

PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI BERBANTU MEDIA TEKA-TEKI SILANG PADA MATA PELAJARAN MARKETING KOMPETENSI DASAR MENERAPKAN PROMOSI PRODUK DI SMK KETINTANG

Nency Dila Wirani

Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, email:
nencywirani@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan alat evaluasi berbantu media teka-teki silang pada mata pelajaran marketing kompetensi dasar menerapkan promosi dasar di SMK Ketintang, untuk mengetahui kelayakan alat evaluasi berbantu media teka-teki silang, dan untuk mengetahui respon siswa terhadap alat evaluasi berbantu media teka-teki silang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model 4D yang terdiri dari 4 tahap, yaitu: *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Namun, penelitian ini dilakukan hanya sampai pada tahap pengembangan, selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi dan diuji cobakan pada 10 siswa untuk uji kelompok kecil dan 24 siswa pada uji lapangan dikelas X PM SMK Ketintang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase dari validasi ahli materi adalah 80% dengan kriteria layak dan rata-rata persentase dari ahli media adalah 92,5% dengan kriteria sangat layak. Sementara hasil angket respon siswa dari uji kelompok kecil menunjukkan rata-rata persentase 91% dengan kriteria sangat layak dan uji lapangan menunjukkan rata-rata persentase 83% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi berbantu media teka-teki silang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Alat evaluasi, Teka-teki silang, Promosi produk.

Abstract

The research purpose is to know the development of evaluation tool assisted crossword media on the subject of basic competence marketing applying product promotion in vocational high school Ketintang, to know feasibility of evaluation tool assisted crossword, and to know student response of evaluation tool assisted crossword. This research is a development research (R & D) with 4D model which consists of 4 stages, namely: *define*, *design*, *develop*, and *disseminate*. However, this research was carried out only until the development stage, then validated by media experts and material experts and tested on 10 students for small group test and 24 students in a field test in class X PM of SMK Ketintang. The result of research showed that percentage average from material expert validation is 80% with feasible criteria and percentage average from media expert validation is 92,5% with very feasible criteria. While the result of student response from the small group test showed percentage average is 91% with very feasible criteria, and the field test showed percentage average is 83% with very feasible criteria. So can be concluded that evaluation tool assisted crossword is feasible to use in the learning process.

Keywords: Evaluation tool, Crossword, Product promotion

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam usaha untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas supaya dapat memecahkan masalah yang dihadapi. Meskipun telah banyak usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang dilahirkan, tapi pada kenyataannya ada harapan-harapan yang masih belum menunjukkan tanda bahwa itu sudah terpenuhi. Perlu adanya peningkatan mutu dengan melakukan pelatihan pendidikan dan kreatifitas. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan hal yang baru pada kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan mutu pendidikan. Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang

penting dalam proses pendidikan. Pendidikan merupakan kebutuhan setiap individu yang mendasar.

Pendidikan di sekolah biasanya mengajarkan berbagai mata pelajaran yang telah disusun secara terencana dan terprogram supaya dapat meningkatkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi karena kompetensi merupakan sesuatu yang terkait dengan kemampuan, pengetahuan dan sikap dasar yang di jadikan sebuah pegangan dalam menjalankan tanggungjawab pada pekerjaan yang dikerjakan. Dimana didalam pendidikan kompetensi tersebut harus dimiliki oleh seorang guru karena faktor dalam menentukan kualitas pendidikan adalah guru (Rosmilasari, 2014).

Pembelajaran yang efektif dibutuhkan perencanaan yang baik. Bukan hanya pembelajaran saja yang harus direncanakan tetapi juga pembuatan alat evaluasi yang

juga perlu perencanaan yang baik. Karena kurangnya perencanaan kegiatan belajar mengajar dan kurangnya variasi alat evaluasi tersebut membuat siswa tidak menyerap materi yang telah dijelaskan guru dalam proses pembelajaran tersebut. Merancang suatu alat evaluasi yang menarik bertujuan untuk menambah rasa ingin tahu peserta didik. Rasa ingin tahu yang ditimbulkan ini dapat membuat siswa menjadi lebih fokus terhadap pelajaran dan menyerap semua materi yang disampaikan.

SMK Ketintang Surabaya adalah salah satu sekolah menengah kejuruan yang berlokasi di kota Surabaya, Jawa Timur. SMK Ketintang memiliki misi untuk meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia di tingkat menengah. Di SMK Ketintang terdapat beberapa kompetensi keahlian diantaranya adalah Teknik Komputer dan Jaringan, Multimedia, Akuntansi, Administrasi perkantoran dan Pemasaran. Pemasaran adalah salah satu program keahlian yang terdapat di SMK Ketintang. Sebagian besar mata pelajaran yang diberikan adalah mata pelajaran kejuruan yang sesuai dengan kompetensi keahlian pemasaran. Salah satu mata pelajaran kejuruan pada kompetensi keahlian pemasaran adalah marketing yang diberikan pada kelas X. Dalam mata ini terdapat 10 kompetensi dasar yang diajarkan salah satunya adalah menerapkan promosi produk. Peneliti mengambil materi promosi produk karena materi ini wajib dikuasai oleh siswa khususnya kelas X pemasaran sebagai bekal pengetahuan strategi promosi produk yang terdapat istilah-istilah yang perlu dipahami dan dibedakan.

Berdasarkan wawancara dan observasi dengan siswa, siswa lebih suka jika saat proses belajar mengajar menggunakan permainan mereka akan lebih fokus dan memahami materi yang disampaikan sedangkan saat wawancara dan observasi dengan guru Pemasaran di SMK Ketintang dalam proses evaluasi diakhir pelajaran guru menggunakan alat evaluasi berupa teks yang dibagikan ke siswa atau teks yang dibacakan oleh guru, soal yang diproyeksikan dengan LCD. Sehingga, evaluasi diakhir pelajaran terasa membosankan dan siswa kurang antusias mengikuti evaluasi yang berlangsung.

Biasanya alat evaluasi hanya berupa teks yang dihafal dibaca guru atau di cetak dilembaran kertas sehingga membutuhkan variasi lain alat evaluasi seperti permainan edukasi. Salah satu permainan edukasi yang bisa dijadikan sebagai alat evaluasi adalah permainan teka-teki silang. Menurut Atrissi (2014) teka-teki silang adalah suatu permainan mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak putih dengan huruf yang membentuk suatu kata yang merupakan suatu jawaban dari suatu pertanyaan.

Pengembangan alat evaluasi berbantu media teka-teki silang ini bertujuan untuk membantu guru dalam

proses belajar mengajar supaya dapat lebih menarik dan tidak membosankan. Peneliti berharap dengan alat evaluasi berbantu media teka-teki silang ini dapat meningkatkan minat siswa dalam proses belajar di kelas.

Alat evaluasi berbantu media teka-teki silang ini memiliki beberapa keunggulan yaitu dapat digunakan secara berulang-ulang karena alur kolom menurun-mendatarinya yang dapat diganti sesuai materi yang akan disampaikan, tahan lama karena teka-teki silang ini terbuat dari kayu sehingga dapat disimpan dan digunakan lagi.

Memanfaatkan alat evaluasi pada siswa tersebut diharapkan dapat membuat siswa lebih berkonsentrasi dalam proses belajar mengajar di kelas. Media tersebut berupa teka-teki silang karena dengan menggunakan media ini siswa dapat bermain sekaligus dapat berkonsentrasi dalam memahami materi.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Muhtarom (2016) dengan judul "Pengembangan Permainan Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Matematika di Kelas VII SMP" yaitu dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan teka-teki silang pada pelajaran matematika di kelas VII SMP yang telah dimodifikasi dengan kategori valid layak digunakan, kategori kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran, aktivitas siswa dan respon siswa terhadap penerapan permainan dalam pembelajaran pada kategori baik. Hasil penelitian yang dilakukan Rakhma (2016) dalam "Pengembangan *magic crossword puzzle* sebagai media pembelajaran IPA untuk siswa kelas V sekolah dasar" yaitu media *magic crossword puzzle* yang dikembangkan memiliki validitas tinggi dengan kategori valid.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah (1) bagaimana proses pengembangan alat evaluasi berbantu media teka-teki silang pada mata pelajaran marketing kompetensi dasar menerapkan promosi produk di SMK Ketintang, (2) bagaimana kelayakan alat evaluasi berbantu media teka-teki silang pada mata pelajaran marketing kompetensi dasar menerapkan promosi produk, (3) bagaimana respon siswa terhadap pengembangan alat evaluasi berbantu media teka-teki silang pada mata pelajaran marketing kompetensi dasar menerapkan promosi produk.

KAJIAN TEORITIS

Alat Evaluasi

Menurut Arikunto (2012:1) evaluasi adalah kegiatan mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternative yang tepat dalam mengambil keputusan.

Dalam pengertian umum menurut arikunto (2012:40), alat adalah sesuatu yang dapat digunakan mempermudah seseorang dalam melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara lebih efektif dan efisien. Kata “alat” biasa disebut juga dengan istilah “instrumen”. Dengan demikian, alat evaluasi juga dikenal dengan alat instrumen yang mempunyai fungsi untuk memperoleh hasil yang lebih baik sesuai dengan kenyataan yang dievaluasi.

Teka-Teki Silang

Menurut Atrissi (2014) teka-teki silang adalah suatu permainan mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak putih dengan huruf yang membentuk suatu kata yang merupakan suatu jawaban dari suatu pertanyaan. Menurut Ahirul Hasanah yang dikutip oleh Hartati (2015), teka-teki silang merupakan salah satu permainan bahasa. Permainan ini dapat digunakan sebagai teknik untuk melatih penguasaan kosakata dan keterampilan membaca.

Menurut Hartono dalam Rantika (2015) media teka-teki silang adalah suatu media yang sangat tepat untuk mengajarkan materi yang konsepnya untuk mengajarkan keterampilan menulis, menghafal kosakata dan media yang menyenangkan karena sifatnya berupa media permainan.

Promosi

Menurut Lupiyoadi (2013) promosi merupakan salah satu variable dalam bauran pemasaran yang sangat penting dilaksanakan oleh perusahaan dalam memasarkan produk jasa. Kegiatan promosi bukan saja berfungsi sebagai alat komunikasi antara perusahaan dengan konsumen, melainkan juga sebagai alat untuk mempengaruhi konsumen dalam kegiatan pembelian atau penggunaan jasa sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2017:407) metode *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu yang telah dikembangkan dan menguji keefektifan produk agar dapat bermanfaat.

Model pengembangan alat evaluasi yang digunakan oleh peneliti adalah model 4D (*four- D model*). Menurut Thiagarajan (1974) model penelitian dan pengembangan 4D terdiri dari 4 tahap utama, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Hasil pengembangan pada penelitian ini dibatasi hingga tahap pengembangan saja karena disesuaikan dengan

kebutuhan penelitian yang hanya membuat prototype produk saja.

Subjek uji coba terdiri atas: 1) ahli materi selaku orang yang berkompeten dalam materi tentang marketing yaitu satu orang dosen pendidikan tata niaga, 2) ahli media selaku orang yang berkompeten dalam media pembelajaran dan media evaluasi yaitu satu orang dosen teknologi pendidikan, 3) siswa kelas X SMK Ketintang untuk uji kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa kelas X PM 1 dan uji lapangan yang terdiri dari 24 siswa kelas X PM 2 (Sadiman, 2012:184).

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa telaah dari ahli materi dan ahli media, sedangkan data kuantitatif berupa validasi dari para ahli dan respon siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari: 1) lembar telaah, 2) lembar validasi, dan 3) angket respon siswa. Lembar telaah dan lembar validasi diberikan kepada ahli materi dan ahli media sedangkan angket respon siswa diberikan kepada siswa setelah mengikuti uji kelompok kecil dan uji lapangan. Pada lembar validasi menggunakan skala Likert dan pada angket respon siswa menggunakan skala Guttman yang hasilnya akan diinterpretasikan menggunakan kriteria interpretasi skor kelayakan yang disajikan pada tabel 1 dan tabel 2.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Validasi Ahli

Persentase Penilaian	Interpretasi
81-100%	Sangat layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup layak
21-40%	Kurang layak
0-20%	Tidak layak

Sumber: diadaptasi dari Riduwan (2013:15)

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Respon siswa

Persentase Penilaian	Interpretasi
81-100%	Sangat layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup layak
21-40%	Kurang layak
0-20%	Tidak layak

Sumber: diadaptasi dari Riduwan (2013:15)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses Pengembangan

Penelitian ini menggunakan Model pengembangan alat evaluasi yang digunakan oleh peneliti adalah model 4D (*four- D model*). Menurut Thiagarajan (1974) model penelitian dan pengembangan 4D terdiri dari 4 tahap utama, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan

(*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Hasil pengembangan pada penelitian ini dibatasi hingga tahap pengembangan saja karena disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yang hanya membuat prototype produk saja. Pada tahap pendefinisian (*define*) terdiri dari 5 langkah yaitu 1) analisis awal akhir, dari analisis yang dihasilkan pada tahap ini, guru membutuhkan alternatif alat evaluasi yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif, 2) analisis siswa, Alat evaluasi yang dikembangkan disesuaikan dengan siswa sebagai alat bantu untuk memperkuat daya ingat dan kemampuan pemahaman siswa pada mata pelajaran marketing kompetensi dasar menerapkan promosi produk, 3) analisis tugas, terdapat 10 butir soal mata pelajaran marketing kompetensi dasar menerapkan promosi produk yang terdapat pada alat evaluasi yang dikembangkan oleh peneliti dan harus dijawab oleh siswa, 4) analisis konsep, menentukan materi yang sesuai dan relevan serta struktur alat evaluasi yang akan dikembangkan, 5) analisis perumusan tujuan pembelajaran, Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang tercantum dalam silabus siswa diharapkan dapat memahami materi promosi produk. Selain itu, siswa juga diharapkan dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat evaluasi berbantu teka-teki silang.

Pada tahap perancangan (*design*) dilakukan pemilihan media dan format media. Pemilihan media untuk menentukan media yang sesuai dengan kondisi dan masalah yang ada serta menentukan pengembangan alat evaluasi berbantu media yang telah ditentukan. Pada tahap ini peneliti merancang alat evaluasi berbantu media teka-teki silang karena sesuai dengan konsep materi pada mata pelajaran marketing kompetensi dasar menerapkan promosi produk yang membantu memperkuat daya ingat dan kemampuan pemahaman siswa. Setelah itu pemilihan format media yaitu Konsep bidang media yang dibuat adalah media teka-teki silang dengan konsep papan kayu yang berbentuk persegi panjang dengan ukuran 50 x 60 cm dan terdapat kotak-kotak kecil berbentuk persegi dengan ukuran 2cmx2cm yang nanti akan ditempel dengan stiker huruf-huruf sesuai dengan pertanyaan yang telah disiapkan. Setelah itu, papan kecil-kecil tersebut ditempelkan pada papan kayu yang juga telah diberi lubang-lubang persegi tersebut sesuai dengan ukuran balok-balok kayu 2cmx2cm yang bisa dilepas pasang sehingga dapat digunakan berkali-kali.

Pada tahap pengembangan (*develop*) dilakukan telaah, revisi, validasi dan uji pengembangan. Telaah dan validasi dilakukan oleh para ahli: 1) ahli materi yaitu Ibu Renny Dwijayanti, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya, 2) ahli media yaitu Ibu Dra. Sulistiowati.M.Pd. selaku dosen Jurusan

Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Telaah ahli materi dilakukan bertujuan untuk menentukan ketepatan materi yang dipilih dan butir soal yang terdapat dalam media permainan yang dikembangkan. Berdasarkan telaah yang telah dilaksanakan pada draft 1 (draft awal) mendapatkan komentar dan saran yang kemudian direvisi dan menghasilkan draft 2 (draft final). Komentar dan saran perbaikan oleh ahli materi yaitu perbaikan pada butir soal yang kurang sesuai dengan indikator atau kebutuhan siswa. Sedangkan Telaah ahli media dilakukan bertujuan untuk menentukan ketepatan media berupa bidang media, stiker huruf, kartu soal dan buku panduan permainan teka-teki silang yang dikembangkan. Berdasarkan telaah yang telah dilaksanakan pada draft 1 (draft awal) mendapatkan komentar dan saran yang kemudian direvisi dan menghasilkan draft 2 (draft final). Komentar dan saran perbaikan oleh ahli media yaitu perbaikan pada (1) warna pada judul media diganti agar dapat langsung dibaca, (2) bentuk huruf yang digunakan lebih tebal, dan (3) Kualitas pengemasan media. Sehingga menghasilkan media yang layak untuk digunakan uji pengembangan.

Kelayan Media

Kelayakan materi dan media yang dikembangkan diketahui berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Lembar validasi diadaptasi dari adaptasi dari Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2017). Berikut disajikan rekapitulasi hasil validasi materi dan media dari para ahli

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

No	Sub variabel	Persentase	Kriteria
1	Ketepatan	90%	Layak
2	Kepentingan	90%	Layak
3	Kelengkapan	100%	Sangat Layak
4	Keseimbangan	80%	Layak
5	Minat/ perhatian	60%	Cukup Layak
6	Kesesuain	80%	Layak
Rata-rata keseluruhan		80%	Sangat Layak

Sumber: data diolah peneliti

Tabel 4. Hasil Validasi Media

No	Sub variabel	Persentase	Kriteria
1	Memberikan kesempatan Belajar	100%	Sangat Layak
2	Kualitas memotivasi	100%	Sangat Layak

3	Kualitas sosial interaksi instruksional	80%	Layak
4	Kualitas tes dan penilaian	80%	Layak
5	Keterbacaan	80%	Layak
6	Mudah digunakan	100%	Sangat Layak
7	Kualitas pengelolaan program	100%	Sangat Layak
8	Kualitas penanganan Jawaban	100%	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan		92,5%	Sangat Layak

Sumber: data diolah peneliti

Respon Siswa

Respon diperoleh melalui uji kelompok kecil pada 10 siswa kelas X PM 1 SMK Ketintang dan uji lapangan pada 24 siswa kelas X PM 2 SMK Ketintang. Siswa diberikan materi mengenai mata pelajaran marketing kompetensi dasar promosi produk. Selanjutnya di akhir pelajaran siswa diberikan soal-soal teka-teki silang yang harus dijawab secara berkelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang. Pada akhir kegiatan proses pembelajaran siswa diminta untuk mengisi lembar angket respon siswa. Berikut disajikan rekapitulasi hasil angket respon siswa.

Tabel 5. Hasil Respon Siswa Uji Kelompok Kecil

No	Sub variabel	Persentase	Kriteria
1	Memberikan kesempatan Belajar	90%	Sangat Layak
2	Kualitas memotivasi	100%	Sangat Layak
3	Kualitas sosial interaksi instruksional	100%	Sangat Layak
4	Kualitas tes dan penilaian	70%	Layak
5	Keterbacaan	90%	Sangat Layak
6	Mudah digunakan	80%	Layak
7	Kualitas pengelolaan program	100%	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan		90%	Sangat Layak

Sumber: data diolah peneliti

Tabel 6. Hasil Respon Siswa Uji Lapangan

No	Sub variabel	Persentase	Kriteria
1	Memberikan kesempatan Belajar	96%	Sangat Layak
2	Kualitas memotivasi	89,5%	Sangat

			Layak
3	Kualitas sosial interaksi instruksional	79%	Layak
4	Kualitas tes dan penilaian	83%	Sangat Layak
5	Keterbacaan	67%	Layak
6	Mudah digunakan	75%	Layak
7	Kualitas pengelolaan program	96%	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan		83,6%	Sangat Layak

Sumber: data diolah peneliti

Pembahasan

Proses Pengembangan

Model pengembangan yang dilakukan oleh peneliti mengadopsi pengembangan 4D dari Thiagarajan yang hanya dilakukan hingga tahap ketiga yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*) dan pengembangan (*develop*) saja. Pada tahap penyebaran (*disseminate*) tidak dilakukan karena disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yaitu merancang prototype alat evaluasi.

Pada tahap pendefinisian (*define*) alat evaluasi berbantu media teka-teki silang pada mata pelajaran marketing kompetensi dasar menerapkan promosi produk di SMK Ketintang yaitu pada tahap awal memperoleh hasil yaitu peneliti menemukan permasalahan bahwa mata pelajaran marketing kompetensi dasar menerapkan promosi produk ini banyak istilah-istilah dalam promosi yang sulit untuk membedakannya dan sulit dipahami. Alat evaluasi yang digunakan kurang menarik dan kurang bervariasi hanya sebatas teks yang dibagikan oleh guru.

Analisis siswa dalam proses pembelajaran yang menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang belum dapat memahami materi yang diajarkan oleh guru terlihat saat evaluasi yang berlangsung jawaban dengan pertanyaan banyak yang tertukar.

Sesuai dengan hasil analisis awal dan analisis siswa maka diperlukan pengembangan alat evaluasi berbantu teka-teki silang pada mata pelajaran marketing kompetensi dasar menerapkan promosi produk untuk memudahkan siswa dalam memahami istilah-istilah dalam promosi dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, dapat digunakan oleh guru untuk menambah variasi alat evaluasi diakhir pelajaran di kelas.

Dalam tahap selanjutnya yaitu analisis tugas yang bertujuan untuk mengetahui tugas yang diberikan kepada siswa. Tugas yang diberikan kepada siswa berupa permainan menyusun huruf sesuai dengan jawaban yang dibacakan oleh guru secara berkelompok. Kelompok

yang dapat menjawab dengan benar harus menyusun jawaban dipapan yang telah disediakan di depan kelas.

Analisis konsep yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi pokok-pokok bahasan yang ada dalam materi promosi produk. Adapun konsep yang disusun berdasarkan analisis awal dan karakteristik siswa antara lain: alat evaluasi yang dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan siswa yaitu berupa permainan teka-teki silang yang mengajak siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dan berinteraksi dengan siswa lain.

Dalam analisis perumusan tujuan pembelajaran yang berdasarkan materi yang telah ditentukan. Tahap ini memiliki tujuan untuk mengetahui tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui proses pembelajaran yang dikembangkan yang sesuai dengan silabus mata pelajaran marketing kompetensi dasar menerapkan promosi produk yang dipakai. Selain itu juga bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan dengan kegiatan belajar mengajar yang menarik.

Pada tahap perancangan (*design*) dimulai dengan menyusun butir-butir materi yang termuat dalam mata pelajaran marketing kompetensi dasar menerapkan promosi produk, yang selanjutnya disusun menjadi soal pertanyaan dalam alat evaluasi berbantu media teka-teki silang. Pertanyaan dalam alat evaluasi terdiri dari 10 pertanyaan akan dibacakan oleh guru.

Pada tahap selanjutnya peneliti merancang desain dan membuat alat evaluasi yang sesuai dengan soal pada mata pelajaran marketing kompetensi dasar menerapkan promosi produk. Untuk alat evaluasinya terbuat papan kayu yang berbentuk persegi panjang dengan ukuran 50 x 60 cm dan terdapat kotak-kotak kecil berbentuk persegi dengan ukuran 2cmx2cm yang nanti akan ditempel dengan stiker huruf-huruf berwarna-warni sesuai dengan pertanyaan yang telah disiapkan. Setelah itu, papan kecil-kecil tersebut ditempelkan pada papan kayu yang juga telah diberi lubang-lubang persegi tersebut sesuai dengan ukuran balok-balok kayu 2cmx2cm yang bisa dilepas pasang sehingga dapat digunakan berkali-kali. Tahap perancangan ini menghasilkan draft pertama. Adapun kelengkapan media adalah buku panduan terdiri dari aturan permainan, langkah permainan, bahan, cara perawatan, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), soal dan jawaban.

Pada proses pembuatan alat evaluasi berbantu media teka-teki silang untuk papan teka-teki silang terbuat dari kayu dengan ukuran 50 x 60 cm. Pada judul media tertulis "TEKA-TEKI SILANG" yang terbuat juga dari kayu. Stiker dicetak dengan warna yang berbeda untuk setiap jawaban agar menarik. Pada cetak stiker yang pertama dilakukan validasi oleh ahli media dan memberikan komentar serta saran untuk perbaikan

kemasan media, warna judul media dan font stiker media teka-teki silang yang kemudian dilakukan revisi atau perbaikan oleh peneliti.

Dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan teka-teki silang yang dikembangkan diharapkan siswa dapat turut aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tidak hanya terpusat pada guru saja. Dalam hal ini guru berperan mengatur alur proses belajar mengajar dengan menggunakan media yang dikembangkan, sehingga pembelajaran berjalan dengan baik.

Pada tahap pengembangan (*develop*) produk awal berupa draft pertama diserahkan kepada ahli materi dan ahli media yang kemudian dilakukan telaah dan validasi. Setelah ditelaah dan divalidasi kemudian dilakukan revisi perbaikan dan penyempurnaan materi dan media yang akan menghasilkan draft kedua. Adapun revisi dari ahli materi oleh ibu Renny Dwijayanti S.Pd.,M.Pd. yaitu perlu perbaikan butir soal yang kurang sesuai dengan indikator atau kebutuhan siswa. Sedangkan revisi dari ahli media oleh ibu Dra.Sulistiowati M.Pd. yaitu meliputi warna pada judul media, bentuk huruf yang digunakan, dan kualitas pengemasan media. Setelah selesai melakukan telaah dan validasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian dilakukan uji coba yang dilakukan pada 10 siswa kelas X pemasaran 1 sebagai uji kelompok kecil dan satu kelas X pemasaran 2 sebagai uji lapangan.

Proses pembelajaran pada uji kelompok kecil dan uji lapangan dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang telah dirancang oleh peneliti yaitu:

1. Guru membentuk kelompok-kelompok kecil secara acak dengan jumlah 5 orang tiap kelompok.
2. Guru dan peserta didik menyiapkan peralatan permainan
 - a. Menyiapkan papan Teka-Teki Silang
 - b. Merapikan balok-balok kayu sebagai jawaban Teka-Teki Silang
3. Guru menjelaskan peraturan permainan
4. Permainan siap dimulai dengan langkah sebagai berikut
 - a. Guru menyampaikan soal utama
 - b. Masing-masing kelompok mendiskusikan jawaban soal yang dibacakan oleh guru.
 - c. Kelompok yang bisa menjawab cepat dan benar akan menyusun balok kayu ke papan Teka-Teki Silang.
 - d. Jika jawaban salah maka kesempatan menjawab akan dilempar kepada kelompok lain.
5. Diakhir kegiatan, guru dan siswa melakukan perhitungan poin.
6. Bagi kelompok yang menang akan mendapat penghargaan.

7. Bagi kelompok yang kalah, akan mendapat hukuman berupa menyampaikan kesimpulan materi di depan kelas.

Pada uji kelompok kecil yang dilakukan di kelas X PM 1 sebanyak 10 siswa dimulai dengan peneliti mengecek kelengkapan balok kayu, dan kartu soal. Setelah peneliti menjelaskan tatacara bermain sesuai dengan kartu petunjuk permainan teka-teki silang. Pada saat menjelaskan cara memainkan teka-teki silang ada beberapa siswa yang kurang memahami sehingga perlu adanya penjelasan yang disertai dengan contoh yang dipraktikkan langsung oleh perwakilan siswa hingga dapat dipastikan bahwa siswa telah memahami tatacara bermain teka-teki silang sebelum mereka menggunakannya pada proses evaluasi.

Selama proses evaluasi yang berlangsung semua siswa pada uji kelompok kecil dapat menjawab dan menyusun balok-balok yang kurang dari lima menit. Proses menjawab dan penyusunan balok pada permainan teka-teki silang dilakukan cukup singkat karena jumlah siswa pada uji kelompok kecil hanya 10 siswa. Proses tersebut dilakukan sampai semua kolom pertanyaan telah selesai di susun sesuai alur yang telah peneliti tentukan dan siswa mengisi lembar angket respon siswa mengenai alat evaluasi berbantu media teka-teki silang.

Pada uji lapangan dilakukan di kelas X PM 2 sebanyak 24 siswa yang dimulai dengan peneliti mengecek kelengkapan balok kayu, dan kartu soal. Setelah peneliti menjelaskan tatacara bermain sesuai dengan kartu petunjuk permainan teka-teki silang. Pada saat menjelaskan peneliti langsung dua orang perwakilan siswa untuk mencontohkan cara bermain teka-teki silang menggunakan papan karena berdasarkan uji kelompok kecil sebelumnya jika peneliti menjelaskan dengan contoh yang melibatkan siswa akan dapat dengan mudah dipahami oleh semua siswa.

Selama proses evaluasi berlangsung peneliti memberikan batas waktu lima menit untuk siswa dapat menyusun balok-balok yang sesuai jawaban. Dalam waktu lima menit ada kelompok yang belum selesai menyusun balok-balok sesuai jawaban. Setelah waktu yang ditentukan tidak semua kolom terisi dengan jawaban. Pada tahap ini terdapat beberapa kendala yaitu suasana kelas yang menjadi ramai saat para siswa menjawab dan bergegas menyusun balok-balok sesuai jawaban. Namun ketika pertanyaan dibacakan kembali mereka kembali tenang dan mendengarkan. Selain itu waktu yang ditentukan untuk mencari balok-balok dan menyusun sesuai jawaban dirasa terlalu cepat sehingga ada balok yang terbalik pemasangannya.

Tahap pengembangan alat evaluasi berbantu media teka-teki silang pada penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan tanpa melaksanakan tahap

penyebaran karena disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yaitu merancang prototype alat evaluasi

Kelayakan Media

Kelayakan terhadap media yang dikembangkan dapat diketahui oleh penilaian validasi yaitu berupa lembar telaah yang diberikan peneliti kepada ahli materi dan ahli media. Pada tahap penilaian validasi oleh para ahli materi yaitu memberikan komentar dan saran perbaikan yaitu butir soal yang kurang sesuai dengan indikator atau kebutuhan siswa. Ahli media memberikan komentar dan saran perbaikan yaitu warna pada judul media diganti agar dapat langsung dibaca, bentuk huruf yang digunakan lebih tebal, dan kualitas pengemasan media. Selanjutnya dilakukan revisi media oleh peneliti sehingga menghasilkan media yang baik sesuai dengan komentar dan saran perbaikan oleh para ahli. Setelah modul direvisi oleh peneliti, kemudian modul dilakukan penilaian validasi berupa data kuantitatif oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan materi dan media.

Berdasarkan tabel 3, sesuai hasil validasi dari ahli materi yaitu Ibu Renny Dwijayanti, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Pendidikan Tata Niaga di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya dilakukan pada 07 Mei 2018 diketahui bahwa sub variabel ketepatan yaitu ketepatan butir soal dengan jawaban memperoleh persentase 90% dengan kriteria "Sangat Layak". Sub variabel kepentingan yaitu butir soal yang ditampilkan penting dan tidak tercampur dengan materi lain yang tidak relevan memperoleh persentase 90% dengan kriteria "Sangat Layak". Sub variabel kelengkapan yaitu , petunjuk permainan yang disajikan sederhana dan lengkap, sehingga memudahkan pengguna dalam penerapan media permainan memperoleh persentase 100% dengan kriteria "Sangat layak". Sub variabel keseimbangan yaitu butir soal yang disajikan proposional memperoleh persentase 80% dengan kriteria "layak". Sub variabel minat/perhatian yaitu butir soal yang disajikan menambah minat siswa memperoleh persentase 60% dengan kriteria "Cukup layak". Sub variabel kesesuaian yaitu konsep materi dan media sesuai memperoleh persentase 80% dengan kriteria "Layak". Dari keseluruhan hasil validasi berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh rata-rata 80% sehingga dapat disimpulkan bahwa kelayakan materi dinyatakan "Layak"

Berdasarkan tabel 4, sesuai hasil validasi dari ahli media yaitu Ibu Dra. Sulistiowati, M.Pd selaku dosen jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yang dilakukan pada tanggal 23 Mei 2018 diketahui bahwa sub variabel memberikan peserta didik kesempatan belajar yaitu membantu peserta didik untuk memahami materi memperoleh persentase 100% dengan kriteria "sangat

layak". Sub variabel kualitas motivasi yaitu media dapat memotivasi peserta didik memperoleh persentase 100% dengan kriteria "sangat layak". Sub variabel kualitas sosial interaksi intruksional yaitu media dapat membantu peserta didik berinteraksi dengan peserta didik lain memperoleh persentase 80% dengan kriteria "layak". Sub variabel kualitas tes dan penilaian yaitu skor penilaian dapat diketahui peserta didik secara langsung memperoleh persentase 80% dengan kriteria "layak". Sub variabel keterbacaan yaitu warna, font, dan susunan huruf dapat dibaca dengan jelas memperoleh persentase 80% dengan kriteria "layak". Sub variabel mudah digunakan yaitu petunjuk penggunaan dapat mempermudah peserta didik dalam pengoperasian memperoleh persentase 100% dengan kriteria "sangat layak". Sub variabel Kualitas pengelolaan program yaitu kemudahan dalam pengaplikasian media memperoleh persentase 100% dengan kriteria "sangat layak". Sub variabel Kualitas penanganan Jawaban yaitu adanya kunci untuk penyelesaian jawaban memperoleh persentase 100% dengan kriteria "sangat layak". Dari keseluruhan hasil validasi berdasarkan penilaian ahli media diperoleh rata-rata 92,5%% sehingga dapat disimpulkan bahwa kelayakan materi dinyatakan "Sangat Layak".

Dari kesimpulan diatas, hasil validasi materi dan validasi media yang diperoleh bahwa Pengembangan Alat Evaluasi Berbantu Media Teka-Teki Silang pada Mata Pelajaran Marketing Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk di SMK Ketintang dinyatakan "Layak" dan dapat digunakan untuk evaluasi kelas X Pemasaran di SMK Ketintang.

Respon Siswa

Respon siswa diperoleh dengan menggunakan uji kelompok kecil dan uji lapangan yang dilakukan pada siswa kelas X Pemasaran SMK Ketintang Surabaya berjumlah 34 siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media teka-teki silang yang dikembangkan. Uji kelompok kecil dilakukan pada 10 siswa kelas X PM 1 SMK Ketintang pada tanggal 25 Mei 2018 dengan alokasi waktu 90 menit dan uji lapangan dilakukan dengan 24 siswa kelas X PM 2 SMK Ketintang pada tanggal 29 Mei dengan alokasi waktu yang sama yaitu 90 menit. Lembar angket respon siswa diberikan kepada siswa setelah diberikan materi dan melakukan permainan teka-teki silang.

Berdasarkan hasil tabel 5 pada uji kelompok kecil, dari sub variabel memberikan peserta didik kesempatan belajar yaitu membantu peserta didik untuk memahami materi memperoleh persentase 90% dengan kriteria "sangat layak". Sub variabel kualitas motivasi yaitu Belajar menggunakan media teka-teki silang lebih menarik dan menyenangkan, Ketertarikan peserta didik

untuk mengikuti pelajaran memperoleh persentase 100% dengan kriteria "sangat layak". Sub variabel kualitas sosial interaksi intruksional yaitu media dapat membantu peserta didik berinteraksi dengan peserta didik lain memperoleh persentase 100% dengan kriteria "sangat layak". Sub variabel kualitas tes dan penilaian yaitu skor penilaian dapat diketahui peserta didik secara langsung memperoleh persentase 70% dengan kriteria "layak". Sub variabel keterbacaan yaitu warna, font, dan susunan huruf dapat dibaca dengan jelas memperoleh persentase 90% dengan kriteria "sangat layak". Sub variabel mudah digunakan yaitu Petunjuk penggunaan dapat mempermudah peserta didik dalam pengoperasian memperoleh persentase 80% dengan kriteria "layak". Sub variabel Kualitas pengelolaan program yaitu Adanya buku panduan mempermudah peserta didik dalam mengaplikasikan media persentase 100% dengan kriteria "sangat layak". Dari keseluruhan hasil angket respon siswa pada uji kelompok kecil diperoleh rata-rata 83,6% sehingga dapat disimpulkan bahwa dinyatakan "Sangat Layak".

Berdasarkan hasil tabel 6 pada uji lapangan, dari sub variabel memberikan peserta didik kesempatan belajar yaitu membantu peserta didik untuk memahami materi memperoleh persentase 96% dengan kriteria "sangat layak". Sub variabel kualitas motivasi yaitu Belajar menggunakan media teka-teki silang lebih menarik dan menyenangkan, Ketertarikan peserta didik untuk mengikuti pelajaran memperoleh persentase 89,5% dengan kriteria "sangat layak". Sub variabel kualitas sosial interaksi intruksional yaitu media dapat membantu peserta didik berinteraksi dengan peserta didik lain memperoleh persentase 79% dengan kriteria "layak". Sub variabel kualitas tes dan penilaian yaitu skor penilaian dapat diketahui peserta didik secara langsung memperoleh persentase 83% dengan kriteria "sangat layak". Sub variabel keterbacaan yaitu warna, font, dan susunan huruf dapat dibaca dengan jelas memperoleh persentase 67% dengan kriteria "layak". Sub variabel mudah digunakan yaitu Petunjuk penggunaan dapat mempermudah peserta didik dalam pengoperasian memperoleh persentase 75% dengan kriteria "layak". Sub variabel Kualitas pengelolaan program yaitu Adanya buku panduan mempermudah peserta didik dalam mengaplikasikan media persentase 96% dengan kriteria "sangat layak". Dari keseluruhan hasil angket respon siswa pada uji lapangan diperoleh rata-rata 83,6% sehingga dapat disimpulkan bahwa dinyatakan "Sangat Layak".

Dari kesimpulan diatas, hasil uji kelompok kecil dan uji lapangan yang diperoleh bahwa Pengembangan Alat Evaluasi Berbantu Media Teka-Teki Silang pada Mata Pelajaran Marketing Kompetensi Dasar Menerapkan

Promosi Produk di SMK Ketintang dapat digunakan untuk evaluasi pada akhir proses pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan pada penelitian ini adalah 1) Pengembangan alat evaluasi berbantu media ini menggunakan model 4-D dari Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap, yaitu: tahap pendefinisian (*define*), tahap perencaraan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Tahap penyebaran tidak dilakukan karena disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yaitu merancang prototype alat evaluasi, 2) Berdasarkan validasi materi oleh ahli materi diperoleh persentase sebesar 80% yang dinyatakan layak dan berdasarkan validasi media oleh ahli media diperoleh persentase sebesar 92,5% yang dinyatakan sangat layak. Sehingga media permainan teka-teki silang pada mata pelajaran marketing kompetensi dasar menerapkan promosi produk layak digunakan sebagai media dalam proses evaluasi, dan 3) Hasil respon siswa terhadap media permainan teka-teki silang pada mata pelajaran marketing kompetensi dasar menerapkan promosi produk diperoleh persentase sebesar 90% yang dinyatakan sangat layak pada uji kelompok kecil dan 83,5% yang dinyatakan sangat layak pada uji lapangan. Dinyatakan sangat layak karena memiliki respon yang baik sehingga media teka-teki silang yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif media evaluasi untuk meningkatkan antusias siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Saran

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, saran yang diberikan adalah: 1) Berdasarkan hasil validasi materi oleh ahli materi terdapat kelemahan yaitu, dari 6 variabel yang digunakan sebagai komponen kelayakan, satu mendapatkan nilai 60% dengan kategori cukup layak dan 4 diantaranya mendapat nilai 80% dengan kategori layak. Sedangkan untuk nilai 100% dengan kategori sangat layak hanya satu variabel yaitu kelengkapan. Dengan adanya kelemahan yang tersebut, diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat memperbaiki dengan cara memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan gagasan. Siswa mampu untuk menjelaskan dengan baik mengenai gagasan atau jawaban yang dimiliki di depan kelas. Sehingga dapat membantu siswa lain dalam memahami materi, 2) Berdasarkan hasil validasi media oleh ahli media terdapat kelemahan yaitu, dari 8 variabel yang digunakan sebagai komponen kelayakan, beberapa diantaranya masih mendapat nilai sebesar 80% dengan kategori layak. Beberapa variabel tersebut yaitu, kualitas

sosial interaksi instruksional, kualitas tes dan penilaian dan keterbacaan. Sehingga untuk variabel yang lain telah mendapat nilai 100% dengan kategori sangat layak. Dengan adanya kelemahan yang tersebut, diharap pada penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media agar tidak mudah rusak dan praktis membawanya. Pada kotak balok dalam media diharapkan lebih disamakan lagi ukuran lobang dan balok sehingga lebih mudah untuk dicocokkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2017. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Astrissi, D. S. 2014. Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Disertai Media Teka-Teki Silang Terhadap Prestasi Belajar pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas X SMA Negeri Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013. *jurnal Pendidikan Kimia*, vol 3, hal 22-27.
- Hartati, D. T. 2015. Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Metode Permainan Teka-Tekii Silang Bergambar pada Anak Tunarungu Kelas 6 SD di SLb PGRI Trimulyo Jetis Bantul. *jurnal Pendidikan Luar Biasa*, vol 2, hal 1-13.
- Lupiyoadi, R. 2013. *Manajemen Pemasaran Jasa*. Jakarta: Salemba Empat.
- Muhtarom. 2016. pengembangan Permainan Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Matematika di Kelas VII SMP. *Jurnal Pythagoras*, vol 5, hal 20-31.
- Rakhma, I. S. 2016. Pengembangan magic Crossword Puzzle Sebagai Media Pembelajaran IPA Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *jurnal Refleksi Edukatika*, vol 7, hal 69-77.
- Rantika. 2015. Penggunaan Media Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pengabuan Kabupaten Pali. *jurnal Pendidikan*, vol 1, hal 181-194.
- Riduwan. 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rosmilasari, D. A. 2014. Ada Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Mid Berbantu Media Teka-teki Silang dan Motivasi Berprestasi Terhadap hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Untung Surapati Denpasar Timur. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, vol 2, hal 1-12.

- Sadiman, A. 2012. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Thiagarajan. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Virginia: Indiana Univ. Bloomington.

