

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* MATA PELAJARAN PENATAAN BARANG DAGANG KELAS XI PEMASARAN SMK NEGERI 1 JOMBANG

Sri Rahayu

Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
Email: sri rahayu4@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Latar belakang dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam mengingat materi SOP Penataan Produk. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri 5 tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun penelitian ini hanya sampai tahap implementasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar telaah materi, telaah media, validasi ahli materi, validasi ahli media, dan angket respon peserta didik. Uji coba dilakukan di SMK Negeri 1 Jombang kelas XI Pemasaran 2 dengan jumlah 8 peserta didik uji coba kelompok kecil dan 20 uji coba lapangan. Hasil validasi dari ahli materi diperoleh presentase sebesar 92,02% dan hasil validasi dari ahli media memperoleh presentase sebesar 89,35% dengan kategori sangat layak. Sedangkan untuk uji coba kelompok kecil memperoleh presentase sebesar 92,71%. Uji coba lapangan memperoleh rata – rata presentase 96%. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa media *crossword puzzle* yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi SOP Penataan Produk.

Kata Kunci : model pengembangan, media pembelajaran, *crossword puzzle*

Abstract

The background of this study is to develop learning media that can help students in remembering the material of the Product Arrangement SOP. This research is a research and development (R & D) with ADDIE development model consisting of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. But this research is only up to the implementation stage. The instruments used were material review sheets, media reviews, expert material validation, media expert validation, and student questionnaire responses. The trial was conducted at SMK Negeri 1 Jombang class XI Marketing 2 with a total of 8 students in a small group trial and 20 field trials. The results of the validation of the material experts obtained a percentage of 92.02% and the results of the validation of the media experts obtained a percentage of 89.35% with a very feasible category. The lead for the trial of a small group gets a percentage of 92.71%. Field trials obtained an average percentage of 96%. Based on the results of the research obtained, it is shown that crossword puzzle media developed by the researcher is suitable to be used as a learning media in the material of Product Arrangement SOP.

Keywords: development model, learning media, crossword puzzle

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kegiatan mendidik dan melatih untuk menyiapkan peserta didik dalam melanjutkan kejenjang yang lebih tinggi (Hamalik, 2011:14). Pada dasarnya pendidikan merupakan aspek penting untuk dilakukan dalam meningkatkan pontesi yang dimiliki peserta didik. Hal ini sejalan dengan Permendikbud RI nomer 22 tahun 2016 tentang proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspratif, menyenangkan, menantang, memotivasi untuk perbartsipasi aktif, serta memberikan ruang yang untuk kreativitas, prakarsa dan kemandirian sesuai dengan bakat dan minat yang dimiliki peserta didik.

Pembelajaran yang baik terlihat dari pencapaian tujuan pembelajaran yang ditentukan kompetensi dasar, dimana dari tujuan tersebut akan menjadi acuan dilakukannya aktivitas dalam pembelajaran. Sehingga antara keterkaitan kompetensi dasar dengan tujuan pembelajaran harus selaras. Pembelajaran menggambarkan suatu proses yang dapat diharapkan oleh peserta didik tercapai sesuai dengan kompetensi dasar yang ditetapkan (Suyatno, 2009:139).

Dalam proses pembelajaran media sangat berpengaruh karena disetiap proses pembelajaran media dibutuhkan untuk memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam memahami

materi. Menentukan berhasilnya proses pembelajaran yang dilakukan seorang guru dapat dilihat dari pemilihan media yang sesuai dengan materi dan kebutuhan peserta didik, karena setiap peserta didik memiliki kelemahan dan kelebihan masing – masing dalam memahami materi. Dari berbagai jenis media yang ada, guru harus memperhatikan dan mempertimbangkan dalam pemilihan media yang digunakan sesuai untuk menunjang pencapaian tujuan belajar

Berdasarkan dari studi pendahuluan dengan wawancara kepada Dr. Edy Sucipto, selaku guru mata pelajaran penataan barang di SMK Negeri 1 Jombang, menyatakan bahwa mata pelajaran penataan barang dagang khususnya materi SOP penataan produk banyak kosakata dalam bahasa asing sehingga peserta didik sulit dalam mengingat materi, terbatasnya media pembelajaran sehingga menyulitkan guru menyampaikan materi. Selain itu rendahnya antusias saat proses pembelajaran, didalam kelas peserta didik masih kurang aktif banyak yang malu untuk bertanya.

Berdasarkan angket pra penelitian pada peserta didik kelas XI Pemasaran ditemukan bahwa peserta didik kesulitan dalam memahami materi dikarenakan banyak istilah atau kosakata dalam bahasa asing, terbatasnya media yang membantuh peserta didik untuk memahami materi. Di SMK Negeri 1 Jombang memiliki laboratorium pemasaran didalamnya memiliki alat pemasaran yang lengkap tetapi tidak semua bisa digunakan.

Permainan sebagian media pembelajaran membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran, permainan membuat peserta didik dalam proses pembelajaran. Permainan dapat dijadikan media untuk menciptakan suasana didalam kelas lebih menyenangkan, santai tetapi tetap mengedukasi peserta didik.

Crossword Puzzle adalah salah satu strategi belajar sambil bermain yang cukup baik dan menggembirakan tanpa menghilangkan unsur belajar (Hisyam, 2008:71). *Crossword Puzzle* berbasis *adobe flash* yang dikembangkan peneliti diadaptasi dari permainan teka – teki silang. *Crossword Puzzle* adalah suatu permainan yang bermanfaat untuk mengasah otak peserta didik, cara bermainnya dengan mengisi jawaban diruang kotak yang tersedia hingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan pertanyaan. Perbedaan media *Crossword Puzzle* yang dikembangkan peneliti dengan teka – teki silang yaitu terletak pada isi pertanyaan media *Crossword Puzzle* fokus dengan materi SOP Penataan produk. Media ini dapat dimainkan secara berkelompok oleh peserta

didik, dapat dioperasikan melalui laptop atau handphone android. *Crossword Puzzle* didesain semenarik mungkin, disertakan audio dan animasi untuk menarik peserta didik agar proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Kelebihan media *Crossword Puzzle* yang dikembangkan oleh peneliti adalah tampilan yang lebih menarik, disertakan audio, materi, video. kesempatan Media pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat memberikan bantuan untuk peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran karena belajar sambil bermain, sehingga tidak merasa jenuh pada saat pembelajaran dan dapat membantu menunjang proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Sesuai penelitian yang pernah dilakukan oleh Maghfiro (2017) bahwa media interaktif teka – teki silang dapat membantu memotivasi dalam belajar.

Cara mengaplikasikan media pembelajaran *crossword puzzle* adalah, sebelum mengisi jawaban pada kolom jawaban peneliti terlebih dulu memberikan materi yang berkaitan dengan Kompetensi Dasar Identifikasi SOP Penataan produk kepada peserta didik. Setelah memberikan materi kepada peserta didik, peneliti memberikan pengarahan aturan dalam menggunakan media pembelajaran *crossword puzzle* berbasis *adobe flash* dan membagi kelompok setiap kelompok terdiri dari empat peserta didik. *Crossword puzzle* akan dijadikan media pembelajaran bagi peserta didik, karena permainan *crossword puzzle* mudah dan menyenangkan untuk media pembelajaran. Dengan adanya penggunaan permainan *crossword puzzle* dalam media pembelajaran dapat diharapkan mempermudah proses pembelajaran sekolah.

Mata pelajaran penataan barang dagang khususnya Kompetensi Dasar SOP Penataan Produk akan digunakan untuk penilaian UKK (Uji Kompetensi keahlian) diharapkan peserta didik dapat terbantu adanya media *crossword puzzle* dalam memahami isi materi dengan media ini, karena media yang dibuat yang didalamnya sudah cukup lengkap terdapat materi yang rinci, permainan *crossword puzzle*, soal evaluasi, gambar dan video yang memudahkan dalam memahami isi dari materi.

KAJIAN PUSTAKA

Media pembelajaran adalah suatu alat perantara guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Letak suatu media dalam proses pembelajaran sebagai alat peraga dalam memperjelas materi dan lebih memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Menurut Suharningsih & Harmanto (2015:56)

dalam proses pembelajaran media berfungsi untuk membangkitkan motivasi dalam belajar, merangsang peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Crossword puzzle berbasis *adobe flash* adalah media permainan yang dikembangkan dari permainan teka – teki silang. *Crossword puzzle* salah satu strategi belajar yang cukup baik untuk mengajarkan peserta didik aktif dalam belajar (Hisyam, 2008:71). Sebelum mengaplikasikan media *crossword puzzle* terlebih dulu guru menerangkan materi secara rinci, membacakan aturan permainan, membagi kelompok, selanjutnya *crossword puzzle* dapat dimainkan.

Kelebihan dari *crossword puzzle* yaitu media pembelajaran yang terdapat unsur permainan akan termotivasi untuk belajar lebih mudah dalam mengingat materi, dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kreatif dan kritis, menambah keaktifan dalam kecepatan berfikir dan ketrampilan mata, dapat menambah kosakata dalam menjawab puzzle perlu adanya ketrampilan kosakata dan peneralaran belajar dengan bermain akan lebih menyenangkan dibandingkan hanya dengan membaca saja (Ratika & Abdullah, 2016).

Dalam pembuatan media *crossword puzzle* ada beberapa prosedur yang harus diperhatikan yaitu menyiapkan materi yang dapat digunakan untuk media puzzle, menyusun kata pemađu puzzle menggunakan jenis (definisi, lawan kata dan istilah), membuat jawaban dan langkah terakhir membagikan *crossword puzzle* kepada peserta didik dengan batasan waktu untuk pengerjaannya (Silberman, 2012:256)

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, dengan model pengembangan ADDIE. Penggunaan model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 langkah tahapan antara lain *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (Mulyatiningsih, 2011:200). Akan tetapi peneliti hanya melakukan sampai tahap implementasi saja, karena tahap tersebut sesuai dengan yang dibutuhkan peneliti. Subjek uji coba yang dilakukan pada peserta didik kelas XI Pemasaran 2 di SMK Negeri 1 Jombang. Pemilihan peserta didik dilakukan secara acak dari berbagai tingkat kemampuan peserta didik. Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara menganalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Lembar telaah materi dan media berupa angket terbuka, dari anget tersebut selanjutnya dianalisis secara kualitatif. Sedangkan lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media dan

respon peserta didik berupa angket tertutup selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan Skala *Likert*. Dari anget yang sudah diperoleh selanjutnya akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh selanjutnya akan diinterpretasi untuk mengetahui kelayakan dari media berdasarkan pada tabel berikut :

Tabel 1. Kriteria Interpretasi

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

Sumber : Riduwan (2015:15)

Media *crossword puzzle* dikatakan layak apabila hasil dari seluruh validasi memperoleh presentase sebesar $\geq 61\%$ (Riduwan, 2015:15).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur yang harus dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran dimulai pada tahap analisis terlebih dulu. Pada tahap ini ditemukan masalah utama pada saat proses belajar mengajar bahwa pada pelajaran penataan barang dagang khususnya pada materi SOP penataan produk banyak kosakata dalam bahasa asing sehingga membuat peserta didik kesulitan dalam mengingat materi. Tahap Analisis, Pengembangan media pembelajaran *crossword puzzle* dimulai pada tahap analisis kebutuhan peserta didik, tahap ini ditemukan masalah utama pada proses pembelajaran bahwa pada mata pelajaran penataan barang dangang materi SOP pentaan produk banyak kosakata dalam bahasa asing sehingga peserta didik sulit untuk mengingat materi.

Tahap Desain (*Design*) meliputi beberapa tahap yaitu perancangan media, menyusun materi, pertanyaan dan jawaban *crossword puzzle*. Desain media menggunakan aplikasi *adobe flash CS 6*. Penyusunan materi dilakukan pada kompetensi dasar SOP Penataan Barang. Peneliti merancang konsep media pembelajaran *crossword puzzle* mulai dari tampilan permainan awal, menu utama, materi, level permainan dan dan buku panduan untuk guru dan peserta didik. Konsep media pembelajaran *crossword puzzle* yang sudah matang akan dirancang dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6 Actionscript

3.0. Selanjutnya, peneliti menyusun instrumen yang digunakan untuk menilai kelayakan media yang dilakukan oleh dua ahli materi, satu ahli media, dan peserta didik.

Tahap Pengembangan (*development*) dalam penelitian ini yaitu pembuatan media *crossword puzzle* dengan bantuan aplikasi *adobe flash CS 6*. Media crossword puzzle dirancang dengan diberikan gambar, animasi, dan video agar memotivasi untuk belajar. Berikut adalah contoh dari tampilan media *crossword puzzle* :



Gambar 1. Tampilan awal



Gambar 2 Tampilan Menu Utama

Sesuai dengan pendapat Hamalik (2011:19) menyatakan pemakaian media pembelajaran yang menyenangkan dapat membangkitkan minat, motivasi, rangsangan dan keinginan belajar. Hasil dari media disimpan dalam bentuk dua format (.exe) yang dapat dioperasikan melalui laptop dan (apk) dioperasikan melalui *handphone android* dengan bantuan aplikasi *flash player*. Sebelum media diuji cobakan kepeserta didik, media terlebih dahulu divalidasi oleh para validator ahli mengetahui kelayakan dari media yang akan digunakan, setelah validasi dilakukan selanjutnya media diperbaiki sesuai dengan saran yang telah diberikan.

Tahap implementasi uji coba dilakukan dua kali yang dilakukan di SMK Negeri 1 Jombang kelas XI Pemasaran 2. Uji coba pertama yaitu uji coba kelompok kecil dengan jumlah 8 peserta didik dan uji coba lapangan dilakukan pada 20 peserta dengan kemampuan akademik yang berbeda. Setiap uji coba akan dianalisis dan dihitung kelayakannya. Tahap Implementasi, media pembelajaran *crossword puzzle* diimplementasikan kepada subjek uji coba yang dilakukan di kelas XI Pemasaran SMK Negeri 1 Jombang. Uji coba dilakukan 2 kali yaitu uji coba

kelompok kecil yang berjumlah 8 peserta didik dan uji coba lapangan dengan jumlah subjek 20 peserta didik. Peserta didik juga dibagikan anget respon untuk mengetahui pendapat atau respon peserta didik mengenai media yang telah dibuat. Anget respon ini menggunakan perhitungan skala Guttman dengan skala penilaian 0 samapai 1 (Riduwan, 2015:17). Berikut ini adalah hasil rekapitulasi dari validasi ahli materi dan ahli media :

Tabel 2. Hasil Validasi Materi Dan Media

Indikator	Materi	Media
Kualitas Isi dan Tujuan	88,57%	82,22%
Kualitas Instruksional	92,5%	93,33%
Kualitas Teknik	95%	92,5
Total Rata – Rata	92,02%	89,35%

Sumber : Data diolah Penulis (2018)

Berdasarkan Pada Tabel 2 kelayakan *crossword puzzle* oleh ahli materi, pada kualitas isi dan tujuan diperoleh presentase sebesar 88,57% dengan kriteria sangat layak. Kualitas intruksional diperoleh presentase sebesar 92,5% dengan kriteria sangat layak. Pada kualitas teknik memperoleh presentase sebesar 95% dengan kriteria sangat layak. Pada kualitas penyajian materi mendapat presentase sebesar 92,02% dengan kriteria sangan layak, hal ini dikarenakan menurut ahli materi penyajian materi sanag jelas, mudah dipahami dan mencakup semua materi SOP Penataan Produk sesuai dengan ketentuan dari silabus.

Berdasarkan tabel 2 bahwa hasil validasi media memperoleh sebesar 89,35% dengan kriteria sangat layak. Dari hasil validasi materi diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *crossword puzzle* berbasis *adobe flash* sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Riduwan (2015:15) menyatakan apabila media dinyatakan layak jika presentase kelayakannya $\geq 61\%$.

Berikut ini adalah rekapitulasi hasil respon peserta didik uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3. Hasil Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil

Indikator	Uji Coba Kelompok Kecil	Uji Coba Lapangan
Tampilan	91,67%	93%
Penyajian Materi	91,67%	98,33%
Bahasa	93,75%	95%
Manfaat	93,75%	97,5%
Total Rata – Rata	92,72%	96%

Sumber : Data diolah Penulis (2018)

Berdasarkan anget respon peserta didik uji coba kelompok kecil mendapatkan hasil 92,72% dengan kategori sangat layak. Respon dari peserta didik yang dilakukan pada uji coba lapangan pada 20 peserta didik kelas XI Pemasaran memperoleh 96%. Penentuan jumlah responden sebanyak 20 orang sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sadiman dkk (2007:184). Dari hasil respon peserta didik media *crossword puzzle* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran penataan barang dagang. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan khikmah (2013) media yang dilengkapi *puzzle* pembelajaran meningkatkan belajar siswa.

Sesuai dengan hasil validasi para ahli dan ujicoba kelompok kecil maupun uji coba lapangan yang telah dilakukan, rekapitulasi disajikan sebagai berikut :

Tabel 4. Rata – Rata Validasi Dan Uji Coba

Indikator	Presentase
Ahli Materi	92,02%
Ahli Media	89,35%
Uji Coba Kecil	92,72%
Uji Coba Lapangan	96%
Total Rata – Rata	92,52%

Sumber : Data diolah peneliti (2018)

Dari tabel 4 dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media *crossword puzzle* pada mata pelajaran penataan barang dagang kelas XI Pemasaran SMK Negeri 1 Jombang sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Hasil akhir dari penelitian ini yaitu suatu media pembelajaran *crossword puzzle* pada mata pelajaran penataan barang dagang khusus materi SOP penataan produk. Proses pengembangan dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tetapi pada tahap evaluasi tidak dilakukan karena peneliti mengembangkan media sesuai dengan kebutuhan.
- 2) Penilaian dari validasi ahli materi dan ahli media bahwa *crossword puzzle* memperoleh kriteria sangat layak untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran.
- 3) Tanggapan dari peserta didik kelas XI Pemasaran 2 terhadap media pembelajaran pada

materi SOP Penataan Barang dari kedua uji coba yang sudah dilakukan mendapatkan rata – rata presentase 94,35% . Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *crossword puzzle* sangat layak digunakan pada materi SOP Penataan Produk.

Saran

Berdasarkan dari penelitian pengembangan media pembelajaran yang sudah dilakukan, adapun saran yang diberikan peneliti untuk digunakan penelitian selanjutnya sebagai berikut :

- 1) Media yang dikembangkan masih terbatas pada mata pelajaran penataan barang dagang khususnya materi SOP penatan produk, sehingga untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media *crossword puzzle* dengan materi yang lebih bervariasi.
- 2) Penelitian yang dilakukan hanya sampai tahap implementasi diharapkan penelitian dengan jenis yang sama mengembangkan sampai tahap evaluasi, agar penelitian yang dilakukan lebih luas.
- 3) Media yang dikembangkan ini tidak ada tanda apa bila jawaban *crossword puzzle* salah, sehingga diharapkan untuk peneliti selanjutnya mengembangkan media yang sejenis dapat menambahkan tanda jika jawaban dari media *crossword puzzle* salah atau benar.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, O. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hisyam, Z. (2008). *Strategi Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Khikmah, T. Y. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Struktur dan Fungsi Sel Dilengkapi Teka - Teki Silang Berbasis Flash. *Jurnal Biologi*, 2 (1), 137-149.
- Maghfiro, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Dilengkapi Teka - Teki Silang Pada Materi Lembaga Jasa Keuangan Kelas X SMA Negeri 1.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Permendikbud RI Nomer 22. (2016). *Proses Pembelajaran*.
- Rantika, & Abdullah, F. (2016). Penggunaan Media Teka - Teki Silang Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Pembelajaran Bahasa

Arab Di Madrasah Ibtidai Yahnurul Iman
Pengabuan Kabupaten Pali. *Jurnal Ilmiah PGMI*,
1 (1), 181-194.

Riduwan. (2015). *Dasar - Dasar Statistika*. Bandung:
Alfabeta.

Sadiman, dkk. (2007). *Media Pedidikan Pengertian,
Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT
Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif,
Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Silberman, M. L. (2012). *Active Learning : 101
Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka
Insan Madani.

Suharningsih, & Harmanto. (2015). *Strategi Belajar
Mengajar*. Surabaya: Unesa University Press.

