

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN BINGO PADA KOMPETENSI DASAR MEMAHAMI ADMINISTRASI KEPEGAWAIAN KELAS XI OTKP 1 DI SMKN 2 BUDURAN SIDOARJO**

**Tiara Aulia Novita Sari**

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

email:tiarasari@mhs.unesa.ac.id

**Durinda Puspasari**

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

email: durindapuspasari@unesa.ac.id

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis permainan *bingo* pada Kompetensi Dasar Memahami Administrasi Kepegawaian Kelas XI OTKP 1 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo, menganalisis kelayakan media pembelajaran berbasis permainan *bingo* pada Kompetensi Dasar Memahami Administrasi Kepegawaian Kelas XI OTKP 1 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo yang telah dikembangkan dan menganalisis respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis permainan *bingo* pada Kompetensi Dasar Memahami Administrasi Kepegawaian Kelas XI OTKP 1 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo yang telah dikembangkan. Jenis penelitian ini yakni penelitian dan pengembangan atau *Research and Devolepment* (R&D) dengan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan yang terdiri dari empat tahapan yakni tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), serta penyebaran (*disseminate*). Namun dibatasi hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*) saja, sedangkan tahap penyebaran (*disseminate*) tidak dilakukan. Uji coba terbatas pada penelitian ini dilakukan dengan responden sebanyak 20 peserta didik Kelas XI OTKP 1 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Instrumen dan analisis data penelitian ini menggunakan lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respon peserta didik. Teknik analisis data meliputi analisis validasi ahli materi, validasi ahli media, dan respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan *bingo* disesuaikan dengan silabus SMKN 2 Buduran Sidoarjo dan dibuat sesuai dengan pendekatan *scientific* pada kurikulum 2013. Kelayakan media pembelajaran berbasis permainan *bingo* ditentukan dari hasil validasi para ahli yakni ahli materi sebanyak 90% dengan kriteria interpretasi “sangat kuat” serta ahli media sebanyak 85,56% dengan kriteria interpretasi “sangat kuat”. Dari hasil validasi ahli materi serta ahli media dihitung rata-rata persentasenya sebanyak 87,78% dengan kriteria interpretasi “sangat kuat”. Hasil respon peserta didik melalui uji coba terbatas memperoleh persentase sebanyak 95,16% dengan kriteria interpretasi “sangat kuat”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan *bingo* sangat layak dan sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran pendukung pada Kompetensi Dasar Memahami Administrasi Kepegawaian Kelas XI OTKP 1 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Permainan *Bingo*, Administrasi Kepegawaian.

### **Abstract**

This research aims to: describe the process of developing bingo games-based learning media in Basic Competence in Understanding Personnel Administration Class XI OTKP 1 at SMKN 2 Buduran Sidoarjo, analyzing the feasibility of bingo games-based learning media in Basic Competence Understanding Personnel Administration Class XI OTKP 1 at SMKN 2 Buduran Sidoarjo that has been developed and analyzing students' responses to the bingo games-based learning media in Basic Competence in Understanding Personnel Administration Class XI OTKP 1 at SMKN 2 Buduran Sidoarjo that has been developed. This type of research is Research and Development (R&D) with the 4D development model by Thiagarajan which consists of four stages including define, design, development, and disseminate. But it is limited to the development stage, while the dissemination stage was not carried out. The limited trial in this research was conducted with 20 respondents from Class XI OTKP 1 students at SMKN 2 Buduran Sidoarjo. The instrument and data analysis of this study used the material expert validation sheet, the media expert validation sheet, and the student response questionnaire. Data analysis techniques used analysis of material expert validation, media expert validation, and student responses. The results showed that the development of bingo games-based learning media was adjusted to the syllabus of SMKN 2 Buduran Sidoarjo and was made according to the scientific approach in the 2013 curriculum. The feasibility of bingo games-based learning media was determined from the results of the validation of experts namely 90% material expert with interpretation criteria “very strong” and 85.56% of media experts with interpretation criteria “very strong”. From the results of the validation of the material experts and media experts the

average percentage was 87.78% with the criteria of interpretation being “very strong”. The results of the responses of students through limited trials obtained a percentage of 95.16% with the interpretation criteria “very strong”. So it can be concluded that the learning media based on bingo games is very feasible and very well used as supporting learning media on Basic Competence in Understanding Personnel Administration Class XI OTKP 1 at SMKN 2 Buduran Sidoarjo.

**Keywords:** Learning Media, Bingo Games, Personnel Administration.

## PENDAHULUAN

Pendidikan ialah sebuah kebutuhan bagi manusia guna belajar mengenai cara mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya agar mampu bersaing di era modern saat ini dengan kualitas serta budi pekerti yang baik, sesuai yang tertuang pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yaitu:

“pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Dunia pendidikan pada era dunia media ini menuntut penggunaan banyak media pada saat kegiatan pembelajaran untuk mengurangi penggunaan metode ceramah (Nurseto, 2011). Peranan media menjadi sangat penting karena pembelajaran kurikulum 2013 fokus pada upaya mewujudkan adanya *active learning*, sesuai kegunaan media pada proses pembelajaran yakni memperjelas makna pesan sehingga tidak terlalu verbalistis, mampu mengatasi perilaku pasif peserta didik, terbatasnya ruang, waktu serta daya indera (Sadiman, dkk., 2014:17). Sebuah media yang bermaksud membawa pesan maupun informasi sebagai pengajaran ialah media pembelajaran (Arsyad, 2017:4).

Media pembelajaran sebagai alat yang efektif dan efisien membantu dalam hal penyampaian materi kepada peserta didik harus dapat dioptimalkan sehingga peserta didik berminat dan tertarik memahami materi yang disampaikan guru. Beberapa faktor pertimbangan guna memilih media pembelajaran yaitu tujuan yang diharapkan, karakteristik dari peserta didik, jenis rangsangan yang diharapkan, kondisi latar maupun lingkungan serta seberapa luas jangkauan yang dilayani (Sadiman, dkk., 2014:84).

SMKN 2 Buduran Sidoarjo merupakan SMK terakreditasi A yang bertempat di Jl. Jenggolo No. 2A, Siwalanpanji, Buduran, Sidoarjo. Sejak tahun 2007, SMKN 2 Buduran Sidoarjo telah menerapkan suatu Sistem Manajemen Mutu ISO 9001:2000 dan dilanjutkan dengan ISO 9001:2015. SMKN 2 Buduran Sidoarjo memiliki 6 program keahlian, salah satunya adalah

Program Keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran yang memiliki akreditasi A.

Salah satu mata pelajaran pada Program Keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran adalah Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian. Mata pelajaran ini penting bagi peserta didik Kelas XI maupun XII Semester 1 serta Semester 2 Program Keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran sebagai bekal untuk terjun bekerja maupun membuka usaha. Terdapat Kompetensi Dasar Memahami Administrasi Kepegawaian pada mata pelajaran tersebut yang sangat penting dipelajari karena merupakan materi pengantar bagi peserta didik guna mempelajari materi-materi selanjutnya sehingga peserta didik berwawasan dan mampu mempraktikkan ilmu mengenai administrasi kepegawaian yang telah didapat di sekolah ketika terjun di dunia kerja.

Berdasarkan wawancara kepada guru Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian pada saat studi pendahuluan diperoleh informasi bahwa pada Kompetensi Dasar Memahami Administrasi Kepegawaian terdapat banyak teori yang harus dipahami sehingga membuat peserta didik jenuh serta bosan. Media pembelajaran yang sering digunakan ialah media *powerpoint*. Media tersebut belum dapat menarik perhatian peserta didik sesuai hasil penyebaran angket kepada 36 peserta didik Kelas XI OTKP 1 yaitu 91,7% responden menyatakan jenuh serta bosan apabila mempelajari materi pelajaran yang mengandung banyak teori, 63,9% responden menyatakan media yang digunakan tidak menarik dan tidak menyenangkan serta membuat mengantuk. Oleh karenanya, diperlukan variasi media pembelajaran pendukung yang menarik serta tepat guna.

Salah satu media menarik yang dapat dimanfaatkan pada kegiatan pembelajaran ialah permainan. Sebagaimana dikemukakan oleh Sadiman, dkk (2014:78) bahwa permainan menyenangkan dan menarik sebab di dalamnya ada unsur kompetisi. Menurut Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2017:35) permainan tergolong dalam jenis media tradisional, dimana peneliti memilih media pembelajaran berbasis permainan *bingo*. Hal tersebut didasarkan atas karakteristik Kompetensi Dasar Memahami Administrasi Kepegawaian terdapat banyak teori yang harus dipahami oleh peserta didik. Sebagaimana dikemukakan Weisskirch (2009) bahwa

latihan yang tersaji pada permainan *bingo* membantu mengingat konsep atau materi yang dipelajari peserta didik. Selain itu media pembelajaran berbasis permainan *bingo* tidak memerlukan fasilitas aliran listrik, sehingga dapat dimanfaatkan kapan pun serta di mana pun. Menurut Silberman (dalam Mahardita, 2018), “permainan *bingo* merupakan tabel bernomor dengan aturan jika dapat menjawab pertanyaan dengan benar secara diagonal, vertikal, maupun horizontal maka kelompok tersebut menang dan mendapat poin”.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan *bingo* memberikan efek positif kepada peserta didik. Penelitian oleh Mahardita (2018) menunjukkan hasil bahwa permainan *bingo* layak dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran. Tahun yang sama Shafia, Nazar & Ismayani (2018) melakukan penelitian yang menunjukkan hasil bahwa media permainan *bingo* diterima sebagai alternatif media pembelajaran pada materi reaksi redoks. Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian oleh Nissaq & Suratman (2017) menunjukkan hasil bahwa pengembangan media pembelajaran *bingo game* layak dijadikan media pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan *Bingo* pada Kompetensi Dasar Memahami Administrasi Kepegawaian Kelas XI OTKP 1 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo”.

Tujuan dari penelitian ini ialah guna mengetahui: 1) proses pengembangan media pembelajaran berbasis permainan *bingo* pada Kompetensi Dasar Memahami Administrasi Kepegawaian Kelas XI OTKP 1 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo; 2) kelayakan media pembelajaran berbasis permainan *bingo* pada Kompetensi Dasar Memahami Administrasi Kepegawaian Kelas XI OTKP 1 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo yang telah dikembangkan; 3) respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis permainan *bingo* pada Kompetensi Dasar Memahami Administrasi Kepegawaian Kelas XI OTKP 1 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo yang telah dikembangkan.

Belajar menurut pendapat Slameto (dalam Hamdani, 2011:20) ialah suatu bentuk perubahan pada perilaku seseorang sebagai hasil interaksinya dengan lingkungan. Menurut Geoch (dalam Hamdani, 2011:21), “*learning is a change in performance as a result of practice*” yang artinya belajar ialah berubahnya tampilan sebagai hasil dari praktik. Menurut Harold Spears (dalam Hamdani, 2011:20) “*learning is to observe, to read, to initiate, to try something themselves, to listen, to follow direction*” yang berarti belajar ialah mengamati, membaca,

berinisiasi, mencoba sesuatu sendiri, mendengarkan, mengikuti petunjuk.

Mengenai pengertian pembelajaran, Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan, “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran ialah upaya guru menyediakan lingkungan atau stimulus untuk membentuk tingkah laku yang diinginkan (Hamdani, 2011:23). Pembelajaran menurut Hamalik (2017:57) merupakan kombinasi antar unsur seperti manusia, fasilitas, maupun prosedur untuk saling mempengaruhi demi tercapainya sebuah tujuan pembelajaran.

Adapun pengertian media pembelajaran menurut Arsyad (2017:4) yaitu sebuah media pembawa pesan maupun informasi sebagai pengajaran atau instruksional. Media pembelajaran yaitu segala hal yang membantu menyampaikan pesan sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan (Hamdani, 2011:244). Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2017:35) mengemukakan beberapa jenis media ditinjau dari segi perkembangan teknologi yaitu: 1) media tradisional, meliputi visual diam yang diproyeksikan, visual yang tak diproyeksikan, penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, cetak, permainan, realita; 2) Media teknologi mutakhir, meliputi media berbasis telekomunikasi, media berbasis mikroprosesor.

Menurut Silberman (dalam Mahardita, 2018) “permainan *bingo* merupakan tabel bernomor dengan aturan jika dapat menjawab pertanyaan dengan benar secara diagonal, vertikal, maupun horizontal maka kelompok tersebut menang dan mendapat poin”. Media pembelajaran berbasis permainan *bingo* ialah media pembelajaran yang dimodifikasi dalam bentuk permainan *bingo* dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Modifikasi dilakukan pada aturan main dan desain permainan *bingo*.

## METODE

Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Devolepment (R&D)*, dimana metode ini digunakan untuk menghasilkan serta menguji keefektifan produk yang dikehendaki (Sugiyono, 2014:494). Penelitian pengembangan ini memanfaatkan permainan *bingo* guna menghasilkan media pembelajaran Kompetensi Dasar Memahami Administrasi Kepegawaian dengan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan (dalam Al-Tabany, 2017:232) yang diadaptasikan menjadi 4P, yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu tahap pendefinisian (*define*) yang meliputi: 1) analisis ujung depan; 2) analisis peserta didik; 3) analisis tugas; 4) analisis konsep; 5) spesifikasi tujuan pembelajaran. Tahap perancangan (*design*) yang meliputi:

1) pemilihan media; 2) pemilihan format; 3) rancangan awal. Tahap pengembangan (*develop*) yang meliputi: 1) validasi ahli; 2) uji pengembangan. Tahap penyebaran (*disseminate*) tidak dilakukan mengingat hanya terbatas pada satu kompetensi dasar saja serta pengembangan yang dilakukan hanya uji coba terbatas dengan responden sebanyak 20 orang peserta didik Kelas XI OTKP 1 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo, belum dilakukan uji pengembangan lebih lanjut dengan skala yang lebih luas yaitu sesuai dengan jumlah peserta didik pada kelas sesungguhnya sehingga tidak memungkinkan untuk dilakukan penyebaran.

Desain uji coba penelitian terkait media pembelajaran berbasis permainan *bingo* ini terdiri dari 2 tahap, yakni: 1) validasi oleh ahli media serta ahli materi guna mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan; 2) uji coba terbatas guna mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Subjek uji coba terbatas yaitu 20 peserta didik Kelas XI OTKP 1 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Teknik pengambilan sampel ialah *simple random sampling*.

Penelitian ini diadakan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo yang bertempat di Jl. Jenggolo No. 2A, Siwalanpanji, Buduran, Sidoarjo. Penelitian diadakan selama 6 bulan mulai dari studi pendahuluan hingga selesai terhitung sejak bulan November 2018 hingga Mei 2019.

Jenis data penelitian ini ialah data kualitatif serta kuantitatif. Data kualitatif ialah data yang berwujud kata-kata (Riduwan, 2015:5). Data kualitatif didapatkan melalui lembar validasi berupa komentar, kritik ataupun saran yang diberikan para ahli. Data kuantitatif ialah data yang berwujud angka-angka (Riduwan, 2015:5). Data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi angket untuk para ahli serta peserta didik yang selanjutnya diolah dalam bentuk persentase.

Instrumen pada penelitian ini guna memperoleh data yakni lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, serta lembar angket respon peserta didik. Lembar validasi ahli materi dimanfaatkan guna memperoleh penilaian dari validator mengenai kualitas materi yang tersaji pada media pembelajaran berbasis permainan *bingo* yang dikembangkan. Lembar validasi ahli media dimanfaatkan guna memperoleh penilaian dari validator mengenai kualitas media pembelajaran berbasis permainan *bingo* yang dikembangkan. Lembar angket respon peserta didik dimanfaatkan guna memperoleh respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis permainan *bingo* yang dikembangkan. Kriteria penilaian menggunakan skala Likert yang dapat dilihat pada tabel 1 yakni:

**Tabel 1**  
**Skala Penilaian**

<i>Keterangan</i>	<i>Skor</i>
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Kurang Sesuai	3
Tidak Sesuai	2
Sangat Tidak Sesuai	1

Sumber: Diadaptasi Riduwan (2015:13)

Teknik analisis data untuk lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, serta lembar angket respon peserta didik dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Adapun lembar validasi ahli materi serta lembar validasi ahli media dianalisis dengan rumus yakni:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{total skor seluruh validator}}{\text{skor tertinggi}} \times 100$$

Sumber : Diadaptasi dari Riduwan (2015:14)

Sedangkan lembar angket respon peserta didik dianalisis dengan rumus yakni:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{total skor seluruh responden}}{\text{skor tertinggi}} \times 100$$

Sumber : Diadaptasi dari Riduwan (2015:14)

Berdasarkan hasil dari analisis di atas akan didapat persentase dengan kriteria yang dapat dilihat pada tabel 2 yakni:

**Tabel 2**  
**Interpretasi Validasi Para Ahli**

<i>Penilaian</i>	<i>Kriteria Interpretasi</i>
81% - 100%	Sangat Kuat
61% - 80%	Kuat
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Lemah
0% - 20%	Sangat Lemah

Sumber: Riduwan (2015:15)

Berdasarkan dari hasil validasi para ahli pada tabel 2 di atas yakni ahli materi serta ahli media, media pembelajaran berbasis permainan *bingo* dapat dikatakan layak dan sangat layak jika hasil persentase kriteria penilaian dari validator media memperoleh persentase sebanyak  $\geq 61\%$  dengan kriteria interpretasi kuat dan sangat kuat. Sedangkan hasil dari angket respon peserta didik pada tabel 2 di atas, media pembelajaran berbasis permainan *bingo* dapat dikatakan baik dan sangat baik jika hasil persentase kriteria penilaian dari lembar angket respon peserta didik menunjukkan persentase sebanyak  $\geq 61\%$  dengan kriteria interpretasi kuat dan sangat kuat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan *Bingo* pada Kompetensi Dasar Memahami Administrasi Kepegawaian Kelas XI OTKP 1 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan *bingo* disesuaikan dengan silabus SMKN 2 Buduran Sidoarjo dan dibuat sesuai dengan pendekatan *scientific* pada kurikulum 2013 menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan (dalam Al-Tabany, 2017:232) yakni *define, design, develop, serta disseminate*. Namun pada penelitian pengembangan ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan (*develop*) saja.

Tahap awal pada penelitian pengembangan ini ialah tahap pendefinisian (*define*) yang meliputi beberapa langkah yakni analisis ujung depan guna mengetahui permasalahan yang ada. Hasil dari analisis ujung depan menunjukkan bahwa peserta didik kelas XI OTKP 1 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo sebanyak 91,7% responden menyatakan jenuh serta bosan apabila mempelajari materi pelajaran yang mengandung banyak teori. Media pembelajaran yang sering digunakan yakni media *powerpoint*. Media tersebut belum dapat menarik perhatian peserta didik, terbukti sebanyak 63,9% responden menyatakan media yang digunakan tidak menarik dan tidak menyenangkan serta membuat mengantuk. Hal tersebut belum mencerminkan manfaat dari media pembelajaran oleh Sudjana & Rivai (dalam Arsyad, 2017:28) yakni dengan adanya media pembelajaran, pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik. Oleh karenanya, diperlukan variasi media pembelajaran pendukung yang menarik serta tepat guna. Langkah selanjutnya pada tahap pendefinisian (*define*) adalah analisis peserta didik yang bermaksud mengetahui karakteristik dari peserta didik. Karakteristik dari peserta didik merupakan salah satu faktor pertimbangan guna memilih media pembelajaran (Sadiman, dkk., 2014:84). Karakteristik dari peserta didik Kelas XI OTKP 1 SMKN 2 Buduran Sidoarjo yang ditemukan yaitu kurang antusias dengan media *powerpoint* sebanyak 63,9% peserta didik mengantuk, berusia rata-rata 16-17 tahun sebanyak 97,2% peserta didik menyukai sesuatu yang menarik dan menyenangkan, misalnya dengan permainan. Sebagaimana dikemukakan oleh Sadiman, dkk (2014:78) bahwa permainan menyenangkan dan menarik sebab di dalamnya ada unsur kompetisi. Pada analisis tugas, peserta didik diminta menjawab pertanyaan yang disajikan peneliti dalam media pembelajaran berbasis permainan *bingo* yang telah disesuaikan dengan silabus pembelajaran dan pendekatan *scientific* pada kurikulum 2013 serta bersumber pada

buku maupun sumber lain yang relevan. Pada analisis konsep, dirancang secara sistematis mengenai konsep baik dari segi materi maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran mulai dari awal hingga akhir yang disajikan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada spesifikasi tujuan pembelajaran, peneliti menetapkan tujuan yang harus tercapai sesuai silabus pembelajaran Kompetensi Dasar Memahami Administrasi Kepegawaian

Tahap selanjutnya pada penelitian pengembangan ini ialah tahap perancangan (*design*) yang meliputi beberapa langkah yakni pemilihan media. Pemilihan media didasarkan hasil analisis yang telah didapat sebelumnya. Media yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis permainan *bingo*. Menurut Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2017:35) permainan tergolong dalam jenis media tradisional. Alasan peneliti memilih media pembelajaran berbasis permainan *bingo* didasarkan atas karakteristik Kompetensi Dasar Memahami Administrasi Kepegawaian dan didukung penelitian dari Weisskirch (2009) bahwa latihan yang tersaji pada permainan *bingo* membantu mengingat konsep atau materi yang dipelajari peserta didik. Hal tersebut sudah sesuai kriteria dalam memilih media yaitu tepat mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta dan konsep (Arsyad, 2017:74). Selain itu media pembelajaran berbasis permainan *bingo* tidak memerlukan fasilitas aliran listrik, sehingga dapat dimanfaatkan kapan pun serta di mana pun. Hal tersebut sudah sesuai kriteria dalam memilih media yaitu praktis dan luwes (Arsyad, 2017:74). Pada pemilihan format, media pembelajaran berbasis permainan *bingo* dirancang menggunakan program komputer yaitu *Corel Draw X7* dengan *layout* teks, gambar dan warna yang disesuaikan. Unsur gambar seperti 2 orang pegawai dan gedung perkantoran bertujuan menggambarkan keterkaitan dengan Kompetensi Dasar Administrasi Kepegawaian, logo universitas bertujuan menggambarkan identitas peneliti. Warna yang digunakan dominan dengan warna biru dan kuning. Menurut The Liang Gie (2012:216), warna biru ialah perwujudan dari warna langit serta samudera yang menggambarkan keluasan serta ketentraman. Warna ini berpengaruh dalam mengurangi ketegangan pada otot-otot tubuh serta tekanan darah. Sedangkan warna kuning merupakan perwujudan dari warna kehangatan matahari yang mampu merangsang mata, saraf serta menimbulkan perasaan gembira. Penggunaan teks juga disesuaikan agar dapat terbaca dengan jelas. Rancangan materi berupa uraian materi pembelajaran yang disajikan oleh peneliti di dalam buku panduan, dan tugas yang termuat di dalam 25 kartu pertanyaan dengan bentuk soal pilihan ganda untuk KD 3.1 memahami administrasi kepegawaian serta bentuk soal menjodohkan untuk KD 4.1 melakukan

pengelompokan administrasi kepegawaian. Rancangan media berupa media pembelajaran berbasis permainan *bingo* berupa satu set permainan yang terdiri dari kartu *bingo* berukuran 30x30 cm sebanyak 4 kartu dicetak satu sisi menggunakan jenis kertas *Art Paper laminasi glossy* dengan ketebalan 310 gsm, kartu pertanyaan berukuran 6,2x8,7 cm sebanyak 25 kartu dicetak dua sisi menggunakan jenis kertas *Art Paper laminasi glossy* dengan ketebalan 310 gsm, kartu bonus berukuran 6,2x8,7 cm sebanyak 25 kartu dicetak satu sisi menggunakan jenis kertas *Art Paper laminasi glossy* dengan ketebalan 310 gsm, bintang penanda dengan ukuran diameter 3,5 cm dicetak satu sisi menggunakan jenis kertas *Art Paper laminasi glossy* dengan ketebalan 310 gsm, buku panduan berukuran A5 berisi profil penulis, uraian permainan, uraian pembelajaran, kunci jawaban, lembar penilaian kelompok, daftar pustaka. Sampul buku panduan dicetak satu sisi menggunakan jenis kertas *Art Paper laminasi glossy* dengan ketebalan 210 gsm. Isi buku panduan dicetak dua sisi menggunakan kertas *Art Paper* tanpa *laminasi* dengan ketebalan 150 gsm, *box* kemasan menggunakan dus kue berukuran 30x30 cm dan dilakukan modifikasi pada tutup *box* kemasan dengan cara melapisinya menggunakan jenis kertas *Glossy Paper* yang telah tercetak desain gambar. Pada tahap perancangan, peneliti membutuhkan waktu yang cukup lama karena terkendala penguasaan aplikasi *Corel Draw X7*.

Tahap selanjutnya pada penelitian pengembangan ini ialah tahap pengembangan (*develop*), rancangan awal media pembelajaran yang dihasilkan peneliti divalidasi oleh para ahli yaitu ahli materi serta ahli media sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Validasi ahli materi pertama dilakukan oleh dosen Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran FE Unesa dengan saran perbaikan yaitu sistem penilaian pada buku panduan harus dijelaskan secara rinci dan tambahkan kategori hasil penilaian pada lembar penilaian kelompok yang terdapat di dalam buku panduan. Validasi ahli materi kedua dilakukan oleh guru Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian SMKN 2 Buduran dengan komentar yaitu materi sudah sesuai dengan silabus pembelajaran. Validasi ahli media dilakukan oleh dosen Prodi Teknologi Pendidikan FIP Unesa dengan saran perbaikan yaitu *box* kemasan terlalu tinggi/tidak proporsional disesuaikan dengan kebutuhan. Setelah media pembelajaran berbasis permainan *bingo* telah melalui tahap validasi, selanjutnya dilakukan uji pengembangan melalui uji coba terbatas dengan responden sebanyak 20 orang yang dipilih dengan cara acak dari 36 orang peserta didik Kelas XI OTKP 1 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo sesuai pendapat Sadiman, dkk (2014:184) yakni media perlu diujicobakan kepada peserta didik sebanyak 10-20

orang yang mampu menjadi perwakilan dari populasi suatu target. Uji coba terbatas diadakan pada tanggal 13 Mei 2019 dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran x 45 menit bertujuan mengetahui tanggapan ataupun respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis permainan *bingo* yang dikembangkan.

Tahap terakhir penelitian pengembangan ini ialah tahap penyebaran (*disseminate*) tidak dilakukan mengingat hanya terbatas pada satu kompetensi dasar saja. Selain itu uji pengembangan yang dilakukan hanya uji coba terbatas dengan responden sebanyak 20 orang peserta didik Kelas XI OTKP 1 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo, belum dilakukan uji pengembangan lebih lanjut dengan skala yang lebih luas yaitu sesuai dengan jumlah peserta didik pada kelas sesungguhnya sehingga tidak memungkinkan untuk dilakukan penyebaran.

Beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis permainan *bingo* ialah penelitian oleh Franco-mariscal & Canoglesias (2014) yang bertujuan untuk mengembangkan media permainan *bingo* yang membantu peserta didik memahami tabel periodik. Penelitian oleh Weisskirch (2009) yang bertujuan untuk mengembangkan media permainan *bingo* sebagai media pembantu peserta didik mengingat konsep atau materi yang dipelajari. Penelitian oleh Crute (2000) yang bertujuan untuk membuat permainan *bingo* yang dapat memberikan kesenangan pada saat belajar dan berlatih.

#### **Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Permainan *Bingo* pada Kompetensi Dasar Memahami Administrasi Kepegawaian Kelas XI OTKP 1 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo yang Telah Dikembangkan**

Kelayakan media pembelajaran berbasis permainan *bingo* dapat ditentukan melalui tahap validasi ahli materi dan ahli media yang hasilnya akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus serta kriteria interpretasi yang diadaptasi dari Riduwan (2015:14). Kriteria kelayakan media pembelajaran ditinjau berdasarkan beberapa aspek yakni kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, serta kualitas teknis (Arsyad, 2017:219). Media pembelajaran berbasis permainan *bingo* agar dapat dikatakan layak dan sangat layak digunakan memerlukan hasil persentase penilaian minimal sebanyak  $\geq 61\%$  dengan kriteria interpretasi kuat dan sangat kuat.

Hasil rekapitulasi validasi ahli materi serta ahli media guna menentukan kelayakan media pembelajaran berbasis permainan *bingo* dapat dilihat pada tabel 3 yakni:

**Tabel 3**  
**Hasil Rekapitulasi Validasi**

No.	Validasi	Persentase (%)	Ket.
1.	Ahli Materi	90%	Sangat Kuat
2.	Ahli Media	85,56%	Sangat Kuat
Rata-rata persentase		87,78%	Sangat Kuat

Sumber: Diolah Oleh Peneliti (2019)

Berdasarkan dari hasil rekapitulasi validasi pada tabel 3 di atas, hasil validasi ahli materi dari segi aspek kualitas isi dan tujuan memperoleh persentase sebanyak 90% dengan kriteria interpretasi “sangat kuat”. Hasil validasi ahli media dari segi aspek kualitas instruksional serta aspek kualitas teknis mendapat rata-rata persentase sebanyak 85,56% dengan kriteria interpretasi “sangat kuat”. Hasil validasi dari para ahli yaitu ahli materi dan ahli media didapat rata-rata persentase sebanyak 87,78% dengan kriteria interpretasi “sangat kuat” sesuai kriteria interpretasi dari Riduwan (2015:14) sehingga media pembelajaran berbasis permainan *bingo* dapat dikatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu dalam rangka mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu penelitian oleh Shafia, Nazar & Ismayani (2018) menunjukkan hasil bahwa media yang dikembangkan memperoleh skor validasi dari para ahli yaitu 98,4% dan 100% dengan kategori sangat layak sehingga media permainan *bingo* diterima sebagai alternatif media pembelajaran pada Materi Reaksi Redoks. Penelitian oleh Meikasari & Listiadi (2017) menunjukkan hasil bahwa *game bingo accounting* sangat layak dijadikan media pengayaan dengan perolehan skor dari ahli materi serta ahli media yaitu 87% dan 90%. Penelitian oleh Nissaq & Suratman (2017) menunjukkan bahwa media pembelajaran *bingo game* dengan pendekatan saintifik kurikulum 2013 layak dijadikan media pembelajaran dengan skor dari ahli materi dan ahli media yaitu 98,21% dan 93,75%. Penelitian oleh Rahayu & Hakim (2016) menunjukkan hasil bahwa media yang dikembangkan pada Mata Pelajaran Akuntansi Jasa sangat layak untuk pengayaan dengan mendapat skor dari ahli materi serta ahli media sebanyak 88% dan 89%.

**Respon Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Berbasis Permainan *Bingo* pada Kompetensi Dasar Memahami Administrasi Kepegawaian Kelas XI OTKP 1 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo yang Telah Dikembangkan**

Respon peserta didik dapat diketahui melalui uji pengembangan yaitu uji coba terbatas tanggal 13 Mei 2019 pada 20 orang yang dipilih dengan cara acak dari 36 orang peserta didik Kelas XI OTKP 1 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Hasil rekapitulasi respon peserta didik untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis permainan *bingo* dapat dilihat pada tabel 4 yakni:

**Tabel 4**  
**Hasil Rekapitulasi Respon Peserta Didik**

No.	Aspek	Persentase (%)	Ket.
1.	Kualitas Instruksional	96,43	Sangat Kuat
2.	Kualitas Teknis	93,80	Sangat Kuat
Rata-rata persentase		95,16	Sangat Kuat

Sumber: Diolah Oleh Peneliti (2019)

Berdasarkan dari hasil rekapitulasi respon peserta didik pada tabel 4 di atas menunjukkan bahwa pada aspek kualitas instruksional memperoleh persentase sebanyak 96,43% sedangkan aspek kualitas teknis memperoleh persentase sebanyak 93,80%. Hasil respon peserta didik pada kedua aspek tersebut mendapat rata-rata persentase sebanyak 95,16% dengan kriteria interpretasi “sangat kuat” sesuai kriteria interpretasi dari Riduwan (2015:14) sehingga media pembelajaran berbasis permainan *bingo* dapat dikatakan sangat baik digunakan dalam pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu dalam rangka mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan yaitu penelitian oleh Mahardita (2018) menunjukkan respon peserta didik ialah sangat baik dengan skor perolehan yaitu 87%. Penelitian oleh Tietze & PharmD (2007) menunjukkan hasil bahwa 96% mahasiswa setuju bahwa permainan *bingo* harus dilanjutkan pada semester berikutnya. Mayoritas mahasiswa merasa bahwa permainan *bingo* membantu dalam mengingat kembali materi (58,9%) dan memungkinkan untuk menunjukkan pengetahuan dan keterampilan (33,9%) sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan *bingo* berhasil meningkatkan interaksi mahasiswa dengan materi pelajaran sepanjang semester dan membantu mereka mendemonstrasikan pembelajaran. Penelitian oleh Coco, dkk (2001) menunjukkan hasil bahwa dari 57 orang yang mengisi lembaran umpan balik terkait permainan *bingo* hampir semua memberi komentar menguntungkan, hanya ada 3 orang yang menganggap sebagai sesi membosankan atau sia-sia. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan

*bingo* memudahkan mahasiswa untuk memahami konsep-konsep yang dipelajari dan membantu guru mendapat reaksi atau *feedback* dari proses mengajar.

## PENUTUP

### Simpulan

Adapun simpulan peneliti terkait hasil penelitian pengembangan serta pembahasan ialah: 1) proses pengembangan media pembelajaran berbasis permainan *bingo* disesuaikan dengan silabus SMKN 2 Buduran Sidoarjo dan dibuat sesuai pendekatan *scientific* pada kurikulum 2013 menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), serta tahap penyebaran (*disseminate*). Namun dibatasi hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*) saja. Sedangkan tahap penyebaran (*disseminate*) tidak dilakukan; 2) kelayakan media pembelajaran berbasis permainan *bingo* ditentukan melalui tahap validasi dari ahli materi yang memperoleh persentase sebanyak 90% dengan kriteria interpretasi “sangat kuat” dan ahli media memperoleh persentase sebanyak 85,56% dengan kriteria interpretasi “sangat kuat”. Dari hasil validasi ahli materi serta ahli media dihitung rata-rata persentasenya sebanyak 87,78% dengan kriteria interpretasi “sangat kuat” sehingga media pembelajaran berbasis permainan *bingo* dapat dikatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pendukung pada Kompetensi Dasar Memahami Administrasi Kepegawaian Kelas XI OTKP 1 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo; 3) respon peserta didik dapat diketahui melalui uji coba terbatas dengan responden sebanyak 20 orang peserta didik Kelas XI OTKP 1 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo dengan hasil perolehan persentase sebanyak 95,16% dengan kriteria interpretasi “sangat kuat” sehingga media pembelajaran berbasis permainan *bingo* dapat dikatakan sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran pendukung pada Kompetensi Dasar Memahami Administrasi Kepegawaian Kelas XI OTKP 1 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo.

### Saran

Adapun saran peneliti terkait hasil dari penelitian pengembangan ini ialah: 1) proses pengembangan media pembelajaran berbasis permainan *bingo* terbatas hanya pada satu kompetensi dasar saja, perlu diadakan pengembangan pada kompetensi dasar yang lain maupun mata pelajaran yang lain; 2) penelitian pengembangan ini hanya dilakukan uji coba terbatas dengan responden sebanyak 20 peserta didik, bagi peneliti selanjutnya diharapkan mampu melakukan uji pengembangan lebih lanjut pada skala yang lebih luas sesuai dengan jumlah peserta didik pada kelas sesungguhnya untuk

mendapatkan hasil yang memuaskan; 3) penelitian pengembangan ini dibatasi hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*) saja, maka bagi peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengadakan penelitian hingga tahap terakhir yaitu tahap penyebaran (*disseminate*).

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2017. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual (Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum 2013)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Coco, Angela., dkk. 2001. Bingo for beginners: a game strategy for facilitating action learning. *Teaching Sociology*, 29(4), 492–503.
- Crute, Thomas D. 2000. Classroom Nomenclature Games — BINGO. *Journal of Chemical Education*, 77(4), 481–482.
- Franco-mariscal, Antonio Joaquin & Cano-iglesias, María José. 2014. Design and implementation of a bingo game for teaching the periodic table. *School Science Review (SSR)*, 95(353), 55–60.
- Hamalik, Oemar. 2017. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PustakaSetia.
- Mahardita, Rena Ardenia. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Permainan Bingo Pada Materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Kelas X Di SMA Negeri 1 Krembung. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(2), 94–102.
- Meikasari, Yurine & Listiadi, Agung. 2017. Pengembangan Game “Bingo Accounting” Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Di SMK Negeri 1 Boyolangu Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 5(2), 1–5.
- Nissaq, Octavia Choirun & Suratman, Bambang. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Bingo Game Pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran Kelas X Di SMK Negeri 1 Bangkalan. *Jurnal Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 5(3), 1–6.
- Nurseto, Tejo. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 19–35.
- Rahayu, Arini Putri & Hakim, Luqman. 2016.



Pengembangan Permainan Bingo Sebagai Media Pengayaan Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa SMK Negeri Di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 4(3).

Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Shafia, Dini, Nazar, Muhammad & Ismayani, Ade. 2018. Pengembangan Media Permainan Bingo Pada Materi Konsep Reaksi Redoks Untuk Siswa Kelas X SMA Laboratorium Unsyiah. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia (JIMPK)*, 3(2), 71–79.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.

The Liang Gie. 2012. *Administrasi Perkantoran Modern*. Yogyakarta: Liberty Yogyakarta.

Tietze, Karen J. & PharmD. 2007. Instructional Design and Assesment A Bingo Game Motivates Students to Interact with Course Material. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 71(4), 1–6.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003.

Weisskirch, Robert S. 2009. Playing Bingo to Review Fundamental Concepts in Advanced Courses. *International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning*, 3(1), 1–9.

