
Jumlah Skor		42
Jumlah Skor Maksimal		50
Presentase (100%)		84%
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas hasil validasi ahli media menunjukkan hasil 84% dengan demikian media pembelajaran yang digunakan yaitu “sangat layak” sehingga media pembelajaran *Dart Board* pada materi kegiatan ekonomi sangat layak diuji cobakan dalam penelitian.

Setelah mendapatkan hasil penilaian dari masing-masing validator yaitu ahli materi, dan ahli media, maka didapatkan diagram perbandingan penilaian.



Gambar 1
Diagram Hasil Penilaian Validator Ahli Media, dan Ahli Materi

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi dengan melakukan uji coba.

1. Uji Coba Kemenarikan Peserta Didik

Uji kemenarikan ini dilakukan untuk mengukur respon peserta didik kelas X.7 SMA Negeri 1 Bandar Lampung terhadap media pembelajaran *Dart Board* yang telah disusun. Melalui angket yang terdiri dari 10 pernyataan, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana media tersebut menarik minat dan motivasi peserta didik untuk belajar dalam memahami materi kegiatan ekonomi, serta menilai daya tarik dan kemudahan penggunaan media dalam konteks pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik kelas X.7 SMA Negeri 1 Bandar Lampung di atas terhadap aspek kemenarikan media pembelajaran *Dart Board* memperoleh skor 86%. Hal ini dikategorikan media pembelajaran *Dart Board* “sangat menarik” untuk digunakan dalam pembelajaran.

2. Uji Keefektifan

Uji keefektifan dilakukan dengan membandingkan nilai pretest (diambil dari hasil ulangan harian materi kegiatan ekonomi sebelum penggunaan media) dan posttest (setelah pembelajaran menggunakan media *Dart Board*). Rata-rata nilai *pretest* peserta didik sebelum menggunakan media adalah 70,16 dan meningkat menjadi 88,5 pada *posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Dart Board* efektif dalam membantu peserta didik memahami materi kegiatan ekonomi secara lebih menyenangkan dan bermakna.

Kajian Produk Akhir

Produk akhir dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran *Dart Board* materi kegiatan ekonomi. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), sehingga dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dalam Kurikulum Merdeka yang memuat materi kegiatan ekonomi. Media ini dirancang untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan kontekstual.

1. Tampilan Media *Dart Board*

Tampilan media pembelajaran ini dirancang dalam bentuk lingkaran dengan background berukuran 50 cm x 70 cm yang memuat gambar terkait materi kegiatan ekonomi.



Gambar 2
Tampilan media pembelajaran
Dart Board

2. Gambar materi

Terdapat empat gambar materi yang berisi mengenai deskripsi terkait sub-sub materi kegiatan ekonomi yang terdiri dari pengertian kegiatan ekonomi, produksi, distribusi dan konsumsi.





Gambar 3
Materi Media pembelajaran
Dart Board

3. Kartu soal

Kartu soal dalam media pembelajaran *Dart Board* digunakan untuk menguji pemahaman siswa. Setiap kartu berisi pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik ditentukan berdasarkan angka yang terkena lemparan anak panah.



Gambar 4
Angka Kartu Soal

PEMBAHASAN

Berikut merupakan penjabaran dari masing-masing rumusan masalah:

1. Tingkat kelayakan media pembelajaran *Dart Board* di dapat dari data hasil validasi ahli yang terdiri dari 2 ahli, diantaranya ahli materi dan ahli media. Media *Dart Board* dikatakan layak jika hasil skor sudah dinyatakan layak digunakan dan tanpa revisi.

Proses validasi media pembelajaran tersebut dilaksanakan sebanyak 2 tahap untuk memperoleh kualitas modul pembelajaran yang layak. Skor penilaian yang telah diperoleh melalui angket kemudian dirata-rata menjadi skor penilaian dengan rentang 1-5. Hasil rata-rata skor yang telah diperoleh selanjutnya dikategorikan tingkat kelayakannya. Berdasarkan hasil penilaian dari 2 ahli yang dipercaya untuk memberikan penilaiannya terhadap kelayakan media pembelajaran *Dart Board* materi kegiatan ekonomi diperoleh rincian hasil sebagai berikut:

- a) Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa seluruh butir penilaian pada aspek yang dinilai memperoleh skor 92% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak" sehingga dinyatakan "Layak digunakan tanpa revisi."
- b) Hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa seluruh butir penilaian pada aspek yang dinilai memperoleh skor 84% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak" sehingga dinyatakan "Layak digunakan tanpa revisi."
- c) Tingkat kemenarikan media pembelajaran *Dart Board* didapat dari data hasil respon peserta didik dalam uji coba lapangan yang melibatkan 30 peserta didik. Media pembelajaran dikatakan menarik jika para responden menyatakan media pembelajaran ini dapat digunakan dalam pembelajaran yang ditunjukkan oleh angket atau kuisioner (apresiasi) oleh peserta didik. Analisis data kemenarikan dilakukan berdasarkan respon dari peserta didik kelas X.7 SMA Negeri 1 Bandar Lampung yang menggunakan media pembelajaran tersebut melalui lembar penilaian. Jumlah skor yang diperoleh dari hasil respon angket kemenarikan

peserta didik kelas X.7 SMA Negeri 1 Bandar Lampung terhadap media pembelajaran *Dart Board* pada materi kegiatan ekonomi memperoleh total skor sebesar 86% dalam kategori "Sangat Menarik" serta layak digunakan.

- d) Keefektifan media pembelajaran materi kegiatan ekonomi di kelas X.7 SMA Negeri 1 Bandar Lampung dinilai melalui analisis perkembangan peserta didik menggunakan *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* diambil dari hasil belajar ulangan harian peserta didik materi kegiatan ekonomi kelas X.7 SMA Negeri 1 Bandar Lampung, sementara nilai *Posttest* diambil dari nilai 20 butir soal setelah memberikan treatment dalam pembelajaran. Berdasarkan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*, diperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 70,16 sedangkan rata-rata nilai *posttest* setelah diberikan treatment menggunakan media pembelajaran *Dart Board* meningkat menjadi 88,5. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Dart Board* mengenai materi kegiatan ekonomi efektif dalam membantu peserta didik memahami materi.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan Pengembangan media pembelajaran *dart board* materi kegiatan ekonomi kelas X.7 SMA Negeri 1 Bandar Lampung dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) and *Evaluation* (Evaluasi), maka simpulan ini disusun berdasarkan tujuan pengembangan yang telah ditetapkan yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Dart Board* sangat layak digunakan dalam pembelajaran ekonomi materi kegiatan ekonomi peserta didik kelas X.7 SMA Negeri 1 Bandar Lampung. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, diketahui bahwa media pembelajaran *Dart Board* memperoleh skor rata-rata kelayakan yang sangat tinggi. Ahli materi memberikan skor sebesar 92%, sedangkan ahli media memberikan skor sebesar 84%, yang keduanya termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Dart Board* telah memenuhi kriteria kelayakan secara substansi maupun visual dan dapat digunakan dalam pembelajaran tanpa perlu dilakukan revisi. Dengan demikian, media ini layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai media pendukung atau alternatif dalam menyampaikan materi kegiatan ekonomi.
2. Respon Peserta Didik terhadap Kemenarikan Media *Dart Board* dalam proses pembelajaran menunjukkan hasil yang sangat positif. Berdasarkan hasil angket yang disebarkan kepada 30 peserta didik kelas X.7 SMA Negeri 1 Bandar Lampung, diperoleh hasil bahwa media ini memperoleh skor sebesar 86%, yang tergolong dalam kategori "Sangat Menarik". Respon peserta didik menunjukkan bahwa mereka merasa antusias, tertarik, dan terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media *Dart Board* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat. Dengan demikian, media *Dart Board* mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dalam hal kemenarikan dan penerimaannya

sebagai media pendukung pembelajaran.

3. Media pembelajaran *Dart Board* dikatakan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi kegiatan ekonomi. Berdasarkan hasil uji coba produk kepada 30 peserta didik kelas X.7 SMA Negeri 1 Bandar Lampung, diperoleh skor rata-rata 88,5 dengan kategori "Sangat Efektif". Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Dart Board* mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari khususnya pada materi kegiatan ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Manik, S. K. Y. (2021). Pengembangan Media *Dart Board* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Kelas Ii Di Sdit Al Akbar Karanggayam Srengat Blitar. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan*, 7(1), 78–95. <https://jurnal.iaih.ac.id/index.php/inovatif/article/view/209>
- Asrialdi, Zulfan, & Kesuma, T. B. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tounament) Berbantuan Media Dart. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 870–876. <http://jim.unsyiah.ac.id/sejarah/mm>
- Azhari, B. R., Hanifah, N., & Gusrayani, D. (2017). Penggunaan Media Papan Dart Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2011. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pemailmiah/article/view/10767>
- Hamzah, A. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan. *Jurnal Metode Penelitian Dan Pengembangan (Recearch and Development)*, 1.
- Hidayat, N., & Suroto. (2022). Multimedia for Improving Competency of Business Presentations: A Brief Literature Review. *Proceedings of the Universitas Lampung International Conference on Social Sciences (ULICoSS 2021)*, 628(ULICoSS 2021), 534–537. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220102.071>
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian pendekatan Kuantitatif, kualitatif, Dan R&D. *Bandung: Alfabeta*.
- Sutikno, Sobry. (2021). *Strategi Pembelajaran. Indramayu: Adanu Abimata*.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on education*, 5(2), 3928-3936 <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.107>

