

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO* PADA MATA PELAJARAN KEARSIPAN KELAS X DI SMKN 2 BUDURAN SIDOARJO

Ayu Puji Astanti

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
email: ayuastanti@mhs.unesa.ac.id

Durinta Puspasari

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
email: durintapusasari@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis pengembangan media pembelajaran, kelayakan media pembelajaran, dan respon siswa terhadap media pembelajaran *Ludo* pada kompetensi dasar Menerapkan Prinsip-prinsip Pengelolaan Arsip kelas X MP 2 SMKN 2 Buduran Sidoarjo yang telah dikembangkan. Jenis penelitian ini yakni penelitian pengembangan, dengan mengadopsi model pengembangan 4-D, yakni pendefinisian perancangan, pengembangan, dan penyebarluasan. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa di kelas X MP 2 SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respon siswa digunakan sebagai instrumen penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis validasi ahli materi, analisis validasi ahli media, dan analisis respon siswa. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Ludo* yakni media pembelajaran yang dikembangkan berupa papan permainan *Ludo* yang di dalamnya terdapat kartu gambar, kartu pertanyaan dan kartu akronim yang didesain untuk membantu siswa guna mengingat dan mendalami kearsipan. Media tersebut juga divalidasi oleh para ahli dan mendapatkan hasil persentase kelayakan dari ahli materi yakni 87,33 % dengan kriteria sangat kuat, hasil persentase dari ahli media yakni 94,67% dengan kriteria sangat kuat, dan hasil persentase respon siswa sebesar 97,5% dengan kriteria sangat kuat. Sehingga bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran *Ludo* layak digunakan dalam proses pembelajaran serta respon siswa terhadap media pembelajaran *Ludo* sangat baik sehingga dapat menambah pemahaman siswa pada mata pelajaran Kearsipan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Ludo*, Kearsipan.

Abstract

The purpose of this study was to analyze the development of instructional media, test the feasibility of instructional media, as well as student responses to *Ludo* learning media on basic competencies Applying the principles of Archive Management for Class X MP 2 SMKN 2 Buduran Sidoarjo that had been developed. This type of research is development research, by adopting a 4-D development model, namely defining the design, development and dissemination. The research subjects were 20 students in class X MP 2 SMK 2 Buduran Sidoarjo. Material expert validation sheets, media expert validation sheets, and student response questionnaires were used as instruments for this research. Data obtained from the validation sheet were analyzed using the data analysis technique, the formula for calculating the percentage of eligibility and interpreted using the criteria for interpreting the feasibility score. The results of the *Ludo* learning media development study are learning media developed in the form of *Ludo* board games which include picture cards, question cards and acronym cards that are designed to help students remember and explore archives. The media was also validated by experts and obtained the results of the percentage of eligibility from material experts which is 87,33% with very strong criteria, the results of the percentage of media experts namely 94,67% with very strong criteria, and the results of the percentage of student responses of 97,5% with very strong criteria. So it can be concluded that the *Ludo* learning media is appropriate to be used in the learning process and the students' response to the *Ludo* learning media is very good so that it can increase students' understanding of the Archives subject.

Keywords: Development, Learning Media, *Ludo*, Archives.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang mendasar untuk sebuah perubahan yang lebih baik di era yang sudah

berkembang perti saat ini. Pelaksanaan proses pendidikan membutuhkan elemen-elemen pendidikan agar pendidikan itu berjalan dengan lancar. Adapun elemen-

elemen pendidikan yang disebutkan oleh Amos & Amalia (2017) tujuan pengajaran, guru, peserta didik, materi pelajaran, metode pengajaran, media pengajaran, dan faktor administrasi dan finansial. Terdapat salah satu komponen pendidikan yang jarang diperhatikan oleh guru yaitu media. Ketika proses pembelajaran berlangsung sering kali siswa dihadapkan pada materi yang bersifat hafalan dan susah untuk dipahami, sehingga proses belajar siswa menjadi sulit dan tidak berjalan dengan efektif. Hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran berlangsung komunikasi yang terjadi hanya satu arah, dimana pendidik menjelaskan materi dengan menerapkan metode ceramah serta media yang dipakai ialah media *microsoft power point* tanpa adanya variasi lain dalam pembelajaran sehingga siswa merasa jenuh serta kurang adanya dorongan pada diri siswa untuk mempelajari materi yang disampaikan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru bisa menyiasatinya dengan pemberian variasi stimulus berupa penggunaan metode pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran yang akurat supaya kegiatan belajar lebih interaktif dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Terdapat stimulus yang dapat digunakan adalah dengan penggunaan media. Tercapainya tujuan pembelajaran dapat dibantu dengan penggunaan media sebagai alat/perantara dalam penyampaian informasi terkait pembelajaran.

Media merupakan perantara guru untuk menyampaikan materi abstrak agar mudah dipahami oleh siswa. Menurut Sadiman (2014), pendayagunaan media yang sesuai serta beragam berakibat menimbulkan kegairahan dalam belajar serta mampu membuat siswa menjadi aktif. Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan membangkitkan daya pikir, kepekaan, serta keinginan pendengar maupun siswa sehingga menstimulasi terlaksananya kegiatan belajar pada siswa yang bersangkutan. Siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya agar proses belajar dapat berhasil dengan baik. Pendidik bekerjakeras untuk memunculkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan indera pendengaran, penglihatan, penciuman, peraba, perasa. Seperti yang dikatakan oleh Arsyad (2017), suatu informasi dapat dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan apabila penggunaan alat indera digunakan semaksimal mungkin. Dengan demikian, siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru Kearsipan kelas X Manajemen Perkantoran 2, beliau menerangkan bahwa media yang terdapat di SMKN 2 Buduran Sidoarjo selain buku pelajaran yang di miliki siswa dan guru, terdapat juga media yaitu *white board*, *LCD*, dan komputer yang ada di Lab. Ketika

kegiatan belajar berlangsung beliau sudah memanfaatkan media pembelajaran yakni *microsoft power Point* tetapi belum dapat meningkatkan ketertarikan siswa pada kegiatan pembelajaran karena isi yang disajikan lebih banyak teks dan saat memberikan informasi terkait pelajaran menggunakan metode ceramah kemudian memberi tugas yang membuat murid merasa bosan dan tidak memperhatikan pelajaran di kelas. Menurut beliau siswa juga kesulitan dalam mengingat materi yang sudah dijelaskan dalam jangka panjang. Ketika proses pembelajaran berlangsung siswa hanya menangkap sebagian materi yang disampaikan.

Salah satu cara menangani permasalahan yang sudah di jelaskan yaitu dengan memberikan variasi atau selingan penggunaan media pembelajaran salah satunya yaitu permainan papan berupa media pembelajaran *Ludo*. menurut Ekawan, dkk (2015), *Ludo* adalah jenis permainan papan berpetak yang dapat dijalankan oleh 2 - 4 orang, dimana para pemain berkompetisi dan bekerjasama memindahkan seluruh bidak mereka dari *start* hingga *finish* berdasarkan lemparan dadu. *Ludo* berasal dari kata Latin *ludus* yang artinya permainan (*game*). Permainan *Ludo* dipilih sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran karena *Ludo* bukan hanya permainan tradisional yang dapat menciptakan suasana berkompetisi secara sehat namun juga mudah diikuti bagi siswa. Selain itu, permainan *Ludo* memunculkan rangsangan siswa sebab saat memainkan permainan tersebut semua siswa dapat berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. *Ludo* ini dikembangkan dengan pertanyaan di setiap kotaknya, gambar dan juga terdapat singkatan khusus atau akronim agar siswa dapat mengingat materi yang sudah dijelaskan dengan mudah.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengembangan media pembelajaran, kelayakan media pembelajaran, dan respon siswa terhadap media pembelajaran *Ludo* pada kompetensi dasar Menerapkan Prinsip-prinsip Pengelolaan Arsip kelas X MP 2 SMKN 2 Buduran Sidoarjo yang telah dikembangkan.

METODE

Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R & D) diterapkan dalam penelitian ini. Dengan menggunakan model pengembangan 4-D. Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2017), penelitian pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.

Model pengembangan perangkat pembelajaran 4-D dari Thiagarajan merupakan model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4-D, yang merupakan perpanjangan dari *Define, Design,*

Development, dan *Desemination* (Thiagarajan dalam Sugiyono, 2017:37).

Peneliti mengadaptasi model pengembangan 4-D karena yang pertama pada model 4-D sesuai dengan kebutuhan peneliti untuk mengetahui masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran peneliti harus melakukan penelitian sendiri dari melalui analisis awal. Kedua, model 4-D dipilih karena pada bagian pengembangan (*develop*) media yang dikembangkan harus divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli sebelum diujicobakan. Oleh sebab itu, model pengembangan 4-D tersebut memadai untuk pengembangan media pembelajaran *Ludo* yang dilakukan. Penelitian ini terbatas pada tahap *Dessimination* karena pada tahap ini dilakukan penyebaran yang lebih luas namun media pembelajaran *Ludo* hanya dapat disebar di kelas X SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Dan terbatas pada satu Kompetensi Dasar yaitu Menerapkan Prinsip-prinsip Pengelolaan Arsip. Subjek penelitian pengembangan media *Ludo* ini yaitu siswa kelas X MP 2 sebanyak 20 siswa di SMKN 2 Buduran Sidoarjo yang dipilih secara acak.

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini yakni lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan angket respon siswa. Lembar validasi ahli media dilakukan oleh Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan. Lembar Validasi Ahli materi yang dinilai oleh satu Dosen Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran FE Unesa dan guru mata pelajaran Kearsipan dari SMKN 2 Buduran Sidjoarjo. Adapun skala penilaian validasi para ahli yang tersaji pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Penilaian Validasi Ahli

Skor	Penilaian
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Sedang
2	Buruk
1	Buruk Sekali

Sumber: Riduwan (2015)

Sedangkan angket respon siswa terhadap media pembelajaran *Ludo* digunakan untuk melihat respon siswa dengan memberikan penilaian dan saran siswa terhadap media yang dikembangkan. Skala Guttman digunakan oleh peneliti sebagai kriteria skala penilaian dari lembar angket respon siswa, tersaji dalam tabel 2 berikut:

Tabel 2. Skala Guttman

Jawaban	Nilai/Skor
Ya (1)	1
Tidak (2)	0

Sumber: Riduwan (2015)

Data yang didapat dari lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, serta angket repon siswa kemudian dianalisis dengan teknik analisis data dan bertujuan untuk mendapatkan hasil sehingga dapat menyimpulkan penelitian pengembangan media pembelajaran ini. Teknik analisis data dihitunng dengan rumus berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor seluruh jawaban}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2015)

Hasil persentase kelayakan media, materi, serta respon siswa yang diperoleh selanjutnya masing-masing diinterpretasikan menggunakan kriteria penilaian skala *Likert* dengan kriteria interpretasi skor yang ditampilkan pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Validasi Ahli

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

Sumber: Riduwan (2015)

Berdasarkan analisis data yanag diperoleh dari lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan angket respons siswa diatas dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran ketika memenuhi kriteria interpretasi sebesar $\geq 61\%$ dengan kategori kuat atau sangat kuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo* pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X di SMKN 2 Buduran Sidoarjo

Pengembangan media pembelajaran *Ludo* ini menggunakan model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel. Berikut ini adalah tahap-tahap model pengembangan 4-D, yakni:

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Terdapat 5 tahap di dalam tahap pendefinisian (*deifine*) yakni pertama, analisis ujung depan bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada, berdasarkan studi Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo diketahui bahwa siswa memiliki kesulitan mengingat materi yang sudah dijelaskan guru Sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik untuk mengingat materi macam-macam

arsip dengan menggunakan media *Ludo*. Kedua, Analisis siswa bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa, diketahui bahwa siswa kelas X Manajemen Perkantoran 2 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo berusia rata-rata 15-17 tahun, siswa berjumlah 35 siswa dan peneliti mengambil 20 siswa sebagai subjek penelitian, siswa memenuhi syarat untuk uji coba penelitian karena telah menempuh materi Kompetensi Dasar Menerapkan Prinsip-prinsip Pengelolaan Arsip. Ketiga, analisis tugas bertujuan untuk menspesifikasikan isi materi pelajaran secara umum. Peneliti telah mempersiapkan materi pada Kompetensi Dasar Menerapkan Prinsip-prinsip Pengelolaan Arsip dengan materi pokok macam-macam arsip dalam media *Ludo*. Materi tersebut berupa pertanyaan, gambar, dan akronim yang akan di jawab dan memudahkan dalam mengingat materi untuk siswa. Keempat, analisis konsep yang dipilih adalah menggunakan media *Ludo* dengan memasukkan materi yang sulit dipahami dan diingat oleh siswa kelas X Manajemen Perkantoran 2 adalah materi Prinsip-prinsip Pengelolaan Arsip yang di dalamnya terdapat materi macam-macam arsip. Kelima, perumusan tujuan pembelajaran. Perumusan tujuan pembelajaran ini tercantum dalam silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), siswa diharapkan mampu mengemukakan dan menjelaskan prinsip-prinsip pengelolaan arsip khususnya dapat mengingat macam-macam arsip.

Tahap Perancangan (Design)

Media yang dibuat dalam penelitian ini merupakan alat penunjang dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini berupa permainan *Ludo*. Tahap perancangan media *Ludo* ini adalah sebagai berikut: 1) Perancangan Materi ke Dalam Media Pembelajaran *Ludo* Tahap ini dimulai dari menyusun konsep materi yang akan digunakan dalam media *Ludo* yaitu materi macam-macam arsip pada Kompetensi Dasar Menerapkan Prinsip-prinsip Pengelolaan Arsip; 2) Desain Awal Media Pembelajaran *Ludo* Tahap ini dimulai dari merancang desain *Ludo* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SMK yang diharapkan meningkatkan ketertarikan dan membantu siswa dalam mengingat dan memahami materi. Desain tersebut meliputi beberapa hal yaitu: a) Menentukan Isi Media *Ludo* Isi dari media *Ludo* merupakan materi dari Kompetensi Dasar Menerapkan Prinsip-prinsip Pengelolaan Arsip yaitu dengan memasukkan materi berupa pertanyaan, akronim, gambar dalam bentuk kartu. Berikut adalah masing-masing jenis kartu pertanyaan, akronim, dan gambar: (1) Kartu Pertanyaan, terdapat 12 kartu pertanyaan pada media pembelajaran *Ludo* mata pelajaran Kearsipan. Kartu pertanyaan terbuat dari kertas bufallo yang ditempel dengan kertas stiker berukuran 9cm x 6cm yang sudah tercetak desain kartu pertanyaan;

(2) Kartu Akronim, terdapat 14 akronim yang tersedia pada media pembelajaran *Ludo*. Kartu akronim memiliki singkatan unik yang dapat memudahkan siswa dalam menghafal dan mengingat. Kartu tersebut terbuat dari kertas bufallo yang ditempel dengan kertas stiker berukuran 9cm x 6cm yang sudah tercetak desain kartu akronim; (3) Kartu Gambar, terdapat 12 gambar yang ada pada media pembelajaran *Ludo*. Kartu gambar terbuat dari kertas bufallo yang ditempel dengan kertas stiker berukuran 9cm x 6cm yang sudah tercetak desain kartu akronim; b) Menentukan Cara Bermain: (1) Permainan ini dilakukan selama \pm 60 menit; (2) Pada proses kegiatan pembelajaran, peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok dengan anggota masing-masing 5 orang; (3) Masing-masing pemain mengocok dadu untuk menentukan urutan pemain. Yang paling banyak menunjukkan jumlah angka dadu berarti itu yang menjadi kelompok pertama dan selanjutnya diurutkan menurut jumlah dadu yang paling banyak hingga yang paling sedikit; (4) Setelah itu kocoklah dadu hingga mendapat angka 6 untuk dapat keluar dari rumah awal. Jika tidak mendapat angka 6 maka pemain tidak dapat menjalankan pion *Ecobrick*nya dan dioper ke kelompok selanjutnya untuk mengocok dadu; (5) Jika sudah keluar dari rumah awal karena mendapat angka 6 dapat mengocok dadu kembali; (6) Jika sudah memperoleh angka setelah keluar dari rumah awal maka jalankanlah pion sesuai dengan angka yang pemain peroleh dan jika mendapat angka 6 dapat mengocok dadu kembali; (7) Ketika menempati kotak tertentu maka pemain mengambil kartu sesuai dengan perintah yang terdapat pada kotak yang ditempati tersebut. Jika mendapatkan kartu perintah maka ikutilah instruksi didalamnya. Jika mendapat pertanyaan maka jawablah pertanyaan tersebut; (8) Selama permainan, bagi pemain yang tidak dapat menjawab pertanyaan maupun melaksanakan perintah maka kelompok tersebut tidak dapat melangkah selama 1 kali putaran; (9) Setiap kotak tidak dapat ditempati oleh 2 pion *Ecobrick* yang berbeda sehingga bila ada pion-pion yang menempati satu kotak yang sama. Maka pion pertama yang menempati kotak akan di tabrak dan harus kembali ke rumah awal dan untuk keluar dari rumah awal maka harus melakukan tahap awal lagi; (10) Pion harus melangkah memutar ke semua kotak hingga ke *home* tujuan sesuai dengan jumlah dadu yang keluar; (11) Hanya boleh melangkah satu kali pada pintu masuk menuju *home* tujuan. Carilah angka yang sesuai dengan jumlah langkah yang dibutuhkan menuju *home*; (12) Pihak yang dinyatakan menang tergantung pada banyaknya pion pemain yang dapat mencapai *home* tujuan pada waktu yang telah disepakati bersama; c) Desain *Ludo*, desain *Ludo* ini terdiri dari papan *Ludo*, Dadu, dan Pion. Berikut adalah desain *Ludo* yang

dikembangkan: (1) Papan *Ludo*, *Ludo* terbuat dari papan triplek yang akan dilapisi dengan desain *Ludo* berukuran 100 cm x 100 cm. Terdapat 72 kotak dan 1 kotak sebagai *home*. Setiap kotak dengan tanda tanya mewakili pertanyaan, 2 kotak berwarna selain 5 kotak berwarna yang berada di tengah mewakili gambar, dan 5 kotak berwarna menuju *home* mewakili akronim. Papan ini akan terbagi menjadi 4 bagian untuk memudahkan dalam membawa *Ludo* dan memudahkan untuk menyimpan di ruangan; (2) Dadu, dadu terbuat dari potongan kayu bekas berukuran 4,5 cm x 4,5cm x 4,5 cm kemudian dicat berwarna putih sebagai dasarnya dan bulatan hitam dari 1 hingga 6. Dadu digunakan untuk menentukan jumlah langkah yang harus ditempuh pemain pada saat permainan berlangsung; (3) Pion *Ecobrick*, pion *ecobrick* terbuat dari botol minuman bekas berukuran tinggi 9 cm dan diberikan label sesuai dengan warna kelompok yaitu warna merah, hijau, kuning, dan biru. Masing-masing warna terdapat 5 pion *ecobrick*.

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan dilaksanakan ketika para ahli telah memberikan penilaian dan peneliti telah merevisi media pembelajaran *Ludo* sehingga peneliti dapat menciptakan media tersebut. Media pembelajaran *Ludo* akan divalidasi oleh 2 ahli materi (Dosen dari Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran FE Unesa dan Guru mata pelajaran Kearsipan SMKN 2 Buduran Sidoarjo dan 1 ahli media (Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Unesa). Setelah melakukan validasi dan direvisi media pembelajaran *Ludo* akan di ujicobakan kepada 20 siswa sebagai subjek penelitian dikelas X Manajemen Perkantoran 2 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo untuk melihat respons siswa terhadap media pembelajaran *Ludo* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Setelah dilaksanakan validasi dan di ujicobakan kepada siswa dapat diketahui bahwa media pembelajaran *Ludo* dapat memudahkan siswa untuk lebih mendalami materi, lebih cepat mengingat materi yang disampaikan, dengan melibatkan berbagai indra siswa lebih tertarik dan siswa menjadi senang karena merangsang emosi siswa didalam pembelajaran. Pendapat tersebut juga didukung oleh Widiasworo (2017), bahwa kita dapat mengingat kembali informasi dengan sangat baik bila informasi tersebut mengandung hal-hal seperti asosiasi indra terutama indra penglihatan(visual); konteks emosional seperti bahagia, cinta, kesedihan; kualitas yang menonjol/ berbeda; asosiasi yang intens; kebutuhan untuk bertahan hidup; hal-hal yang memiliki keutamaan pribadi; hal-hal yang diulang-ulang; serta hal-hal yang pertama dan terakhir dalam suatu sesi. Adapun kelemahan media pembelajaran *Ludo* adalah membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mencapai *home* tujuan sehingga diperlukan kesepakatan

bersama dalam menentukan pemenang untuk dipenghujung waktu dalam hal ini untuk penelitian ini pemenang dinyatakan menang apabila jumlah terbanyak pion *ecobrick* salah satu kelompok yang dapat sampai *home* tujuan pada waktu yang telah disepakati bersama.

Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap ini dilakukan penyebaran selain pada peserta didik yang dijadikan subjek penelitian, penyebaran dilakukan di kelas X MP 2 serta memberikan pada dosen administrasi perkantoran.

Kelayakan Media Pembelajaran *Ludo* pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X di SMKN 2 Buduran Sidoarjo

Tahap ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Proses validasi diukur menggunakan lembar validasi ahli materi dan ahli media. Data penelitian didapatkan melalui hasil validasi oleh tiga validator yakni dua validator ahli materi yaitu dosen dari Program Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Unesa dan guru mata pelajaran Kearsipan kelas X di SMKN 2 Buduran Sidoarjo, serta 1 validator ahli media yaitu dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Unesa. Arsyad (2017) mengatakan bahwa ada beberapa aspek kelayakan yang digunakan terdiri dari aspek kelayakan isi dan tujuan, aspek kualitas instruksional dan aspek kualitas teknis. Adapun hasil kelayakan media pembelajaran *Ludo* sebagai berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Validasi Media Oleh Validator

Komponen yang divalidasi	% Persentase	Kriteria Kelayakan
Kelayakan Materi	87, 33%	Sangat Kuat
Kelayakan Media	94, 67%	Sangat Kuat
Rata-Rata Komponen	91%	Sangat Kuat

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2019)

Menurut hasil yang didapatkan, bisa diambil kesimpulan bahwa dengan kelayakan materi sebesar 87,33 besar dan kelayakan media sebesar 94, 67 % sertan hasil keseluruhan perhitungan memaparkan kriteria interpretasi 81%-100% dengan kategori kuat Riduwan (2015:15) maka media pembelajaran *Ludo* dikategorikan layak untuk bisa diterapkan dalam variasi media pembelajaran.

Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran *Ludo* pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X di SMKN 2 Buduran Sidoarjo

Respon siswa didapatkan dari hasil uji coba terbatas yang dilakukan setelah penilaian dan validasi

oleh para ahli media dan materi dengan menghasilkan draft revisi. Setelah melakukan revisi akan diujicobakan terbatas pada 20 siswa kelas X Manajemen Perkantoran 2 SMKN 2 Buduran Sidoarjo yang telah dilaksanakan pada tanggal 3 Mei 2019 dengan alokasi waktu 2JP x 45 menit.

Siswa dapat menilai dengan lembar angket respons siswa yang didalamnya terdapat aspek menurut Arsyad(2017) komponen ketepatan, minat/perhatian, kesesuaian, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi diri, dampak bagi siswa, keterbacaan, mudah digunakan, dan kualitas tampilan yang telah disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa sehingga siswa lebih memahami angket respon yang di isi dengan memberi tanda (√). Kriteria penilaian yang digunakan dalam angket respons siswa adalah sesuai dengan Skala Guttman yaitu “Ya” atau “Tidak”.

Berdasarkan hasil angket respons siswa memperoleh nilai persentase 97,5 % dengan kriteria interpretasi sangat kuat dan bisa di kategorikan layak untuk bisa dimanfaatkan sebagai variasi media didalam media pembelajaran. Siswa dapat bekerjasama dengan baik dan menciptakan suasana belajar yang menarik dan kompetisi yang baik seperti halnya pada penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Ekawan, dkk (2015) dengan hasil penelitian 95% siswa mendapat nilai ≥ 70 .

Dapat diambil kesimpulan media Pembelajaran *Ludo* dapat dikategorikan sudah layak dan bisa digunakan dalam variasi media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran untuk siswa kelas X Manajemen Perkantoran 2 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo.

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini yakni pengembangan media pembelajaran *Ludo* pada mata pelajaran Kearsipan kelas X di SMKN 2 Buduran Sidoarjo menggunakan model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel yang meliputi tahap *Define, Design, Development, Dessimination*. Penelitian ini terbatas pada tahap *Dessimination* karena pada tahap ini dilakukan penyebaran yang lebih luas namun media pembelajaran *Ludo* hanya dapat disebarkan di kelas X SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Media pembelajaran *Ludo* telah di validasi oleh ahli media dan ahli materi. Setelah media pembelajaran *Ludo* dikatakan layak oleh validator, kemudian diujicobakan dalam proses pembelajaran kepada 20 siswa kelas X Manajemen Perkantoran SMKN 2 Buduran Sidoarjo.

Kelayakan media pembelajaran *Ludo* pada mata pelajaran Kearsipan kelas X di SMKN 2 Buduran Sidoarjo ditentukan dari rekapitulasi hasil yang didapatkan dari validasi ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media memperoleh nilai 94,67% dan

validasi ahli materi memperoleh nilai 87,33% kedua nilai tersebut memiliki kriteria interpretasi “Sangat Kuat” yang dapat dikategorikan layak digunakan dalam variasi media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

Respon siswa terhadap media pembelajaran *Ludo* pada Mata Pelajaran Kearsipan kelas X di SMKN 2 Buduran Sidoarjo menunjukkan hasil 97,5% pada kriteria Interpretasi “Sangat Kuat” yang dapat dikategorikan layak digunakan. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran *Ludo* sudah layak dan dapat digunakan sebagai variasi media pembelajaran di dalam kegiatan pembelajaran.

Saran

Adapun saran yang diberikan dalam penelitian Pengembangan media pembelajaran *Ludo* pada Mata Pelajaran Kearsipan yaitu pengembangan media pembelajaran *Ludo* diharapkan dapat dikembangkan sehingga lebih menarik, efektif serta efisien. Lamanya waktu dalam ujicoba media pembelajaran *Ludo* diharapkan kedepannya dapat disiasati dengan kesepakatan bersama dengan subjek penelitian. dengan Diharapkan guru dapat terus berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya mata pelajaran kearsipan agar siswa dapat termotivasi dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amos, N. & Amalia, G. 2017. *Landasan Pendidikan*. Depok: Kecana.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ekawan, S. dkk. 2015. Pengembangan Desain Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament dengan Media Physics Ludo Pada Materi Fisika Tentang Bunyi. *Jurnal Radiasi*, 1, 1-13.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Widiasworo, E. 2017. *Study Smart*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.