
Pengaruh Transisi Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka Belajar dan Proyek P5 Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran (Studi di Sman 1 Pakel)

Nailariza Umami¹, Mayke Zelin Deviola Rista²

^{1,2,3} Education Program, Universitas Bhinneka PGRI, Tulungagung, Indonesia
lumaminailariza@gmail.com

Abstract

This study discusses the influence of the 2013 Curriculum Transition to the Independent Learning Curriculum and the P5 Project on Learning Implementation. This study is motivated by educational problems so far the learning is only group discussions and then it is required to think critically, ask questions and end with presentations, but in the independent learning curriculum this is interspersed with projects to strengthen the profile of Pancasila students so that it creates a distinct impression, besides that in the 2013 curriculum there is specialization in the science majors in high school, in the independent learning curriculum nothing is replaced by selecting subjects according to the interests and talents of students in the implementation of learning. It is the differences in the 2013 curriculum and the independent learning curriculum that make researchers interested in researching. This study aims to determine whether or not there is an effect of the 2013 Curriculum Transition to the Free Learning Curriculum and the P5 Project Towards Learning Implementation. This research is a quantitative study using the Proportionate Stratified Random Sampling technique and the data collection method uses a questionnaire. The research subjects were 90 class X students of Sman 1 Pakel. The data analysis technique using multiple linear regression obtained the results of $t_{count} (0.472) < t_{table} (1.987)$ and $t_{count} (9.325) > t_{table} (1.987)$. Simultaneously obtained $F_{count} (72.355) > F_{table} (3.10)$. Thus in this study it was stated that there was no influence between the 2013 Curriculum Transition to the Independent Learning Curriculum on the implementation of learning but there was an influence between the P5 Project on the implementation of learning

Keywords: 2013 Transition Curriculum to Independent Learning Curriculum, P5 Project, Implementation of Learning

History of Article:

Received: (29-07-2022), *Accepted:* (25-08-2023), *Published:* (31:10:2023)

Citation:

Umami, N., Rista, M.Z.D.C (2023). Pengaruh Transisi Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka Belajar dan Proyek P5 Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran (Studi di Sman 1 Pakel). *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 16 (2), 126-136

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang dilakukan oleh mayoritas tenaga pendidik di Indonesia masih berpusat pada pendidik atau segala informasi hanya diperoleh dari pendidik dan peserta didik sebagai penerima informasi. Hal ini disebabkan oleh pemahaman yang masih belum memadai dan paradigma pembelajaran yang belum sesuai dengan tindakan yang seharusnya

dilakukan oleh pendidik. Penelitian membuktikan bahwa perbedaan tentang paradigma pembelajaran ternyata berdampak pada hasil belajar peserta didik. Perbandingan hasil tes TIMSS dan PISA pada beberapa periode tes membuktikan bahwa peserta didik di Jepang memperoleh hasil yang jauh lebih tinggi daripada peserta didik di Jerman dan Amerika. Para tenaga pendidik di Amerika percaya bahwa pembelajaran terjadi dengan penguasaan materi secara bertahap, sehingga pembelajaran perlu dilakukan sedikit demi sedikit dengan meminimalisir kesalahan.

Sedangkan pendidik di Jepang percaya bahwa peserta didik akan belajar dengan baik jika dimulai dengan berupaya memecahkan permasalahan, kemudian berdiskusi bersama untuk memecahkan permasalahan tersebut. Kebingungan dan frustrasi merupakan bagian dari proses belajar, dan pemilihan metode penyelesaian masalah yang terbaik dapat dijadikan bagian dari pembelajaran. Maka, dari itu diperlukan metode pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang sedang berkembang di era saat ini. Generasi pendidik atau calon guru yang akan datang diharapkan mampu untuk menyumbangkan ide-ide cemerlang mereka terutama pada inovasi metode pembelajaran yang digunakan agar proses kegiatan pembelajaran semakin kreatif dan inovatif. Salah satu teori pembelajaran yang mendukung penelitian ini berupa teori konstruktivisme atau teori pembelajaran konstruktif memiliki dua cabang yang dikaji, yaitu kognitif dan sosial. Terdapat dua tokoh dalam bidang ini, yakni Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Piaget merupakan tokoh yang mengusung teori konstruktivisme kognitif. Konstruktivisme kognitif menekankan pada pentingnya pembelajar membangun representasi realitas berdasarkan pengalaman yang dibentuk oleh mereka sendiri. Hal ini berarti bahwa guru harus aktif dalam menemukan dan mengubah informasi kompleks agar mereka mampu menerima dan menguasai informasi tersebut sebagai pengetahuan baru (Wardoyo, 2015).

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 menjelaskan mengenai Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, diuraikan bahwa: “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran disusun melalui perencanaan, pelaksanaan, penilaian, dan pengawasan. Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Untuk melaksanakan pembelajaran diperlukan metode pembelajaran yang sejalan dengan topik yang akan dibahas dalam belajar dan pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan cara yang terdiri atas tahapan-tahapan yang digunakan untuk interaksi antara peserta didik dan pendidik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran. Metode pembelajaran tidak hanya dilaksanakan di awal pembelajaran. Akan tetapi, sepanjang pembelajaran memerlukan metode atau tahapan dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Salah satunya yaitu, metode evaluasi pembelajaran. Metode ini bertujuan untuk mengetahui atau mengevaluasi sejauh mana hasil belajar dan pemahaman peserta didik terhadap suatu topik yang sedang dipelajari.

Pada dasarnya setelah dilakukannya kegiatan pembelajaran seorang pendidik diwajibkan untuk melakukan penilaian melalui kegiatan evaluasi pembelajaran setelah materi yang disampaikan telah selesai. Evaluasi pembelajaran memiliki tujuan untuk mengukur penguasaan dan pemahaman peserta didik terhadap materi atau mata pelajaran yang diajarkan. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan evaluasi pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk memperoleh hasil belajar dalam rangka mengukur ketercapaian proses pembelajaran. Bentuk evaluasi yang digunakan untuk penilaian yang akan dilakukan tidak berpijak pada standar penilaian tertulis yang dijawab oleh peserta didik dengan tulisan atau penilaian lisan yang dijawab dengan lisan atau bahkan

menggunakan aplikasi yang relevan. Bagi peserta didik, sistem penilaian yang baik akan memberikan motivasi untuk selalu meningkatkan kemampuannya. Metode evaluasi yang selama ini diterapkan masih bersifat manual atau konvensional, dimana soal-soal yang diberikan kepada peserta didik dibuat, dicetak, dan diperbanyak sesuai jumlah peserta. Metode secara manual atau konvensional ini tentu akan menimbulkan biaya dalam penerapannya, selain itu juga jenuh dan bersifat individualisme (Kalahatu, 2021).

Pengembangan evaluasi pembelajaran berperan penting dalam pendidikan yang inovatif dan mendukung keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Inovasi yang baru bisa membuat proses belajar mengajar dalam kelas bisa menjadi lebih menarik, menyenangkan serta bisa meningkatkan minat dari peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas (Munir, 2012). Salah satu evaluasi pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik adalah permainan yang mengarah pada pendidikan dengan tujuan meningkatkan kemampuan pembelajaran ekonomi (Wijayanti, 2021). Sehingga salah satu inovasi evaluasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran ekonomi agar lebih variatif dan menarik bagi peserta didik adalah penggunaan *riddle games* berbasis evaluasi pembelajaran interaktif. Evaluasi pembelajaran ini menggunakan metode yang sama dengan kuis cerdas cermat, dimana peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan menjawab dengan siapa kelompok yang menekan tombol atau mengangkat tangan terlebih dahulu, maka ia yang berhak menjawab pertanyaan dari pendidik.

Perbedaan *riddle games* dengan kuis cerdas cermat yaitu terletak pada cara menjawab, biasanya pada kuis cerdas cermat, pendidik memberikan pertanyaan kemudian kelompok menekan tombol terlebih dahulu, lalu menjawab langsung secara lisan. Tetapi, pada *riddle game* ini menggunakan kotak teka-teki kosong yang telah digambarkan pada media yang tersedia agar peserta didik dapat memperkirakan jawaban yang tepat untuk bisa mengisi pada kotak tersebut. Selain itu, *riddle game* dapat melatih kerja sama antar peserta didik dengan meningkatkan komunikasi yang baik. Sistem penilaian yang digunakan tidak per individu tetapi per kelompok, dimana kelompok yang berhasil memecahkan teka-teki kata tersebut mendapatkan nilai sempurna. Jika kelompok tersebut tidak dapat memecahkan kata teka-teki maka akan mendapatkan poin setengah, lalu dilempar pada kelompok lainnya yang dapat menjawab pertanyaan tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas maka penelitian ini terfokus pada “Analisis Metode Pembelajaran “*Riddle Games Economics*” sebagai alat Evaluasi Pembelajaran pada Pokok Bahasan Perdagangan Internasional” agar dapat membuat peserta didik lebih aktif, mudah memahami dan meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran ekonomi.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menganalisis penerapan metode pembelajaran *Riddle Games Economics* pada pembelajaran ekonomi pokok bahasan perdagangan internasional di siswa kelas XI SMAN 1 Lawang. Pada metode penelitian deskriptif kualitatif akan menekankan pada penjelasan serta pemaparan terkait fenomena dan kejadian yang ada seperti sebuah bentuk, kegiatan, hubungan, persamaan dan perbedaan dengan kejadian lain baik yang bersifat ilmiah maupun merupakan hasil rekaan manusia. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 1 Lawang yang menempuh mata pelajaran ekonomi dengan topik bahasan Perdagangan Internasional. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik purposive sampling. Sampel yang diambil berasal dari peserta didik XI IPS 3 dan XI IPS 4 SMAN 1 Lawang yang menempuh mata pelajaran Ekonomi dengan topik pembahasan Perdagangan Internasional. Jumlah keseluruhan 36 peserta didik kelas XI IPS 3 dan 36 peserta didik XI

IPS 4. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi, observasi, dan melakukan praktek langsung penerapan metode pembelajaran *Riddle Games Economics*, lalu penelitian ini menggunakan pengumpulan, reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan sebagai teknik analisis data. Kemudian data yang telah terkumpul dianalisis dengan menggunakan metode analisis data naratif. Dimana dalam metode ini dilakukan analisis terkait proses pelaksanaan penerapan metode pembelajaran metode pembelajaran *Riddle Games Economics*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode Pembelajaran *Riddle Games Economics*

Pembelajaran berdasarkan teori ini bisa dilakukan dengan tipe pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan metode evaluasi pembelajaran *riddle games economics* dapat menjadi salah satu metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan berupa teka-teki dan dikemas dalam bentuk *power point* interaktif guna mengevaluasi hasil belajar peserta didik terkait suatu topik. Selain itu, *riddle games economics* merupakan salah satu metode pembelajaran yang diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik selama kegiatan pembelajaran dan diharapkan peserta didik akan lebih berpikir secara kritis dan kreatif. Penggunaan *riddle games economics* dalam pembelajaran ekonomi akan dikombinasikan dengan berbagai sub bab-sub bab materi.

Ditemukan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode ini juga memiliki kelebihan, yaitu dapat melatih kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan metode pembelajaran *games base learning* yang berupa *riddle games economics*. Metode ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dikarenakan untuk menjawab pertanyaan atau *clue* tersebut, maka peserta didik dituntut untuk mencari permasalahan dan otomatis mereka akan mengasah kemampuan berpikir kritis mereka. Selain itu, metode pembelajaran ini juga dapat mempertajam daya ingat, kemampuan daya ingat peserta didik akan semakin tajam atau mengalami peningkatan secara terus menerus. *Riddle games economics* akan dapat merangsang kinerja otak untuk mengingat dalam jangka lama dikarenakan peserta didik melakukan proses pembelajaran secara belajar dengan bermain yang dimana jika kita melakukan sesuatu hal dengan bahagia, maka hal-hal atau sesuatu tersebut akan bertahan lama di benak atau ingatan kita.

Metode pembelajaran ini juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui tambahan kosa kata ekonomi yang mereka peroleh. Untuk melakukan permainan ini maka peserta didik dituntut untuk berpikir kreatif dalam mencari jawaban. Peserta didik harus bisa merangkai kata atau huruf demi huruf dalam menyelesaikan *clue* yang telah diberikan. Selain itu, peserta didik berusaha untuk mencari jawaban yang cocok dan akurat dengan *clue* tersebut. Oleh karena itu, melalui metode pembelajaran ini, kemampuan berpikir kreatif peserta didik akan mengalami peningkatan.

Tahapan dan Aturan dalam Metode Pembelajaran *Riddle Games Economics*

Langkah-langkah metode pembelajaran *riddle games economics* yaitu yang pertama, peserta didik dibentuk menjadi 6 kelompok, pembentukan kelompok dilaksanakan secara random, yang dimana setiap kelompok terdiri dari 6 anggota. Pengundian anggota kelompok secara random bertujuan agar peserta didik berbaur satu sama lain dan tidak ada kelompok spesialisasi. Topik yang akan dibahas dalam permainan telah dibahas pada pertemuan sebelumnya. Tahap kedua, guru menjelaskan langkah-langkah *riddle games economics*, tahap ini bertujuan agar peserta didik mengerti secara detail alur permainan *riddle games economics*. Pendidik menjelaskan secara detail bagaimana dengan alur permainan, skor yang berlaku, aturan permainan. Tahap ketiga, guru menayangkan *riddle games economics*

menggunakan media PPT (*power point*) interaktif, guru menggunakan *power point* interaktif bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik. Dengan penggunaan media *power point* interaktif maka peserta didik diharapkan akan tertarik dan peserta didik akan bersemangat dalam proses pembelajaran.

Pada Tahap keempat, guru memberikan sebuah *clue* terkait dengan materi pembahasan, *clue* yang dimaksud yaitu: apabila kuis pertama tentang Perdagangan Internasional, maka pendidik memberikan beberapa pernyataan yang berhubungan dengan topik pembahasan Perdagangan Internasional. Pernyataan tersebut digunakan sebagai petunjuk untuk menjawab. Tahap kelima, setiap kelompok harus fokus serta adu kecepatan untuk menebak *clue* tersebut, di dalam permainan *riddle games economics*, seluruh peserta didik dituntut untuk lebih konsentrasi dan fokus dalam permainan dikarenakan setiap kelompok akan adu cepat untuk menjawab terlebih dahulu. Salah satu anggota kelompok harus mengangkat tangan terlebih dahulu sebelum menjawab pertanyaan. Tahap keenam, berbekal *clue*, maka peserta didik menebak kelengkapan kata tersebut. *Riddle games economics* disajikan dengan menayangkan hanya beberapa kosakata saja. Maka dari itu, peserta didik dituntut untuk melengkapi huruf yang belum terisi. Untuk menjawab pertanyaan tersebut, berbekal dari *clue* yang disampaikan oleh pendidik. Tahap akhir, guru *mereview* ulang tentang materi tersebut, review ulang bertujuan untuk memberikan stimulus ke peserta didik agar peserta didik benar-benar paham terkait dengan sub-bab yang sudah dibahas.

Berikut ini merupakan contoh pertanyaan yang digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran dengan menerapkan *riddle games*.

1. Aku adalah salah satu cara pembayaran internasional terdiri dari berbagai macam jenisnya. Cara kerjaku dalam pembelajaran pembayaran internasional dimana importir harus membayar harga yang telah ditentukan sebelum barang sebelum diterima. Siapakah aku ?

Kunci jawaban : *Advance Payment*

A		V				E	-	P		Y		E		
---	--	---	--	--	--	---	---	---	--	---	--	---	--	--

2. Aku adalah sebuah lembaga organisasi kerjasama ekonomi internasional yang bertugas dan berfokus di bidang perdagangan dalam bentuk kerjasama regional. Aku berkuasa di wilayah Asia dalam membentuk kawasan bebas perdagangan dalam rangka meningkatkan daya saing ekonomi kawasan regional dengan menjadikan negara-negara anggotaku di Asia sebagai basis produksi dunia. Siapakah namaku yang sebenarnya ?

Kunci jawaban : AFTA

	F		A
--	---	--	---

Untuk aturan permainan *riddle games economics* yaitu setiap kelompok terdiri dari 5 anggota, untuk menjawab pertanyaan, salah satu perwakilan anggota kelompok wajib menekan tombol bel dan mengangkat tangan terlebih dahulu. Dalam menjawab pertanyaan, setiap anggota kelompok mempunyai kesempatan yang sama untuk menjawab pertanyaan dan setiap anggota kelompok bergilir untuk menjawab atau berperan sebagai perwakilan kelompok. Jika kelompok tersebut berhasil menjawab pertanyaan, maka kelompok tersebut mendapatkan 100 poin, lalu jika kelompok tersebut tidak berhasil menjawab pertanyaan atau menjawab pertanyaan namun salah, maka kelompok tersebut mendapatkan pengurangan 5 poin, dan jika ada kelompok yang membuat kegaduhan, kerusuhan dan kecurangan, maka

akan dikenakan sanksi yaitu pengurangan sebesar 5 poin. Selama permainan ini berlangsung peserta didik tidak diperbolehkan *open book* dan *open gadget*.

Implementasi Metode Pembelajaran *Riddle Games Economics*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 SMAN 1 Lawang diketahui bahwa hasil dari penerapan metode pembelajaran *riddle games economics* diperoleh berupa nilai skor terendah 90 dan tertinggi 500 dengan rata-rata skor 373 dimana masing-masing kelompok setidaknya mampu menjawab 3 pertanyaan dari total pertanyaan yang dimana dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran ini dapat diikuti serta diterapkan dengan baik oleh peserta didik, meski ada beberapa kelompok yang salah dalam menjawab pertanyaan. Selain itu, berdasarkan observasi kami, selama proses pembelajaran dengan penggunaan metode pembelajaran *riddle games economics*, peserta didik sangat antusias dan aktif dalam kegiatan belajarnya. Terutama apabila diterapkan oleh guru pada topik pembelajaran yang memuat banyak materi kontekstual.

Tabel 1. Hasil Skor Implementasi Metode Pembelajaran *Riddle Games Economics*

Tim 1	Tim 2	Tim 3	Tim 4	Tim 5	Tim 6
-5		+100		-5	
	+100				
	+100				
		+100			
				+100	
+100			+100		
	-5				+100
			+100		
			-5		+100
		+100			+100
+100					
		-5			
	+100				
		-5			
-5					+100
+100	-5			-5	
-5					
= 285	= 290	= 290	= 195	= 90	= 500

Penggunaan metode pembelajaran *riddle games economics* terbukti bahwa dapat menarik semangat belajar peserta didik, hal tersebut terbukti ketika peserta didik adu cepat dalam menjawab. Selain itu, kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif juga mengalami peningkatan melalui penerapan metode pembelajaran ini ditinjau melalui ketrampilan dalam menjawab pertanyaan dengan menyusun kata. Hal tersebut terbukti ketika peserta didik berdiskusi dengan anggota kelompoknya untuk menyelesaikan satu rangkaian kata.

Setelah proses *riddle games economics* berlangsung, pendidik melakukan *review* kembali terkait pembahasan yang telah dilakukan. Dalam tahap *review*, pendidik melakukan stimulus kepada peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui peserta didik benar-benar

paham atau tidak. Hasil yang didapatkan yaitu, daya ingat peserta didik sangat tinggi karena peserta didik melakukan proses pembelajaran secara belajar dengan bermain yang dimana jika kita melakukan sesuatu hal dengan bahagia, maka hal-hal atau sesuatu tersebut akan bertahan lama di benak atau ingatan kita. Maka dari itu, sama halnya dengan penerapan metode pembelajaran ini.

Metode Pembelajaran *Riddle Games Economics* sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Pada Pokok Bahasan Perdagangan Internasional

Dalam kegiatan pembelajaran terdapat metode yang harus diterapkan oleh seorang pendidik baik dalam proses pembelajaran maupun tahap akhir berupa penilaian atau evaluasi setelah materi yang disampaikan telah selesai. Dalam konteks ini, pada dasarnya evaluasi merupakan suatu proses yang sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa (Purwanto, 2002). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Evaluasi dalam pembelajaran merupakan bagian proses pembelajaran atau kegiatan untuk mengukur dan menilai beberapa kemampuan siswa dalam pembelajaran seperti pengetahuan, sikap dan keterampilan guna membuat keputusan tentang status kemampuan siswa tersebut. Evaluasi digunakan mengukur penguasaan dan pemahaman peserta didik terhadap materi atau mata pelajaran yang telah diajarkan. Bentuk penilaian yang memerlukan pembaharuan dengan memanfaatkan permainan untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik. Game yang digunakan berupa permainan edukasi yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas yang disebut *game based learning* atau game edukasi dimana permainan juga berperan sebagai evaluator yang mengukur kemampuan hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Alat evaluasi yang sesuai untuk diterapkan harus menyesuaikan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran agar mendapatkan hasil evaluasi yang maksimal. Sebagai ilustrasi, sebuah alat tes evaluasi di uji cobakan di kelas. Hasilnya memperlihatkan bahwa lebih dari separuh siswa di kelas itu tidak mampu mengerjakan soal dengan betul. Berdasarkan hal tersebut, tidak dapat dikatakan bahwa sebagian besar siswa di kelas itu bodoh, karena kemungkinan alat ukur tes evaluasi yang disusun dinilai terlalu sulit. Atau sebaliknya, hasil tes evaluasi menjadikan hampir semua siswa dapat menjawab secara tepat, juga tidak dapat dikatakan bahwa siswa di kelas tersebut pandai. Kemungkinan alat tes untuk evaluasi tersebut terlalu mudah (Nurgiyantoro, 1988). Oleh sebab itu, sebuah alat evaluasi diperlukan penerapan untuk meninjau seberapa layak sebuah alat evaluasi tersebut dapat menggambarkan hasil dari kegiatan pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran ini dapat diikuti serta diterapkan dengan baik oleh peserta didik, meski ada beberapa kelompok yang salah dalam menjawab pertanyaan dengan meninjau hasil skor yang didapatkan ketika peserta didik berdiskusi dengan anggota kelompoknya untuk menyelesaikan satu rangkaian kata dalam penerapan *riddle games economics*.

Penerapan *riddle games economics* sebagai sebuah alat ukur evaluasi pembelajaran juga memperhatikan pokok bahasan pada mata pelajaran yang sedang dipelajari. Dalam penelitian ini topik yang dipilih untuk diterapkan disesuaikan dengan muatan materi yang lebih dominan bersifat teoritis atau memuat banyak penjelasan. Topik Perdagangan Internasional membahas terkait konsep dan mekanisme kegiatan ekspor dan impor, tujuan dan manfaat dilakukannya kegiatan perdagangan melalui ekspor impor dan bagaimana pengaplikasian kegiatan perdagangan internasional secara kontekstual. Pemilihan metode pembelajaran dipengaruhi oleh sifat materi yang sedang dibahas agar metode pembelajaran yang dipilih berkualitas (Oktavia, 2020). Topik Perdagangan Internasional membahas

banyak istilah dalam kosa kata yang perlu dipahami dan diingat oleh mereka. Peserta didik akan lebih mudah apabila metode yang digunakan apabila menggunakan teknik yang menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar. Ekspor, impor, cara pembayaran, bentuk kerjasama dalam perdagangan internasional memuat istilah asing maupun tidak yang sebagian peserta didik masih awam untuk diingat dan dipahami. Ingatan dan pemahaman mereka lebih mudah apabila dikemas dalam sebuah permainan yang menarik perhatian mereka. *Students are used to playing so they need additional time to focus on teaching and learning activities. One of the efforts that can be made by educators in overcoming this problem is to develop a game that involves educational content that can make students more active* (Istiningsih, 2021). Peserta didik menganggap bahwa permainan adalah sebuah kegiatan yang dapat dilakukan dengan menyenangkan terutama apabila diaplikasikan pada pembelajaran. Sehingga, metode *riddle games economics* ini layak untuk diterapkan dalam meningkatkan keaktifan kegiatan pembelajaran beserta keunggulan yang dimiliki.

Keunggulan Metode Pembelajaran *Riddle Games Economics* sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Pada Pokok Bahasan Perdagangan Internasional

Penerapan metode pembelajaran berbasis permainan memiliki berbagai keunggulan yang menjadi alasan diterapkannya metode ini. Berdasarkan pemaparan penerapan “Metode Pembelajaran *Riddle Games Economics* sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Pada Pokok Bahasan Perdagangan Internasional” terdapat beberapa keunggulan yang diperoleh berupa:

1. Melatih kemampuan berpikir kritis

Pendekatan *Game Based Learning* dalam penerapannya mampu mendorong siswa melalui peran aktif peserta didik karena peserta didik diberikan kesempatan untuk menemukan sendiri pengetahuan yang mereka kuasai melalui runtutan proses pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang dilakukan lebih bersifat konstruktivisme (Cicchino, 2015). Peserta didik dapat mengkonstruksi kemampuan berpikir mereka secara kritis melalui penerapan metode pembelajaran *games base learning* yang berupa *riddle games economics*, maka akan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dikarenakan untuk menjawab pertanyaan atau *clue* tersebut, maka peserta didik dituntut untuk mencari permasalahan dan otomatis mereka akan mengasah kemampuan berpikir kritis mereka.

2. Mempertajam daya ingat kosa kata ekonomi

Kemampuan daya ingat peserta didik akan semakin tajam atau mengalami peningkatan secara terus menerus setiap mereka melakukan permainan, sebab *riddle games economics* dapat merangsang otak untuk mengingat dalam jangka lama dikarenakan peserta didik melakukan proses pembelajaran secara belajar dengan bermain yang dimana jika kita melakukan sesuatu hal dengan bahagia, maka hal-hal atau sesuatu tersebut akan bertahan lama di benak atau ingatan kita. Maka dari itu, sama halnya dengan penerapan metode pembelajaran ini. Dalam pembelajaran ekonomi terdapat kosakata-kosakata ekonomi, seperti: ekspor, impor, dumping, premi, tarif, subsidi, dana hibah dan sebagainya. Melalui penerapan metode pembelajaran ini, peserta didik akan lebih mengetahui banyak kosakata ekonomi. Jika peserta didik mengetahui banyak kosakata ekonomi, maka tingkat pengetahuan dan wawasan mereka lebih luas dan peserta didik menjadi lebih mudah mengingat (Afwah, 2016). Maka dari itu, penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pengayaan kosakata ekonomi juga.

3. Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif

Perlu diketahui, untuk melakukan permainan ini maka peserta didik dituntut untuk mengasah kemampuan kreatifitasnya melalui pemikirannya dalam mencari jawaban. Peserta

didik harus bisa merangkai kata atau huruf demi huruf dalam menyelesaikan *clue* yang diberikan. Selain itu, peserta didik berusaha untuk mencari jawaban yang cocok dan akurat dengan *clue* tersebut. Oleh karena itu, melalui metode pembelajaran ini, kemampuan berpikir kreatif peserta didik mengalami peningkatan. Melatih kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik sejatinya dapat dilakukan melalui kegiatan belajar mengajar yang menjadikan informasi dan pengalaman sebagai pengetahuan dan kemampuan baru (Perry & Karpova, 2017). Dalam rangka meningkatkan kemampuan berfikir kreatif, maka kegiatan belajar mengajar perlu dirancang untuk membangun lingkungan belajar yang sesuai agar dapat mendukung perkembangan kemampuan kreativitas dalam berfikir yang dimiliki peserta didik (Ersoy & Baser, 2013).

4. Metode pembelajaran yang menarik

Metode pembelajaran berbasis *games* merupakan salah satu metode pembelajaran yang tidak membosankan dan tentunya menyenangkan. Berdasarkan penelitian kami selama menerapkan metode pembelajaran ini dalam mengevaluasi hasil belajar dan melakukan *review* pemahaman materi, peserta didik merasa tertarik dan senang selama proses pembelajaran ekonomi berlangsung. Selain itu, metode pembelajaran ini dapat juga menarik semangat belajar ekonomi peserta didik. *Game-based learning* (GBL) merupakan salah satu metode pembelajaran yang menggunakan game sebagai media pembelajaran yang diterapkan dalam rangka menawarkan kemudahan dalam proses pembelajaran (Maulidina et al., 2018). Keunggulan dari media yang berbentuk sebuah permainan adalah media yang memiliki unsur menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat belajar sambil bermain tanpa mengurangi esensi pembelajaran yang (Hikmawan et al., 2020).

5. Pembelajaran berbasis teknologi

Seperti yang kita ketahui, permainan teka-teki hanya disajikan secara manual tanpa modifikasi teknologi yang harus dikembangkan. Hanya membutuhkan kreatifitas dalam penggunaan media pembelajaran PPT ataupun media pendukung lain yang dapat disesuaikan dengan kreatifitas pengajar. Namun, metode pembelajaran yang kita sajikan kali ini berbeda dengan yang biasanya. *Riddle games economics* dikemas melalui *power point* interaktif yang dimana tidak akan membuat peserta didik merasa jenuh dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan kualitas penggunaan metode pembelajaran selama proses kegiatan pembelajaran. Hasil peningkatan kualitas pembelajaran yang diperoleh dari penerapan *riddle games economics* tersebut terjadi tidak terlepas dari berbagai keunggulan yang dimiliki oleh model pembelajaran *game based learning* yang menganggap bahwa permainan dalam pembelajaran menjadi *learning is fun* dapat dilakukan melalui pembelajaran berbasis game, sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia (Rusman, 2012).

KESIMPULAN

Evaluasi pembelajaran merupakan evaluasi yang dilakukan oleh pendidik terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur hasil proses pembelajaran. Bentuk penilaian dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan aplikasi dan metode yang relevan seperti game atau *game based learning*. Dimana metode evaluasi pembelajaran dapat diterapkan permainan edukasi berupa *riddle games economics* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan hasil belajar peserta didik terhadap suatu topik materi. Berdasarkan hasil penerapan *riddle games economics* sebagai bentuk inovasi pembelajaran dari segi metode pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar terkait suatu topik yang diterapkan pada pembelajaran ekonomi di SMAN 1 Lawang dan dengan target penelitian berupa peserta didik kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 yang sedang menempuh mata

pelajaran ekonomi dengan topik Perdagangan Internasional diperoleh hasil bahwa penggunaan metode pembelajaran *riddle games economics* dapat menarik semangat belajar, menumbuhkan kreativitas, meningkatkan keaktifan belajar dan kemampuan berpikir kritis.

REFERENSI

- Afandi, Muhamad Dkk. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang : Sultan Agung Press.
- Agustiyan, Dinul Afwah. (2016). Pengembangan Media Permainan Teka-Teki Silang Bergambar Berbasis *Macro Media Flash* Untuk Menambah Kosakata Bahasa Jawa. (Online), diakses di <http://lib.unnes.ac.id> pada tanggal 12 Juni 2022
- Asrul Dkk. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : Ciptapustaka.
- Dimiyati, dan Mujiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Djemari Mardapi. (2000). *Evaluasi Pendidikan*. Makalah disampaikan pada Konvensi Pendidikan Nasional tanggal 19 – 23 September 2000 di Universitas Negeri Jakarta.
- Depdiknas. (2007). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan 142 Model & Metode Pembelajaran di Sekolah Dasar dan Menengah*. Jakarta : Depdiknas.
- Endang, Purwanti. (2012). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Media Permainan Teka-Teki Silang (*Cross Words Puzzle*) (Penelitian Tindakan Kelas Siswa Kelas VIII F Semester 1 Pada Materi Tarikh Di SMP Negeri 2 Pesisir Tengah Kabupaten Lampung Barat Tahun Pelajaran 2011/2012). (Online) diakses di <http://repository.radenfatah.ac.id/6501/> pada tanggal 13 Juni 2022
- Ersoy, Esen,. & Baser, Nes'e. (2014). The effects of problem-based learning method in higher education on creative thinking. *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 116. 2014. 3494 –3498.
- Hikmawan, R., Suherman, A., Fauzi, A., & Mubarak, I. (2020). Ikigai as Student High Order Literacy Skills Intrinsic Motivation Learning Template. *Journal of Education Research and Evaluation*, 4(1), 98–102. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JERE>
- Istiningsih, S., Darmiany, D., Astria, F. P., & Erfan, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli di era new normal. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, (Online) 4(6), 911-920.
- Kalahatu, Marsye Fera. (2021). Persepsi Peserta Pelatihan Dasar Terhadap Penggunaan Quiziz Sebagai Metode Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. (Online), 1(1), 163-177. DOI : <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1228>
- Marc I. Cicchino. (2015). Using Game Based Learning to Foster Critical Thingking in Student Discourse. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, Vol.9, Iss.2.
- Maulidina, M. A., Susilaningsih, & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal JINOTEP*, 4(2), 113–118.
- Munir, P. D. (2012). Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan.
- Nurkhoirunnisa, Intan. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan *Self-Concept* Siswa Melalui Model Pembelajaran *Missouri Mathematics Project* (MMP). (Online), diakses di <http://repository.unpas.ac.id/51054/> pada 12 Juni 2022
- Nurdyansyah, Nurdyansyah dan Fahyuni, Ani Fariyatul. (2016). Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013. Nizamia Learning Center. (Online) diakses di <http://eprints.umsida.ac.id/296/> pada tanggal 11 Juni 2022

-
- Nurgiyanto, Burhan. (1988). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: BPFE.
- Oktavia, A. Shilphy. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta : DEE PUBLISH.
- Sani, Ridwan Abdullah. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Tarigan, Darmawanty dan Siagian, Sahat. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(2). (Online) diakses di <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/teknologi/article/download/3295/2963> pada 12 Juni 2022.
- Perry, A., and Karpova, E. (2017). Efficacy of Teaching Creative Thinking Skills: A Comparison of Multiple Creativity Assessments, Thinking Skills and Creativity .<http://dx.doi.org/10.1016/j.tsc.2015.169>.
- Rusman.(2012). *Model – Model Pembelajaran*. Depok : PT Rajagrafindo Persada.
- Tri Cipto Tunggal Wardoyo, T.C.T. (2015) . *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Di SMK Negeri 1 Purworejo* (skripsi). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wijayanti, Nia Wahyu. (2021). Implementasi Permainan dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Cendekiawan*. (Online) 3(1), 59-64. Diakses pada <https://cendekiawan.unmuhababel.ac.id/index.php/CENDEKIAWAN>
- Wulan, Ratna Elis. (2014). *Evaluasi Pembelajaran dengan Pedekatan Kurikulum 2013*. Bandung : Pustaka Setia.