

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* PADA MATA PELAJARAN KEARSIPAN DI SMKN 1 SURABAYA

Nur Afiyah

Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: nurafiyah@mhs.unesa.ac.id

Durinta Puspasari

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: durintapuspasari@unesa.ac.id

Abstrak

Kearsipan merupakan salah satu mata pelajaran dari program keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran yang mempelajari tentang ilmu arsip. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengembangan media pembelajaran, mengukur kelayakan media pembelajaran, serta respons siswa terhadap media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada materi pokok Macam-macam Peralatan Kearsipan di kelas X OTKP 2 di SMKN 1 Surabaya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan, dengan model pengembangan 4-D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebarluasan. Tetapi pada penelitian ini akan dibatasi sampai tahap pengembangan. Adapun instrumen penelitian ini adalah lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respons siswa. Hasil persentase dari ahli materi sebesar 89% dengan kriteria sangat kuat, hasil persentase dari ahli media sebesar 93% dengan kriteria sangat kuat, dan hasil persentase respons siswa sebesar 91% dengan kriteria sangat kuat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Crossword Puzzle* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Kearsipan.

Abstract

Archiving is one of the subjects of the Office of Automation and Governance expertise program that studies archive science. This study aims to analyze the development of instructional media, measure the feasibility of learning media, and student responses to *Crossword Puzzle* learning media in the subject matter of various archival equipment in class X OTKP 2 of SMKN 1 Surabaya which has been developed. This research is a type of research and development model, namely defining, designing, developing, and disseminating. But this research will be limited to the development stage. The research instruments are material expert validation sheets, media expert validation sheets, and student response questionnaires. The result of the percentage of material experts were 89% with very strong criteria, the result of the percentage of media expert were 93% with very strong criteria, and the result of the percentage of student responses were 91% with very strong criteria. So that it can be concluded that the *Crossword Puzzle* learning media is worthy of being used in the learning process.

Keywords: Development, Learning Media, Archives.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu upaya dengan cara menata lingkungan sebagai sumber belajar supaya pada diri siswa terjadi proses belajar yang dilakukan dengan menyediakan seperti guru, buku teks, bahan pembelajaran, televisi, VCD (*Video Compact Disk*), radio, internet, dan teman sebagai kelompok belajar (Rosikah & Fatmawati, 2016). Selain menggunakan alat dan bahan yang tersedia di sekolah, guru juga diharuskan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran dengan tujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru (Arsyad, 2017). Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran untuk membantu seseorang dalam belajar dan menunjukkan kemampuan dan kompetensi

yang dimilikinya yang berisi mengenai materi yang bersifat instruksional dalam lingkungan siswa serta dapat memotivasi siswa berperan aktif di dalam kegiatan belajar (Wati, 2016).

SMKN 1 Surabaya merupakan sekolah kejuruan negeri favorit yang ada di Surabaya yang telah menerapkan Kurikulum 2013 revisi 2017 sejak tahun ajaran 2017-2018. Terdapat banyak program keahlian yang ada di SMKN 1 Surabaya, salah satunya yaitu program keahlian Administrasi Perkantoran.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa media yang digunakan masih belum variatif yang membuat siswa cepat bosan dalam pembelajaran mengenai teori saja. Menurut hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Kearsipan, kelas X OTKP 2 masih rendah tingkat pemahaman siswa, hal ini

menunjukkan bahwa tingkat daya ingat siswa masih rendah yang dapat digambarkan bahwa mayoritas siswa masih belum bisa mengklasifikasikan alat dan bahan kearsipan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Permasalahan tersebut dikarenakan media yang digunakan hanya berupa media *PowerPoint* yang hanya menggunakan animasi, warna, gambar, dan teks yang tersedia dan dengan metode ceramah saja di Kompetensi Dasar Menerapkan Prosedur Penggunaan Peralatan Kearsipan yang memiliki materi-materi pokok yang harus dipahami oleh siswa. Kompetensi Dasar Menerapkan Prosedur Penggunaan Peralatan Kearsipan terdapat beberapa materi pokok, salah satunya macam-macam peralatan kearsipan. Dalam kompetensi dasar tersebut, siswa diharapkan dapat memahami materi mengenai macam-macam peralatan kearsipan yang digunakan dalam mengarsip yang dapat diaplikasikan di dunia kerja secara profesional.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan, tingkat daya ingat siswa masih rendah sehingga siswa belum bisa memahami materi pelajaran dengan baik. Media pembelajaran yang sesuai adalah media pembelajaran *Crossword Puzzle*. Media pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat membantu siswa mengasah daya ingat, dapat mengembangkan kemampuan analisa, dapat mengklasifikasikan dan merangsang kreativitas pada siswa (Khairunnisa, 2017).

Crossword Puzzle atau Teka-Teki Silang adalah salah satu jenis permainan yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang baik serta menyenangkan tanpa menghilangkan esensi belajar yang sesungguhnya, bahkan media *Crossword Puzzle* dapat melibatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran (Khairunnisa, 2017). Media pembelajaran *Crossword Puzzle* atau Teka-Teki Silang merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran pada keterampilan menulis (Sholikhah, 2017).

Penelitian yang berjudul "Pengembangan *Crossword Puzzle Accounting* (CPA) Berbasis Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi" (Widiastuti & Sagoro, 2017). Hasilnya menunjukkan media pembelajaran *Crossword Puzzle Accounting* (CPA) mendapat respons positif dari siswa kelas X AK 2 dengan persentase sebesar $\geq 65\%$, berdasarkan penilaian dari ahli materi dan media diperoleh hasil "Sangat Layak".

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, diperlukan adanya penelitian pengembangan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* pada Mata Pelajaran Kearsipan di SMKN 1 Surabaya".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R D). Model penelitian pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan yang meliputi, tahap Pendefinisian (*Define*), tahap Perancangan (*Design*), tahap Pengembangan (*Development*), dan tahap Penyebarluasan (*Dissemination*).

Langkah-langkah dalam model pengembangan 4-D terdiri dari empat tahap, yaitu: pertama, tahap pendefinisian (*Define*) yang meliputi analisis awal akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran; kedua, tahap perancangan (*Design*) berisi mengenai kegiatan merancang media yang dikembangkan yang meliputi penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal media, dan desain prosedur penggunaan media; ketiga, tahap pengembangan (*Development*) yaitu tahap dimana peneliti menghasilkan sebuah produk yang sudah dikembangkan yaitu media pembelajaran yang akan divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli sebelum diujicobakan; dan keempat, tahap penyebaran (*Dissemination*) yang tidak dilakukan karena penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan (*Development*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X OTKP 2 SMKN 1 Surabaya yang berjumlah 20 siswa. Objek dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Kearsipan.

Instrumen penelitian ini adalah lembar validasi oleh ahli media yang ditujukan ke dosen jurusan Teknologi Pendidikan, lembar validasi oleh ahli materi diisi oleh dua orang validator ahli materi yaitu satu dosen Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran FE Unesa dan guru mata pelajaran Kearsipan dari SMKN 1 Surabaya, dan angket respons siswa yang diisi oleh siswa kelas X OTKP 2 SMKN 1 Surabaya. Teknik analisis data menggunakan perhitungan untuk memperoleh penilaian kelayakan media yang diadaptasi (Riduwan, 2015) dan diolah oleh peneliti.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Kearsipan di SMKN 1 Surabaya

Pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle* menggunakan model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. model pengembangan 4-D terdiri dari empat tahap yaitu, pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

Tahap pertama yaitu tahap pendefinisian (*Define*) yang terdiri dari 5 langkah yaitu, analisis awal akhir, analisis tugas, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Pada tahap analisis awal, peneliti menemukan permasalahan yaitu

media pembelajaran yang digunakan masih belum variatif yang membuat siswa cepat bosan dalam proses pembelajaran, sehingga tingkat pemahaman siswa menjadi rendah. Pada analisis siswa, siswa kelas X OTKP 2 dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle*, media sudah sesuai dengan karakteristik siswa yang menyukai hal-hal yang menyenangkan dan menarik perhatian seperti menggunakan permainan dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat berperan aktif dan dapat memahami materi yang disampaikan. Pada analisis tugas, siswa dapat menjawab pertanyaan yang sesuai dengan materi Kompetensi Dasar Menerapkan Prosedur Penggunaan Peralatan Kearsipan sesuai dengan silabus mata pelajaran Kearsipan. Pada analisis konsep, disusun secara sistematis mengenai pertanyaan yang sesuai dengan Kompetensi Dasar Menerapkan Prosedur Penggunaan Peralatan Kearsipan. Pada tahap terakhir yaitu spesifikasi tujuan pembelajaran dibuktikan dengan siswa mampu menjawab seluruh pertanyaan didalam kolom papan *Crossword Puzzle*.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan (*Design*), rancangan media pembelajaran *Crossword Puzzle* sesuai dengan rancangan awal. Papan *Crossword Puzzle* terbuat dari *whiteboard magnetic* yang berukuran 120 cm x 90 cm dengan kotak dalam berukuran 100 cm x 80 cm. tiang penyangga papan terbuat dari besi kotak galvanis dengan ukuran 3 cm x 2 cm x 1 cm. terdapat tulisan di bingkai papan *Crossword Puzzle* dengan huruf kayu berwarna coklat alami dari kayu tersebut. Kartu pertanyaan terbuat dari kertas buffalo yang dilaminating dengan jumlah 20 pertanyaan setiap papan. Terdapat sekitar 114 huruf yang digunakan untuk mengisi kolom dan botol yang digunakan untuk memilih anggota.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*Development*) sebelum diujicobakan pada siswa kelas X OTKP 2 SMKN 1 Surabaya, hasil produk yang dikembangkan melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap validasi ahli materi yang pertama dilakukan oleh dosen Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran FE Unesa dengan memberikan komentar dan masukan yaitu petunjuk permainan harus lebih rinci, sedangkan untuk validasi ahli materi yang kedua dilakukan oleh salah satu guru mata pelajaran Kearsipan SMKN 1 Surabaya dengan memberi komentar dan saran yaitu untuk penggunaan bahasa asing harus dicetak miring. Untuk validator ahli media dilakukan oleh dosen Teknologi Pendidikan dengan memberi komentar dan saran yaitu untuk tempat pertanyaan dan botol diberi penutup dan kunci, serta diberi tempat untuk meletakkan buku petunjuk. Setelah media dinyatakan layak digunakan, kemudian diujicobakan kepada 20 siswa kelas

X OTKP 2 SMKN 1 Surabaya pada tanggal 26 Oktober 2018 dengan alokasi waktu 2 JP x 45 menit.

Tahap terakhir yaitu tahap peyebarluasan (*Dissemination*), pada tahap ini tidak dilakukan sehingga penelitian hanya dilakukan sampai tahap pengembangan (*Development*) saja.

Kelayakan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Kearsipan di SMKN 1 Surabaya

Hasil rata-rata validasi oleh ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1
Rekapitulasi Validasi Media oleh Validator

Komponen yang dinilai	% Persentase	Kriteria Kelayakan
Kelayakan Materi	89%	Sangat Layak
Kelayakan Media	93%	Sangat Layak
Rata-Rata Komponen	91%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah peneliti (2019)

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh hasil rata-rata yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media sebesar 91% dengan kategori sangat layak. Hal ini sesuai dengan kriteria interpretasi yang menyatakan bahwa media dikatakan layak apabila memperoleh persentase sebesar $\geq 61\%$ (Riduwan, 2015). Penilaian dan saran dari validator akan direvisi dan membuat media menjadi semakin layak diujicobakan kepada siswa kelas X OTKP 2 SMKN 1 Surabaya.

Respons Siswa terhadap Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran Kearsipan di SMKN 1 Surabaya

Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan media, yang kemudian dilanjutkan dengan revisi/perbaikan atas saran yang diberikan oleh validator mengenai media pembelajaran *Crossword Puzzle*, selanjutnya akan diujicobakan secara terbatas yang menghasilkan respons siswa yang berisi tanggapan maupun saran terhadap media pembelajaran *Crossword Puzzle*. Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 26 Oktober 2018 terhadap 20 siswa kelas X OTKP 2 SMKN 1 Surabaya. Media perlu diujicobakan kepada 10-20 siswa yang dapat mewakili populasi target, karena apabila kurang dari 10 data yang diperoleh kurang menggambarkan populasi target, sebaliknya jika lebih dari 20 data yang diperoleh melebihi yang diperlukan berakibat kurang bermanfaat untuk dianalisis dalam evaluasi kelompok kecil (Sadiman, dkk, 2011).

Ujicoba terbatas dilakukan pada tanggal 26 Oktober 2018 dengan alokasi waktu 2 JP x 45 menit. Alokasi waktu untuk dimulainya permainan sampai dengan selesai permainan membutuhkan waktu 60 menit. Pergantian oleh anggota terpilih yang diberi waktu 30 detik setiap pemain dan menempel huruf jawaban pada papan membuat waktu lebih lama dalam menyelesaikan permainan.

Kriteria penilaian respons siswa terhadap media pembelajaran terdiri dari komponen kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis (Arsyad, 2017). Berikut adalah rekapitulasi hasil dari lembar angket respons siswa:

Tabel 2
Rekapitulasi Hasil Respons Siswa

Komponen yang dinilai	% Persentase	Kriteria Kelayakan
Kualitas Isi dan Tujuan	93%	Sangat Kuat
Kualitas Instruksional	94%	Sangat Kuat
Kualitas Teknis	85%	Sangat Kuat
Rata-Rata Komponen	91%	Sangat Kuat

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respons siswa, diperoleh rata-rata persentase sebesar 91% dengan kriteria sangat kuat dan dapat dikategorikan layak untuk bisa digunakan sebagai variasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan (Mohan, B S, 2018) yang menyatakan bahwa *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan siswa dan kreatif dalam pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan, maka dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut:

Media pembelajaran *Crossword Puzzle* menggunakan model 4-D yang memiliki empat tahap yaitu, pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebarluasan. Penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi memperoleh nilai 89%, dari ahli media memperoleh nilai 93% dengan kriteria sangat kuat. Dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi, dapat disimpulkan bahwa

media pembelajaran *Crossword Puzzle* sudah layak dan bisa digunakan dalam variasi media pembelajaran di dalam proses pembelajaran.

Respons siswa terhadap media pembelajaran *Crossword Puzzle* yang diujicobakan kepada 20 siswa kelas X OTKP 2 memperoleh nilai 91% dengan kategori sangat kuat atau layak dan dapat digunakan sebagai variasi dalam media pembelajaran di dalam proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan saran yang diajukan oleh peneliti sebagai berikut: (1) Guru diharapkan dapat terus berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat membantu siswa lebih aktif, dapat membangun minat, motivasi, dan hasil belajar siswa; (2) Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat membuat media pembelajaran *Crossword Puzzle* lebih disempurnakan agar lebih praktis, efektif, dan efisien dengan melihat pemilihan bahan dasar dan ukuran media pembelajaran; (3) Diharapkan pada penelitian selanjutnya kartu pertanyaan tidak perlu dibedakan warnanya dan hanya menggunakan nomor dan mendatar/menurun. Untuk pertanyaan akan dibacakan oleh pemandu permainan. Kartu pertanyaan harus diujikan validitas dan reliabilitasnya agar dapat mengetahui tingkat pertanyaan termasuk sulit, sedang, atau mudah. Pemandu dan pengoreksi dapat ikut bermain dan menjawab pertanyaan.

Pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle* hanya sampai pada tahap pengembangan, diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat dilakukan sampai pada tahap penyebarluasan.

Daftar PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Khairunnisa, I. (2017). Pengembangan Permainan *Crossword Puzzle* sebagai Media Pembelajaran Siswa pada Materi Perdagangan Internasional Kelas XI IPS di SMA Negeri Wongsorejo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 2(3), 1–6.
- Mohan, B S, N. V. (2018). *Crossword Puzzle : a Tool for Enhancing Medical Student ' S Learning in Microbiology and Immunology*. *International Journal of Research in Medical Sciences*, 6(3), 18–21.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rosikah, C. D., & Fatmawati, B. S. (2016). *Pembelajaran Visioner*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sadiman, A. S., & dkk. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sholikhah, F. L. (2017). *Pengembangan Media*

Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Komunikasi Kantor pada Siswa Kelas X Administrasi 1 di SMK Negeri 2 Buduran. Universitas Negeri Surabaya.

Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.

Widiastuti, E., & Sagoro, E. M. (2017). Pengembangan *Crossword Puzzle Accounting (CPA) Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi.* *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, XV(1)*, 40–53.



UNESA

Universitas Negeri Surabaya