

PENGEMBANGAN PERMAINAN *CHARADES* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATERI JENIS-JENIS BISNIS RITEL KELAS XI PEMASARAN DI SMK NEGERI 2 BUDURAN

Indah Agustina Wynarti

Program Studi Pendidikan Tata Niaga
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Surabaya
Email: indahagustinaw1@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengajukan alternatif media pembelajaran yaitu permainan *charades*. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode Borg and Gall. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 2 Buduran, di uji cobakan 2 kali secara terbatas kepada 8 siswa dan di uji cobakan secara luas kepada 35 siswa di kelas XI Pemasaran 2. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa permainan *charades* yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi jenis-jenis bisnis ritel, dibuktikan dengan data persentase validasi konstruk sebesar 86% ; validasi isi sebesar 85% ; kepraktisan permainan *charades* berdasarkan hasil angket respon siswa dengan persentase sebesar 94%; dan keefektifan berdasarkan ketuntasan hasil belajar siswa dengan persentase rata-rata sebesar 89% dan peningkatan hasil belajar siswa dengan persentase rata-rata sebesar 86%.

Kata kunci : penelitian pengembangan, permainan *charades*, media pembelajaran dan jenis-jenis bisnis ritel.

Abstract

This research is a research & development (R & D) which aims to propose alternative learning media called charades game. Research & development (R & D) uses the Borg and Gall method. This research was conducted in SMK Negeri 2 Buduran, in a preliminary field testing to 8 students and main field testing to 35 students in class XI Marketing 2. The results shows that the game charades being developed are feasible to be used as a learning media on the types of retail business material, evidenced by construct validation percentage data of 86%; content validation of 85%; practicality of charades game based on the result of questionnaire of student response with percentage of 94%; and effectiveness based on the completeness of student learning outcomes with an average percentage of 89% and increase student learning outcomes with an average percentage of 86%.

Keywords: research & development (R & D), charades game, learning media and types of retail business.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Menurut Permendikbud RI nomor 22 tahun 2016 menyatakan :

“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”.

Proses pembelajaran yang kurang menarik membuat daya serap siswa pada pelajaran tidak optimal. Persoalannya karena guru-guru belum mampu mengembangkan kreativitas mereka untuk menciptakan dan memanfaatkan bahan ajar yang sebenarnya tidak

asing bagi siswa. Sebagian besar guru mengajar dengan gaya berceramah dan minim memanfaatkan media pembelajaran. Indikator sederhananya, anak-anak gembira jika gurunya tidak datang. Itu karena pola pendidikan masih memberatkan anak. (*kompas.com*)

Oleh karena itu di sinilah kreatifitas seorang guru di uji karena harus bisa membuat proses belajar mengajar yang menjenuhkan menjadi menyenangkan dan materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Untuk membuat kegiatan pembelajaran yang lebih menarik maka harus menggunakan suatu media pembelajaran yang terkait dengan materi ajar serta mampu merangsang pemikiran siswa. Penyampaian materi juga harus dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan contoh gambar, video maupun media lainnya yang membuat siswa mudah untuk mengingatnya.

Berdasarkan hasil angket pra-penelitian yang disebarakan kepada kelas XI Pemasaran di SMK Negeri 2 Buduran didapatkan data bahwa 67% dari 30 siswa mengalami kejenuhan dan bosan selama pembelajaran di dalam kelas karena dalam menyampaikan materi tidak ada model maupun media pembelajaran yang digunakan untuk memotivasi siswa agar lebih semangat untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

SMK Negeri 2 Buduran merupakan salah satu SMK di Sidoarjo yang telah terakreditasi A untuk jurusan Pemasaran, serta telah menerapkan sistem manajemen mutu ISO 9001:2000 dan dilanjutkan dengan ISO 9001:2008. Materi jenis-jenis bisnis ritel merupakan salah satu materi yang ada dalam mata pelajaran produktif prinsip-prinsip bisnis di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jurusan Pemasaran. Pada materi pelajaran tersebut diharapkan siswa dapat memahami jenis-jenis bisnis ritel yang meliputi tipe kepemilikan, produk atau jasa yang dijual dan non-store ritel. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi jenis-jenis bisnis ritel karena pada materi tersebut terdapat banyak teori dan istilah yang susah dipahami.

Oleh sebab itu perlunya digunakan suatu media pembelajaran seperti permainan, karena siswa cenderung tertarik dengan permainan. Permainan sebagai media pembelajaran hendaknya dirancang agar siswa dapat bermain sekaligus belajar. Menurut Latuheru (1988:14) media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar).

Salah satu upaya dalam mengatasi permasalahan tersebut maka perlu digunakan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Hal ini didukung oleh hasil angket yang telah disebarakan yaitu sebanyak 83% siswa setuju apabila menggunakan media permainan *charades*.

Permainan *charades* merupakan pengembangan dari permainan tebak kata (teka-teki) secara berpasangan. Permainan tersebut pernah dimainkan di salah satu stasiun televisi swasta yaitu *Eat Bulaga* dan pernah populer dikalangan masyarakat.

Melalui permainan *charades* siswa ditantang untuk mengolah dan juga mengembangkan setiap kata ciri-ciri yang merujuk kepada istilah jawaban tersebut. Dengan menggunakan permainan *charades* siswa akan lebih mudah menanamkan materi pelajaran yang terkait. Hal paling penting dari permainan *charades* yang digunakan dalam media pembelajaran adalah desain permainan yang sederhana serta memiliki nilai edukasi sehingga siswa lebih mudah dalam menggunakannya. Apabila pembelajaran di dalam kelas sudah menarik tentu

siswa akan merasa semangat dan antusias dalam menyimak pelajaran, sehingga minat siswa untuk belajar akan meningkatkan kemampuannya agar hasil belajarnya memuaskan.

Hasil belajar merupakan bagian dari tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa mengenai materi yang telah diajarkan oleh guru (Arikunto, 2009). Hasil belajar pada siswa untuk mengetahui bagaimana akhir dari proses pembelajaran, sebagai acuan yang digunakan oleh guru dalam menempuh pembelajaran selanjutnya.

Berdasarkan pada permasalahan tersebut maka dipilihlah permainan *charades* sebagai media pembelajaran yang dinilai cocok untuk diterapkan. Hal ini agar tidak hanya guru sebagai penyampai materi dan siswa sebagai penonton pasif yang hanya mendengarkan apa yang disampaikan akan tetapi siswa juga harus berperan aktif selama kegiatan pembelajaran. Dengan begitu akan terjalin hubungan yang baik antara guru dan siswa sehingga suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Melalui suatu pembelajaran seperti permainan yang menyenangkan akan menyebabkan meningkatnya potensi otak sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar karena siswa cenderung memahami dan merasa nyaman selama kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian dari Handayani (2016) yang berjudul "Pengembangan Permainan Tebak Kata sebagai Media Pembelajaran pada Materi Kimia Unsur" menyatakan bahwa permainan tebak kata sebagai media pembelajaran dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan persentase 86%.

Jadi, berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti tertarik menggunakan judul penelitian "Pengembangan Permainan Charades sebagai Media Pembelajaran Materi Jenis-jenis Bisnis Ritel Kelas XI Pemasaran di SMK Negeri 2 Buduran".

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan permainan *charades* sebagai media pembelajaran materi jenis-jenis bisnis ritel?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada permainan *charades* sebagai media pembelajaran materi jenis-jenis bisnis ritel?
3. Bagaimana respon siswa terhadap permainan *charades* sebagai media pembelajaran materi jenis-jenis bisnis ritel?

Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka

tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan permainan *charades* sebagai media pembelajaran materi jenis-jenis bisnis ritel.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada permainan *charades* sebagai media pembelajaran materi jenis-jenis bisnis ritel.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap permainan *charades* sebagai media pembelajaran materi jenis-jenis bisnis ritel.

Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi

Adapun asumsi yang digunakan dalam penelitian pengembangan permainan *charades* sebagai media pembelajaran materi jenis-jenis bisnis ritel untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut :

- a. Keberhasilan pembelajaran dapat dicapai apabila kondisi lingkungan belajar kondusif serta suasana pembelajaran yang menyenangkan.
- b. Dengan media pembelajaran berupa permainan *charades* siswa dapat mengembangkan kata-kata sesuai dengan pemahamannya yang terkait dengan materi ajar sehingga pengembangan tersebut merupakan salah satu alternatif untuk memotivasi siswa untuk belajar agar dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Keterbatasan Penelitian

Agar penelitian ini lebih terfokus maka perlu disusun pembatasan masalah. Adapun keterbatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

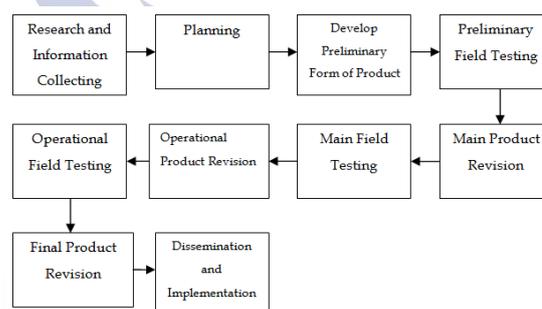
- a. Penelitian menggunakan materi pelajaran pada pokok bahasan jenis-jenis bisnis ritel yang meliputi tipe kepemilikan, produk atau jasa yang dijual dan *non-store ritel*.
- b. Dalam mengembangkan media pembelajaran permainan *charades* ini hanya di ujicobakan pada kelas XI Pemasaran 2 di SMK Negeri 2 Buduran.
- c. Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) Borg and Gall yang hanya sampai pada tahap ke-7, karena pada tahapan selanjutnya dilakukan dalam cakupan yang lebih luas, waktu yang lama dan dibutuhkan dana yang besar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Pemasaran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo yang berjumlah 35 siswa. Rancangan penelitian yang digunakan merupakan

metode penelitian pengembangan (*Research and Development/ R&D*) Borg and Gall. Menurut Sukmadinata (2012) penelitian pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Borg and Gall dalam (Sukmadinata, 2012:169) mengembangkan 10 tahapan dalam mengembangkan metode untuk penelitian dan pengembangan. Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan (*Research and Development/ R&D*) ini yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf produk, uji coba lapangan awal (terbatas), revisi hasil uji lapangan terbatas, uji lapangan (lebih luas), penyempurnaan produk hasil uji lapangan, uji pelaksanaan lapangan, penyempurnaan produk akhir, diseminasi dan implementasi.



Bagan 1. Langkah-langkah penggunaan Metode *Research and Development (R&D)* Borg and Gall

Namun dalam penelitian dan pengembangan metode R&D ini dibatasi sehingga hanya sampai pada tahapan ke-7 yaitu revisi hasil uji lapangan.

Penelitian pengembangan ini digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media permainan *charades* yang ditinjau dari kevalidan, keefektifan dan kepraktisan. Kevalidan pada permainan *charades* sebagai media pembelajaran meliputi validitas isi dan validitas konstruk. Keefektifan dalam permainan *charades* sebagai media pembelajaran dinilai dari hasil belajar siswa berdasarkan ketuntasan hasil belajar siswa dan peningkatan hasil belajar siswa. Kepraktisan permainan *charades* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan didasarkan pada penilaian pengguna dengan mengisi lembar angket respon siswa.

Rumus yang digunakan dalam perhitungan validasi pada permainan *charades* sebagai media pembelajaran sebagai berikut :

$$\text{Presentase(\%)} = \frac{\sum \text{skor } p_i}{\text{skor } m_a}$$

Hasil persentase yang diperoleh berdasarkan perhitungan tersebut, selanjutnya di kriteriakan pada

skor validasi. Tabel kriteria skor penilaian validasi ditunjukkan dalam Tabel 1. sebagai berikut :

Penilaian	Kriteria
0%-20%	Sangat Kurang
21%-40%	Kurang
41%-60%	Cukup
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

Sumber : Diadaptasi dari Riduwan (2012:13)

Permainan *charades* sebagai media pembelajaran dikatakan layak apabila hasil dari validasi pada penelitian ini persentasenya 61% (Mustaji, 2005)

Permainan *charades* sebagai media pembelajaran dinilai efektif ditinjau dari data hasil belajar siswa yang meliputi ketuntasan hasil belajar siswa dan peningkatan hasil belajar siswa.

Rumus yang diperoleh untuk menghitung Ketuntasan hasil belajar siswa sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{butir soal dijk}}{\text{butir st}}$$

Berdasarkan Permendikbud nomor 104 tahun 2014 menyatakan bahwasanya hasil dari belajar siswa dikatakan tuntas apabila memenuhi kriteria B- dengan memperoleh nilai ≥ 2 . Selanjutnya dikonversikan kedalam Tabel 2 sebagai berikut :

Batasan	Kriteria
3,85 – 4,00	A
3,51 – 3,84	A-
3,18 – 3,50	B+
2,85 – 3,17	B
2,51 – 2,84	B-
2,18 – 2,50	C+
1,85 – 2,17	C
1,51 – 1,85	C-
1,18 – 1,50	D+
1,00 – 1,17	D

Sumber : Permendikbud (2014)

Peningkatan hasil belajar siswa diukur melalui nilai *pretest* dan *posttest*. Analisis peningkatan hasil belajar siswa pada penelitian ini menggunakan uji *gain*. Menurut Hake, *n-gain* dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$(g) = \frac{(\text{skor postte})}{\text{nilai maksim}}$$

Berdasarkan pada perhitungan *n-gain* yang didapatkan kemudian digunakan kategori skor pada Tabel 3 sebagai berikut :

Nilai Gain (g)	Kategori
g	Tinggi
0,7	Sedang
g	Rendah

Untuk memenuhi kriteria dalam peningkatan hasil belajar maka siswa harus mencapai \geq yaitu berada pada kategori sedang ataupun tinggi. Permainan *charades* sebagai media pembelajaran dikatakan efektif apabila persentase ketuntasan klasikal mencapai 75%.

Kepraktisan pada permainan *charades* sebagai media pembelajaran dilihat dari angket respon siswa kemudian di analisis berdasarkan pada skala guttman dapat dilihat pada Tabel 4 sebagai berikut :

Jawaban	Nilai/Skor
Ya	1
Tidak	0

Permainan *charades* sebagai media pembelajaran dinyatakan praktis apabila hasil dari lembar angket respon siswa memiliki persentase 61% yang dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah skor respon s}}{\text{jumlah skor maksim}}$$

Kemudian dikategorikan ke dalam bentuk skor sesuai pada Tabel 5 sebagai berikut :

Presentase (%)	Kategori
0 – 20	Tidak Baik
21 – 40	Kurang Baik
41 – 60	Cukup Baik
61 – 80	Baik
81 - 100	Sangat Baik

Sumber : Diadaptasi dari Riduwan (2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Hasil dari penelitian tersebut akan diuraikan sebagai berikut :

1. Pengembangan Permainan *Charades* sebagai Media Pembelajaran Materi Jenis-jenis Bisnis Ritel

a. Penelitian dan Pengumpulan Data

Pada tahapan ini peneliti menyebarkan angket pra-penelitian kepada 30 siswa di kelas XI Pemasaran 2 SMK Negeri 2 Buduran. Didapatkan data bahwa 67% siswa mengalami kejenuhan dan bosan selama proses pembelajaran di dalam kelas, 93% siswa

menginginkan proses pembelajaran dikemas dengan menggunakan media pembelajaran dan 83% siswa setuju apabila menggunakan media permainan *charades*.

b. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti membuat konsep terkait dengan media permainan *charades* pada materi jenis-jenis bisnis ritel yang akan dikembangkan.

c. Pengembangan Draf Produk

Pada tahap ini peneliti merancang produk awal terkait dengan media pembelajaran permainan *charades* yaitu topi pintar, kartu-kartu pada permainan *charades* dan buku pedoman. Topi pintar memiliki diameter 25 cm dan panjang 11 cm. Kartu-kartu pada permainan *charades* di desain dengan menggunakan *Adobe Photoshop* dan dicetak dengan menggunakan kertas buffalo ketebalan 220 gr. Kartu-kartu pada permainan *charades* yaitu kartu istilah, kartu ciri-ciri dan kartu bantuan.

d. Uji Coba Lapangan Awal (Terbatas)

Pada tahapan ini setelah media pembelajaran permainan *charades* di validasi oleh ahli media dan ahli materi maka sudah layak untuk diuji cobakan. Uji coba pada tahap pertama dilakukan secara terbatas yaitu dengan 8 siswa yang dipilih dengan menggunakan teknik *random sampling* secara acak menggunakan nomor undian. Pada tahapan ini juga dibagikan lembar angket respon siswa untuk mengetahui tanggapan dan pendapat pengguna terkait dengan permainan *charades* yang dikembangkan pada materi jenis-jenis bisnis ritel. Pengguna dalam penelitian ini adalah siswa.

e. Revisi Uji Coba Lapangan Awal

Pada tahapan ini revisi hasil uji coba lapangan awal terkait dengan media pembelajaran permainan *charades* dilaksanakan kepada ahli media yaitu Bapak Prof. Dr. Mustaji, M.Pd selaku dosen teknologi pendidikan dan kepada ahli materi Ibu Finisica Dwijayati Patrikha, S.Pd.,M.Pd selaku dosen pendidikan tata niaga serta guru jenis-jenis bisnis ritel Bapak Drs. H. Jamhuri, MM. Revisi pada tahap pertama dilakukan dengan menggunakan lembar telaah sebagai instrumen penelitian.

f. Uji Coba Lapangan Luas

Pada tahapan ini dilakukan uji coba lapangan luas yang dilakukan kepada 35 siswa kelas XI Pemasaran 2 di SMK Negeri 2 Buduran. Uji coba ini dilakukan dengan menggunakan sistem *One Group Pretest-Posttest Design* yang

bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan permainan *charades*. Soal *pretest* dan *posstest* terdiri dari 15 soal pilihan ganda dengan 5 alternatif jawaban.

g. Penyempurnaan Hasil Uji Lapangan Luas

Pada tahapan ini setelah dilakukan perbaikan pada tahap I selanjutnya menggunakan lembar validasi sebagai instrumen penelitian, agar model operasional desain pada topi pintar, kartu-kartu pada permainan *charades*, buku pedoman dan materi jenis-jenis bisnis ritel sudah merupakan produk yang layak digunakan. Hasil persentase validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel 6 dan persentase hasil validasi materi dapat dilihat pada Tabel 7 sebagai berikut :

Tabel 6. Persentase Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Persentase (%)	Keterangan
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	80%	BAIK
2.	Kualitas Instruksional	86,67%	SANGAT BAIK
3.	Kualitas Teknis	86,67%	SANGAT BAIK
Rata-Rata Presentase		85,56%	SANGAT BAIK

Sumber : Data diolah Peneliti (2018)

Tabel 7. Persentase Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Persentase (%)	Keterangan
1.	Aspek Kelayakan Isi	85%	SANGAT BAIK
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	87,5%	SANGAT BAIK
3.	Aspek Kelayakan Bahasa	84%	SANGAT BAIK
Rata-Rata Presentase		85,29%	SANGAT BAIK

Sumber : Data diolah Peneliti (2018)

Dengan demikian permainan *charades* sebagai media pembelajaran pada materi jenis-jenis bisnis ritel dikatakan layak.

2. Hasil Belajar Siswa pada Permainan *Charades* sebagai Media Pembelajaran Materi Jenis-jenis Bisnis Ritel

Permainan *charades* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi jenis-jenis bisnis ritel di kepada 35 siswa kelas XI Pemasaran 2 di

SMK Negeri 2 Buduran. Pada uji coba lebih luas ini diperoleh data hasil belajar siswa yang berupa *pretest* dan *posttest*. Hasil belajar siswa dikatakan tuntas apabila nilai *posttest* siswa memenuhi kriteria B- dengan memperoleh nilai 2,67. Sesuai dengan Permendikbud nomor 104 tahun 2014 ketuntasan belajar untuk pengetahuan ditetapkan dengan skor rata-rata 2,67.

Setelah memainkan permainan *charades* melalui hasil *posttest* menunjukkan bahwa untuk ketuntasan hasil belajar 31 dari 35 siswa dinyatakan tuntas dengan persentase 89% dengan nilai *posttest* 2,67 predikat B- dapat dilihat pada gambar diagram 2 sebagai berikut :



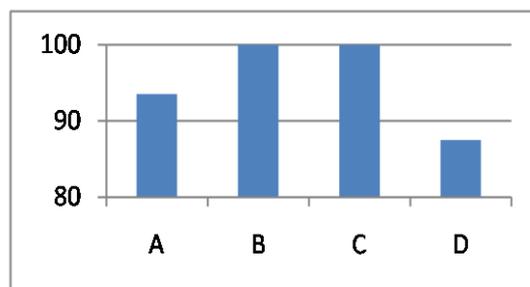
Berdasarkan pada data hasil belajar siswa 30 dari 35 siswa mengalami peningkatan hasil belajar. Berdasarkan persentase *n-Gain* 86% siswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan skor dengan kategori sedang dan tinggi.

Menurut Mulyasa (2010:256) dikatakan berhasil dan berkualitas apabila secara keseluruhan atau setidaknya-tidaknya sebagian besar 75% siswa terlibat secara aktif. Menurut Trianto (2009:241) suatu kelas dikatakan tuntas (ketuntasan klasikal) apabila di dalam kelas tersebut terdapat siswa mengalami ketuntasan hasil belajar. Media yang baik adalah media yang dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian secara ketuntasan klasikal untuk ketuntasan hasil belajar siswa dan peningkatan hasil belajar siswa dinyatakan efektif dengan persentase 89% dan 86% dengan kategori sangat baik.

3. Respon Siswa terhadap Permainan *Charades* sebagai Media Pembelajaran Materi Jenis-jenis Bisnis Ritel

Angket respon siswa dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan permainan *charades* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran. Angket respon siswa disebarkan kepada 8 siswa kelas XI Pemasaran 2 di SMK Negeri 2 Buduran. Lembar angket respon siswa disebarkan untuk mengetahui respon pengguna

terhadap permainan *charades* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan. Pada penelitian ini pengguna adalah siswa. Data hasil respon siswa disajikan dalam bentuk gambar diagram 1 sebagai berikut.



- a. Mengetahui kemenarikan permainan *charades*
Berdasarkan hasil angket respon siswa menyatakan bahwa 94% siswa tertarik dengan permainan *charades*. Berdasarkan Riduwan (2012) persentase tersebut berada pada kategori sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa permainan *charades* merupakan media pembelajaran yang menarik untuk digunakan pada materi jenis-jenis bisnis ritel.
- b. Mengetahui kejelasan permainan *charades*
Dalam permainan harus mempunyai aturan dan langkah-langkah permainan yang jelas. Berdasarkan hasil angket respon siswa 100% siswa menyatakan bahwa langkah-langkah, bahasa dan istilah yang digunakan di dalam permainan *charades* pada buku pedoman jelas. Persentase tersebut berada pada kategori sangat baik.
- c. Mengetahui kemudahan permainan *charades*
Melalui permainan dapat disisipkan materi ajar sehingga siswa dapat bermain sekaligus belajar. Berdasarkan hasil angket respon siswa sebesar 100% siswa menyatakan permainan *charades* mudah untuk dimainkan. Persentase tersebut berada pada kategori sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa cara bermain *charades* jelas dan mudah untuk dimainkan.
- d. Mengetahui motivasi belajar siswa
Berdasarkan hasil respon siswa permainan *charades* yang dikembangkan pada materi jenis-jenis bisnis ritel untuk mengetahui motivasi belajar siswa yaitu sebesar 88% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa permainan yang dikembangkan mampu membuat siswa termotivasi untuk belajar. Menurut Sudjana & Rivai (2011:2) salah satu manfaat dari media

pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu proses pembelajaran menjadi menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa permainan *charades* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi jenis-jenis bisnis ritel dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Dengan demikian permainan *charades* sebagai media pembelajaran materi jenis-jenis bisnis ritel dengan persentase respon siswa secara keseluruhan yaitu 94% dengan kategori sangat baik.

PENUTUP

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan analisis data pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan *charades* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran materi jenis-jenis bisnis ritel, dengan rincian sebagai berikut :

1. Permainan *charades* sebagai media pembelajaran materi jenis-jenis bisnis ritel dinyatakan valid dengan penilaian validitas isi 85% kategori sangat baik dan penilaian validitas konstruk 86% kategori sangat baik.
2. Permainan *charades* sebagai media pembelajaran materi jenis-jenis bisnis ritel dinyatakan efektif dilihat dari ketuntasan hasil belajar secara klasikal sebesar 89% kategori sangat baik dan peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 86% kategori sangat baik%.
3. Permainan *charades* sebagai media pembelajaran materi jenis-jenis bisnis ritel dinyatakan praktis dilihat dari hasil persentase angket respon siswa sebesar 94% kategori sangat baik.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan permainan *charades* sebagai media pembelajaran pada materi jenis-jenis bisnis ritel, adapun saran peneliti sebagai berikut :

1. Guru diharapkan dapat menjadikan permainan *charades* sebagai alternatif pilihan media pembelajaran agar siswa tidak bosan selama pembelajaran di dalam kelas.
2. Penelitian pengembangan permainan *charades* sebagai media pembelajaran hanya dilakukan pada materi jenis-jenis bisnis ritel, sehingga untuk penelitian selanjutnya permainan *charades* perlu diterapkan pada materi lain.

3. Penelitian yang dilakukan hanya sampai pada tahapan uji coba oleh karena itu perlu dilakukan penerapan pada pembelajaran yang sesungguhnya agar mengetahui kekurangan dari permainan *charades* sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi (Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- BSNP. *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran SMA/MA (Online)*. (www.bsnp-indonesia.org), diakses tanggal 16 Februari 2018. (diakses pada 18 Oktober 2017). kompas.com/search/?q=guru+mengajar+metode+ceramah.
- Hake, R. R. (2013). Analyzing Change/Gain Scores .
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal Physics* , Vol. 66 No.1. 64-74.
- Hamalik, O. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya.
- Handayani, D. (2016). Pengembangan Permainan Tebak Kata sebagai Media Pembelajaran pada Materi Kimia (Unsur). *Unesa Journal of Chemistry Education* , Vol.5 No.2. pp 503-510.
- Herlanti, Y. (2006). *Tanya Jawab Seputar Penelitian Pendidikan Sains* (<http://dhetik.weebly.com/uploads/8/1/1/5/8115637/tanya-jawab-seputar-penelitian-pendidikan.pdf>).
- Latuheru, J. (1988). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Masa Kini*. Jakarta: DepdikbudMason R.
- Mulyasa. (2010). *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan)*. Bandung: Rosdakarya.
- Mustaji. (2005). Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif dalam Pembelajaran. <http://www.uns.ac.id/tp.art/html> .

- Nieveen, N. (2010). Formative Evaluation in Educational Design Research. Dalam Tjeerd Ploomp and Nienke Nieveen (Ed). *An Introduction to Educational Design Research* , p:9-35.
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. (t.thn.). Nomor 22 Tahun 2016.
- Suharsimi, A. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syah, M. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Syah, M. (2012). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Group.

