

PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI BERBANTU MEDIA KOTAK DAN KARTU MISTERIUS PADA MATA PELAJARAN MARKETING KOMPETENSI DASAR MELAKUKAN STRATEGI PEMASARAN BARANG DAN JASA DI SMKN 4 SURABAYA

Evita Dindasari

Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

email: evitadindasari@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan alternatif alat evaluasi berbantu media kotak dan kartu misterius pada mata pelajaran marketing kompetensi dasar melakukan strategi pemasaran barang dan jasa, bagaimana kelayakan alat evaluasi berbantu media kotak dan kartu misterius dan bagaimana respon siswa terhadap alat evaluasi berbantu media kotak dan kartu misterius (kokami). 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 coba kelompok kecil dan 28 siswa pada uji coba lapangan dikelas X BDP SMKN 4 Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase dari validasi ahli materi adalah 86% dengan kriteria sangat layak dan rata-rata persentase dari ahli media adalah 80% dengan kriteria layak. Sementara hasil angket respon siswa dari uji kelompok kecil menunjukkan rata-rata persentase 93% dengan kriteria sangat layak dan uji lapangan menunjukkan rata-rata persentase 92% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi berbantu media teka-teki silang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : alat evaluasi, media kokami, strategi pemasaran barang dan jasa

Abstract

The research purpose is to know the development of evaluation tool assisted box and mysterious cards media on the subject of basic competence marketing make marketing strategies for goods and services in smkn 4 surabaya, to know feasibility of evaluation tool assisted box and mysterious cards, and to know student response of evaluation tool assisted box and mysterious cards. 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 28 students in a field test in class X BDP of SMK 4 Surabaya. The result of research showed that percentage average from material expert validation is 86% with very feasible criteria and percentage average from media expert validation is 80% with feasible criteria. While the result of student response from the small group test showed percentage average is 93% with very feasible criteria, and the field test showed percentage average is 92% with very feasible criteria.

Keyword : Evaluation tool, box and mysterious cards, marketing strategies for goods and services

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting dalam pengembangan suatu bangsa, dengan Pendidikan yang layak seseorang dapat mencapai apa yang diinginkan, dapat berkembang kearah yang lebih positif dan dapat dengan mudah bersosialisasi dalam kehidupan sosialnya. Pendidikan pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dari kehidupan setiap manusia dan akan terus berkembang mengikuti pergerakan jaman.

Secara umum tujuan pendidikan adalah untuk membentuk pribadi manusia yang positif baik secara jasmani dan rohani, di dalam sekolah tujuan pendidikan lebih mengarah pada pembentukan kepentingan peserta didik, baik misalnya bagaimana peserta didik dapat mengoptimalkan apa yang telah diajarkan dan sebisa mungkin menerapkan sesuai dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Ketika

tujuan dipusatkan kepada peserta didik maka pengajaran yang diberikan akan semakin maksimal dan menjadikan proses pembelajaran generasi berkualitas akan semakin optimal.

Seorang guru merupakan salah satu pemeran utama dalam melahirkan generasi yang berkualitas, tentunya dalam proses pembelajaran guru harus menerapkan kompetensi yang dimiliki dengan semestinya.

Dalam proses pembelajaran memungkinkan adanya pengembangan pengetahuan, pengembangan sikap serta keterampilan yang dimiliki peserta didik. Untuk memulai suatu pembelajaran agar berjalan dengan baik perlu memperhatikan beberapa komponen yang ada didalamnya seperti kurikulum, fasilitas dan media. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam pembelajaran dan membantu guru mencapai tujuan pembelajaran yang

diharapkan. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai sarana pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa, sehingga siswa dapat mengerti tentang materi yang sedang diajarkan. (Kurnia,2015).

Untuk itu seorang guru harus mampu dalam melakukan inovasi media sehingga peserta didik tidak merasa bosan mengikuti proses belajar di kelas, jika rasa semangat peserta didik timbul maka akan berdampak pada keaktifan dan penyerapan materi pelajaran lebih optimal. Pemanfaat media dapat dijadikan sebagai alat evaluasi untuk membantu guru dalam melaksanakan proses belajar sehingga lebih menarik perhatian siswa dan aktivitas siswa meningkat.

SMKN 4 Surabaya adalah salah satu sekolah menengah kejuruan yang berlokasi di kota Surabaya, Jawa Timur. Di SMKN 4 Surabaya terdapat beberapa kompetensi keahlian diantaranya adalah Akuntansi, Administrasi perkantoran, Multimedia, Usaha Perjalanan Wisata dan Pemasaran. Pemasaran adalah salah satu program keahlian. 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.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMKN 4 Surabaya yang dilakukan dengan salah satu guru mata pelajaran marketing, dengan pengamatan dan wawancara langsung peneliti menemukan fakta bahwa di SMKN 4 Surabaya pemanfaatan media sebagai alat evaluasi masih minim, ketika selesai memberikan materi, guru memberikan evaluasi kepada siswa dengan memberikan tes tulis di kertas dengan menyalin soal yang diberikan kemudian dikerjakan individu maupun kelompok dengan waktu tertentu dan nantinya dikumpulkan, ketika diamati siswa yang diberikan soal tes tulis dirasa kurang aktif dalam proses pembelajaran, serta hanya beberapa siswa serius untuk mengerjakan dan ada yang kurang serius seperti hal nya ada siswa yang asik berbicara dengan temannya, ada yang sibuk bermain handphone. Selain itu ketika diberi tugas kelompok, hanya beberapa anggota yang berkeja dan beberapa lagi sibuk dengan kegiatan diluar konteks pembelajaran. Alat evaluasi yang digunakan kurang merangsang rasa keingintahuan siswa mengenai mata pelajaran marketing dan kurang mengasah kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan.

Banyak media yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi seorang guru untuk membantu proses pembelajaran salah satu nya dengan menggunakan media permainan edukatif yaitu perpaduan antara permainan dan materi pembelajaran media ini di desain untuk membangkitkan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Banyak media permainan edukatif yang dapat digunakan untuk alat evaluasi pembelajaran misalnya seperti media kotak dan kartu misteri (kokami) disini peserta didik akan merasa tertarik karena penasaran dengan apa yang ada didalam kotak yang telah disediakan. Menurut

penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nasution dkk , 2016 media kokami dapat menjadi suatu referensi yang dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media Kokami merupakan suatu gabungan antara permainan dan pembelajaran, secara fisik terbuat dari kotak yang didalamnya berisikan kartu-kartu soal yang sudah disiapkan sebelumnya oleh guru mata pelajaran. (Paisah dkk, 2013). Karena kartu soal berada didalam kotak dan tidak ada satu pun peserta didik yang mengetahui isi dari kartu soal tersebut maka kotak dinamakan dengan kotak misteri. Selain itu dengan media kokami siswa dituntut untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rusiana,2014 mengemukakan bahwa penggunaan media kotak dan kartu misteri (kokami) dapat meningkatkan pembelajaran siswa, hal ini terbukti dengan banyaknya siswa yang tuntas dalam materi pembelajaran yang menggunakan kokami.

Dengan memanfaatkan media alat evaluasi berbantu kotak dan kartu misterius, dapat merangsang rasa keingintahuan siswa terhadap mata pelajaran marketing, serta mengasah pemahaman dan kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan masalah tentang mata pelajaran marketing melalui proses diskusi antar siswa yang menyenangkan.

Rumusan Masalah pada penelitian ini adalah (1) Bagaimana Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbantu media Kotak dan kartu misterius (Kokami) di SMKN 4 Surabaya (2) Bagaimana kelayakan alat evaluasi berbantu media kotak dan kartu misterius (kokami) pada mata pelajaran marketing KD melakukan strategi pemasaran barang dan jasa. (3) Bagaimana tanggapan siswa terhadap media kotak dan kartu misterius (Kokami).

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengembangkan alat evaluasi berbantu media kokami di SMKN 4 Surabaya. (2) Untuk mengetahui kelayakan alat evaluasi berbantu media kokami pada mata pelajaran marketing KD melakukan strategi pemasaran barang dan jasa. (3) Untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa tentang pengembangan alat evaluasi berbantu media kokami di SMKN 4 Surabaya.

KAJIAN TEORITIS **Alat Evaluasi**

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. 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. Jadi pada dasarnya alat evaluasi adalah bagaimana sesuatu alat dapat digunakan untuk memberikan informasi tentang suatu hal dengan hasil yang lebih baik efektif dan efisien.

Kotak dan Kartu Misterius

Media Kokami merupakan gabungan antara permainan dan media pembelajaran (Paisah dkk), Kokami dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat menimbulkan ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media ini pertama kali diciptakan oleh Abdul Kadir, yang berhasil mengantarkannya menjadi juara II lomba kreativitas guru tingkat SLTP (Alwi dkk, 2015). Media kokami terdiri dari kotak yang didalamnya berisikan amplop kartu dengan materi pelajaran yang tengah dipelajari. Pada pengembangan kali ini peneliti menggunakan kotak yang terbuat dari kayu bertuliskan kokami serta menghilangkan penggunaan amplop sebagai pembungkus kartu.

Strategi Pemasaran Barang dan Jasa

Menurut Philip Kotler, pengertian strategi pemasaran adalah suatu mindset pemasaran yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pemasaran, dimana di dalamnya terdapat strategi rinci mengenai pasar sasaran, penetapan posisi, bauran pemasaran, dan budget untuk pemasaran. Sehingga dapat menciptakan suatu produk baik jasa maupun barang yang sesuai dengan keinginan konsumen.

METODE

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 media kokami.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 10 siswa X Bisnis Daring dan Pemasaran 1 dan 28 siswa kelas X Bisnis Daring Pemasaran 2 di SMK Negeri 4 Surabaya dan Para Ahli yakni ahli materi dan ahli media yang berkompeten penilaian media yang akan dikembangkan. Objek yang di uji cobakan berupa media kokami yang memuat salah satu materi dalam mata pelajaran marketing.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari: 1) lembar telaah, 2) lembar validasi, dan 3) angket respon siswa. Lembar telaah diberikan kepada ahli materi dan ahli media sebelum dilakukannya penilaian kelayakan, dan lembar validasi diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui presentase kelayakan 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 Ruduwan (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 Ruduwan (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 media kokami. Pada tahap pendefinisian (*define*) terdiri dari 5 langkah yaitu 1) analisis awal akhir, dari analisis ditemukan masalah bahwa guru membutuhkan alternatif alat evaluasi yang dapat menarik peserta didik dan melibatkan peserta didik secara aktif serta melatih kemampuan dan rasa ingin tahu peserta didik, 2) analisis siswa, Alat evaluasi yang dikembangkan disesuaikan dengan peserta didik sebagai alat bantu untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dan memperkuat kemampuan pemahaman dan rasa ingin tahu peserta didik pada mata pelajaran marketing kompetensi dasar melakukan strategi pemasaran barang dan jasa. 3) analisis tugas, pembelajaran marketing kompetensi dasar melakukan pemasaran barang dan jasa diharapkan mampu untuk memberikan pemahaman dan gambaran kepada siswa, selain itu peserta didik dapat lebih memahami, menerapkan serta memiliki rasa ingin tahu tentang pemasaran barang dan jasa. Penugasan yang diberikan oleh guru sebelum penelitian ini dilakukan dirasa kurang mengasah pemahaman dan gambaran serta keingintahuan siswa dalam kompetensi dasar melakukan strategi pemasaran barang dan jasa, 4) analisis konsep, menentukan materi yang sesuai dan relevan serta struktur alat evaluasi yang akan dikembangkan, 5) analisis perumusan tujuan pembelajaran, Tujuan dari pembelajaran adalah dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, serta meningkatkan keaktifan serta rasa keingintahuan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Pada tahap perancangan (*design*) Pada tahap ini merupakan tahap untuk merancang alat evaluasi yang akan dikembangkan oleh peneliti, Tahap ini memiliki 3 langkah yaitu (1) Penyusunan Materi/Isi Media yang berkaitan dengan kompetensi dasar melakukan strategi pemasaran barang dan jasa (2) pemilihan media, media yang dipilih pada pengembangan ini adalah media kotak dan kartu misterius, (3) pemilihan format, format media dilakukan dengan menentukan model serta ukuran kotak misteri dan kartu huruf serta kartu soal, buku panduan dan RPP.

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 Bapak Drs. Sutrisno Widodo, M.Pd. selaku dosen Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Komentar dan saran perbaikan oleh ahli materi yaitu aturan permainan lebih diperjelas dan penyusunan kalimat pada soal diperbaiki. Sedangkan Telaah ahli media dilakukan bertujuan untuk menentukan ketepatan media. Komentar dan saran perbaikan oleh ahli media yaitu perbaikan pada ukuran kartu soal yang lebih diperbesar dan huruf pada kartu diperjelas. Sehingga menghasilkan media yang layak untuk digunakan uji pengembangan.

Kelayakan 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, 2014). Berikut disajikan rekapitulasi hasil validasi materi dan media dari para ahli

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

No	Sub variabel	No Soal	Persentase	Kriteria
1	Ketepatan	1	80%	Layak
		2	80%	Layak
2	Minat /perhatian	3	60%	Cukup layak
3	Kesesuaian dengan kondisi siswa	4	100%	Sangat layak
		5	100%	Sangat layak
4	Memberi kesempatan belajar	6	80%	Layak
5	Kualitas sosial	7	100%	Sangat layak
6	Dampak pada siswa	8	60%	Cukup layak
7	Keterbacaan	9	100%	Sangat layak
8	Kualitas	10	100%	Sangat layak

tampilan			
Rata-rata keseluruhan		86%	Sangat layak

Sumber: data diolah peneliti

Tabel 4. Hasil Validasi Media

No	Sub variabel	No Soal	Persentase	Kriteria
1	Kelengkapan	1	80%	Layak
		2	80%	Layak
2	Minat/perhatian	3	80%	Layak
3	Memberi kesempatan belajar	4	100%	Sangat layak
4	Kualitas memotivasi	5	80%	Layak
5	Kualitas sosial	6	80%	Layak
6	Memberi dampak pada siswa	7	80%	Layak
7	Keterbacaan	8	60%	Cukup layak
8	Mudah digunakan	9	80%	Layak
9	Kualitas tampilan	10	80%	Layak
Rata-rata keseluruhan			80%	Layak

Sumber: data diolah peneliti

Respon Siswa

Respon diperoleh melalui uji kelompok kecil pada 10 siswa kelas X BDP 1 dan uji lapangan pada 28 siswa kelas X BDP 2 SMKN 4 Surabaya. Angket respon siswa diberikan setelah mengikuti kegiatan evaluasi menggunakan media kokami. Berikut disajikan rekapitulasi hasil angket respon siswa.

Tabel 5. Hasil Respon Siswa Uji Kelompok Kecil

No	Sub variabel	No Soal	Persentase
1	Ketepatan	1	100%
2	Ketertarikan	2	90%
		3	100%
		4	100%
3	Memberikan bantuan	5	80%
		6	100%
4	Keterbacaan	7	80%
		8	80%
5	Kualitas tampilan	9	100%
		10	100%

Rata-rata keseluruhan	93%
-----------------------	-----

Sumber: data diolah peneliti

Tabel 6. Hasil Respon Siswa Uji Lapangan

No	Sub variabel	No Soal	Persentase
1	Ketepatan	1	96,4%
2	Ketertarikan	2	96,4%
		3	96,4%
		4	89,2%
3	Memberikan bantuan	5	89,2%
		6	89,2%
4	Keterbacaan	7	85,7%
		8	96,4%
5	Kualitas tampilan	9	92,8%
		10	89,2%
Rata-rata keseluruhan			92%

Sumber: data diolah peneliti

Pembahasan

Proses Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian adalah model pengembangan yang diadopsi dari model pengembangan 4D oleh Thiagarajan akan tetapi dilakukan hanya tiga tahap antara lain pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*), tahap penyebaran tidak dilakukan karena sesuai dengan kebutuhan peneliti yaitu untuk merancang prototype alat evaluasi berbantu media kotak dan kartu misterius.

Pada Tahap Pendefinisian (*define*) alat evaluasi berbantu media kotak dan kartu misterius pada mata pelajaran marketing kompetensi dasar melakukan strategi pemasaran barang dan jasa di SMKN 4 Surabaya. Hal pertama yang dilakukan adalah menganalisis masalah di SMKN 4 Surabaya yaitu pada kurikulum yang berlaku yakni kurikulum 2013 revisi dimana pada kurikulum tersebut siswa dituntut untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan di SMKN 4 Surabaya diketahui bahwa guru ketika memberikan tugas hanya menggunakan alat bantu seperti soal di buku maupun selebaran yang nantinya dikerjakan lalu dikumpulkan. Dalam kegiatan evaluasi peserta didik kurang berperan aktif dan melakukan kegiatan diluar konteks pembelajaran yang di berikan, seperti halnya berbincang dengan teman sebangku, bermain handphone dan tidak benar-benar mengerjakan tugas yang diberikan. Selain itu soal yang telah selesai dikerjakan akan langsung dikumpulkan ketika akhir jam mata pelajaran usai dan tidak di bahas. Hal ini menyebabkan siswa tidak mengetahui kemampuannya.

Tahap perancangan (*design*) Tahap perancangan pada penelitian ini dilakukan merancang prototipe media alat evaluasi berbantu media kokami, yang dilakukan oleh peneliti diawali dengan penyusunan

tiap butir soal dan materi yang dimasukkan ke dalam alat evaluasi berbantu media kotak dan kartu misterius. Setelah menentukan soal maka soal dicetak kedalam kartu yang berukuran 4R, selain itu juga disiapkan kartu huruf berukuran lebih kecil untuk dimasukkan kedalam kotak misterius. kotak misterius sendiri terbuat dari bahan kayu berukuran 30cmx25cm yang bagian tengahnya dilubangi untuk tempat memasukkan tangan ketika mengambil soal.

Pada tahap pengembangan (*develop*) produk awal yang merupakan draft I mendapatkan komentar dan saran dari para ahli yakni ahli materi dan ahli media, adapun komentar dan saran dari ahli materi yang dilakukan oleh Ibu Renny Dwijayanti. S.Pd., M.Pd yaitu aturan permainan lebih diperjelas, pada awal materi yang ditelaah tidak memiliki patokan skor maka dari itu untuk kesempurnaan materi ditambahkan patokan skor sehingga lebih memudahkan dalam memberikan poin untuk kelompok. Selanjutnya adalah susunan kalimat dalam butir soal lebih diperbaiki, pada draft I susunan direksi kalimat pada materi soal kurang tertata dan kurang dijabarkan sehingga ditakutkan menyulitkan siswa memahami soal, setelah dilakukan telaah diberikan saran bahwa soal lebih dijabarkan dan direksi kalimat pada soal yang di sajikan disusun dengan teratur. Sedangkan revisi ahli media oleh Bapak Drs. Sutrisno Widodo, M.Pd yaitu tulisan, huruf serta ukuran kartu diperjelas. Maka dari itu kartu di perbesar dengan ukura 4R sehingga tulisan dan huruf didalam kartu soal lebih terlihat dengan jelas. Media Kotak dan Kartu Misterius yang telah direvisi menghasilkan draft II, dan kemudian diberi penilaian oleh para ahli dengan mengisi lembar validasi kelayakan media. Setelah proses telaah dan validasi selesai maka media diujicobakan kepada 10 siswa kelas X BDP 1 sebagai uji coba kelompok kecil dan satu kelas (28) siswa kelas X BDP 2 sebagai uji lapangan.

Kelayakan Media

Kelayakan terhadap media yang dikembangkan dapat diketahui oleh penilaian validasi yaitu berupa lembar telaah ahli materi dan ahli media. Pada tahap penilaian validasi oleh ahli materi mendapatkan komentar dan saran perbaikan yaitu soal kurang dijabarkan dan susunan kalimat kurang teratur sedangkan Ahli media memberikan komentar dan saran perbaikan yaitu berkaitan dengan keterbacaan pada kartu soal sehingga kartu soal lebih di perbesar. Selanjutnya dilakukan revisi media oleh peneliti sehingga menghasilkan media yang baik sesuai dengan komentar dan saran perbaikan oleh para ahli. Berikut adalah hasil dari kelayakan materi dan media.

Kelayakan materi pada media diukur dengan menggunakan validasi ahli materi, berdasarkan tabel 3 media dinyatakan sangat layak dengan memperoleh presentase kelayakan 86%, yang dilakukan pada tanggal 14 Mei 2018. Sedangkan kelayakan media pada alat evaluasi berbantu media kotak dan kartu misterius ini didapat dari hasil penilaian validasi ahli media pada tanggal 16 Mei 2018. berdasarkan tabel 4

penilaian validasi ahli media memperoleh presentase 80% sehingga dikatakan layak.

Dari penjabaran diatas sesuai dengan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan alat evaluasi berbantu media kotak dan kartu misterius untuk mata pelajaran marketing kompetensi dasar melakukan strategi pemasaran barang dan jasa di SMKN 4 Surabaya kelas X Bisnis Daring Pemasaran dinyatakan layak untuk digunakan.

Respon Siswa

Respon di ketahui dari hasil analisis angket yang di berikan kepada siswa setelah menggunakan alat evaluasi berbantu media kotak dan kartu misterius. berdasarkan tabel 5 diperoleh presentase 93% dari hasil uji coba kelompok kecil maka sedangkan pada uji lapangan berdasarkan tabel 6 diperoleh presentase 92%, dari hasil presentase maka dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media kotak dan kartu misterius sangat baik dan dapat meningkatkan semangat siswa untuk mengikuti evaluasi pelajaran marketing.

Seperti diketahui siswa kelas X SMK memiliki rentan usia 16-18 yang merupakan masa remaja pertengahan, pada masa remaja pertengahan siswa akan lebih senang untuk mengeksplorasi hal baru, memiliki rasa ingin tahu dan sudah mampu untuk mengembangkan pemikirannya (Nisya' dan Sofiah, 2012). Media yang dikembangkan oleh peneliti merupakan hal baru bagi siswa yang sebelumnya belum pernah digunakan mengajar oleh guru mata pelajaran marketing di SMKN 4 Surabaya. Selain itu ada beberapa penyebab siswa di SMKN 4 tertarik pada media kokami antara lain soal yang mudah dipahami, bentuk media yang dapat menarik perhatian dan dapat merangsang rasa keingintahuan siswa terhadap media kokami, kartu pada media kokami di desain menggunakan warna yang terang, warna yang terang pada media akan memberikan kesan yang ceria dan positif sehingga meningkatkan antusias siswa. Terakhir adalah bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami oleh siswa, dalam mengembangkan media alat evaluasi berbantu media kotak dan kartu misterius bahasa disesuaikan dengan karakteristik siswa SMK yakni tidak berbelit-belit dan tidak menggunakan istilah yang sulit dipahami.

Dari penjabaran tersebut dapat diketahui bahwa respon siswa terhadap media kotak dan kartu misterius sudah baik, media dapat membantu mempelajari mata pelajaran marketing, bentuk media yang menarik karena dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa, bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami. Penggunaan media dengan kombinasi permainan seperti kotak dan kartu misterius dapat diterima oleh siswa. Sehingga Pengembangan Alat Evaluasi Berbantu Media Kotak Dan Kartu Misterius Pada Mata Pelajaran Marketing Kompetensi Dasar Melakukan Strategi Pemasaran Barang Dan Jasa Di SMKN 4 Surabaya dapat dikatakan layak dan dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi sikap kurang

bersemangat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas X BDP SMKN 4 Surabaya.

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 perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Tahap penyebaran tidak dilakukan karena disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yaitu merancang prototype alat evaluasi berbantu media kokami, 2) Berdasarkan validasi materi oleh ahli materi diperoleh presentase sebesar 86% yang dinyatakan sangat layak dan berdasarkan validasi media oleh ahli media diperoleh persentase sebesar 80% yang dinyatakan layak. Sehingga media kotak dan kartu misterius pada mata pelajaran marketing kompetensi dasar melakukan strategi pemasaran barang dan jasa dinyatakan layak di gunakan sebagai alat evaluasi di SMKN 4 Surabaya. dan 3) Berdasarkan hasil analisis data diperoleh presentase 93% dari hasil uji coba kelompok kecil maka dinyatakan sangat layak, sedangkan pada uji lapangan berdasarkan diperoleh presentase 92% dan dinyatakan sangat layak. Sehingga dapat diartikan bahwa media kotak dan kartu misterius dapat menjadi salah satu alternatif media evaluasi yang dapat meningkatkan semangat siswa dan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

Saran

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, saran yang diberikan adalah: 1) Dikarenakan media yang dikembangkan oleh peneliti hanya terbatas pada satu kompetensi dasar saja maka dari itu diharapkan pada peneliti selanjutnya dapat menggunakan media pada kompetensi dasar berbeda yang sesuai dengan media kotak dan kartu misterius, 2) Berdasarkan hasil uji coba untuk mengetahui respon siswa diperoleh hasil bahwa siswa kurang paham dengan petunjuk penggunaan media kotak dan kartu misterius, maka dari itu diharapkan agar penelitian selanjutnya dapat lebih memperjelas petunjuk penggunaan media kotak dan kartu misterius agar peserta didik/ siswa dapat dengan mudah memahami isi petunjuk yang diberikan, 3) Peneliti disini hanya melakukan penelitian sampai pada tahap pengembangan (*develop*) saja, diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian sampai pada tahap penyebaran (*desseminate*) agar media kotak dan kartu misterius dapat diterapkan di sekolah untuk inovasi media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Siska Fitri dkk 2015. Penerapan Metode Permainan Kokami Berdasarkan LKPD Sainifik Dalam Model Quantum Learning Terhadap Kompetensi IPA Peserta Didik Kelas VII SMPN 31 Padang. Vol. 6, No 27.

- Arikunto, S. 2017. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kotler, P. 2008. *Manajemen Pemasaran Edisi Ketiga Belas*. Jakarta: Erlangga.
- Kurnia, Aang. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Semester Genap SMA Negeri 1 Pekalongan. Vol. 18, No 1.
- Nasution, 2016. Penggunaan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Hidrokarbon dan Minyak Bumi di Kelas X.8 SMAN 9 Pekanbaru. Vol. 3, No 7.
- Nisya, Sofiah 2012. Religiusitas, Kecerdasan Emosional Dan Kenakalan Remaja. Vol. 7, No 2.
- Paisah, Neneng dkk 2013. Penerapan Media Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo. Vol. 3, No 1.
- Riduwan. 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusiana, Yuli. 2014. Penggunaan Media Kokami Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember. Vol. 3, No 4.
- Thiagarajan. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Virginia: Indiana Univ. Bloomington.