

**PENERAPAN MODEL PERMAINAN KARTU SOAL MANDIRI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA PADA MATERI
KETENAGAKERJAAN KELAS XI IIS SMA NEGERI 9 MALINAU**

R. ROCHMAT KARTIYANA
SMA Negeri 9 Malinau
rahmatinarah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa dengan menggunakan model permainan kartu soal mandiri. Penggunaan model permainan kartu soal mandiri pada pokok bahasan ketenagakerjaan juga dirasa sangat tepat dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 9 Malinau pada semester II tahun ajaran 2021/2022 dengan jumlah 12 siswa kelas XI IIS. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dari bulan Maret sampai April. Peningkatan hasil belajar ekonomi siswa dari pra siklus sebesar 16,67% menjadi 33,33% pada siklus I dan meningkat sebesar 91,67% pada siklus II. Sedangkan pada pengamatan aktivitas siswa, dari aspek keaktifan siswa menunjukkan adanya peningkatan dari 80.56% pada siklus I menjadi 90.28% pada siklus II, sedangkan pada aspek kerjasama menunjukkan adanya peningkatan sebesar 80.56% pada siklus I menjadi 88.89% pada siklus II, dan pada aspek ketepatan pun menunjukkan peningkatan sebesar 77.78% pada siklus I menjadi 88.89% pada siklus II. Berdasarkan data penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan model permainan kartu soal mandiri dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa.

Kata Kunci : Hasil Belajar Siswa, Model Permainan Kartu Soal Mandiri

ABSTRACT

This study aims to improve students' economic learning outcomes by using the independent question card game model. The use of the independent question card game model on the subject of employment is also considered very appropriate in increasing student learning activities. This research was conducted at SMA Negeri 9 Malinau in semester II of the 2021/2022 academic year with a total of 12 students in class XI IIS. This research was conducted in two cycles from March to April. The increase in student economics learning outcomes from the pre-cycle was 16.67% to 33.33% in cycle I and increased by 91.67% in cycle II. Whereas in observing student activities, from the aspect of student activity showed an increase from 80.56% in cycle I to 90.28% in cycle II, while in the aspect of cooperation it showed an increase of 80.56% in cycle I to 88.89% in cycle II, and in the aspect of accuracy also showed an increase of 77.78% in cycle I to 88.89% in cycle II. Based on the research data and discussion, it can be concluded that by using the independent question card game model, it can improve students' economic learning outcomes.

Keywords: Student Learning Outcomes, Independent Question Card Game Model

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana utama di dalam membentuk dan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas baik melalui pendidikan informal di rumah maupun melalui pendidikan formal di sekolah. Tanpa adanya pendidikan formal dan informal akan sulit untuk mencetak kualitas sumber daya manusia yang baik yang dapat menentukan masa depan bangsa sendiri. Sekolah sebagai lembaga pendidikan dituntut untuk selalu meningkatkan kualitas atau mutu suatu sekolah itu sendiri sesuai dengan kerangka pendidikan nasional. Pendidikan tidak terlepas dari berbagai unsur, yakni pendidik, peserta didik, materi ajar, evaluasi, kurikulum dan

lain-lain. Unsur-unsur ini berkaitan satu sama lainnya. Salah satu parameter yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan pendidikan adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2016) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2015) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Seiring dengan perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan muncullah ilmu yang disebut ilmu ekonomi. Istilah ekonomi berasal dari bahasa Yunani yaitu *Oikonomia* yang terdiri dari dua suku kata yaitu *oikos* dan *nomos*. *Oikos* berarti rumah tangga, sedangkan *nomos* berarti aturan. Sehingga *oikonomia* mengandung arti aturan rumah tangga. *Oikonomia* mempunyai arti aturan yang berlaku untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam suatu rumah tangga (Sukwiaty, 2009). Pada pembelajaran ekonomi, hasil belajar siswa diharapkan dapat optimal. Untuk mencapai hal tersebut, proses belajar mengajar yang diselenggarakan harus ditingkatkan dan disempurnakan. Hasil belajar sangat penting sekali sebagai indikator keberhasilan baik bagi seorang guru maupun siswa. Bagi seorang guru, hasil belajar siswa dapat dijadikan sebagai pedoman penilaian terhadap keberhasilan dalam kegiatan membelajarkan siswa. Seorang guru dikatakan berhasil menjalankan program pembelajarannya apabila separoh atau lebih dari jumlah siswa telah mencapai tujuan instruksional baik tujuan instruksional khusus maupun umum. Sedangkan bagi siswa, hasil belajar merupakan informasi yang berfungsi untuk mengukur tingkat kemampuan atau keberhasilan belajarnya, apakah mengalami perubahan yang bersifat positif maupun perubahan yang bersifat negatif.

Ekonomi sebagai salah satu mata pelajaran dalam rumpun ilmu pengetahuan sosial diharapkan dapat mencapai hasil yang optimal. Ekonomi perlu difungsikan sebagai wahana untuk menumbuhkembangkan kecerdasan, kemampuan, dan ketrampilan siswa. Mata pelajaran ekonomi selayaknya mendapatkan perhatian yang ideal. Dengan penguasaan materi yang baik, maka siswa akan dapat mengamalkan ilmu ekonomi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Kemampuan memahami pembelajaran tiap siswa dipengaruhi oleh kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Jika salah satu kemampuan tidak ada maka kemampuan siswa dalam menyerap dan memahami materi tidak akan seimbang. Contohnya saja apabila guru tetap melakukan ceramah selama pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa siswa tidak akan memahami materi yang dibahas karena yang ditekankan hanya kemampuan kognitifnya saja, untuk kemampuan afektif dan psikomotornya tidak dilibatkan.

Berdasarkan kenyataan di atas ternyata ketika peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 9 Malinau diperoleh informasi bahwa selama proses pembelajaran berlangsung ternyata masih berpusat pada guru tanpa melibatkan aktivitas siswa sehingga sebagian besar siswa belum mampu mencapai kompetensi individual yang diharapkan. Beberapa siswa belum belajar sampai pada tingkat pemahaman. Mereka baru menghafal fakta, konsep, teori pada tingkat ingatan, mereka belum dapat menggunakan dan menerapkan kemampuan berfikirnya untuk memecahkan masalah sehari-hari yang kontekstual. Jadi yang ditekankan disini hanyalah kemampuan kognitifnya saja sama seperti kebanyakan guru lainnya.

Pembahasan materi mengenai ketenagakerjaan, siswa belum memahami secara pasti mengenai pembahasan materi tersebut karena guru terlalu fokus terhadap bahan ajar sehingga menjadikan siswa merasa tidak dilibatkan dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung jadi hanya pendengar saja. Malahan ada sebagian siswa yang melakukan aktivitas diluar pembelajaran karena tidak ada motivasi dari guru. Hal ini menyebabkan suasana kelas menjadi

tidak kondusif. Kinerja guru pada awal pembelajaran tidak melakukan apersepsi, hanya menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran terasa monoton dan membosankan, interaksi pembelajaran bersifat satu arah, dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media. Aktivitas siswa yang diamati selama proses pembelajaran adalah siswa cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran jadi kurang memperhatikan penjelasan guru, siswa kurang aktif selama pembelajaran, siswa tampak tidak serius dalam mengikuti pembelajaran dan malah melakukan aktivitas diluar pembelajaran.

Dari hasil pengamatan diatas dapat disimpulkan bahwa kinerja guru selama proses pembelajaran ekonomi dilakukan dengan kurang efektif dan kondusif sehingga berpengaruh pada aktivitas siswa. Hasil akhirnya pun terlihat dalam tes tertulis yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan materi yang bias diserap oleh siswa. Ternyata setelah diperiksa banyak siswa yang mendapatkan nilai rendah jauh dari KKM yang telah ditentukan.

Dari observasi awal, peneliti menyimpulkan bahwa kesulitan yang pada akhirnya berakibat ketidakberhasilan pembelajaran ekonomi dikarenakan tidak dilaksanakan pembelajaran bermakna dengan melibatkan kemampuan siswa berfikir. Penulis beranggapan bahwa untuk memecahkan permasalahan di atas yaitu dengan menerapkan sebuah model pembelajaran yang sesuai agar pembelajaran dapat dikatakan berhasil. Makin tepat model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar, diharapkan makin efektif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Tentunya faktor-faktor lain pun harus diperhatikan juga, seperti; faktor guru, faktor siswa, faktor situasi (lingkungan belajar), media dan lain-lain. Jadi menurut penulis model pembelajaran yang dianggap layak untuk memecahkan masalah di atas adalah dengan sebuah model permainan. Model permainan yang dimaksud adalah “suatu cara yang digunakan dalam melakukan kegiatan untuk menjelaskan konsep abstrak yang lebih menyenangkan agar siswa lebih paham dan lebih lama mengingatnya” (Sadiman,2012:79). Suatu pembelajaran harus berdasar pada : “Anak belajar melalui berbuat, Anak belajar melalui panca indera, Anak belajar melalui bahasa, Anak belajar dengan bergerak” (Suyatno, 2015:101). Kesimpulan penulis dari teori di atas yaitu bermain merupakan aktivitas anak yang melibatkan seluruh aspek kegiatan dalam dirinya sehingga tanpa disadari dapat memahami suatu konsep. Jadi, dengan adanya kegiatan bermain itu sendiri dapat membuat siswa merasa senang dan ingin mengulanginya lagi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Metode yang akan dipilih dalam penelitian tindakan kelas ini adalah metode permainan. Prosedur penelitian yang akan dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah berbentuk tiga siklus sesuai dengan keberhasilan atau tercapainya target. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret s/d awal Mei 2022, semester genap tahun ajaran 2021/2022 di SMA Negeri 9 Malinau. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IIS di SMA Negeri 9 Malinau pada tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 12 siswa.

Data hasil belajar siswa dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil belajar ekonomi. Data tentang hasil belajar ekonomi digunakan untuk menentukan ketuntasan belajar ekonomi dan keberhasilan tindakan. Tes diberikan pada ulangan harian I dan ulangan harian II. Pengolahan data proses meliputi kinerja guru dan aktivitas siswa dan pengolahan data hasil. Dalam pengolahan data proses, dilakukan melalui observasi terhadap kinerja guru dan aktivitas siswa dengan terlebih dahulu menetapkan aspek yang akan diamati. Setelah diberi skor dengan interpretasi untuk menentukan hasil dari pengamatan proses itu. Setelah diolah lalu dianalisis, dimaknai dan disimpulkan sehingga dapat melakukan refleksi terhadap tindakan yang akan direncanakan pada kegiatan siklus selanjutnya. Target siswa adalah mengalami peningkatan dari

hasil belajar siswa sebelumnya, sedangkan guru adalah mengajar lebih baik dari hasil kegiatan observasi ke observasi berikutnya.

Teknik yang digunakan untuk pengolahan data proses yaitu dengan memberikan penilaian terhadap aspek yang terdapat pada lembar observasi aktivitas siswa dan kinerja guru. Pada lembar observasi aktivitas siswa, masing-masing aspek yang dinilai memiliki skala skor 3-2-1 dengan descriptor penilaian yaitu siswa mendapat skor 3 apabila semua indikator dilaksanakan, siswa mendapat skor 2 apabila hanya dua indikator dilaksanakan, siswa mendapat skor 1 apabila hanya satu indikator dilaksanakan. Dengan kriteria tersebut dapat terlihat peningkatan kualitas aktivitas siswa pada proses pembelajaran atau pada pelaksanaan tindakan dan dapat dijadikan bahan refleksi untuk pelaksanaan siklus berikutnya. Pada lembar observasi kinerja guru, masing-masing aspek yang dinilai memiliki keterangan baik, cukup dan kurang dengan descriptor masing-masing berbeda. Semua kegiatan yang diperoleh dari tiap aspek dijumlahkan dan dipresentasikan.

Dengan presentase tersebut dapat terlihat peningkatan kualitas kinerja guru pada proses pembelajaran atau pada pelaksanaan tindakan dan dapat dijadikan bahan refleksi untuk pelaksanaan siklus berikutnya. Analisis data tentang ketercapaian KKM dilakukan dengan membandingkan persentase jumlah siswa yang mencapai KKM pada skor dasar dan persentase jumlah siswa yang mencapai KKM pada tes hasil belajar ekonomi yang menerapkan pembelajaran kooperatif *model permainan kartu soal mandiri* yaitu ulangan harian I dan ulangan harian II.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dinyatakan dengan rumus persentase. Adapun aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung dalam setiap rencana pembelajaran.

Tabel 1. Aktivitas Guru Selama Proses Pembelajaran Tiap-tiap RPP Pada Setiap Siklus

No	Kinerja Guru	RPP-1 %	RPP-2 %	Rata-rata %
1	Tahap Perencanaan	85.00	92.50	88.75
2	Tahap Pelaksanaan	87.50	91.67	89.59
3	Evaluasi	81.25	93.75	87.50

Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel 1 diatas dapat kita lihat bahwa aktivitas guru dalam menerapkan, model permainan kartu soal mandiri rata-rata persentase yang dominan yang dilakukan guru adalah pada tahap pelaksanaan yaitu melaksanakan kegiatan pembelajaran, menggunakan media, melaksanakan kegiatan dengan model permainan kartu soal mandiri, memberikan kesimpulan dan penekanan sebesar 89.59%, pada tahap evaluasi sebesar 87.50%. Hal ini sesuai dengan menggunakan model permainan kartu soal mandiri dituntut guru untuk menjelaskan materi / memeriksa kegiatan siswa dengan benar sekaligus memberikan umpan balik dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah disusun dalam RPP.

Sesuai dengan teori penerapan pembelajaran model permainan kartu soal mandiri pembelajaran yang terpusat pada guru dan melibatkan keaktifan siswa dalam bertanding artinya guru lebih banyak memotivasi siswa, bermain peran untuk bertanding monopoli serta memastikan bahwa siswa dapat bekerja dengan baik dan benar. Bila siswa tersebut belum berhasil dengan baik maka guru harus membimbing dan mengarahkan siswa sampai berhasil, sehingga keberhasilan dan ketuntasan dalam pembelajaran dapat dicapai dengan optimal.

Tabel 2. Aktivitas Siswa Selama Proses Pembelajaran Tiap-tiap RPP Pada Setiap Siklus

No	Aktivitas Siswa	RPP-1 %	RPP-2 %	Rata-rata %
1	Keaktifan	80.56	90.74	85.65
2	Kerjasama	81.02	89.81	85.42
3	Ketepatan	78.24	88.89	83.57

Berdasarkan pengamatan data pada tabel 2 di atas dapat kita lihat bahwa aktivitas siswa yang paling dominan dilakukan siswa selama KBM berlangsung untuk semua RPP adalah keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sebesar 85.65%, kerjasama dalam diskusi dan tournament monopoli sebesar 85.42%, dan ketepatan dalam menjelaskan dan menjawab materi yang diajukan sebesar 83.57%. Sesuai dengan pendapat Dossuanda (2008) model permainan kartu soal mandiri (monopoli) adalah “suatu bentuk permainan papan yang didalamnya terdapat petak-petak. Bentuk dari model permainan ini adalah memasukkan petak pertanyaan yang akan dijadwal oleh peserta permainan. Permainan ini pada dasarnya bersifat menguasai”. Jadi, model permainan ini digunakan dalam melakukan kegiatan pembelajaran untuk menjelaskan konsep abstrak yang lebih menyenangkan menggunakan seperangkat permainan kartu soal mandiri agar siswa lebih paham dan lebih lama mengingatnya. Hal ini menunjukkan bahwa dengan model permainan kartu soal mandiri (monopoli) dapat meningkatkan pemahaman, keaktifan dan kerjasama dengan melakukan sebuah permainan dan pertandingan.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Pada Siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai KKM	70
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	2
3	Persentase ketuntasan belajar	16,67 %

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa sebelum menerapkan metode pembelajaran kooperatif model permainan kartu soal mandiri diperoleh nilai KKM adalah 70 dan ketuntasan belajar mencapai 16,67 % atau ada 2 siswa sudah tuntas belajar dari 12 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 hanya sebesar 16,67% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa jenuh dengan cara mengajar guru yang hanya menyampaikan materi saja, tanpa adanya proses pembelajaran yang menarik minat dan motivasi siswa.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Pada Siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus II
1	Nilai KKM	70
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	11
3	Persentase ketuntasan belajar	91,67 %

Dari tabel di atas diperoleh nilai KKM siswa adalah 70 dan ketuntasan belajar mencapai 91,67% atau ada 11 siswa sudah tuntas belajar dari 12 siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena setelah guru menginformasikan bahwa setiap akhir pelajaran akan selalu diadakan tes sehingga pada pertemuan berikutnya siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu siswa juga sudah mulai mengerti apa yang

dimaksudkan dan diinginkan guru dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif model permainan kartu soal mandiri.

Pembahasan

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif model permainan kartu soal mandiri memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I dan II) yaitu masing-masing 33,33 % dan 91,67 %, Pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai. Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses metode pembelajaran kooperatif model permainan kartu soal mandiri dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan yaitu siklus I nilai rata-rata kelas 54,13 dan siklus II meningkat menjadi 88,48.

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran ekonomi pokok bahasan Memahami Kebijakan pemerintah dalam ekonomi dengan metode pembelajaran kooperatif model permainan kartu soal mandiri yang paling dominan adalah bekerja dengan menggunakan alat/media, mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru, dan diskusi antar siswa/antara siswa dengan guru. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dapat dikategorikan aktif.

Sedangkan untuk aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah metode pembelajaran kooperatif model permainan kartu soal mandiri dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru yang muncul di antaranya aktivitas membimbing dan mengamati siswa dalam mengerjakan kegiatan LKS/menemukan konsep, menjelaskan materi yang sulit, membimbing pada saat tournament monopoli ketenagakerjaan, memberi umpan balik/evaluasi/tanya jawab dimana prosentase untuk aktivitas di atas cukup besar.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dapat dideskripsikan tentang beberapa faktor yang menghambat dalam proses pembelajaran yang melaksanakan langkah-langkah metode pembelajaran kooperatif model permainan kartu soal mandiri, yaitu: (1) Siswa banyak mengalami kebingungan dan kurang memahami skenario model pembelajaran yang diterapkan. (2) Siswa enggan untuk mengeluarkan pendapat dan ide dalam kelompok karena belum terbiasa. (3) Minat siswa rendah untuk bekerja dalam kelompok permainan yang sudah ditentukan. Beberapa faktor yang mendukung dalam proses pembelajaran yang melaksanakan langkah-langkah metode pembelajaran kooperatif model permainan kartu soal mandiri, yaitu: (1) Tersedianya media pembelajaran berupa Laptop dan LCD serta kemampuan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran yang memadai. (2) Kemampuan guru memadai dalam mengantisipasi kelemahan skenario pembelajaran yang telah direncanakan, ketika situasi dan kondisi kelas tidak sesuai dengan harapan. (3) Tersedianya sumber belajar berupa buku materi, LKS, dan media pembelajaran laptop dan LCD serta perangkat permainan monopoli.

Hasil penelitian ini juga diperkuat dengan hasil-hasil penelitian serupa, antara lain sebagai berikut. *Pertama*, Diana Sulastry Bethan (2016), dengan judul penelitian *Penggunaan Permainan Kartu Soal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar matematika*, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu soal dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Pada pra siklus ada 2 siswa (7%) yang mencapai KKM dengan nilai rata-rata 20,31, pada siklus I meningkat menjadi 11 siswa (39%) yang mencapai KKM dengan nilai rata-rata 55,53 dan pada siklus II meningkat menjadi 21 siswa (75%) yang berhasil mencapai KKM dengan nilai rata-rata 78,2. Hal itu didukung oleh peningkatan aktivitas guru dari 83% pada siklus I menjadi 92%. *Kedua*, Komar Sapto Rini (2020), dengan judul penelitian *Penerapan*

Metode Bermain Kartu Soal Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengerjakan Soal Cerita Matematika Bagi Siswa, juga menyampaikan hasil penelitian yang serupa, yaitu dengan penerapan metode bermain kartu soal dapat meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan mengerjakan soal cerita mata pelajaran Matematika dengan menggunakan metode bermain kartu soal. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai hasil belajar maupun aktivitas belajar tiap siklus. Pada awal nilai rata-rata 66.18 pada siklus I dan menjadi 80.29 pada siklus II dengan ketuntasan 58.82% pada siklus I dan 88.24% pada siklus II. Keaktifan siswa pada siklus I 29.41% aktif dan pada siklus II menjadi 94.12% aktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran dengan kooperatif model permainan kartu soal mandiri mata pelajaran ekonomi pada materi pendapatan nasional di Kelas XI IIS memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (27.78%) dan siklus II (88.89%).

Faktor pendukung dan penghambat dalam peningkatan hasil belajar ekonomi melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif model permainan kartu soal mandiri pada siswa Kelas XII IIS meliputi; a) siswa kurang memahami terhadap skenario pembelajaran, b) Siswa enggan untuk mengeluarkan pendapat dan ide dalam kelompok karena belum terbiasa, dan c) Minat siswa rendah untuk bekerja dalam kelompok permainan yang sudah ditentukan. Sedangkan faktor pendukungnya adalah; a) tersedianya media pembelajaran, b) kemampuan guru memadai, dan c) tersedianya sumber belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2007. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2001. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Dalyono, M. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Diana Sulastry Bethan. 2016. *Penggunaan Permainan Kartu Soal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar matematika*. Skripsi
- Dimiyati dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mujiono. 1999. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta. Hakim,
- Hamalik, Oemar. 2001. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Komar Sapto Rini. 2020. *Penerapan Metode Bermain Kartu Soal Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengerjakan Soal Cerita Matematika Bagi Siswa*. Skripsi
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sukwiaty, dkk. (2009). *Pengertian Ilmu Ekonomi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suyatno. (2015). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Thursan. 2015 *Belajar Secara Efektif*. Puspa Swara. Jakarta.