

**PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN MEDIA *ROULETTE* PADA MATA
PELAJARAN PERENCANAAN BISNIS MATERI MODAL USAHA KELAS X PEMASARAN 2
SMK NEGERI 2 KEDIRI**

Priyanka Anodya Shaza Andoko

Program Studi S1 Pendidikan Tata Niaga, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas
Negeri Surabaya, E-mail : priyankashaza@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat evaluasi pembelajaran, mengetahui kelayakan, dan respon siswa terhadap evaluasi media *Roulette* pada mata pelajaran perencanaan bisnis materi modal usaha kelas X Pemasaran 2 SMK Negeri 2 Kediri. Pengembangan menggunakan model Borg dan Gall, namun dibatasi sampai tahap ke-7 yaitu penyempurnaan produk hasil uji lapangan. Proses validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi masing-masing 2 kali. Hasil validasi media pertama memperoleh persentase sebesar 75% dengan kategori layak dan hasil validasi media kedua memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi materi pertama memperoleh persentase sebesar 82,5% dengan kategori sangat layak dan hasil validasi materi kedua memperoleh persentase sebesar 91,67% dengan kategori sangat layak. Uji coba dilakukan sebanyak 2 kali meliputi uji coba lapangan dan uji coba lapangan utama. Pada uji coba lapangan menggunakan 8 siswa, memperoleh persentase sebesar 86,45% dengan kategori sangat layak. Pada uji coba lapangan utama menggunakan 32 siswa, memperoleh persentase sebesar 95,7% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Roulette* pada mata pelajaran perencanaan bisnis materi modal usaha yang dikembangkan sangat layak untuk dijadikan evaluasi pembelajaran di kelas X Pemasaran SMK Negeri 2 Kediri.

Kata kunci : evaluasi pembelajaran, *Roulette*, Perencanaan Bisnis

Abstract

This study aims to develop learning evaluation media, determine the feasibility, and student's responses to the Roulette evaluation media on the subjects of business planning in class X Pemasaran 2 of SMK Negeri 2 Kediri. The development uses Borg and Gall models, but limited to the 7th stage, the improvement of the results of field testing. The validation process was carried out by media experts and material experts 2 times each. The results of the first media validation obtained a percentage of 75% with a decent category and the results of the second media validation obtained a percentage of 90% with a very feasible category. The results of the first subject validation obtained a percentage of 82,5% in the very feasible category and the results of the second material validation obtained a percentage of 91.67% with a very feasible category. The field test was carried out 2 times including field trials and main field trials. In the field trial using 8 students, obtained a percentage of 86,45% with a very feasible category. In the main field trial using 32 students, obtained a percentage of 95,7% with a very feasible category. The conclusion of this Roulette game as evaluation media in business capital subject developed is very feasible to be used as a learning evaluation in class X Pemasaran of SMK Negeri 2 Kediri.

Keywords: learning evaluation, Roulette, Business Planning

PENDAHULUAN

Perkembangan dan kesuksesan dalam suatu bangsa salah satunya ditentukan oleh Sumber Daya Manusia yang bermutu.

Terwujudnya hal tersebut tentu dibutuhkan pendidikan yang bermutu juga, sehingga fungsi pendidikan sangatlah penting untuk menumbuhkan Sumber Daya Manusia yang dapat meningkatkan perkembangan suatu

bangsa. Kebutuhan manusia untuk menambah dan memajukan Sumber Daya Manusia yang berkualitas dengan mempunyai keyakinan, penguasaan diri, perilaku, kecerdasan, etika, dan keahlian yang baik sehingga pendidikan adalah hak yang dimiliki setiap warga negara untuk memperolehnya. Meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa adalah dengan meningkatkan kemampuan guru dalam penyampaian materi kepada siswa pada proses pembelajaran.

Salah satu upaya pemerintah untuk membantu guru agar mampu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia yaitu dengan cara mengembangkan kurikulum yang diberlakukan yaitu dari Kurikulum 2013 dikembangkan menjadi Kurikulum 2013 Revisi. Dengan Kurikulum 2013 Revisi diharapkan mampu menghasilkan generasi Indonesia yang kreatif dan inovatif melalui penguatan perilaku, keahlian, dan wawasan. Hal ini menjadi salah satu faktor dasar dalam pelaksanaan kurikulum di jenjang pendidikan menengah khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Peran guru sebagai fasilitator diharapkan mampu memberikan inovasi saat pembelajaran, agar tujuan siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar mampu terwujud sebagai salah satu upaya mengembangkan ilmu pengetahuan.

Proses belajar mengajar bisa diketahui melalui tujuannya dengan evaluasi pembelajaran. Tanpa evaluasi pembelajaran guru tidak bisa mengetahui kualitas dari proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Pada saat melakukan proses evaluasi pembelajaran, dibutuhkan suatu alat untuk mendapatkan suatu hasil atau penilaian yang disebut dengan alat evaluasi. Menurut Arikunto (2012), "alat evaluasi merupakan suatu alat yang digunakan untuk mempermudah guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien".

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran perencanaan bisnis di SMK Negeri 2 Kediri, peneliti memperoleh informasi bahwa penggunaan variasi media evaluasi pada proses pembelajaran perencanaan bisnis untuk kelas X Pemasaran 2 jarang dilakukan. Media evaluasi yang digunakan meliputi LCD Powerpoint, modul dan soal-soal latihan.

Guru dituntut menciptakan alat evaluasi pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan. Alat evaluasi yang

menyenangkan adalah permainan, evaluasi pendidikan berbentuk permainan memiliki kelebihan yaitu permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Permainan yang dimaksud adalah *Roulette*, dimana permainan ini diadopsi dari permainan roda putar. Dalam penelitian pengembangan ini, *Roulette* digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran untuk materi modal usaha. Dengan tujuan agar siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Media *Roulette* Pada Mata Pelajaran Perencanaan Bisnis Materi Modal Usaha Kelas X Pemasaran 2 SMK Negeri 2 Kediri".

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Evaluasi Pembelajaran

Menurut Slameto (2001:6), "evaluasi adalah cara menafsirkan atau mengartikan, mendapatkan, dan mengemukakan suatu laporan bagi petunjuk pihak-pihak yang mengambil keputusan." Evaluasi terhadap keberhasilan belajar yang didapatkan oleh peserta didik dan proses pembelajaran mencakup penguraian terkait hasil belajar ataupun teknik pembelajaran, hingga seberapa dapat dinilai dengan baik. Dapat disimpulkan bahwa, evaluasi pembelajaran adalah suatu proses atau aktivitas yang terstruktur atau terencana dan secara global dalam rangka pengawasan, penjaminan, dan penentuan kualitas pembelajaran terkait berbagai unsur pembelajaran.

Menurut Mehrens dan Lehmann (Purwanto, 2004:3), "evaluasi dalam arti luas merupakan suatu proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif-alternatif keputusan".

Alat Evaluasi

Alat adalah sesuatu yang berfungsi untuk memudahkan seseorang untuk melakukan tugas atau mencapai tujuan dengan lebih efektif dan efisien. Kata "alat" disebut juga dengan istilah "instrument". Oleh sebab itu, maka alat evaluasi dikenal dengan instrument evaluasi. Pada

kegiatan evaluasi, fungsi alat juga untuk mendapatkan hasil yang lebih baik sesuai dengan kenyataan atau fakta yang dievaluasi (Arikunto, 2010:25).

Menurut Trisnamansyah (Ratnawulan dkk, 2015:118), alat atau instrument pada proses belajar mengajar yang berupa tes atau non-tes bertujuan untuk mengetahui tercapainya atau tidak suatu standar kompetensi yang selesai didapatkan oleh peserta didik disetiap proses evaluasi pembelajaran. Dalam membuat alat atau instrument penilaian mampu menjadi salah satu aspek yang sangat sulit dalam proses pembelajaran karena bingung menentukan antara pengaruh penilaian dengan tujuan sebenarnya.

Permainan Edukatif

Menurut Mujib (2013:29), “permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang diperoleh dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri.” Kunci pertama suatu permainan disebut edukatif yaitu permainan itu mempunyai nilai guna, efektivitas, dan efisiensi yang mengarahkan proses pendidikan secara positif.

Menurut Rahman (2010:17), “alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang mampu dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat merangsang pertumbuhan otak anak mengembangkan seluruh aspek kemampuan (potensi) anak.”

Permainan Roulette

Permainan *Roulette* adalah pengembangan dari permainan roda pintar. Permainan ini merupakan permainan papan yang sangatterkenal didunia khususnya pada dunia judi yang biasa disebut permainan roda kecil. Dalam papan *Roulette* terdiri dari jarum penunjuk arah dan simbol, isi dari *Roulette* disesuaikan dengan pertanyaan yang akan dibahas pada setiap simbol atau warna. Sehingga permainan *Roulette* adalah alat yang berbentuk bundar, dapat bergerak dan berputar yang digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Model penelitian pengembangan ini menggunakan model Borg dan Gall (Sukmadinata, 2016:168). Model Borg dan Gall terdiri dari 10 tahap yaitu (1) Penelitian dan pengumpulan data; (2) Perencanaan; (3) Pengembangan produk awal; (4) Uji coba lapangan; (5) Merevisi hasil uji coba; (6) uji coba lapangan utama; (7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan; (8) Uji coba pelaksanaan; (9) Penyempurnaan produk akhir; diseminasi dan (10) Implementasi. Namun pada penelitian ini hanya dibatasi pada tahap ke-7 yaitu penyempurnaan produk hasil uji lapangan, dikarenakan karena keterbatasan waktu dan biaya oleh peneliti. Peneliti memilih model ini dikarenakan mudah diipelajari dan cocok untuk pengembangan media.

Subjek uji cobapada penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, dan siswa. Siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah kelas X Pemasaran 2 sebanyak 40 siswa. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 2 Kediri. Media *Roulette* ini dibuat dari kayu dibentuk bulat dengan diameter 45 cm dan papan penyangga dengan ukuran 65 cm, *Roulette* dibagi menjadi 12 potongan terdiri 4 macam warna dan tiap warna disesuaikan dengan kotak kartu pertanyaan untuk pengambilan kartu pertanyaan. Data akhir yang akan didapatkan yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapat dari hasil telaah ahli media dan ahli materi. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi media dan validasi materi. Teknik analisis dihitung dengan menggunakan Skala Likert dengan skala 5 untuk kriteria “sangat setuju” dan skala 1 untuk kriteria “sangat tidak setuju”

Dari data angket validasi dianalisis menggunakan rumus :

$$P = \frac{\text{jumlah skor keseluruhan}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Kriteria interpretasi kelayakan validasi :

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

Sumber : (Riduwan, 2012:15)

Angket respon siswa dihitung menggunakan Skala Guttman :

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber : (Riduwan, 2012:16)

Persentase respon siswa dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{\text{jumlah skor keseluruhan}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Menurut kriteria di atas alat evaluasi pembelajaran dapat dikatakan layak jika mendapatkan persentase $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap penelitian dan pengumpulan data, peneliti mengumpulkan informasi melalui wawancara kepada guru mata pelajaran perencanaan bisnis. berdasarkan hasil wawancara ditemukan beberapa permasalahan yaitu kegiatan evaluasi masih menggunakan LCD powerpoint, modul dan soal-soal latihan sehingga kurangnya alat evaluasi pembelajaran dan pembelajaran masih terpaku kepada guru.

Tahap perencanaan, dengan permasalahan yang muncul, peneliti berniat untuk membuat alat evaluasi pembelajaran berupa media *Roulette*. Dengan adanya media *Roulette*, proses evaluasi lebih menarik minat siswa untuk lebih aktif dan dapat mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi. Pada tahap ini, peneliti merencanakan beberapa tahapan yaitu memilih materi, membuat soal esai singkat berdasarkan materi yang digunakan, mempersiapkan alat dan bahan pembuatan media *Roulette*, dan perancangan buku petunjuk.

Tahap pengembangan produk awal, peneliti memproduksi *Roulette*, kartu pertanyaan, kotak kartu pertanyaan, dan buku petunjuk. *Roulette*

terbuat dari kayu berdiameter 45 cm dengan papan penyangga berukuran 65x65 cm dan terdapat anak panah di sisi atas digunakan untuk penunjuk warna pada salah satu bagian *Roulette*. Sementara kartu pertanyaan dicetak menggunakan *art paper* 300 gram, kotak kartu pertanyaan dibuat menggunakan *creative paper*, dan buku petunjuk dicetak menggunakan hvs 80 gram. Tidak hanya itu, pada tahap pengembangan produk awal juga dilakukan evaluasi media yang digunakan untuk meminta pertimbangan oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media mendapat persentase 75% termasuk dalam kategori “layak”, dengan revisi meliputi memperbaiki komponen *Roulette* dengan kertas yang lebih tebal, menambahkan kotak kartu pertanyaan di sisi *Roulette* yang kosong, dan menambahkan identitas pada buku petunjuk. Validasi materi mendapat persentase 82,5% termasuk dalam kategori “sangat layak”, dengan revisi yaitu memperbaiki RPP.

Tahap uji coba lapangan, peneliti menggunakan 8 siswa kelas X Pemasaran 2 untuk uji coba pertama, diperoleh hasil 3 indikator yang masih dinilai kurang. Tahap merevisi hasil uji coba, peneliti memperbaiki indikator dari tahap uji coba lapangan yang dinilai masih kurang oleh beberapa siswa. Selanjutnya pada tahap uji coba lapangan utama, peneliti menggunakan 32 siswa kelas X Pemasaran 2 untuk uji coba kedua, diperoleh hasil sangat baik dari semua indikator. Tahap penyempurnaan produk hasil uji lapangan, peneliti menyimpulkan bahwa media *Roulette* siap untuk dipakai pada evaluasi pembelajaran perencanaan bisnis materi modal usaha kelas X Pemasaran 2 SMK Negeri 2 Kediri.

Hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase 75% termasuk dalam kategori “layak” untuk validasi pertama dan 90% termasuk dalam kategori “sangat layak” untuk validasi kedua. Hasil validasi materi memperoleh persentase 82,5% dengan kriteria “sangat layak” untuk validasi pertama dan 91,67% dengan kriteria “sangat layak” untuk validasi kedua. Hasil angket respon siswa memperoleh persentase 86,45% untuk uji coba lapangan dan 95,7% untuk uji coba lapangan utama. Sehingga bisa disimpulkan bahwa pengembangan alat evaluasi pembelajaran media *Roulette* pada mata pelajaran perencanaan bisnis materi modal usaha kelas X Pemasaran SMK Negeri 2 Kediri.

PENUTUP

Simpulan

Kelayakan media *Roulette* sebagai alat evaluasi pembelajaran pada materi modal usaha yang dikembangkan mampu dikatakan sangat layak untuk digunakan saat kegiatan evaluasi di sekolah. Respon siswa terhadap media yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat baik.

Saran

Berdasar dari kesimpulan di atas, maka saran yang tepat dengan pengembangan yang telah dilaksanakan sebagai berikut :

1. Peneliti berikutnya diharapkan mampu melakukan uji efektivitas terhadap alat evaluasi pembelajaran berbantuan media *Roulette* dalam kegiatan evaluasi.
2. Tenaga pendidik diharapkan dapat memanfaatkan media *Roulette* supaya penggunaan alat evaluasi pembelajaran dalam kurikulum 2013 Revisi lebih beragam dan bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Mujib, Fathul dan Rahmawati, Nailur. 2013. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta:Divya Press.
- Oky Senja Prastica dan Susanti. 2017. *Pengembangan Permainan Fortune Wheel Sebagai Media Pengayaan Pada Materi PPh Pasal 21 Kelas XII Akuntansi SMK Negeri di Surabaya*. *Jurnal*. Universitas Negeri Surabaya. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/article/24666/52/article.pdf> (Diakses pada 16 Februari 2018)
- Purwanto, Ngalim. 2004. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Rahman, Shofiatun A. 2010. *Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD*. Palu:Tadulako University Press.
- Ratnawulan, Elis dkk. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung:CV.Pustaka Setia
- Riduwan. 2012. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung:Alfabeta.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu, Teori Praktik dan Penilaian*. Jakarta:Grafindo.
- Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung:Alfabeta.
- Slameto. 2001. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:Rosda Karya.
- Yuli Wulansari, Durinta Puspasari. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Pintar Pada Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian Kelas XI*. *Jurnal*. Universitas Negeri Surabaya. <http://ejournal.unesa.ac.id/article/22655/55/article.doc> (Diakses pada 15 Februari 2018)