



## Pengembangan Media Kartu "Juragan Kuliner Nusantara" untuk Meningkatkan Minat P5 Kewirausahaan Siswa SD

### *Development of the Card Game "Juragan Kuliner Nusantara" to Foster Elementary School Students' Interest in P5 Entrepreneurship*

Aulan Nisa Ulil Kamaliah & Abdul Rahman Prasetyo

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang, Indonesia

#### Abstrak

Dalam pembuatan media pembelajaran, inovasi diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menarik. Inovasi pembelajaran menyenangkan memungkinkan siswa lebih terlibat aktif dan mendapatkan pengalaman bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran P5 kewirausahaan di sekolah dasar, mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan kartu sebagai solusi, dan menguji dampaknya terhadap minat kewirausahaan siswa. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluate). Hasil validasi ahli menunjukkan kelayakan materi sebesar 90,8% (kategori Sangat Layak) dan kelayakan media sebesar 78,1% (kategori Layak). Perhitungan N-gain sebesar 0,75 mengindikasikan peningkatan minat kewirausahaan siswa dalam kategori Tinggi. Selain itu, Observasi lapangan pada Desember 2024 mencatat kelayakan kartu dan rulebook permainan "Juragan Kuliner Nusantara" sebesar 94,4% (kategori Sangat Layak). Persentase ketertarikan siswa terhadap permainan mencapai 89,25%, dikategorikan Sangat Menarik. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan kartu "Juragan Kuliner Nusantara" tidak hanya menarik dan layak digunakan, tetapi juga berpotensi meningkatkan minat siswa terhadap kewirausahaan. Implikasi penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis permainan kartu dapat diterapkan secara luas untuk mendukung pembelajaran kewirausahaan di sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Minat; Kewirausahaan; Permainan Kartu

#### Abstract

*In creating learning media, innovation is needed to create an effective and interesting learning environment. Fun learning innovations enable students to be more actively involved and gain meaningful experiences. This research aims to analyze the needs for P5 entrepreneurship learning in elementary schools, develop card game-based learning media as a solution, and test its impact on students' entrepreneurial interest. This research uses the ADDIE development method (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate). The expert validation results showed that the material feasibility was 90.8% (Very Feasible category) and the media feasibility was 78.1% (Decent category). The N-gain calculation of 0.75 indicates an increase in students' entrepreneurial interest in the High category. Apart from that, field observations in December 2024 recorded the suitability of the cards and rulebook for the game "Juragan Culinary Archipelago" at 94.4% (Very Feasible category). The percentage of student interest in the game reached 89.25%, categorized as Very Interesting. These findings indicate that the card game "Juragan Kuliner Nusantara" is not only interesting and worth using, but also has the potential to increase students' interest in entrepreneurship. The implication of this research is that card game-based learning media can be widely applied to support entrepreneurship learning in elementary schools.*

**Keywords:** Learning Media; Interest; Entrepreneurship; Card Games

**How to Cite:** Kamaliah, A.N.U., & Prasetyo, A.R. (2025). Pengembangan Kartu "Juragan Kuliner Nusantara" untuk Meningkatkan Minat P5 Bidang Kewirausahaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Penciptaan Seni*. 5(1): 77-95,



## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu upaya pengajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia, baik itu dari aspek kognitif maupun kecakapan hidup (*life skills*). Pendidikan merupakan respon akan kebutuhan manusia akan pengetahuan dan kemampuan adaptasi dengan adanya perkembangan zaman. Tujuan pendidikan salah satunya adalah untuk menyiapkan siswa menghadapi tantangan saat sudah terjun ke masyarakat (Lisnasari, 2023). Peran penting pendidikan juga ada dalam proses pembentukan karakter siswa, yakni kreativitas, inovasi, kemandirian, dan persiapan menghadapi tantangan masa depan (Rachmadyanti & Wicaksono, 2017). Selain itu, pendidikan menjadi sarana pembentukan karakter bangsa (Aryani & Najwa, 2022), salah satunya penanaman nilai-nilai Pancasila. Dengan adanya pendidikan, siswa akan mampu tanggap terhadap perubahan, memanfaatkan peluang, dan cakap dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Selain dituntut memiliki kemampuan kognitif, seseorang juga dituntut untuk memiliki kecakapan profesional, salah satunya dengan pengetahuan kewirausahaan agar siap menghadapi dunia kerja (Fitriana et al., 2021). Menurut (Amalia & Laily, 2015), lingkungan keluarga dan pendidikan memiliki pengaruh besar dalam membangun minat berwirausaha selain motivasi individu, dukungan keluarga dan sekolah juga berperan penting dalam penanaman konsep dasarnya. Selain itu, pembelajaran tentang kewirausahaan yang memprioritaskan ide kreatif dan inovatif juga mempengaruhi minat berwirausaha siswa (Dewi et al., 2020). Pendidikan kewirausahaan pada sekolah dasar penting karena menanamkan nilai-nilai kreatif, inovatif, dan mandiri (Pangesti, 2018). Menurut (Rachmadyanti & Wicaksono, 2017), pengajaran kewirausahaan sejak dini akan membuat siswa lebih siap menghadapi perekonomian masa depan. Dalam upaya ini, guru berperan sebagai Agent of Change yang membantu mengkolaborasikan nilai-nilai kewirausahaan pada siswa.

Pada jenjang sekolah dasar, kewirausahaan dipelajari pada P5 tema kewirausahaan. P5 merupakan program dari Kurikulum Merdeka untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila pada siswa. Program ini bertujuan membangun karakter siswa, meningkatkan keterampilan, dan menanamkan jiwa kewirausahaan (Izzatul et al., 2024). Selain membuat pembelajaran lebih adaptif dan fleksibel, tema kewirausahaan pada P5 memberikan pengalaman tentang bagaimana karakter seorang wirausaha (Ayub et al., 2023). Namun, penerapan P5 dalam Kurikulum Merdeka menghadapi beberapa kendala, seperti waktu terbatas untuk pelaksanaan kegiatan, media pembelajaran yang kurang memadai, dan minimnya pemahaman guru akan konsep P5 (Alwi et al., 2024).

Media pembelajaran menjadi fokus utama setelah dasar teknis pelaksanaan yang disusun oleh tim pengembang pendidikan di Indonesia (Aruna et al., 2021). Inovasi media diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menarik, seperti pembelajaran berbasis permainan edukatif. Menurut (Ulumudin & Sujatmiko, 2023), inovasi semacam ini dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah gamifikasi pembelajaran. Game Based Learning dianggap lebih efektif untuk pembelajaran keterampilan aspek kognitif, berpikir kritis, dan kemampuan pemecahan masalah (Kusumaningrum et al., 2023). Selain itu, game dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menantang serta membantu siswa memperoleh pengalaman belajar praktis yang bermakna.

Penelitian terdahulu yang relevan adalah penelitian Andista Mutia Candra tentang media berbasis game interaktif yang menunjukkan bahwa media game layak digunakan untuk pembelajaran (Candra & Rahayu, 2021). Selain itu, penelitian oleh Ulumudin & Sujatmiko (2023) menyoroti efektivitas pendidikan berbasis game dibandingkan metode konvensional. Kedua penelitian ini menginspirasi pengembangan permainan kartu "Juragan Kuliner Nusantara" sebagai media pembelajaran kewirausahaan.

Objek penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah siswa SDN 1 Bringin yang mengikuti P5 di bidang kewirausahaan fase C, yang diajarkan kepada siswa kelas 5 dan 6. P5 di SDN 1 Bringin dilaksanakan setiap semester dengan tema yang berbeda setiap tahunnya. Pada tahun ajaran 2024-2025, tema yang diterapkan adalah kewirausahaan. Tantangan utama dalam penerapan P5 di SDN 1 Bringin adalah menanamkan konsep dasar kewirausahaan, mengingat siswa di jenjang dasar baru mengenal istilah ini, meskipun sebagian sudah mengetahu.

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Khoirul Anwar, salah satu pengajar P5 di SDN 1 Bringin, cara terbaik untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran kewirausahaan yang interaktif adalah melalui permainan peran atau praktik langsung. Pak Anwar menyarankan simulasi berwirausaha sebagai alternatif pembelajaran, karena siswa di jenjang dasar masih berada pada tahap operasional konkret. Simulasi ini memungkinkan siswa untuk memahami konsep kewirausahaan dan konsekuensi dari tindakan mereka, serta membuat pembelajaran lebih menyatu dengan pengalaman praktis yang mereka alami. Guru-guru di SDN 1 Bringin mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam kegiatan P5 dengan menanamkan dimensi karakter seperti ketakwaan, kebhinekaan global, kreativitas, dan kemampuan bernalar kritis dalam kewirausahaan. Siswa diajarkan strategi pemasaran, menghadapi tantangan, dan mengasah kreativitas melalui praktik langsung, yang menurut Pak Anwar dapat memperkuat karakter mereka. Namun, kegiatan inovatif masih terbatas, dan media pembelajaran yang digunakan, seperti aplikasi Quizizz, kurang mendukung. Pak Anwar berharap adanya media pembelajaran inovatif untuk mendukung kegiatan P5 di bidang kewirausahaan, sehingga pengalaman belajar siswa dapat diperkaya, dan metode pengajaran guru menjadi lebih efektif. Media baru juga dapat menjadi referensi bagi guru lain, menarik minat siswa, dan meningkatkan kualitas pembelajaran kewirausahaan di sekolah.

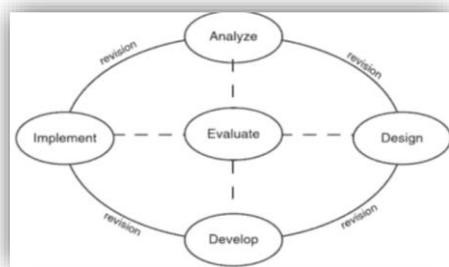
Penelitian ini bertujuan untuk (1) Menganalisis kebutuhan pembelajaran P5 kewirausahaan di SDN 1 Bringin, (2) Mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan kartu sebagai solusi atas permasalahan yang dianalisis, dan (3) Menguji permainan kartu yang telah dikembangkan untuk mengetahui dampaknya terhadap minat kewirausahaan siswa.

Kartu permainan Juragan Kuliner Nusantara adalah permainan edukasi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan di SDN 1 Beringin. Permainan ini mensimulasikan dunia kuliner khas Indonesia, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menantang, dan menyenangkan. Dengan fokus pada kewirausahaan berbasis produk lokal, game ini membantu siswa belajar mengatur strategi bisnis, menumbuhkan jiwa kompetitif dan kreatif, serta mendukung pembelajaran berbasis praktik dan inovatif. Beberapa komponen permainan, terutama soft skills yang diterapkan, juga dapat ditransfer ke kehidupan nyata. Tema kuliner yang diusung juga merupakan kuliner nusantara beragam. Keberagaman ini menjadi salah satu kekayaan budaya yang didalamnya terdapat nilai-nilai kearifan lokal yang dapat dikembangkan dalam Penguatan Pendidikan Karakter (Prasetyo & Qomar, 2019).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan instrumen penelitian menggunakan pengukuran skala likert. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan model ADDIE. Model ADDIE dipilih karena memiliki struktur yang sistematis, sederhana, dan mudah diimplementasikan, sehingga cocok untuk pengembangan media pembelajaran yang efektif dan efisien (Pribadi, 2014). Selain itu, metode ini sering digunakan dalam pengembangan pembelajaran berbasis praktik dan telah terbukti mendukung peningkatan kompetensi pendidik, khususnya di jenjang sekolah dasar (Rafles et al., 2023). Model ADDIE memungkinkan pendekatan yang terstruktur, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi, yang menjamin media pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran. Penggunaannya dalam penelitian ini relevan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan minat siswa dalam bidang kewirausahaan (Soesilo & Munthe, 2020).

Penelitian ini dilakukan dengan tahapan berikut: analisis kebutuhan melalui wawancara kepada guru pengajar, perancangan permainan "Juragan Kuliner Nusantara," uji validasi oleh ahli, penyesuaian permainan untuk siswa sekolah dasar, pelaksanaan uji coba pada SDN 1 Bringin, dan evaluasi hasil uji coba yang telah dilakukan. Rincian setiap tahap dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 1: Bagan Tahapan ADDIE  
Sumber gambar (Branch, 2009)

1. Analyze (analisis). Peneliti melakukan wawancara dengan Pak Anwar, guru pengajar P5 Kewirausahaan fase C di SDN 1 Bringin. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa sekolah membutuhkan media pembelajaran yang lebih menyenangkan untuk pembelajaran P5 Kewirausahaan. Peneliti menawarkan solusi dengan membuat permainan peran dalam bentuk kartu "Juragan Kuliner Nusantara."
2. Design (perancangan). Peneliti merancang gameplay sesuai hasil wawancara dan membuat gambar-gambar untuk aset digital permainan. Selanjutnya, permainan diuji cobakan kepada para ahli untuk validasi.
3. Develop (pengembangan). Sebelum adanya permainan "Juragan Kuliner Nusantara," telah ada permainan serupa yang berjudul "Start Up." Perbedaannya adalah permainan "Juragan Kuliner Nusantara" memiliki komponen yang lebih sederhana dan cara bermain yang lebih mudah dipahami oleh seluruh kalangan. Selain itu, permainan ini mengangkat tema Nusantara sebagai sorotan utama, sedangkan permainan "Start Up" tidak.
4. Implement (implementasi). Peneliti mengujicobakan permainan "Juragan Kuliner Nusantara" kepada siswa kelas 5 SDN 1 Bringin. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Setiap kelompok diberikan satu paket permainan yang berisi kartu permainan dan panduan aturan (rulebook). Kegiatan implementasi dilaksanakan selama dua sesi pembelajaran, dengan setiap sesi berdurasi 90 menit. Pada sesi pertama, siswa diperkenalkan pada konsep permainan, aturan, dan strategi dasar yang dapat diterapkan dalam permainan. Sesi kedua difokuskan pada praktik bermain secara penuh, di mana siswa diminta mengaplikasikan konsep kewirausahaan yang telah dipelajari untuk menyelesaikan permainan. Selama kegiatan berlangsung, guru melakukan observasi dan mencatat perilaku siswa terkait kerja sama tim, kreativitas, dan motivasi belajar.
5. Evaluate (evaluasi). Setelah uji coba, peneliti mengevaluasi produk menggunakan metode evaluasi formatif dengan instrumen skala likert. Evaluasi mencakup empat instrumen: (1) Angket penggunaan kartu oleh guru, (2) Angket penggunaan Rulebook oleh guru, (3) Observasi motivasi belajar siswa oleh guru, dan (4) Angket siswa tentang pengalaman belajar kewirausahaan menggunakan permainan kartu "Juragan Kuliner Nusantara."

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif permainan kartu "Juragan Kuliner Nusantara" dalam membangun minat kewirausahaan pada siswa SDN 1 Bringin kelas 5 yang sedang menempuh P5 tema kewirausahaan fase C. Sebelum diuji lapangan, dilakukan validasi ahli yang dibagi menjadi dua jenis: (1) validasi ahli materi dan (2) validasi ahli game dan desain. Validasi dilakukan untuk memastikan kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran dan kemudahan penggunaannya.

Kriteria penilaian para ahli dalam validasi mencakup beberapa aspek penting, yaitu:

- Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
- Kejelasan aturan dan mekanisme permainan.
- Daya tarik desain dan ilustrasi media.
- Kemudahan implementasi dalam pembelajaran.
- Kemampuan permainan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Setiap aspek dinilai dengan skala likert dan hasilnya dihitung menggunakan rumus persentase berikut::

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

- AP = angka persentase
- Skor aktual = skor yang diperoleh dari validator ahli
- Skor ideal = hasil kali dari skor maksimum dengan jumlah total poin aspek validasi.

Adapun angka persentase dari hasil validasi ahli akan di kriteriakan sebagai berikut:

- 0%-20% = Sangat tidak layak
- 21%-40% = Tidak layak
- 41%-60% = Cukup layak
- 61%-80% = layak
- 81%-100% = Sangat layak

Validasi ahli dianggap layak digunakan dalam pembelajaran jika persentasenya mencapai kategori tinggi (>60%) atau dengan kategori baik (Mawardi, 2014). Setelah uji validasi, permainan diuji cobakan pada siswa kelas 5 SDN 1 Bringin menggunakan instrumen skala likert dengan empat instrumen: (1) Angket penggunaan kartu oleh guru, (2) Angket penggunaan Rulebook oleh guru, (3) Observasi motivasi belajar siswa oleh guru, dan (4) Angket siswa tentang pengalaman belajar kewirausahaan menggunakan permainan kartu "Juragan Kuliner Nusantara."

Hasil pengumpulan observasi guru dan refleksi siswa diperhitungkan menggunakan rumus N-gain. Uji normalitas gain (N-gain) digunakan untuk mengetahui efektivitas media yang diuji cobakan terhadap kelas eksperimen melalui perhitungan pretest dan posttest (Oktavia et al., 2019). Rumus perhitungannya adalah:

$$N\ gain = \frac{S\ post - S\ pre}{S\ maks - S\ pre}$$

Keterangan:

- N gain = Nilai Uji Normalitas Gain
- S pre = Skor pretest
- S post = Skor posttest
- S maks = Skor maksimal yang dapat diperoleh

Adapun angka hasil N-gain dari hasil perhitungan rumus akan di kriteriakan sebagai berikut

- 0,70 – 1,00 = Tinggi
- 0,30 – 0,70 = Sedang
- 0,00 – 0,30 = Rendah

Berdasarkan hasil perhitungan N-gain, akan disimpulkan seberapa tinggi peningkatan minat siswa terhadap pembelajaran P5 kewirausahaan menggunakan media pembelajaran kartu yang telah dirancang oleh peneliti.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian Pengembangan

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Bringin Kecamatan Wajak kabupaten Malang pada peserta didik kelas 5 yang tengah menempuh P5 bidang kewirausahaan fase C. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat siswa terhadap kewirausahaan dengan cara mengajarkan dasar-dasar konsep kewirausahaan dengan metode yang menyenangkan. Pengajaran P5 bidang kewirausahaan juga bertujuan untuk menanamkan pendidikan karakter pelajar Pancasila. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari tahap Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

### 1) Analize (Analisis)

Pada tahap analisis dilakukan wawancara kepada guru pengajar P5 kewirausahaan di SDN 1 Bringin. Hasil wawancara tersebut mempunyai rincian paparan permasalahan yang kemudian dijadikan oleh peneliti sebagai acuan dalam merancang media pembelajaran berbasis permainan kartu. Beberapa yang dianalisis adalah analisis kebutuhan sekolah, pemilihan materi, sasaran peserta didik, dan konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Dalam hal ini, peneliti mendapatkan data untuk menentukan hasil dari analisis kebutuhan, yakni SDN 1 Bringin masih terbatas sumber media yang digunakan untuk pembelajaran. sejauh inovasi masih terbatas, dan media pembelajaran yang digunakan, seperti aplikasi Quizizz. hal ini merupakan permasalahan yang berdampak pada rendahnya minat pemahaman siswa karena media yang digunakan dalam pengajaran masih cenderung membosankan. Sedangkan karakteristik siswa dari sekolah ini merupakan siswa yang suka terlibat aktif dalam kegiatan tertentu. Seperti halnya permainan peran saat akan memahami suatu konsep dasar materi. Karena dengan keterlibatan fisik peserta didik secara langsung, peserta didik akan merasakan pengalaman dari materi yang siswa pelajari akan meningkatkan kemampuan kognitif dari siswa tersebut.

Untuk pemilihan materi, peneliti mencoba untuk menghubungkan kartu pembelajaran ini dengan materi dasar kewirausahaan sebelum mereka menuju ke materi yang lebih kompleks. Karena dengan adanya pembelajaran yang menarik di awal, maka kemungkinan besar potensi untuk semangat peserta didik terus bertambah pada materi selanjutnya relatif tinggi. Dalam hal ini peneliti menggunakan materi dasar SWOT untuk memperkenalkan siswa tentang dasar kewirausahaan. Dengan adanya permainan kartu, maka pandangan siswa terhadap kewirausahaan akan baik sedari awal karena mereka tidak dipaksa untuk menghafalkan teori, tetapi diminta untuk memahami melalui permainan peran yang mereka lakukan langsung melalui permainan kartu ini.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama proses observasi, peneliti menemukan beberapa kendala saat akan mengajarkan dasar-dasar konsep kewirausahaan kepada siswa kelas 5 SDN 1 Bringin. Beberapa siswa kesulitan untuk fokus di kelas dikarenakan banyaknya distraksi ramainya suasana luar kelas sedangkan cara penyampaian materi di dalam kelas terasa sangat bosan, sehingga beberapa siswa pandangannya lebih tertarik kepada yang ada di luar ruangan daripada kelas yang sedang mereka jalani. Bahkan, beberapa siswa sedikitpun Tidak mencoba untuk fokus karena dari awal sudah tidak menyukai topik yang sedang diangkat dalam kelas P5 kewirausahaan. Maka dari itu dibutuhkan adanya media pembelajaran baru yang bisa menarik perhatian siswa agar bisa fokus terhadap materi yang sedang dipelajari. Dengan media pembelajaran yang menarik, maka perhatian peserta didik bisa terfokus pada apa yang terjadi di dalam kelas, dan tidak gampang terdistraksi oleh kegiatan di luar kelas.

Berdasarkan ketiga aspek yang dianalisis sebelumnya (kebutuhan sekolah, materi, dan peserta didik), maka selanjutnya peneliti mulai menganalisis konsep media yang akan dibuat. Dalam hal ini peneliti memilih game kartu sebagai alat untuk menemani peserta didik dalam memahami materi dengan cara bermain peran. Karena seperti hasil wawancara dengan Pak Anwar, salah satu guru P5 kewirausahaan di SDN 1 Bringin, dibutuhkan adanya media serupa permainan peran agar peserta didik dapat fokus dan lebih memiliki semangat untuk belajar serta meningkatkan minat siswa terhadap kewirausahaan. Dalam hal ini peneliti menggunakan media kartu karena kartu merupakan salah satu media permainan yang mudah diakses oleh siapapun, apalagi siswa usia sekolah dasar masih belum diperbolehkan untuk membawa alat elektronik, maka hal ini juga menjadi pertimbangan peneliti untuk lebih memilih game konvensional daripada game digital. Selain tentang permainan peran dan keuntungan menggunakan game konvensional, keuntungan dari menggunakan Game berbasis kartu juga untuk memfasilitasi peserta didik agar lebih aktif pergerakan fisiknya sehingga bisa lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman mereka atas materi dasar kewirausahaan.

### 2) Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan desain permainan kartu, peneliti mulai merancang beberapa aspek mulai dari mekanik/ gameplay permainan sampai dengan aset-aset yang dibutuhkan untuk membuat game kartu tersebut. Permainan ini didesain dengan konsep praktik berdagang dengan

cara menjadikan beberapa pemain sebagai pemilik usaha wisata beserta usaha kuliner yang ada di tempat wisata tersebut. Peraturan permainan kartu “Juragan Kuliner Nusantara” adalah sebagai Berikut:

**Tabel 1: Peraturan Permainan “Juragan Kuliner Nusantara”**

Tahap Persiapan	Kocok semua kartu Jika permainan dimainkan oleh 3 orang, maka kartu dikurangi 2 dan 2 kartu tersebut disingkirkan dari permainan. Bagikan 5 kartu pada masing-masing pemain Sisa kartu dijadikan sebagai Deck
Tahap Permainan	Tentukan Pemain pertama secara acak dan dilanjutkan searah jarum jam Dalam setiap giliran, Pemain harus melakukan salah satu dari gerakan berikut : Memasang 1 kartu Wisata di depan Pemain secara terbuka Memasangkan 1 kartu kuliner pada Kartu Wisata sesuai logo Menggunakan 1 kartu Aksi Pemain yang tidak bisa melakukan gerakan a, b, dan c, Discard 1 kartu Setelah melakukan gerakan, Draw 1 kartu dari Deck Permainan dilanjutkan sampai Deck kartu habis Setelah Deck habis mainkan semua kartu yang ada di tangan sampai habis.
Akhir Permainan	Permainan selesai ketika semua kartu yang ada di tangan habis Hitunglah total Point yang terdapat pada kartu kuliner. Jika ada kartu Wisata yang kosong, maka bernilai (-2)

Tabel 1 memperlihatkan bahwa dalam permainan ini topik yang diangkat oleh peneliti pada saat merancang permainan adalah kearifan lokal khususnya Malang Raya dengan mengangkat beberapa wisata dan kuliner khas yang ada di Malang Raya. Kedepannya, Alur bermain ini mengalami sedikit revisi sesuai dengan usulan Ahli Materi. Adapun beberapa aset yang telah dibuat oleh peneliti sebagai ilustrasi dari permainan kartu “Juragan Kuliner Nusantara” diterangkan pada tabel 2:

**Tabel 2: Aset Kartu**

No.	Nama Aset	Ilustrasi
1.	Wisata: Puncak Budug Asu Candi Sumberawan Pantai Balekambang Batu Secret Zoo	
2.	Kuliner: Es Teh Teh Panas Bakso Malang Botok	
9.	Karakter Aksi: Polisi Pencuri Preman Tameng	

**Aulan Nisa Ulil Kamaliah & Abdul Rahman Prasetyo, Pengembangan Media Kartu "Juragan Kuliner Nusantara" untuk Meningkatkan Minat P5 Kewirausahaan Siswa SD**

13.	Latar Kartu: Kartu Wisata Kartu Kuliner Kartu Aksi				
16.	Rulebook				
17.	Backcard				

Tabel 2 menunjukkan beberapa kearifan lokal dari aspek kuliner, wisata, dan aksi. Dari aspek kuliner, peneliti menggunakan Bakso Malang, Botok, Es Teh, Dan Teh Panas sebagai ciri khas. Sedangkan wisata yang di ilustrasikan juga merupakan tempat wisata ikonik yang ada di Malang. Selain itu, baju yang dikenakan polisi merupakan baju khas polisi Indonesia. Tetapi untuk ilustrasi preman, maling, dan tameng, peneliti menggunakan referensi umum dari karakteristik tiap aksi yang di ilustrasikan.

### 3) Development (Pengembangan)

Setelah dasar bentuk dan Aset kartu sudah dibuat, peneliti juga melakukan beberapa revisi yang diberikan oleh ahli game dan desain dari Let's play Indonesia. Tahapan ini merupakan tahapan development karena pada tahap ini revisi disesuaikan dengan sasaran permainan ini yakni siswa sekolah dasar. Beberapa aspek yang menjadi pertimbangan untuk pengembangan kartu ini adalah, kartu pendahulunya yaitu kartu "StartUp" yang merupakan kartu dengan mekanik permainan lebih rumit daripada kartu yang akan dibuat. Maka dari itu untuk menyesuaikan dengan pengguna usia sekolah dasar, dibutuhkan adanya mekanik permainan yang sederhana dan lebih mudah dipahami oleh anak seusianya. Selain itu, ketidaktepatan penggunaan dominasi desain yang awalnya dominan kanan harus dijadikan dominan kiri, dan juga ada beberapa warna dari desain yang terlalu kusam dan juga tidak menarik sehingga harus diganti asetnya. Sehingga diperlukan adanya revisi sebelum melakukan validasi ahli. Hal ini bertujuan agar kenyamanan pemakaian kartu dalam permainan tercapai.

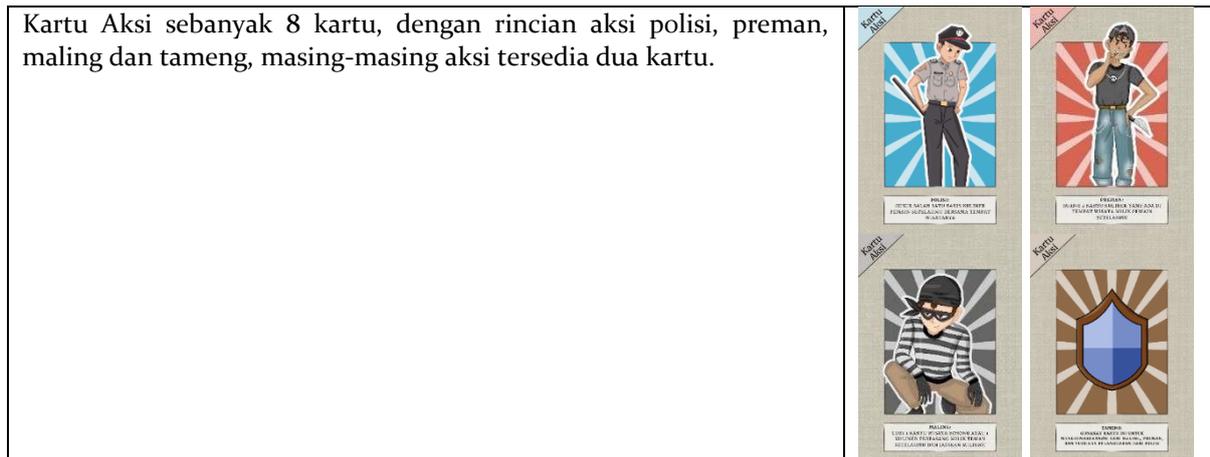
**Tabel 3: Revisi Desain Layout Kartu**

No.	Nama Aset	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
1.	Latar Belakang Kartu Kuliner			Harus lebih cerah karena sasarannya anak-anak, kartu sebaiknya dominan kiri seperti permainan kartu pada umumnya
2.	Es Teh			Aset kurang menarik, warna kusam
3.	Teh Panas			Aset kurang menarik, warna kusam

Tabel 3 menjelaskan secara rinci tentang aspek yang perlu direvisi serta gambar aset sebelum dan sesudah revisi. Adapun Hasil Kartu setelah direvisi adalah:

**Tabel 4: Hasil Kartu Setelah Direvisi**

Jenis Kartu	Gambar Kartu
Kartu Wisata Sebanyak 12 kartu, terdiri dari wisata Puncak Budug Asu, Candi Sumberawan, Pantai Balekambang, dan Batu Secret Zoo. Masing-masing mempunyai sebanyak 3 kartu dengan logo kuliner yang berbeda.	
Kartu Kuliner sebanyak 36 kartu, terdiri dari kuliner bakso, botok, es teh, dan teh panas, yang masing-masing kulinernya mempunyai 9 poin harga yang berbeda (1-9)	



Pada tabel 4, dapat disimpulkan bahwa jumlah total kartu sebanyak 56 kartu. Setelah melakukan revisi dan sebelum ke tahap implementasi, peneliti melakukan uji Validasi Ahli. Uji Validasi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa valid dan layak media pembelajaran ini untuk diujicobakan ke lapangan. Validasi ahli yang dibagi menjadi dua jenis validasi, yaitu (1) validasi ahli materi dan (2) validasi ahli game dan desain.

a. Hasil Validasi Ahli Materi 1 dan 2

Validasi oleh ahli materi dilakukan oleh bapak Khoirul Anwar, S.Pd. Gr. M.Pd dan ibu Susana Eka Dewi, M.pd sebagai pengajar P5 bidang kewirausahaan di SDN 1 Bringin. Instrumen yang digunakan adalah angket tertutup yang berisi beberapa validasi tentang kesesuaian isi materi dari game "Juragan Kuliner Nusantara" dengan materi dasar kewirausahaan yang terfokus pada materi analisis SWOT. Hasil penilaian dari angket tertutup ini merupakan data kuantitatif dalam bentuk persentase yang akan disajikan pada tabel berikut ini:

**Tabel 5: Validasi Ahli Materi**

Aspek yang dinilai	Skor Validator 1	Skor Validator 2	Rata-rata Skor
Materi pada Game	3,8	4	3,9
Penggunaan Bahasa	3,5	3,5	3,5
Penyajian Materi pada Media Permainan Secara Menyeluruh	3	4	3,5
Skor aktual / total skor			10,9/12 = 90,8%

Sumber kisi-kisi: (Rahayu, 2023)

Tabel 5 menunjukkan bahwa hasil persentase dari uji validasi ahli materi menunjukkan persentase 90,8% yang berarti game ini dikategorikan sangat layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas 5 SDN 1 Bringin yang tengah menempuh P5 kewirausahaan fase C. Selain itu, persentase ini juga menunjukkan bahwa materi yang disampaikan dalam permainan ini juga sudah sangat relevan dengan apa yang akan dipelajari oleh siswa, khususnya pada materi analisis SWOT. Selain hasil persentase, terdapat catatan yang ditinggalkan oleh kedua validator, yakni tentang penyederhanaan mekanik permainan sehingga lebih mudah dipahami cara mainnya oleh siswa sekolah dasar. Maka dari itu, revisi yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan menghilangkan aturan -2 pada kartu wisata yang kosong pada akhir game, dan juga menjadikan beberapa kartu aksi menjadi berefek pada pemain selanjutnya saja, sehingga para siswa yang memainkannya tidak bingung untuk menjalankan kartunya.

b. Hasil Validasi Ahli Game dan Desain 1 dan 2

Validasi ahli game dan desain dilakukan oleh bapak Istivano Andrianus Aprilwanda S.S dan bapak Chairudian Noor Sya`bani sebagai ahli game, desain, dan fasilitator game di perusahaan Let's Play Indonesia. Instrumen yang digunakan adalah angket tertutup yang berisi beberapa pernyataan validasi tentang kelayakan game kartu "Juragan Kuliner Nusantara" untuk diujicobakan kepada para siswa SDN 1 Bringin kelas 5 yang tengah menempuh P5 kewirausahaan fase C. Hasil penilaian dari angket tertutup ini yang merupakan data kuantitatif dalam bentuk persentase yang akan disajikan pada tabel berikut ini:

**Tabel 6: Validasi Ahli Game dan Desain**

Aspek yang dinilai	Skor Validator 1	Skor Validator 2	Rata-rata Skor
Kepraktisan Kartu	3	3	3
Tampilan Media	3	3	3
Kelayakan Grafis	4	3	3,5
Keamanan dan Kenyamanan Penggunaan	3	3	3
Skor aktual / total skor			12,5/16 = 78,1%

Sumber kisi-kisi: (Irawati, 2023)

Pada tabel 6 dijelaskan bahwa hasil rata-rata persentase dari kedua validator game dan desain menunjukkan bahwa game kartu "Juragan Kuliner Nusantara" dikatakan layak diujicobakan ke lapangan karena telah mencapai skor 78,1%. Selain itu, kedua validator juga memberi catatan untuk memperbanyak uji coba game ini untuk mengetahui kebutuhan yang sesuai dengan pengguna game "Juragan Kuliner Nusantara". Hal ini juga bertujuan agar game ini bisa dijadikan referensi untuk media pembelajaran mata pelajaran selain kewirausahaan.

### **Implementation (Implementasi)**

Selanjutnya adalah tahap implementasi. Pada tahap ini peneliti menerapkan produk yang sudah dibuat pada siswa kelas 5 SDN 1 Bringin pada P5 kewirausahaan fase C. Media pembelajaran kartu "Juragan Kuliner Nusantara" akan diujicobakan kepada siswa dan dievaluasi kepraktisan dan keefektifannya (Pribadi, 2014). Dalam hal ini pengambilan data akan dilakukan dari dua sudut pandang, yang pertama adalah observasi lapangan yang akan dilakukan oleh guru dengan metode pengambilan data sebelum dan setelah diterapkannya media pembelajaran ini, dan yang kedua adalah pengukuran minat siswa terhadap adanya media pembelajaran kartu "Juragan Kuliner Nusantara" untuk pembelajaran P5 kewirausahaan. Tahap implementasi dilakukan untuk mengetahui apakah media yang dibuat sudah cocok untuk diterapkan pada kehidupan nyata, dan apakah sudah siap digunakan berulang-ulang dalam pembelajaran. Pada tahap ini melibatkan siswa kelas 5 SDN 1 Bringin yang berjumlah 18 siswa. Instrumen yang dipakai oleh peneliti adalah lembar observasi yang akan diisi oleh dua orang guru P5 kewirausahaan dan juga angket tertutup yang akan dibagikan kepada peserta didik untuk mengetahui seberapa tinggi minat peserta didik terhadap pembelajaran kewirausahaan.

Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi dalam bentuk angket tertutup yang dibagi menjadi tiga lembar observasi guru. Lembar pertama berisikan observasi guru terhadap kartu "Juragan Kuliner Nusantara", lembar observasi kedua berisikan observasi guru terhadap *rulebook* "Juragan Kuliner Nusantara", dan lembar observasi yang ketiga berisikan observasi guru terhadap minat siswa pada pembelajaran P5 kewirausahaan. Observasi dilakukan oleh dua orang guru observer, yaitu Bapak Khoiril Anwar, S.Pd. Gr. M.Pd dan Ibu Dety Indah K sebagai pengajar P5 kewirausahaan di SDN 1 beringin. Observasi dilakukan dalam dua tahap, yang pertama pada tanggal 13 Desember 2024 untuk mengetahui minat siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran, dan observasi tahap kedua dilakukan pada tanggal 14 Desember 2014 untuk

mengetahui peningkatan yang terjadi terhadap minat P5 kewirausahaan siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

**Tabel 7: Observasi guru dari penggunaan kartu**

Aspek yang dinilai	Rata-rata skor Observer 1	Rata-rata skor Observer 2	Rata-rata skor
Tampilan Kartu	3,75	3,75	3,75
Kemudahan Implementasi Kartu	3,75	3,25	3,5
Kesesuaian Materi dan Efektivitas Kartu Pembelajaran	4	4	4
Total skor aktual / total skor ideal			11,25/12

Sumber kisi-kisi: (Asworo, 2020)

**Tabel 8: Observasi guru dari penggunaan rulebook**

Aspek yang dinilai	Rata-rata skor Observer 1	Rata-rata skor Observer 2	Rata-rata skor
Tampilan <i>Rulebook</i>	3,75	3,5	3,62
Kemudahan Implementasi <i>Rulebook</i>	4	4	4
Kesesuaian <i>Rulebook</i> untuk Pengguna	3,8	3,8	3,8
Total skor aktual / total skor ideal			11,42/12

Sumber kisi-kisi: (Asworo, 2020)

Pada uji kepraktisan penggunaan kartu dan *rulebook* "Juragan Kuliner Nusantara" yang ditampilkan pada tabel 7 dan 8, diperoleh persentase data untuk penggunaan kartu sebanyak 93,7% dan untuk *rulebook* sebanyak 95,1%. Data ini menunjukkan bahwa kartu permainan juragan Kuliner Nusantara sudah dalam kategori sangat baik untuk diimplementasikan pada pembelajaran di dunia nyata, dan juga siswa sekolah dasar sudah bisa memainkannya dengan baik. Selain itu, siswa juga dapat memainkan permainan ini secara berulang-ulang. Hal ini karena persentase dari kemudahan implementasi dan juga tampilan produk sudah dalam kategori sangat baik. Namun masih dibutuhkan adanya pretest dan post test untuk mengukur seberapa banyak peningkatan minat siswa terhadap P5 kewirausahaan dari sebelum menggunakan media pembelajaran kartu "Juragan Kuliner Nusantara" sampai setelah menggunakan media pembelajaran kartu "Juragan Kuliner Nusantara". Untuk mengukur aspek ini, peneliti menggunakan instrumen lembar observasi tertutup yang memiliki 7 indikator utama minat siswa. Proses observasi mengenai peningkatan minat siswa dilakukan dalam dua tahap, Tahap pertama dilakukan pada tanggal 13 Desember 2024 untuk mengukur seberapa tinggi minat siswa sebelum menggunakan media, kemudian dilanjutkan dengan tahap kedua yang dilakukan pada tanggal 14 Desember 2024 untuk mengukur seberapa tinggi minat siswa setelah menggunakan media. Setelah dilakukan observasi, terkumpul data sebagai berikut:

**Tabel 9: Pretest observasi guru tentang minat siswa**

Aspek yang dinilai	Rata-rata skor Observer 1	Rata-rata skor Observer 2	Rata-rata skor
Percaya Diri	3	3	3

Berani Mengambil Resiko.	1	1	1
Kreatif dan Inovatif	1	2	1,5
Disiplin dan Kerja Keras	2	2	2
Berorientasi pada Masa Depan	2	2,5	2,25
Memiliki Rasa Ingin Tahu	3	2,5	2,75
Jujur dan Mandiri	3	3	3
Total skor aktual / total skor ideal			15,5/28

Sumber kisi-kisi: (Agustiani et al., 2022)

Tabel 10: Posttest observasi guru tentang minat siswa

Aspek yang dinilai	Rata-rata skor Observer 1	Rata-rata skor Observer 2	Rata-rata skor
Percaya Diri	3,5	4	3,75
Berani Mengambil Resiko.	3	3	3
Kreatif dan Inovatif	4	4	4
Disiplin dan Kerja Keras	3,5	4	3,75
Berorientasi pada Masa Depan	3	3	3
Memiliki Rasa Ingin Tahu	3,5	3,5	3,5
Jujur dan Mandiri	4	4	4
Total skor aktual / total skor ideal			25/28

Sumber kisi-kisi: (Agustiani et al., 2022)

Data hasil pretest dan posttest telah disajikan pada Tabel 9 dan Tabel 10. Setelah data dikumpulkan, dilanjutkan dengan perhitungan N-gain sebagai berikut:

$$N\text{-gain} = \frac{25 - 15,5}{28 - 15,5} = 0,76$$

- **0,70 - 1,00 = Tinggi**
- **0,30 - 0,70 = Sedang**
- **0,00 - 0,30 = Rendah**

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus N-gain, peningkatan minat siswa terhadap pembelajaran P5 kewirausahaan sebanyak 0,76 yang menunjukkan kategori Tinggi. Selanjutnya, selain menghitung kelayakan produk pada uji coba lapangan dan kenaikan minat siswa, dihitung juga persentase ketertarikan siswa terhadap kartu "Juragan Kuliner Nusantara" yang sedang dimainkan. Pengambilan data dilakukan menggunakan kuisioner dengan skor maksimal 4 per butir soal. Kuisioner diisi oleh 18 siswa kelas 5 SDN 1 Bringin setelah bermain kartu, kemudian datanya akan dihitung menjadi persentase. Perhitungan tersebut akan dipaparkan pada tabel berikut ini:

**Tabel 11: Rekap Kuisisioner Minat Siswa**

<b>Pernyataan</b>	<b>Rata - rata Skor</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
Saya merasa senang memainkan permainan kartu juragan kuliner Nusantara	3,66	91,5%	Sangat tinggi
Dengan memainkan kartu juragan kuliner Nusantara pemahaman saya menjadi meningkat.	3,33	83,25%	Sangat tinggi
Saya sangat tertarik belajar menggunakan metode permainan kartu seperti ini	3,77	94,25%	Sangat tinggi
Permainan kartu juragan kuliner Nusantara membuat saya bersemangat belajar kewirausahaan	3,5	87,5%	Sangat tinggi
Permainan ini membuat saya memahami konsep dasar kewirausahaan	3,66	91,5%	Sangat tinggi
Saya diajarkan untuk berpikir kreatif dan strategis untuk menyelesaikan permainan juragan kuliner Nusantara ini	3,72	93,75%	Sangat tinggi
Saya diajarkan untuk memahami cara menghadapi peluang dan tantangan dalam berwirausaha.	3,44	86%	Sangat tinggi
Permainan ini melatih kemampuan berpikir saya.	3,61	90,25%	Sangat tinggi
Permainan ini memancing saya untuk bisa menyelesaikan masalah secara mandiri	3,44	86%	Sangat tinggi
Permainan ini melatih kemampuan saya dalam mengambil keputusan saat berwirausaha	3,5	87,5%	Sangat tinggi
Secara keseluruhan permainan ini terasa sangat seru, mudah dipahami, dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan	3,61	90,25%	Sangat tinggi
<b>Rata-rata persentase:</b>		<b>89,25%</b>	<b>Sangat tinggi</b>

Sumber kisi-kisi: (Agustiani et al., 2022)

Berdasarkan data yang ada pada Tabel 11, hasil angket minat siswa terhadap permainan kartu "Juragan Kuliner Nusantara" terukur setinggi 89,25%. Data ini menunjukkan bahwa minat siswa terhadap metode pembelajaran permainan menggunakan permainan kartu "Juragan Kuliner Nusantara" tergolong pada kategori sangat tinggi. Jika dihubungkan dengan hasil perhitungan N-gain yang mencapai 0,76, maka bisa disimpulkan bahwa minat belajar siswa tergolong mengalami kenaikan tinggi dikarenakan siswa menyukai permainan yang sedang dimainkan. Kedua data yang telah dihitung sebelumnya menunjukkan indikasi bahwa media pembelajaran berbasis permainan kartu "Juragan Kuliner Nusantara" dapat meningkatkan minat siswa secara umum. Selain itu, penggunaan permainan kartu juragan Kuliner Nusantara juga memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memancing siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

### **Evaluaton (Evaluasi)**

Permainan kartu juragan Kuliner Nusantara yang dikembangkan oleh peneliti yang bertujuan untuk meningkatkan minat siswa terhadap kewirausahaan melalui pengenalan konsep dasar kewirausahaan, memiliki beberapa kelebihan yang mendukung tujuan ini serta memiliki beberapa kekurangan. Beberapa kelebihan yang dimiliki oleh kartu permainan juragan Kuliner Nusantara yaitu tampilan yang menarik, cara bermain yang mudah dan menyenangkan, media merupakan media cetak yang cocok untuk siswa sekolah dasar yang tidak membawa gawai ke sekolah, dan merupakan permainan peran sehingga siswa dapat belajar berwirausaha seperti mengalami pengalaman langsung di dunia nyata.

Tetapi, selain Beberapa kelebihan yang dipaparkan sebelumnya, media pembelajaran ini juga memiliki beberapa kekurangan seperti sedikitnya kartu permainan per-satu set kartu, sedikitnya jumlah pemain maksimal pada satu kali permainan, dan juga penyajian ikon kearifan lokal dan Kuliner Nusantara yang masih sangat terbatas karena sedikitnya kartu. Selain itu dari segi berjalannya permainan, ditemukan beberapa kekurangan seperti kartu wisata yang tidak terdistribusi dengan baik pada setiap pemain. Maka dari itu dibutuhkan pengembangan lebih

lanjut untuk mengembangkan lagi media pembelajaran dengan mempertimbangkan beberapa kekurangan yang telah disebutkan sebelumnya.

### PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN

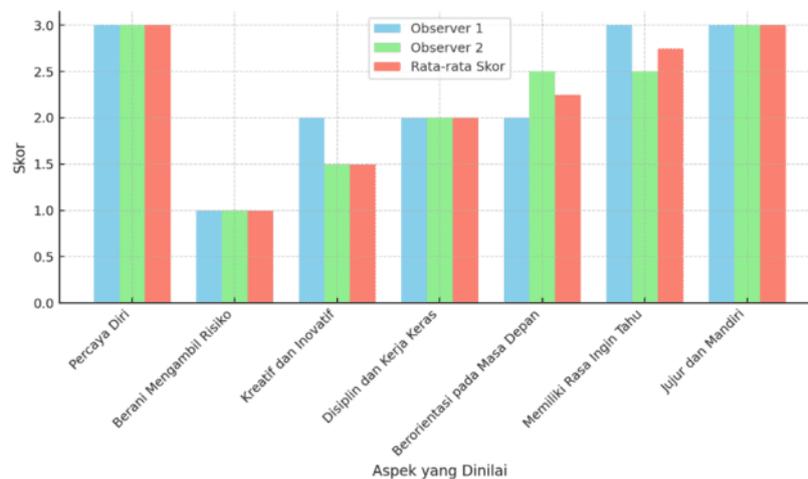
Pendidikan memerlukan pengembangan media pembelajaran sebagai bentuk inovasi pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekitar agar menghasilkan pengetahuan yang mudah dipahami dan bermanfaat dalam pendidikan (Surur, 2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis game kartu “Juragan Kuliner Nusantara” pada siswa kelas 5 SDN 1 Bringin yang tengah menempuh P5 kewirausahaan merupakan produk yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran kewirausahaan. Kartu ini membantu siswa memahami situasi kewirausahaan di dunia nyata melalui permainan peran yang melibatkan siswa secara aktif. Pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah Game Based Learning, yaitu pendekatan yang berfokus pada penggunaan permainan sebagai media. Melalui permainan, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode pembelajaran yang hanya terfokus pada guru.

#### a) Analisis Kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan pembelajaran P5 kewirausahaan di SDN 1 Bringin menunjukkan bahwa peserta didik belum memiliki minat yang cukup tinggi dalam mempelajari P5 kewirausahaan pada akhir semester. P5 kewirausahaan bertujuan untuk membangun karakter siswa, meningkatkan keterampilan, dan menanamkan jiwa kewirausahaan pada siswa (Izzatul et al., 2024). Oleh karena itu, penting untuk mengenalkan P5 kewirausahaan sejak usia sekolah dasar.

Data pretest observasi yang dilakukan oleh guru menunjukkan bahwa minat siswa terhadap materi P5 kewirausahaan tergolong sedang, yaitu pada angka 55,35%. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar kewirausahaan, sehingga ketertarikan siswa terhadap kewirausahaan masih rendah. Grafik berikut menunjukkan tingkat minat siswa terhadap kewirausahaan (Gambar 2):

Gambar 2: Grafik Bar Pretest Observasi Guru Tentang Minat Siswa



Sumber: Dokumen Peneliti

Pada gambar tersebut terlihat bahwa beberapa aspek tergolong sangat rendah, seperti keberanian mengambil risiko dengan skor rata-rata 1, kreativitas dan inovasi dengan skor rata-rata 1,5, serta disiplin dan kerja keras dengan skor rata-rata 2. Berdasarkan wawancara dengan Pak Anwar, metode pembelajaran yang menyenangkan diperlukan untuk meningkatkan minat siswa terhadap P5 kewirausahaan. Permainan peran atau media lain yang memungkinkan siswa mempraktikkan teori secara langsung dianggap sebagai solusi. Dalam hal ini, game kartu “Juragan Kuliner Nusantara” ditawarkan sebagai pendekatan pembelajaran berbasis permainan. Media ini mampu meningkatkan aktivitas siswa di kelas, mengurangi kejenuhan, serta meningkatkan interaksi sosial antar siswa (Rosarian & Dirgantoro, 2020). Dengan media pembelajaran ini,

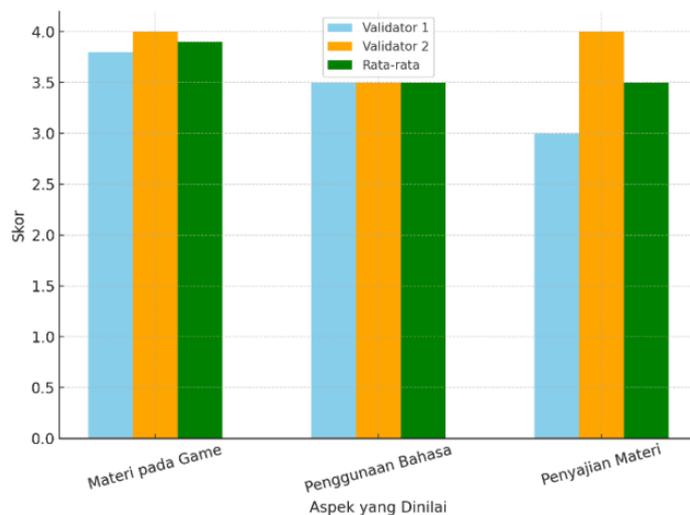
diharapkan minat siswa terhadap P5 kewirausahaan yang semula sedang menjadi tinggi atau bahkan sangat tinggi.

b) Pengembangan Media

Media pembelajaran kewirausahaan berupa kartu "Juragan Kuliner Nusantara" dirancang menggunakan konsep dasar pembuatan game kartu. Game ini bertujuan sebagai penunjang siswa dalam bermain peran saat melaksanakan pembelajaran P5 kewirausahaan. Kartu ini mengangkat kearifan lokal sebagai topik utama, seperti tempat wisata ikonik di Malang dan kuliner khas Malang Raya. Selain itu, kartu ini juga mencakup aksi-aksi yang terinspirasi dari budaya lokal.

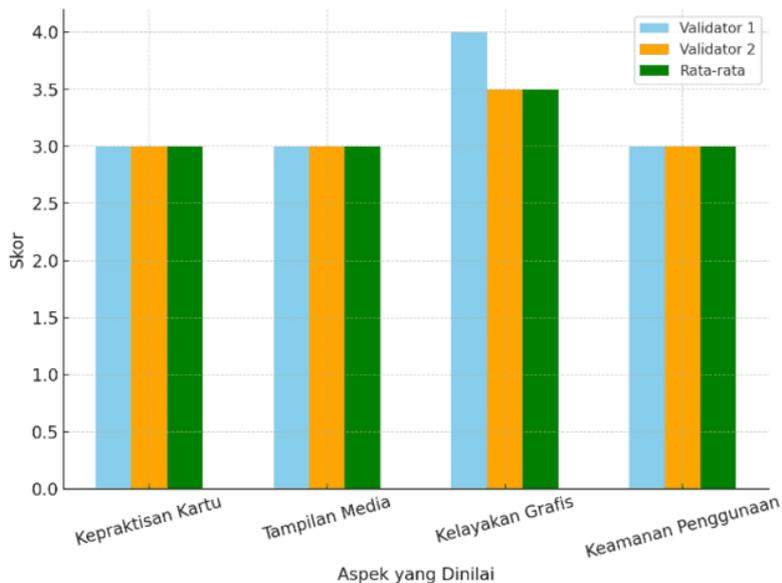
Media ini terdiri dari total 36 kartu kuliner, 12 kartu wisata, dan 8 kartu aksi. Hasil pengembangan menghasilkan satu set kartu permainan "Juragan Kuliner Nusantara" dan sebuah rulebook sebagai panduan bermain. Selama proses pembuatan, kartu ini mengalami beberapa revisi agar sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar. Setelah dirancang, kartu diuji validasi oleh ahli untuk memastikan kelayakannya digunakan dalam pembelajaran.

**Gambar 3: Grafik Validasi Ahli Materi**



Sumber: Dokumen Peneliti

**Gambar 4: Grafik Validasi Ahli Game dan Desain**



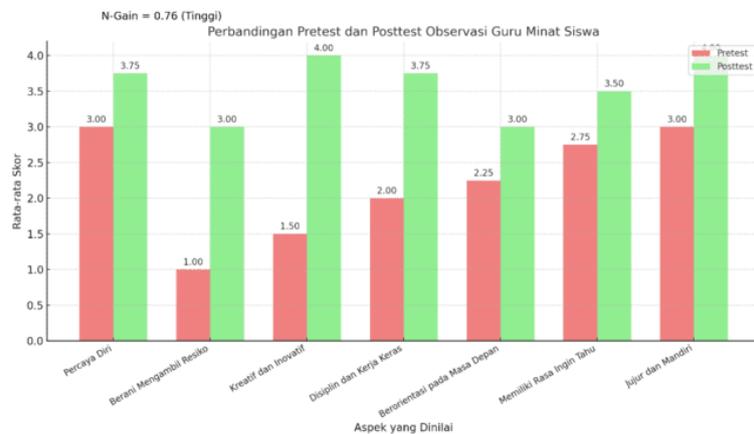
Sumber: Dokumen Peneliti

Hasil validasi menunjukkan bahwa permainan ini sangat layak digunakan dari segi materi (90,8%) seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3, dan layak dari segi desain game (78,1%) seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4. Penggunaan permainan dalam proses pembelajaran diharapkan menghasilkan respon positif berupa peningkatan minat siswa terhadap materi pembelajaran, karena metode ini menyenangkan dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna (Ulumudin & Sujatmiko, 2023).

c) Hasil Uji Coba Media

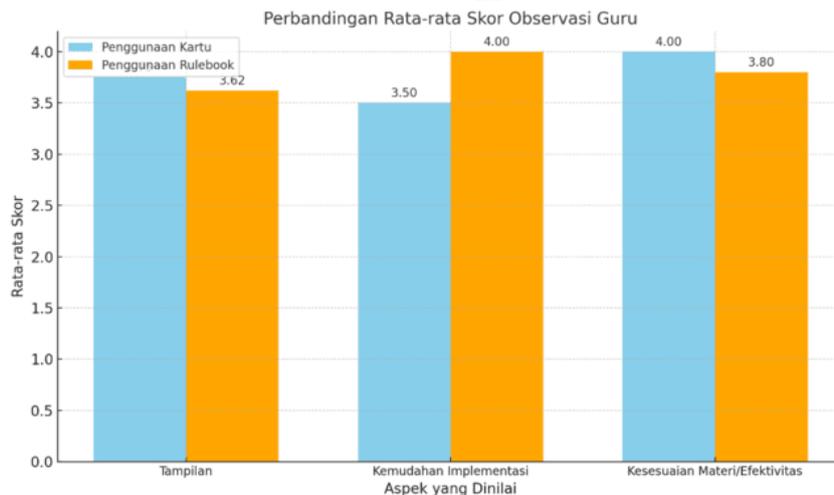
Setelah melalui validasi oleh ahli materi serta ahli game dan desain, produk ini diuji coba di lapangan untuk mengetahui efektivitasnya. Data yang dikumpulkan meliputi: (1) observasi kelayakan produk (kartu dan rulebook), (2) observasi minat siswa sebelum dan sesudah memainkan kartu “Juragan Kuliner Nusantara”, serta (3) survei minat siswa terhadap media pembelajaran menggunakan angket tertutup. Hasil pengolahan data disajikan dalam grafik berikut (Gambar 5 dan Gambar 6):

**Gambar 5: Perbandingan Minat Pretest, Posttest, dan Skor N-Gain**



Sumber: Dokumen Peneliti

**Gambar 6: Grafik Hasil Observasi Penggunaan Kartu dan Rulebook**



Sumber: Dokumen Peneliti

Pada Gambar 5, peningkatan minat siswa terhadap pembelajaran kewirausahaan ditunjukkan dengan skor N-Gain sebesar 0,76, yang masuk dalam kategori tinggi (Oktavia et al., 2019). Gambar 6 menunjukkan bahwa observasi kelayakan produk menghasilkan persentase sebesar 93,7% untuk kartu dan 95,1% untuk rulebook, keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa desain permainan, tema kearifan lokal, serta

kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa berkontribusi terhadap keberhasilan ini. Hasil ini selaras dengan teori pembelajaran berbasis permainan, yang menekankan bahwa keterlibatan siswa melalui media interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar secara signifikan (Rosarian & Dirgantoro, 2020; Ulumudin & Sujatmiko, 2023).

## **SIMPULAN**

Pada permainan kartu "Juragan Kuliner Nusantara", dibuktikan merupakan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan minat siswa kelas 5 SDN 1 Bringin. Adapun topik utama pembelajaran dalam penelitian ini adalah P5 kewirausahaan dengan rancangan media pembelajaran berbasis Game Based Learning. Validasi ahli telah menunjukkan kategori sangat layak dari segi materi sebanyak 90,8% dan dari segi game desain dengan kategori layak sebanyak 78,1%. Selain diuji validasi materi dan game desainnya, dilakukan juga uji lapangan yang menunjukkan hasil kenaikan minat menggunakan skor N-gain, dengan skor mencapai 0,76 atau kategori tinggi dengan tingkat ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran mencapai 89,25% dengan kategori sangat tinggi. Permainan ini memberi pendekatan pembelajaran melalui simulasi strategi bisnis yang sederhana dan menarik, yang tidak hanya memfasilitasi pembelajaran berbasis praktik, tetapi juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai karakter Pancasila seperti kreativitas, kerja keras, dan kemandirian siswa sejak usia sekolah dasar.

Dengan hasil yang positif, media pembelajaran ini menunjukkan potensi besar untuk diterapkan secara luas pada pembelajaran kewirausahaan di sekolah dasar lainnya maupun pada mata pelajaran berbeda. Pengembangan media pembelajaran serupa dapat diarahkan untuk memperkaya metode pembelajaran kreatif dengan menyesuaikan tema permainan sesuai konteks lokal dan kebutuhan siswa. Selain itu, diperlukan penelitian lanjutan untuk mengevaluasi keberlanjutan penggunaan media ini dalam jangka panjang dan efektivitasnya dalam berbagai situasi pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustiani, S., Ramdhan, B., & Artikel, I. (2022). Analisis Minat Wirausaha Dan Kreativitas Dalam Pembelajaran Menggunakan Model Project Based Learning Berorientasi Bioentrepreneurship. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 08(04), 19–29. <https://online-journal.unja.ac.id/biodik>
- Alwi, M., Wingkolatin, & Marwiah. (2024). Kreatifitas Guru dalam Merancang Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Tema Kewirausahaan Sebagai Upaya Menanamkan Jiwa Entrepreneur Peserta Didik di SMP Negeri 5 Samarinda. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1, 270–276.
- Amalia, Y., & Laily, N. (2015). PERSEPSI SISWA TERHADAP METODE PENGAJARAN KEWIRAUSAHAAN DENGAN TINGKAT MINAT BERWIRAUSAHA SISWA SMA. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 03(01), 6.
- Aruna, A., Inayah, L., Roziqin, M. F. A., & Prasetyo, A. R. (2021). Rancang Desain Media Pembelajaran Berbasis Game Sejarah Perjalanan Jendral Soedirman dalam Perang Gerilya Kabupaten Pacitan. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3866–3882. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1450>
- Aryani, M., & Najwa, L. (2022). Peran Pendidikan Kewirausahaan Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Business Management*, 1(2). <https://doi.org/10.58258/bisnis.v1i2.5417>
- Asworo, Y. D. (2020). Penggunaan Kartu "Match Game for Biloks" Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Peserta Didik Kelas X Ipa2 Man 10 Jakarta. *Wawasan: Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta*, 1(2), 54–62. <https://doi.org/10.53800/wawasan.v1i2.37>
- Ayub, S., Rokhmat, J., Busyairi, A., & Tsuraya, D. (2023). Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Sebagai Upaya Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1b), 1001–1006. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1b.1373>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springers.
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311–2321. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1212>
- Dewi, V. N., Casmudi, C., & Deden, D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Kewirausahaan Dan Kreativitas Usaha Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Kelas Xi Sma Patra Dharma Balikpapan Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Edueco*, 2(2), 36–41. <https://doi.org/10.36277/edueco.v2i2.43>
- Fitriana, N., Nargis, L., & Priyatno, A. (2021). Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Sma Aisyiyah I Palembang. *Jurnal Kompetitif*, 10(2), 58. <https://doi.org/10.52333/kompetitif.v10i2.834>

- Irawati, E. A. (2023). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *BADA'A: Jurnal Ilmiah ...*, 13(1), 26–40. <http://jurnal.iainwpancor.ac.id/index.php/badaa/article/view/978%0Ahttp://jurnal.iainwpancor.ac.id/index.php/badaa/article/download/978/701>
- Izzatul, L., Akhwani, Rahayu, D. W., & Sunanto. (2024). Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Mengembangkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 8(5), 3638–3648. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8571>
- Kusumaningrum, M. N., Untasari, M. F. A., & Nurhayati, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Game Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Semarang*, 20, 1769–1775.
- Lisnasari, S. F. (2023). *Manajemen Pendidikan Sekolah Dasar*. PT. literasi Nusantara Abadi Group.
- Mawardi. (2014). *Model Desain Pembelajaran Konsep Dasar PkN Berbasis Belajar Mandiri Menggunakan Moodle*. Widya Sari Press.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, November, 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Pangesti, I. (2018). Kebijakan Dan Penerapan Model Pendidikan Kewirausahaan Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(1), 73.
- Prasetyo, A. R., & Qomar, M. M. (2019). Nilai-Nilai Kearifan Lokal (Local Genius) Sebagai Penguat Karakter Bangsa pada Ragam Hias Lamin Adat Pemung Tawai. *Seminar Nasional Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2019, 50–54. <http://jurnal.poliupg.ac.id/index.php/snp2m/article/download/1913/1756>
- Pribadi, B. A. (2014). *Desain Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi, Implementasi Model ADDIE*. Kencana.
- Rachmadyanti, P., & Wicaksono, V. D. (2017). Pendidikan Kewirausahaan Bagi Anak Usia Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, 421.
- Raffles, Riswandi, Nurwahidin, M., Herpratiwi, & Yulianti, D. (2023). EFEKTIFITAS DESAIN PELATIHAN MODEL ADDIE UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU SEKOLAH MINGGU. *Open Journal Systems*, 13(1), 104–116.
- Rahayu, D. W. (2023). *Pengembangan Media Sex Kids Education (SKIDU) Berbasis Board Game untuk Anak Usia Dini*. 1–23.
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher'S Efforts in Building Student Interaction Using a Game Based Learning Method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146. <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 231–243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p231-243>
- Surur, A. M. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARA: Teori, Aplikasi dan Publikasi. In *Penertbit K-media* (Vol. 01, Issue 01).
- Ulumudin, F. N., & Sujatmiko, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Running Maze Untuk Meningkatkan Kompetensi Memprogram Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 8(3), 1–8. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v8i3.56999>