

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR PADA MATERI MENERAPKAN PROSEDUR INTERVIEW MATA PELAJARAN KOMUNIKASI BISNIS SISWA KELAS X PEMASARAN DI SMKN 2 BUDURAN SIDOARJO

Muhammad Naufal Fajarin

Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Surabaya, email:

muhammadfajarin@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media kartu bergambar pada materi menerapkan prosedur interview yang dipakai kelas X Pemasaran di SMKN 2 Buduran Sidoarjo, untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran kartu bergambar, dan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran kartu bergambar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development / R&D*) dengan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminatee* (penyebaran). Namun pada penelitian ini hanya sampai tahap *develop* (pengembangan). Teknik pengumpulan data menggunakan angket terbuka dan tertutup. Angket terbuka menghasilkan data kualitatif yaitu berupa telaah dari para ahli. Sedangkan angket tertutup menghasilkan data kuantitatif yaitu berupa validasi dari para ahli dan respon siswa. Hasil persentase validasi dari para ahli diperoleh berdasarkan perhitungan skor menurut skala *Likert*, sedangkan respon siswa menggunakan skala *Guttman*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase dari validasi ahli materi adalah 92% dengan kriteria sangat layak dan rata-rata presentase dari validasi media adalah 98% dengan kategori sangat layak. Sementara hasil angket respon siswa menunjukkan rata-rata persentase 93% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu bergambar layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Kartu Bergambar, Menerapkan Prosedur Interview.

Abstract

This research aims to find the process of developing pictorial card learning media on material of applying the interview procedure that used for 10th grader of Marketing in Vocational High School 2 Buduran Sidoarjo, the feasibility of pictorial card as a learning media and student's response to pictorial card as a learning media. The kind of research that used in this research is Research and Development (R&D) with 4D development model consisting of four stages covering Define, Design, Develop and Disseminate. But this research is only reached the develop stage. Data collection techniques that used in this research are opened questionnaire and closed questionnair. The opened questionnair generate a qualitative data constitute the analysis from experts. The closed questionnair generate a quantitative data constitute the validation from experts and student's response. Percentage result of validation from experts obtained from calculate the scor based on Likert scale and student's response using Guttman scale. The result of this research show that the percentage value from material expert's validation amounted 92% with very feasible category and media expert's validation amounted 98% with very feasible category. Meanwhile the result of student's response amounted 93% with very feasible category. Thus, pictorial card is very feasible to be used as the learning media in learning process.

Keyword: The Development of Learning Media, Pictorial Card, Applying the Interview Procedure

PENDAHULUAN

Setiap tahun selalu muncul berbagai macam permasalahan mengenai pendidikan di Indonesia. Permasalahan ini berasaskan tiga point, input, proses, output. Ketiga asas ini saling berkaitan satu sama lain. Input mempengaruhi keberlanjutan dalam proses

pembelajaran, proses pembelajaran juga turut mempengaruhi output dari sebuah instansi pendidikan. Dan puncak permasalahan akan terjadi ketika memasuki dunia kerja, dimana teori mulai dipraktekkan.

Tujuan pendidikan nasional bangsa Indonesia merupakan perwujudan dari empat pilar yang dicanangkan UNESCO. Keempat pilar ini

merupakan pandangan pendidikan dimasa sekarang dan di masa yang akan datang dan seharusnya diterapkan oleh lembaga pendidikan formal ataupun lembaga pendidikan non-formal. Empat pilar tersebut adalah belajar mengetahui (*learning to know*), belajar untuk melakukan sesuatu (*learning to do*), belajar untuk menjadi seseorang (*learning to be*) dan belajar untuk menjalani kehidupan bersama (*learning to live together*).

Untuk menciptakan siswa yang mempunyai ketrampilan dan kepribadian yang baik menjadi tugas yang sangat sulit bagi setiap lembaga pendidikan, tak terkecuali Sekolah Menengah Kejuruan yang lulusannya diharapkan untuk siap kerja. Tentu berbeda dengan Sekolah Menengah Atas yang mayoritas jam pembelajarannya adalah teori, Sekolah menengah kejuruan siswanya harus dibekali dengan kemampuan berdasarkan jurusan masing-masing siswa agar setelah selesainya pendidikan di SMK dapat bersaing sebagai pekerja ataupun wirausaha. Dalam membentuk siswa yang siap bekerja tentunya dibutuhkan guru atau tenaga pendidik yang kompeten pula. Guru dituntut untuk memiliki kualitas yang baik karena secara tidak langsung akan mempengaruhi prestasi dan juga kepribadian siswa. Peran guru secara umumnya sangat vital, karena selain mengajar guru juga membimbing, mengarahkan dan sebagai fasilitator.

Ketika proses pembelajaran guru seharusnya memberikan inovasi yang baru agar pengalaman baru bisa didapatkan siswa ketika menerima materi pembelajaran. Proses pembelajaran juga dapat menyenangkan dan menarik ketika guru berhasil menciptakan inovasi yang kreatif dan penguasaan kelas yang baik.

Inovasi ini dapat berupa pengembangan model pembelajaran. Model pembelajaran dengan interaksi satu arah, atau biasa dikenal dengan pembelajaran dimana hanya guru yang menjelaskan panjang lebar akan menyebabkan murid menjadi kurang antusias karena pada dasarnya mereka pasti akan tertarik ketika para siswa dapat turut aktif dalam proses pembelajaran. Metode konvensional seperti metode ceramah dirasa sudah tidak sesuai lagi untuk diterapkan pada pembelajaran di tahun 2017 ini, mengingat di era kemajuan teknologi dan informasi ini banyak media, *software*, ataupun *hardware* yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Pemilihan media dan model pembelajaran yang inovatif dapat memudahkan guru untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran, namun fakta di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua

guru dapat mengembangkan media ataupun model pembelajaran.

Hamalik dalam (Arsyad, 2011:15) mengemukakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

SMKN 2 Buduran Sidoarjo adalah Sekolah Menengah Kejuruan yang berlokasi di Kabupaten Sidoarjo. SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo memiliki misi untuk meningkatkan dan mempersiapkan sumber daya manusia di tingkat menengah. Sekolah ini telah menerapkan sistem manajemen mutu ISO 9001:2008. SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo sudah menerapkan kurikulum 2013 sejak tahun ajaran 2013-2014. Pemasaran adalah salah satu program kejuruan yang terdapat pada SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo yang telah mendapat akreditasi dengan predikat A pada tahun 2016. Salah satu mata pelajaran kejuruan pada kompetensi keahlian pemasaran adalah komunikasi bisnis yang diberikan pada kelas X dan XI.

Berdasarkan wawancara pada tanggal 27 November 2017 dengan Bapak Zaenal selaku guru mata pelajaran Komunikasi Bisnis di SMKN 2 Buduran Sidoarjo, diperoleh informasi bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media *slide powerpoint*. Media *slide powerpoint* lebih dominan membantu guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik dikarenakan pembuatan medianya yang relatif mudah, namun pembelajaran melalui media *slide powerpoint* tidak semua murid dapat menyerap materi yang disampaikan. Dari hasil observasi awal yang dilakukan terhadap 35 peserta didik kelas X SMK Pemasaran di SMKN 2 Buduran Sidorarjo didapatkan bahwa 45,71% peserta didik tidak dapat memahami materi komunikasi bisnis dengan baik melalui media *slide powerpoint* dan 74,29% peserta didik juga beranggapan bahwa mata pelajaran komunikasi bisnis sulit dipelajari karena beberapa alasan, yaitu sebesar 51,43% karena banyaknya hafalan pada materi, 34,2% karena banyak istilah dalam materi yang sulit untuk dipahami, dan 14,2% karena cara guru dalam mengajar kurang menarik. Sebesar 62,86% peserta didik menginginkan suasana belajar yang mereka lebih aktif di dalamnya dan sebesar 91,43% peserta didik menginginkan adanya penambahan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Masalah tersebut dapat diatasi dengan cara penggunaan media pembelajaran yang tepat. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa adalah media grafis atau media dua dimensi berbentuk kartu. “Media grafis termasuk

media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang disalurkan melalui indera penglihatan yang disajikan kedalam simbol-simbol atau gambar-gambar visual” (Sadiman, 2010:28). “Studi mengenai penggunaan pesan visual dalam hubungannya dengan hasil belajar menunjukkan bahwa pesan-pesan visual yang moderat (berada dalam rentangan abstrak dan realistik) memberikan pengaruh tinggi terhadap prestasi belajar siswa” (Sudjana, 2013:9).

Kartu merupakan *game* yang banyak di konsumsi oleh kalangan anak-anak hingga dewasa. Media kartu dapat digunakan dalam pembelajaran melalui suatu permainan. “Dengan melibatkan siswa dalam proses pengalaman dan sekaligus mengayati tantangan, terdorong, mendapat inspirasi untuk berinteraksi dan kreatif dalam kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainan ini” (Dananjaya, 2013:165). Untuk itu diperlukan media pembelajaran berupa permainan kartu bergambar dalam mengatasi kejenuhan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Hal ini didukung oleh penelitian Na’imah (2016) dengan judul pengembangan media pembelajaran permainan kartu yu-gi-oh pada kompetensi dasar memahami azas tujuan dan jenis tata ruang kantor di kelas X AP 1 SMK Negeri 1 Ngawi. Hasil dari penelitian ini adalah media permainan kartu yu-gi-oh mendapatkan penilaian 89,8% dari validasi media oleh ahli materi dan nilai 81,88% dari validasi media oleh ahli media berdasarkan hasil presentase dan respon siswa selama observasi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu yu-gi-oh yang dikembangkan telah layak dipergunakan sebagai media pembelajaran memahami azas, tujuan dan jenis tata ruang kantor.

Dari uraian yang sudah dipaparkan diatas maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Pada Materi Menerapkan Prosedur Interview Mata Pelajaran Komunikasi Bisnis Siswa Kelas X Pemasaran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo”

Rumusan Masalah pada penelitian ini adalah (1) Bagaimana proses pengembangan media kartu bergambar pada mata pelajaran komunikasi bisnis untuk siswa kelas X Pemasaran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. (2) Bagaimana kelayakan media kartu bergambar pada mata pelajaran komunikasi bisnis untuk siswa kelas X Pemasaran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. (3) Bagaimana respon siswa terhadap media kartu bergambar pada mata pelajaran komunikasi bisnis untuk siswa kelas X Pemasaran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo

Berdasarkan rumusan masalah tersebut tujuan dari penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan proses pengembangan media kartu bergambar pada mata pelajaran komunikasi bisnis untuk siswa kelas X Pemasaran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. (2) Mendeskripsikan kelayakan media kartu bergambar pada mata pelajaran komunikasi bisnis untuk siswa kelas X Pemasaran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. (3) Mengetahui respon siswa terhadap media kartu bergambar pada mata pelajaran komunikasi bisnis untuk siswa kelas X Pemasaran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo.

KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran

Menurut Suharningsih dan Harmanto (2015:53) “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bias menjadi stimulus untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat memotivasi seseorang untuk melakukan proses belajar”. Secara garis besar media pembelajaran bias disebut sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Kartu Bergambar

Media kartu bergambar adalah kartu yang dibuat dengan menggunakan gambar atau foto dengan bahan dasar kertas yang memiliki ukuran yang bervariasi. Gambar-gambarnya dibuat dengan tangan atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang kemudian ditempelkan pada kartu-kartu yang terbuat dari kertas. Gambar selain berfungsi untuk menyampaikan pesan, juga dapat memberikan pengalaman belajar dari kata-kata ke taraf yang lebih konkrit atau pengalaman langsung.

Mata Pelajaran Menerapkan Prosedur Interview.

Pada mata pelajaran Komunikasi Bisnis terdapat kompetensi dasar Menerapkan Prosedur Interview. Pada kompetensi dasar ini siswa diharapkan dapat menerapkan prosedur interview dan mengidentifikasi tahapan-tahapan untuk menyelenggarakan interview. Sedangkan tujuan dari kompetensi dasar ini adalah siswa dapat memahami pengertian interview dan memahami penerapan Interview.

METODE

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang sering disebut *R&D (Research and Development)*. Metode *R&D* adalah metode penelitian yang dipergunakan

untuk menghasilkan suatu produk dan menguji tingkat efektifitas produk tersebut (Sugiyono, 2015:407).

Sudjana (dalam Trianto, 2013:81) menyatakan bahwa “dalam pengembangan perangkat pembelajaran diperlukan model-model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan”. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian 4D dengan empat tahapan penelitian yang dikemukakan oleh Thiagaraja (dalam Trianto, 2013:93).

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah Penelitian ini mengambil subjek uji coba siswa kelas X SMK Pemasaran SMK 2 Buduran yang sedang menempuh mata pelajaran Komunikasi Bisnis. dan Para Ahli yakni ahli materi dan ahli media yang berkompeten penilaian media yang akan dikembangkan. Objek yang di uji cobakan berupa media Kartu bergambar yang memuat materi menerapkan prosedur interview.

Instrumen peneltian 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 mngetahui presentase kelayakan media, sedangkan angket respon siswa diberikan kepada siswa setelah mengikuti uji coba media. kriteria interpretasi skor kelayakan yang disajikan pada tabel 1 dan tabel 2.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Validasi Ahli

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

Sumber: diadaptasi dari Riduwan (2013:15)

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Respon siswa

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

Sumber: diadaptasi dari Riduwan (2013:15)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Proses Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran kartu bergambar ini menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Namun dalam penelitian ini dilakukan hanya sampai tahap pengembangan (*develop*). Hasil pengembangan media pembelajaran kartu bergambar materi menerapkan prosedur interview adalah sebagai berikut. Pada tahap pendefinisian (*define*) terdiri dari 5 langkah yaitu 1) analisis awal, dari analisis ditemukan masalah bahwa Banyak siswa yang menganggap mata pelajaran komunikasi bisnis merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami, Diskusi tanya jawab para siswa cenderung diam. 2) analisis siswa, lebih banyak siswa menginginkan penambahan media yang berupa permainan. 3) analisis tugas, Tahap ini dilakukan untuk memberikan tugas kepada siswa. Tugas yang harus dikerjakan adalah siswa membentuk kelompok dan kemudian setiap kelompok mendiskusikan tentang kartu yang diperoleh masing-masing kelompok. Dan kemudian setiap kelompok memerankan sesuai kartu yang mereka dapatkan. 4) analisis konsep Analisis konsep dilakukan dengan cara mengidentifikasi pembahasan inti yang terdapat pada materi menerapkan prosedur interview. 5) analisis perumusan tujuan pembelajaran, Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang tercantum dalam silabus, siswa diharapkan dapat memahami materi menerapkan prosedur interview.

Pada tahap perancangan (*design*) Pada tahap ini merupakan tahap untuk mendesain media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti, berikut langkah-langkah dalam tahap ini yaitu (1) Penyusunan Materi Pada tahap ini materi yang disusun adalah materi menerapkan prosedur interview pada mata pelajaran komunikasi (2) pemilihan media, Dalam penelitian ini peneliti menentukan media kartu bergambar sebagai media pembelajaran karena dinilai sebagai salah satu media yang menyenangkan dan dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. (3) pemilihan format, Format media pembelajaran yang digunakan di kartu bergambar adalah format kartu, yang didalamnya memuat ilustrasi animasi yang di desain menggunakan aplikasi *Corel Draw X7* dan *Adobe Photoshop CS3*.

Pada tahap pengembangan (*develop*) Tahap pengembangan meliputi dua tahap yaitu tahap

validasi dan tahap uji coba. Tahap validasi dibagi menjadi dua yaitu validasi materi yang dilakukan oleh Dr. Tri Sudarwanto, S.Pd., M.SM selaku ahli materi yang berkompeten di bidang pengembangan media pembelajaran dan validasi media yang dilakukan oleh Citra Fitri Kholidya, S.Pd., M.Pd. selaku ahli media dari Fakultas Ilmu Pendidikan Unesa. Tahap Uji coba dilakukan di kelas X Pemasaran 2 SMKN 2 Buduran Sidoarjo.

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	Persentase	Kriteria
1	Kualitas isi dan tujuan	95%	Sangat Layak
2	Kualitas instruksional	87,5%	Layak
3	Kualitas teknis	93,5%	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan			92%

Sumber: data diolah peneliti

Tabel 4. Hasil Validasi Media

No	Sub variabel	Persentase	Kriteria
1	Desain Layout Kartu	100%	Sangat Layak
2.	Ilustrasi Animasi	93,5%	Sangat Layak
3.	Format Media	100%	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan			98%

Sumber: data diolah peneliti

Respon Siswa

Respon peserta didik merupakan penilaian siswa terhadap media kartu bergambar yang telah digunakan dalam proses pembelajaran materi menerapkan prosedur interview mata pelajaran komunikasi bisnis. Dalam hal

ini uji coba dilakukan kepada 34 peserta didik yaitu kelas X Pemasaran 2 SMKN 2 Buduran Sidoarjo yang menempuh mata pelajaran komunikasi bisnis.

Tabel 5. Hasil Respon Siswa

No	Sub variable	Persentase
1	Kualitas isi dan tujuan	98%
2	Kualitas Instruksional	94%
3	Kualitas Teknis	89,5%
Rata-rata Keseluruhan		93,8%

Sumber: data diolah peneliti

Pembahasan

Proses Pengembangan

Model pengembangan 4D yang terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*desseminate*). Namun penelitian yang dilakukan oleh peneliti hanya sampai pada tahap pengembangan saja. Hal tersebut menyesuaikan dengan kebutuhan peneliti yang hanya mengembangkan prototype media kartu bergambar.

a) Tahap Pendefinisian (*define*)

Proses pengembangan media kartu bergambar dimulai dari tahap *define* (pendefinisian). Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian awal di SMKN 2 Buduran Sidoarjo untuk mengumpulkan info terkait mata pelajaran Komunikasi Bisnis, permasalahan, karakteristik siswa, dan kebutuhannya. Hasil dari proses observasi awal menunjukkan bahwa : (1) guru hanya mempunyai satu buku pegangan untuk mata pelajaran Komunikasi Bisnis dan sumber belajar yang dipegang oleh siswa hanya satu modul Komunikasi Bisnis, (2) terkadang siswa juga menggunakan fasilitas internet pada *smartphone*, laptop maupun komputer sebagai media pembelajaran baik berdasarkan instruksi guru maupun inisiatif pribadi. Tetapi materi dari internet yang didapat siswa belum terjamin kevalidannya karena mayoritas siswa yang mengakses internet memperoleh materi melalui blogspot, sedangkan

siapapun dapat menulis blog tanpa memikirkan keakurasian dari informasi yang ditulis.

Pada tahap analisis awal peneliti menyebarkan angket pra penelitian dan menemukan permasalahan bahwa mata pelajaran komunikasi bisnis merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami. Hal ini juga dipengaruhi oleh media pembelajaran metode pembelajaran presentasi dengan menggunakan media *wide screen* yang digunakan oleh guru ketika pembelajaran di dalam kelas belum sepenuhnya dapat dipahami oleh para siswa.

Tahapan selanjutnya adalah analisis siswa yang menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa peserta didik yang tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini disebabkan media pembelajaran dan metode yang digunakan oleh guru hanya menghasilkan interaksi satu arah dari guru ke peserta didik, sehingga menyebabkan minimnya tingkat keaktifan peserta didik. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Rusman (2013) bahwa "pembelajaran aktif merupakan suatu bentuk pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya".

Sesuai dengan hasil analisis awal dan analisis siswa, maka diperlukan adanya pengembangan media kartu bergambar pada materi menerapkan prosedur interview untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Tahapan yang ketiga yaitu analisis tugas, tugas yang diberikan kepada siswa adalah siswa dibagi kedalam beberapa kelompok dan tiap kelompok mendapatkan masing-masing kartu bergambar yang berisikan materi menerapkan prosedur interview yang kemudian diperankan di depan kelas. Dan selanjutnya siswa memberikan tanggapan terkait pemeranan jenis-jenis interview. c)

Tahapan keempat yaitu analisis konsep yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi pembahasan yang terdapat pada materi menerapkan prosedur interview, untuk memenuhi kebutuhan siswa terkait pembelajaran aktif di dalam kelas.

Tahapan yang kelima adalah merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan pada materi yang telah ditentukan. Pada tahap ini disesuaikan antara media pembelajaran dengan silabus mata pelajaran komunikasi bisnis materi menerapkan prosedur interview.

Tahap Perancangan (*design*)

Tahap kedua adalah tahap perancangan (*design*) dimana peneliti menyusun materi KD 3.9. Menerapkan prosedur interview yang meliputi jenis wawancara dan tahapan sebelum menyelenggarakan interview. Setelah menyusun materi, peneliti memilih media berupa kartu bergambar yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas X Pemasaran yang menempuh mata pelajaran Komunikasi Bisnis.

Pada tahap perancangan ini, peneliti mendesain kemasan dan kartu bergambar menggunakan software *corel draw x7* dan *adobe photoshop cs3*. Pada tahap pembuatan kartu bergambar ini peneliti terlebih dahulu membuat ilustrasi animasi menggunakan software *corel draw x7* yang diedit menyesuaikan karakter yang sesuai dengan penjelasan dari kartu inti agar siswa dapat memerankan karakter yang didalam kartu dengan mudah. Dan tahap selanjutnya adalah merangkai ilustrasi animasi ke dalam format kartu menggunakan *adobe photoshop cs3*. Kemudian tahap terakhir adalah pencetakan media menggunakan kertas *art paper 310gr*.

Pada media pembelajaran kartu bergambar dilengkapi dengan gambar dan juga penjelasan mengenai gambar terkait. Menurut Daryanto (2011:101) menyatakan bahwa gambar dapat menerjemahkan konsep atau gagasan yang abstrak menjadi lebih realistik. Jadi, dengan hanya menggunakan penjelasan secara tertulis saja akan kurang tanpa adanya ilustrasi animasi yang berupa gambar.

Tahap Pengembangan (*develop*)

Pada tahapan ini peneliti melakukan telaah, revisi, validasi, dan uji coba terhadap siswa. Pada tahapan telaah, revisi dan validasi media kartu bergambar oleh ahli materi dan ahli media, validator memberikan saran dan masukan yang kemudian direvisi oleh peneliti untuk masuk ke tahap validasi. Validator yang pertama adalah ahli

materi yaitu bapak Dr. Tri Sudarwanto, S.Pd., MSM yang memberikan saran dan masukan agar materi dalam media kartu bergambar lebih menyesuaikan dengan materi yang telah diberikan oleh bapak Drs. Zainal Abidin, MM selaku guru mata pelajaran komunikasi bisnis SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Validator yang kedua adalah ahli media Ibu Citra Fitri Kholidya, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media adalah menyelaraskan warna antara kemasan kartu dengan kartu, dan juga mengganti jenis kertas dari jenis kertas *art paper* 260gr menjadi *art paper* 310gr. Setelah media pembelajaran dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi maka tahap yang selanjutnya dilakukan uji coba.

Tahapan uji coba dilakukan pada kelas X Pemasaran 2 SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo dengan jumlah 34 siswa. Dialokasikan waktu 3x45 menit untuk kegiatan uji coba. Langkah pertama, peneliti menerangkan tentang materi menerapkan prosedur interview kepada peserta didik, kemudian peneliti membagikan draft kartu bergambar kepada siswa yang telah dibagi menjadi beberapa kelompok untuk selanjutnya berdiskusi selama 30 menit mengenai kartu yang telah dibagikan kepada masing-masing kelompok. Selanjutnya setiap kelompok memerankan di depan kelas sesuai kartu jenis jenis interview yang mereka dapatkan. Setelah semua kelompok selesai memerankan tugas, peneliti membagikan angket penelitian untuk kemudian diisi oleh para peserta didik.

Kelayakan Media

Hasil kelayakan materi dapat diketahui setelah dilakukan validasi oleh ahli materi. Validasi materi mengalami satu kali revisi karena materi yang terdapat pada media kartu bergambar kurang sesuai dengan yang diberikan oleh guru mata pelajaran komunikasi bisnis SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Berdasarkan hasil analisis validasi materi dapat diketahui bahwa presentase kelayakan materi menerapkan prosedur interview mata pelajaran komunikasi bisnis memperoleh hasil rata-rata kelayakan isi dan tujuan sebesar 90% dengan kategori sangat layak, untuk rata-rata kualitas instruksional mendapat kategori sangat layak dengan 95%. Total rata-rata keseluruhan aspek

memperoleh presentase sebesar 92% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil analisis validasi media dapat diketahui bahwa presentase kelayakan media kartu bergambar pada materi menerapkan prosedur interview mata pelajaran komunikasi bisnis memperoleh hasil rata-rata kelayakan kegrafikan 100% dengan kategori sangat layak. Dan untuk hasil rata-rata kelayakan penyajian dengan kategori sangat layak memperoleh presentase 96%. Total rata-rata keseluruhan aspek memperoleh presentase sebesar 98% dengan kategori sangat layak.

Respon Siswa

Hasil dari analisis angket respon siswa media pembelajaran kartu bergambar memperoleh presentase dari beberapa komponen kelayakan. Untuk komponen kelayakan kualitas isi dan tujuan memperoleh presentase 98% dengan kategori sangat layak. Komponen kualitas instruksional dengan kategori sangat layak memperoleh presentase 94%, kualitas teknis dengan presentase 89% sehingga dikatakan layak. Total rata-rata keseluruhan komponen aspek mendapat presentase 93% sehingga dikatakan sangat layak.

Berdasarkan hasil angket siswa, rata-rata siswa menilai media pembelajaran kartu bergambar membantu mereka dalam mempelajari materi menerapkan prosedur interview. Selain itu siswa juga merasa bahwa belajar dengan media pembelajaran kartu bergambar lebih praktis dan menyenangkan karena penggunaannya sangat mudah. Siswa juga menilai adanya ilustrasi di setiap penjelasan mempermudah mereka dalam memahami materi yang disajikan.

Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan Bachri (2016) yang berjudul "Pengembangan Media Kartu Bergambar Mengenal Jenis-Jenis Pekerjaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas III SDN Gesikan 1 Grabagan Tuban" menunjukkan hasil respon siswa terhadap media kartu bergambar dengan kategori layak.

Dari simpulan diatas, berdasarkan hasil rata-rata presentase respon siswa dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu bergambar mendapatkan respon yang baik. Pada penelitian ini siswa merasa dengan adanya media pembelajaran komik dapat meningkatkan antusias

siswa dalam belajar mata pelajaran komunikasi bisnis. Dengan demikian maka Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Pada Materi Menerapkan Prosedur Interview Mata Pelajaran Komunikasi Bisnis Siswa Kelas X Pemasaran SMKN 2 Buduran Sidoarjo dinyatakan sangat layak dan dapat menjadi pilihan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas X Pemasaran SMKN 2 Buduran Sidoarjo.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran kartu bergambar pada materi menerapkan prosedur interview mata pelajaran komunikasi bisnis yang dipakai siswa kelas X Pemasaran 2 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo maka dapat disimpulkan sebagai berikut 1) Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran kartu bergambar pada materi menerapkan prosedur interview. Prosedur pengembangan dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4D, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Tahap penyebaran tidak dilakukan karena penelitian ini hanya mengembangkan media yang telah dirancang oleh peneliti. 2) Media pembelajaran kartu bergambar yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media memperoleh kriteria sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Sehingga media kartu bergambar dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah sebagai alternatif media pembelajaran pada materi menerapkan prosedur interview. 3) Respon siswa terhadap media pembelajaran kartu bergambar pada materi menerapkan prosedur interview berdasarkan hasil uji coba lapangan mendapatkan kategori sangat layak. Sesuai dengan analisis respon siswa terhadap media pembelajaran kartu bergambar maka media ini dapat dianjurkan sebagai media pembelajaran pada materi menerapkan prosedur interview.

A. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut, 1) Guru diharapkan dapat menjadikan media pembelajaran kartu bergambar menjadi alternatif pilihan media pembelajaran agar siswa dapat lebih tertarik dalam

kegiatan pembelajaran. 2) Media pembelajaran kartu bergambar telah memenuhi kriteria kelayakan, namun penelitian ini hanya dilakukan di kelas X Pemasaran 2 SMKN 2 Buduran Sidoarjo, sehingga akan lebih baik apabila dapat digunakan di kelas dan sekolah lain agar dapat dimanfaatkan secara luas. 3) Media pembelajaran kartu bergambar yang dikembangkan hanya terbatas pada materi menerapkan prosedur interview. Oleh karena itu, diharapkan untuk peneliti yang akan melakukan penelitian sejenis untuk dapat mengembangkan media pembelajaran kartu bergambar pada materi atau bahkan mata pelajaran yang lain. 4) Ilustrasi Animasi yang terdapat pada media pembelajaran hanya menampilkan satu ilustrasi, sehingga akan lebih baik apabila ilustrasi animasi yang ditampilkan memiliki alur cerita.

DAFTAR PUSTAKA.

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Bachri. 2016. Pengembangan Media Kartu Bergambar Mengenal Jenis-Jenis Pekerjaan Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas III SDN Gesikan 1 Grabagan Tuban. Vol. 3, No 4.
- Naimah. 2016. Pengembangan media pembelajaran permainan kartu yu-gi-oh pada kompetensi dasar memahami azas tujuan dan jenis tata ruang kantor di kelas X AP 1 SMK Negeri 1 Ngawi.. Vol. 2, No 7.
- Riduwan. 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Suharningsih dan Harmanto. 2015. *Strategi Belajar mengajar*. Surabaya : Unesa University Press.
- Thiagarajan. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Virginia: Indiana Univ. Bloomington.
- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.