

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRABBLE MATERI BAURAN PEMASARAN KELAS X BISNIS DARING DAN PEMASARAN DI SMK NEGERI 10 SURABAYA

Yayuk Sayyidatul Hakimah

Program Studi S1 Pendidikan Tata Niaga, Fakultas ekonomi, Universitas Negeri Surabaya  
email: [yayukhakimah@mhs.unesa.ac.id](mailto:yayukhakimah@mhs.unesa.ac.id)

### Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan berupa permainan edukatif yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini berdasarkan model pengembangan 4D yaitu, tahap *Define*, tahap *Design*, tahap *Development*, dan tahap *Disseminate*. Namun penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan (*Development*). Instrumen dari penelitian ini diperoleh dari lembar telah dan validasi ahli materi dan media serta lembar angket respon siswa. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 10 Surabaya, di uji cobakan kepada siswa kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran sebanyak 20 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *scrabble* layak digunakan sebagai media pembelajaran materi bauran pemasaran, hal ini dibuktikan data presentase validasi kualitas isi dan tujuan sebesar 80%, kualitas instruksional sebesar 68%, dan kualitas teknis sebesar 91,4%. Keseluruhan validasi permainan *scrabble* memperoleh presentase sebesar 79,8% dengan kriteria layak. Sedangkan hasil respon siswa memperoleh presentase sebesar 89,3% dengan kriteria sangat layak.

**Kata Kunci** : Penelitian Pengembangan, Media Pembelajaran, Permainan *Scrabble*, Perencanaan Bauran Pemasaran.

### Abstract

*This research and development are carried out with the aim to produce a development product in the form of educational games that are suitable to be used as learning media. This research is based on the 4D development model, Define stage, Design stage, Development stage, and Disseminate stage. However, this research is only up to the development stage. Instruments from this study were obtained from the sheet and the validation of material and media experts and student response questionnaire sheets. This research was conducted at the State Vocational School 10 Surabaya, tested for students of class X Online Business and Marketing as many as 20 students. The results showed that the game of scrabble was feasible to be used as a learning media for marketing mix material, this was proven by the percentage data of validation of quality and purpose quality by 80%, instructional quality by 68%, and technical quality by 91.4%. The overall validation of scrabble games gets a percentage of 79.8% with eligible criteria. While the results of the response of students get a percentage of 89.3% with very decent criteria.*

**Keywords:** *Development Research, Learning Media, Scrabble Games, Marketing Mix Planning*

### PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi sebuah bentuk usaha dalam meningkatkan potensi yang dimiliki oleh setiap manusia. Perubahan dan perbaikan dalam dunia pendidikan selalu mengalami perkembangan. Perubahan dan perbaikan meliputi beberapa komponen seperti peraturan pemerintah, kurikulum pendidikan, sarana dan prasarana, metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Hal ini sangat berpengaruh dalam mewujudkan tujuan pendidikan dan kemajuan pendidikan di Indonesia. Pendidikan tidak lepas dari kegiatan pembelajaran.

Menurut Rombepajung dalam Thobroni (2016:17) bahwa pembelajaran adalah perolehan suatu keterampilan melalui proses pelajaran, pengalaman, dan pengajaran. Guru sebagai tenaga pengajar harus mampu dalam menciptakan proses

belajar mengajar yang menyenangkan agar siswa mampu terlibat aktif dalam pembelajaran di kelas.

Proses belajar mengajar di sekolah, guru merupakan komponen penting dalam menyalurkan pengetahuan kepada siswa. Pengalaman siswa sebagai subjek pembelajaran sangat menentukan keberhasilan dalam terwujudnya tujuan pendidikan. Sebagai subjek belajar siswa harus mampu berperan aktif dalam menganalisis permasalahan yang dihadapi, merumuskan suatu permasalahan dan menyimpulkan masalah yang ada.

Perencanaan bisnis adalah mata pelajaran pada kompetensi keahlian (C2) di kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran. Bauran pemasaran merupakan salah satu kompetensi dasar yang terdapat dalam mata pelajaran perencanaan bisnis. Materi bauran pemasaran sangat penting dipelajari mengingat bahwa

dengan mempelajari materi tersebut diharapkan siswa dapat menerapkan bauran pemasaran dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada bapak Bambang Heri Sasongko, S.Pd, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pemasaran di SMK Negeri 10 Surabaya menyampaikan bahwa proses pembelajaran pada awal belajar siswa hanya mampu berkonsentrasi dalam waktu 45-60 menit dan selebihnya kurang optimal. Sementara dari angket pra penelitian yang dilakukan peneliti kepada 50 siswa kelas X BDP ditemukan kondisi sebagai berikut sebanyak 75% kurang minat dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas, sebanyak 70% siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Keterbatasan media pembelajaran yang menarik menyebabkan siswa kurang termotivasi dan terlihat pasif di dalam, sehingga untuk membantu agar siswa mampu aktif dibutuhkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi maka guru diharapkan dapat berinovasi, baik dalam cara mengajar maupun dalam hal menerapkan metode serta pemilihan media pembelajaran yang tepat. Pemakaian media menjadi kebutuhan dalam mempermudah dan memperjelas dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penyaluran pesan dapat dilakukan melalui media pembelajaran sehingga hambatan dari sumber belajar dapat diminimalisir.

Hamalik dalam Arsyad (2009:15) mendefinisikan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan yang ada dalam diri setiap siswa, membangkitkan minat dan motivasi belajar serta membantu meningkatkan rangsangan kepada siswa dalam kegiatan belajar bahkan dapat membawa pengaruh psikologi siswa. Media menjadi suatu komponen yang ada dalam sistem pembelajaran yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik ilmu pengetahuan.

Media permainan diharapkan mampu memotivasi siswa dan dapat membuat siswa aktif ketika pelajaran di kelas. Menurut Sadiman (1987:77) permainan mempunyai kelebihan kemungkinan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Proses belajar secara aktif dapat dilakukan melalui permainan yang bersifat edukatif. Media permainan dapat memberikan umpan balik secara langsung atas apa yang dilakukan sehingga memungkinkan proses belajar menjadi lebih aktif. Menurut Silberman (2009:283) permainan *scrabble* merupakan teknik

belajar yang dapat mempermudah siswa untuk berkumpul bersama pada akhir pelajaran

Penerapan media *Scrabble* pada penelitian ini mengacu pada teori kognitif (piaget) di mana terdapat tahapan perkembangan kognitif pada tahap formal – operational, yakni perkembangan ranah kognitif yang terjadi pada usia 11-15 tahun. Dimana seorang anak sudah mampu menggunakan pola pikirnya secara logis dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapinya.

Secara kognitif media pembelajaran permainan *scrabble* bertujuan agar peserta didik mampu meningkatkan kemampuan mengingat materi yang diajarkannya, secara motorik bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menjalankan motorik halus dan kasarnya dalam mengkoordinasikan anggota tubuhnya, secara logika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan untuk berpikir secara tepat dan teratur sehingga mereka lebih cepat mengambil keputusan, Emosional/Sosial bertujuan agar siswa memiliki kemampuan bekerjasama dalam kelompok untuk berkompetisi secara sportif untuk memenangkan permainan selain itu siswa mampu berkomunikasi secara baik dalam kelompok, selain itu melalui media pembelajaran permainan *scrabble* siswa akan lebih kreatif dalam menghasilkan ide baru melalui kemampuan mengolah huruf yang akan dibentuk menjadi kata.

Pengembangan media pembelajaran berupa permainan *scrabble* diharapkan dapat mengatasi permasalahan kesulitan dan kejenuhan siswa didalam proses pembelajaran. Permainan *scrabble* dirancang dengan tujuan agar memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan siswa mampu terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran secara kelompok, mampu berkomunikasi dengan baik sehingga terciptanya proses pembelajaran yang optimal. Berdasarkan pengalaman yang diperoleh selama pembelajaran siswa mampu menerapkan materi perencanaan bauran pemasaran dalam kondisi yang sebenarnya.

Berdasarkan pada permasalahan yang telah dijelaskan, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Permainan *Scrabble* Sebagai Media Pembelajaran Materi Perencanaan Bauran Pemasaran Kelas X BDP Di SMK Negeri 10 Surabaya”**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah 1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran permainan *scrabble* pada materi bauran pemasaran kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran?, 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran permainan

scrabble pada materi bauran pemasaran kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran?, 3) Bagaimana respons peserta didik terhadap media pembelajaran permainan scrabble pada materi bauran pemasaran kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran yang dikembangkan?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah 1) Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran permainan scrabble pada materi bauran pemasaran kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran, 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran permainan scrabble pada materi bauran pemasaran kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran 3) Mengetahui respons peserta didik terhadap kelayakan media pembelajaran permainan scrabble pada materi bauran pemasaran kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran yang dikembangkan.

## METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu, *Define, Design, Development, dan Disseminate* (Trianto, 2010). Penelitian mengenai media pembelajaran permainan scrabble ini dilakukan hanya sampai tahap *Development* atau tahap pengembangan, sedangkan untuk tahap *Disseminate* atau penyebaran tidak dilakukan karena tidak dilakukan analisis secara luas.

Peneliti melakukan penelitian di SMK Negeri 10 Surabaya. Subjek uji coba adalah siswa kelas X BDP 3 SMK Negeri 10 Surabaya sebanyak 20 siswa. Jenis data yang diperoleh berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari hasil telaah oleh ahli materi dan ahli media. Sedangkan data kuantitatif didapat dari hasil validasi dari ahli materi dan ahli media dan data angket respons siswa.

Instrumen dalam penelitian pengembangan media terdiri dari 1) lembar telaah, 2) lembar validasi, 3) lembar angket respon siswa. Lembar telaah merupakan angket yang diberikan kepada para ahli untuk diberikan kritik dan saran untuk perbaikan media. Lembar validasi merupakan angket yang diberikan kepada para ahli yang digunakan untuk melakukan penilaian mengenai kelayakan media setelah dilakukan proses perbaikan terhadap pengembangan media. Lembar angket respons peserta didik merupakan angket yang diberikan kepada siswa yang telah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media yang dikembangkan.

Pada lembar validasi para ahli digunakan kategori penilaian menggunakan skala likert dengan ketentuan skor 5 untuk penilaian “sangat setuju”, skor 4 untuk penilaian “setuju”, skor 3 untuk penilaian “netral”,

skor 2 untuk penilaian “tidak setuju”, dan skor 1 untuk penilaian “sangat tidak setuju”. Sedangkan pada lembar angket respons peserta didik digunakan kategori penilaian skala guttman dengan ketentuan jawaban ya untuk skor 1 dan jawaban tidak untuk skor 0.

Hasil penilaian yang didapatkan dari lembar validasi para ahli dan lembar angket respons peserta didik kemudian dianalisis menggunakan rumus,

$$\text{persentase } (\%) = \frac{\text{jumlah skor penilaian} \times 100 \%}{\text{skor maksimal}}$$

Dari hasil presentase yang didapatkan kemudian diinterpretasikan hasilnya dengan ketentuan sebagai berikut:

**Tabel 1 Kriteria Kelayakan Validasi Ahli**

Persentase	Kriteria
0%-20%	Tidak Layak
20%-40%	Kurang Layak
40%-60%	Cukup Layak
60%-80%	Layak
80%-100%	Sangat Layak

Sumber: Riduwan (2015:15)

**Tabel 2 Kriteria Kelayakan Respons Peserta Didik**

Persentase	Kriteria
0%-20%	Tidak Layak
20%-40%	Kurang Layak
40%-60%	Cukup Layak
60%-80%	Layak
80%-100%	Sangat Layak

Sumber: Riduwan (2015:15)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Proses Pengembangan

Proses pengembangan media pembelajaran permainan scrabble dalam penelitian ini terdiri dari 3 tahapan yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*).

Pada tahap pendefinisian (*define*) terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil pra-penelitian terhadap siswa 50 kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran didapat bahwa sebanyak 70% siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran selain itu siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran dikelas.

Pada tahap perancangan (*design*) terdiri dari dilakukan penyusunan tes dan format media, pemilihan media dan rancangan awal. Penyusunan tes

dilakukan berdasarkan perumumusan materi yang sesuai kompetensi dasar menerapkan perencanaan bauran pemasaran selanjutnya dilakan penyusunan soal yang akan diterapkan dalam media untuk memperjelas pesan yang disampaikan. Pemilihan media pembelajaran permainan *scrabble* sebagai solusi untuk permasalahan yang ada. Tahap selanjutnya melakukan perancangan awal dengan melakukan perancangan awal materi bauran pemasaran kedalam media pembelajaran. setelah melakukan perancangan materi kedalam media selanjutnya melakukan desain awal media pembelajaran permainan *scrabble* berupa permainan papan yang memiliki ukuran 45cm x 45cm. Permainan *scrabble* terdiri dari papan *scrabble*, kartu *scrating*, huruf *scrabble*, buku panduan permainan *scrabble*.

Pada tahap *develop* terdiri dari telaah dan validasi ahli materi dan ahli media, serta uji coba lapangan. Telaah dan validasi materi dilakukan oleh dua orang ahli yaitu 1) Dr. Tri Sudarwanto S.Pd, M.SM. selaku dosen Pendidikan Tata Niaga Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya, 2) Bambang Heri Sasongko, S.Pd, M.Pd selaku ketua jurusan pemasaran di SMK Negeri 10 Surabaya. Sedangkan untuk validasi media dilakukan oleh ibu Citra Fitri Kholidya, S.Pd, M.Pd selaku dosen fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

Hasil produk pengembangan media pembelajaran dalam bentuk draft 1 akan dilakukan telaah oleh para ahli. Lembar telaah ahli materi meliputi aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa. Revisi yang dilakukan berdasarkan saran dari ahli materi adalah penambahan contoh nyata yang sesuai dengan materi pembelajaran, penambahan soal-soal yang dapat melatih kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi, dan perbaikan dalam penulisan teks yang seharusnya dicetak miring. Lembar telaah ahli media meliputi aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional dan kualitas teknis. Revisi yang dilakukan berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli media adalah kertas pada kartu *scrating* diganti dengan kertas yang lebih tebal, penambahan pegangan pada box permainan *scrabble*, dan penambahan identitas siswa, elas dan materi pada buku panduan permainan *scrabble*.

Setalah dilakukan perbaikan dari hasil saran yang diberikan oleh para ahli selanjutnya produk pengembangan akan divalidasi oleh para ahli. Media yang telah dilakukan penilaian dan layak digunakan sebagai media pembelajaran selanjutnya akan di uji coba lapangan.

### Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media dapat diketahui berdasarkan penilaian validasi yang diberikan para ahli terhadap produk pengembangan. Lembar validasi terdiri dari validasi materi dan validasi media. Lembar validasi media diadaptasi dari Arsyad yang terdiri dari 3 aspek, penilaian aspek tersebut dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Validasi Media

No.	Aspek	Persentase	Kriteria
1.	Kualitas Isi Dan Tujuan	80%	Layak
2.	Kualitas Instruksional	68%	Layak
3.	Kualitas Teknis	91.4%	Sangat layak
	Rata-rata	79.8%	Layak

Sumber: data diolah peneliti (2018)

### Respons Peserta Didik

Respons peserta didik diperoleh dari uji coba lapangan yang dilakukan sebanyak 2 kali yaitu uji coba terbatas dan uji coba lebih luas. Pada kegiatan uji coba terbatas jumlah responden sebanyak 10 siswa kelas X Bisnis daring dan pemasaran yang dilih secara acak atau *random sampling*. Hasil uji coba terbatas dapat dilihat pada tabel 4

Tabel 4 Hasil Respons Peserta Didik Uji Coba Terbatas

No.	Aspek	Persentase	Kriteria
1.	Tampilan	70.3%	Layak
2.	Penyajian Materi	70%	Layak
3.	Manfaat	80%	Layak
	Rata-rata	73.4%	Layak

Sumber: data diolah peneliti (2018)

Setelah dilakukan uji coba terbatas peneliti melakukan uji coba lebih luas kepada 20 siswa kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran yang dipilih secara acak. Dalam proses uji coba peneliti melakukan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Setelah diuji coba kepada siswa, kemudian siswa diminta untuk memberikan penilaian dan saran mengenai produk yang telah dikembangkan.

Tabel 5 Hasil Respons Peserta Didik Uji Coba Lebih Luas

No.	Aspek	Persentase	Kriteria
1.	Tampilan	91.3%	Sangat Layak
2.	Penyajian Materi	85%	Sangat Layak
3.	Manfaat	91.7%	Sangat Layak
	Rata-rata	89.3%	Sangat Layak

Sumber: data diolah peneliti (2018)

## Pembahasan

### Proses Pengembangan

Dalam proses pengembangan dilakukan 3 tahapan, tahap yang pertama yaitu tahap *define* meliputi analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran.

Tahap analisis awal dilakukan bertujuan untuk menetapkan permasalahan yang terdapat di sekolah. Pada tahap ini dilakukan studi pendahuluan dengan menganalisis terhadap media pembelajaran yang sudah ada dan digunakan oleh guru selama proses pembelajaran di kelas. Selain itu dilakukan analisis terhadap kemungkinan media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran pada kompetensi dasar menerapkan bauran pemasaran. Pada studi pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan menyebarkan angket secara terbuka kepada siswa kelas X BDP SMK Negeri 10 Surabaya pada proses pembelajaran ditemukan beberapa permasalahan diantaranya, bahwa siswa merasa jenuh dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Selain itu siswa pasif selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada tahap analisis siswa dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui karakteristik dari siswa kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran di SMK Negeri 10 Surabaya yang sesuai dengan rancangan pengembangan media pembelajaran berupa permainan *scrabble*. Rata-rata usia siswa kelas X BDP adalah 15 tahun. Dimana pada usia 15 tahun perkembangan kognitif siswa pada tahap formal – operational, yakni perkembangan ranah dengan ciri pokok tahap ini adalah anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola pikir.

Tahap analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Peneliti mempersiapkan materi sesuai dengan Kompetensi Dasar menerapkan Perencanaan Bauran Pemasaran berupa soal-soal yang akan dijawab secara kelompok dengan menyusun huruf dan menjelaskan kata yang telah disusun pada media pembelajaran permainan *scrabble*.

Analisis konsep dilakukan dengan mengidentifikasi materi sebagai bahan penyusunan media yang akan dikembangkan. Analisis konsep materi berdasarkan kompetensi dasar menerapkan perencanaan bauran pemasaran dengan indikator yaitu menjelaskan bauran pemasaran, menerapkan unsur-unsur bauran pemasaran, dan menyusun bauran pemasaran. Untuk permainan *scrabble* terdiri dari papan *scrabble*, kartu *scrating*, huruf *scrabble*, dan buku panduan permainan *scrabble*.

Pada tahap ini dilakukan perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan silabus perencanaan bisnis pada kompetensi Dasar menerapkan perencanaan bauran pemasaran. Berikut ini adalah tujuan pembelajaran pada kompetensi dasar menerapkan perencanaan bauran pemasaran yaitu siswa mampu menjelaskan bauran pemasaran, siswa mampu menjelaskan unsur-unsur bauran pemasaran, siswa mampu membedakan masing-masing unsur bauran pemasaran, dan siswa mampu menyusun bauran pemasaran.

Tahap yang kedua yaitu, tahap perancangan, tahap perancangan yang dilakukan peneliti selama proses pengembangan yaitu, melakukan penyusunan tes, pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi lapangan, pemilihan format dan melakukan perancangan awal produk pengembangan.

Tahapan dalam penyusunan tes pada media pembelajaran permainan *scrabble* meliputi, tahap perumusan butir materi yang terdapat dalam mata pelajaran perencanaan bisnis pada kompetensi dasar menerapkan perencanaan bauran pemasaran. Adapun materi pada kompetensi dasar menerapkan bauran pemasaran meliputi, pengertian bauran pemasaran, macam-macam bauran pemasaran, dan jenis-jenis bauran produk, harga, lokasi dan promosi. Selanjutnya tahap penyusunan naskah soal dalam media pembelajaran permainan *scrabble*. Penyusunan soal dilakukan dengan cara menentukan kata yang akan dikerjakan oleh siswa dengan tujuan untuk memperjelas pesan yang ingin disampaikan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Setelah melakukan penyusunan tes selanjutnya melakukan pemilihan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Selama proses pra penelitian peneliti diperoleh hasil bahwa media ada belum mampu membuat siswa terlibat aktif di dalam kelas dan selama proses pembelajaran lebih terpusat kepada pengajar akibatnya siswa cenderung pasif selama proses belajar mengajar. Pemilihan media pembelajaran permainan *scrabble* sebagai solusi untuk permasalahan yang ada. Diharapkan dengan menggunakan media permainan *scrabble* akan memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran serta mampu terlibat aktif selama proses belajar di kelas, selain itu dengan permainan *scrabble* dapat melatih siswa untuk berkomunikasi, bekerjasama dan belajar dalam kelompok.

Tahap selanjutnya adalah pemilihan format media. Pada pengembangan permainan *scrabble* peneliti memilih media yang berbentuk permainan papan. Permainan *scrabble* didesain khusus dengan menggunakan photoshop dan dicetak menggunakan

kertas stiker dengan ukuran 45 x 45 cm pada format papan *scrabble*. Pada huruf *scrabble* dicetak pada kertas stiker dengan ukuran masing-masing huruf 3 x 3 cm, kemudian ditempel pada sponyang telah dibentuk kotak-kotak dengan ukuran yang sama. Selanjutnya kartu *scrating* didesain dengan menggunakan photoshop dan dicetak pada kertas karton tebal dengan ukuran kartu panjang 12 cm dan lembar 8 cm. kartu *scrating* dibuat dengan berisikan soal untuk dipecahkan oleh siswa dan membantu siswa dalam menyusun dipapan *scrabble*. Kemudian untuk buku panduan didesain dengan menggunakan Microsoft word dengan ukuran kertas A5.

Tahap yang terakhir adalah membuat rancangan awal media pembelajaran permainan *scrabble* yang terdiri dari papan *scrabble*, kartu *scrating*, huruf *scrating* dan buku panduan permainan *scrabble*.

### Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan terhadap pengembangan media pembelajaran permainan *scrabble* pada kompetensi dasar menerapkan perencanaan bauran pemasaran siswa kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran dapat diketahui berdasarkan hasil penilaian validasi yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media. Para validator diberi angket untuk melakukan penilaian terhadap pengembangan media. Skala penilaian untuk validasi para ahli yaitu skor 5 dengan kriteria sangat setuju, skor 4 dengan kriteria setuju, skor 3 dengan kriteria netral, skor 2 dengan kriteria tidak setuju dan skor 1 dengan kriteria sangat tidak setuju. Hasil yang diperoleh dari penilaiam validator akan digunakan sebagai acuan untuk menentukan kelayakan dari media pembelajaran.

Hasil penilaian validator ahli materi memperoleh total nilai presentase sebesar nilai sebesar 83.7% dengan kriteria sangat layak. Dari aspek isi memperoleh penilaian sebesar 85,5%, aspek kelayakan penyajian sebesar 84% sedangkan untuk aspek penilaian bahasa sebesar 81.6 %. Sedangkan untuk hasil penilaian validator ahli media total nilai presentase rata-rata kelayakan media sebesar 79.8% dengan kriteria layak. Dari aspek kualitas isi dan tujuan memperoleh nilai sebesar 80%, aspek instruksional sebesar 68% sedangkan aspek kualitas teknis memperoleh nilai sebesar 91.4%.

Berdasarkan hasil analisis kelayakan yang telah dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media bahwa permainan *scrabble* memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran materi bauran pemasaran dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran di SMK Negeri 10 Surabaya.

### Respons Peserta Didik

Setelah melakukan Penilaian kelayakan terhadap media pembelajaran dapat diperoleh dari hasil analisis validasi ahli materi dan validasi ahli media selanjutnya melakukan uji coba lapangan terhadap produk pengembangan. Peneliti melakukan uji coba lapangan di SMK Negeri 10 Surabaya. Uji coba dilakukan sebanyak 2 kali yaitu uji coba terbatas dengan jumlah responden sebanyak 10 siswa dan uji coba lebih luas dengan jumlah responden sebanyak 20 siswa.

Penilaian angket respon siswa digunakan untuk menentukan kelayakan dari pengembangan media pembelajaran permainan *scrabble* yang telah di uji coba. Penilaian respon siswa menggunakan skala 1 yang berarti ya dan 0 yang berarti tidak yang didasarkan dari penilaian Guttman.

Hasil uji coba terbatas terhadap 10 siswa kelas Bisnis Daring dan Pemasaran diperoleh sejumlah nilai presentase sebesar 73.4% dengan kriteria layak. Sedangkan hasil uji coba lebih luas yang dilakukan sebanyak 20 siswa dengan menggunakan media pembelajaran permainan *scrabble* diperoleh sejumlah nilai presentase sebesar 89.3 % dengan kriteria sangat layak. Dari aspek tampilan memperoleh nilai presentase sebesar 91.3%, aspek penyajian materi memperoleh nilai presentase sebesar 85%, sedangkan untuk aspek manfaat memperoleh nilai presentase sebesar 91.7%.

Berdasarkan hasil respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa permainan *scrabble* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran pada materi perencanaan bauran pemasaran siswa kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran di SMK Negeri 10 Surabaya.

### PENUTUP

#### Simpulan

Pertama, Pengembangan media pembelajaran permainan *scrabble* menggunakan model pengembangan 4D yaitu, *Define*, *Desain*, *Development* dan *Dessiminate*. Pengembangan permainan *scrabble* hanya dilakukan sampai pada tahap *Development* sedangkan untuk tahap *Dessiminte* tidak dilakukan dikarenakan tidak dilakukan analisis secara luas.

Kedua, Penilaian kelayakan dari validator ahli materi mendapatkan nilai rata-rata presentase sebesar 83.7% dengan kriteria sangat layak sedangkan hasil rekapitulasi data kelayakan pengembangan media yang dilakukan oleh ahli

media mendapatkan nilai rata-rata presentase sebesar 79.8% dengan kriteria layak.

Ketiga, Rekapitulasi data dari respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran berupa permainan *scrabble* mendapatkan nilai rata-rata presentase sebesar 89.3% dengan kriteria sangat baik.

#### Saran

Pertama, Pengembangan media pembelajaran permainan *scrabble* diharapkan dapat menjadi pilihan alternative dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan dapat memudahkan siswa dapat memahami materi melalui media permainan.

Kedua, Media permainan *scrabble* hanya terbatas pada mata pelajaran perencanaan bisnis kompetensi dasar perencanaan bauran pemasaran diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat diterapkan pada mata pelajaran dan kompetensi yang lain.

Ketiga, Bagi peneliti terhadap media *scrabble* selanjutnya diharapkan dapat membuat papan *scrabble* yang kuat agar mampu bertahan lebih lama.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arief. S Sadiman. (1993). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asyhar, R. (2009). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik, O. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S. (1996). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina (2013). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Silberman, M (2009). *Active learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: YAPPENDIS
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Thobroni, M (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.

Trianto (2014). *mendesain model pembelajaran inovatif progresif*. Jakarta: Kencana