

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN *QUESTIONS WHEEL CHAIN* (QWC) PADA MATERI ANALISIS SWOT DI KELAS X BDPM SMK NEGERI PASIRIAN

Naning Lutfianingsih

Program Studi S1 Pendidikan Tata Niaga, Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, [naninglutfianingsih@mhs.unesa.ac.id](mailto:naninglutfianingsih@mhs.unesa.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran, mendeskripsikan kelayakan dan respon siswa terhadap permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) yang dikembangkan pada materi Analisis SWOT di kelas X BDPM SMK Negeri Pasirian. Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi kurangnya variasi media pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D, namun dilakukan hanya sampai tiga tahap yaitu *define*, *design*, dan *develop*. Kegiatan validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa melalui tahap telaah untuk masukan dan saran sebagai dasar revisi kemudian dilakukan penilaian validasi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari pengembangan media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) nilai kelayakan hasil validasi media diperoleh sebesar 82,2% dengan kategori sangat layak, nilai kelayakan hasil validasi materi diperoleh 84,4% dengan kategori sangat layak, nilai kelayakan validasi bahasa diperoleh sebesar 82% dengan kategori sangat layak. Uji coba pengembangan media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) dilakukan sebanyak dua kali. Hasil angket respon siswa kelas kecil yang dilakukan dengan 8 siswa sebesar 90,3% dan hasil angket respon siswa kelas lapangan yang dilakukan dengan 20 siswa setelah dilakukan perbaikan tentang pengaturan waktu diperoleh sebesar 90,7% dengan kategori sangat baik. Demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) pada materi Analisis SWOT di kelas X BDPM SMK Negeri Pasirian layak untuk digunakan oleh guru dan siswa.

**Kata Kunci:** Analisis SWOT, Media Pembelajaran, Permainan *Questions Wheel Chain* (QWC)

### Abstract

This study aims to develop learning media, describing the feasibility and response of students to the *Questions Wheel Chain* (QWC) game which was developed in the SWOT Analysis material in the X class of the BDPM of the Pasirian State Vocational School. This research was conducted to address the lack of variations in learning media that encourage students' active participation in accordance with the characteristics and needs of students. This study uses a 4D development model, but it is carried out in only three stages, namely *define*, *design*, and *develop*. Validation activities are carried out by media experts, material experts and linguists experts through a review phase for input and suggestions as the basis for revisions and then validation assessments are conducted. Based on the results of the research and discussion of the development of the learning media *Questions Wheel Chain* (QWC) the feasibility value of the media validation results was 82.2% with the very feasible category, the feasibility value of the material validation results was 84.4% with the very feasible category, validation worth language obtained by 82% with a very decent category. The trial development of the learning media was *Questions Wheel Chain* (QWC) carried out twice. The results of the responses of small class students' responses conducted with 8 students amounting to 90.3% and the results of the questionnaire responses of field-class students conducted with 20 students after improvements were made to the time obtained by 90.7% with very good categories. It can be concluded that the development of learning media *Questions Wheel Chain* (QWC) in the SWOT Analysis material in class X BDPM Pasirian State Vocational School is feasible for use by teachers and students.

**Keywords:** SWOT Analysis, Learning Media, Questions Wheel Chain (QWC) game.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak dasar yang dimiliki setiap warga negara, sebagaimana tercantum pada Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 ayat (2) "Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan dan pemerintah wajib mengusahakannya". Sehingga pemerintah memiliki kewajiban untuk menyediakan

program pendidikan yang layak disetiap satuannya melalui peningkatan mutu dan kualitas pendidikan.

Kegiatan perbaikan serta peningkatan kualitas pendidikan melalui berbagai program inovatif dan kreatif seakan tidak pernah berhenti dilakukan. Disesuaikan dengan Standar Nasional Pendidikan (SNP) bahwa kegiatan pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inovatif, inspiratif, menantang, menyenangkan, memotivasi siswa berperan aktif, memberikan ruang

untuk pengembangan kreativitas sesuai dengan minat, bakat, perkembangan serta psikologis siswa pada setiap satuan program pendidikan.

Guru memainkan peranan penting agar lebih aktif dan inovatif dalam menata rencana pembelajaran yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Karwono, 2017:3). Guru bisa menyiasati pembelajaran dengan pemberian stimulus melalui variasi dari perangkat pembelajaran, salah satunya yakni variasi penggunaan media pembelajaran. Karena pada dasarnya, media pembelajaran merupakan salah satu bagian dari sumber belajar yang didalamnya berisi materi instruksional yang dapat digunakan di berbagai satuan program pendidikan termasuk jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Menurut Arsyad (2017:15) selain untuk membangkitkan keinginan dan minat baru pada siswa, keberadaan dari media pembelajaran juga dapat membangun motivasi siswa dalam kegiatan belajarnya sehingga dapat membantu efektivitas dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa serta penyampaian isi pelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dengan salah satu guru mata pelajaran Perencanaan Bisnis di kelas X BDPM SMK Negeri Pasirian menuturkan bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi Analisis SWOT berupa modul dan internet yang kemudian di jelaskan kembali melalui media *power point* dengan metode ceramah. Sehingga kegiatan pembelajaran tersebut bersifat komunikasi satu arah saja. Hal tersebut membuat siswa cenderung bosan dan pasif selama proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran yang terjadi kurang interaktif dan komunikatif karena lemahnya partisipasi aktif siswa selama mengikuti pembelajaran

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC). Media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) adalah media berbentuk permainan yang didalamnya berisi roda putar dan kartu yang didesain dalam bentuk yang menarik. Menurut Ilfatin (2017) ketika tampilan suatu media mempunyai komposisi visual yang menarik maka siswa juga akan tertarik untuk mempelajari dan memfokuskan perhatiannya.

Media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) digunakan secara berkelompok. Materi pembelajaran yang disajikan pada media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) mencakup materi berkaitan tahapan membuat analisis SWOT suatu usaha yang disesuaikan dengan kompetensi dasar Menganalisis SWOT. Media permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) ini cocok digunakan sebagai solusi untuk mendorong siswa agar berperan aktif dalam kegiatan belajarnya dan memungkinkan terjadinya pembelajaran

yang interaktif dan komunikatif antara guru dengan siswa, serta memudahkan siswa untuk mengembangkan pemahamannya terkait materi yang dipelajari. Selain itu, dengan adanya penggunaan media permainan akan lebih menarik minat siswa untuk belajar.

## KAJIAN TEORI

### Pembelajaran

Kimble dan Gamezy dalam Thobroni (2015:17) menuturkan bahwa pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku dari subjek belajar yang relatif tetap dan merupakan hasil dari pelatihan yang dilakukan secara berulang-ulang. Yelena (2013) berpendapat bahwa pembelajaran bukan tentang pengiriman pengetahuan, tetapi tentang proses kognitif konstruksi pengetahuan yang sangat dipengaruhi oleh faktor sosial, budaya, dan emosional

Dalam proses pembelajaran terjadi kegiatan pengingatan informasi yang kemudian disimpan dalam memori, kemudian keterampilan tersebut diwujudkan secara praktis pada keaktifan siswa dalam beraksi dan merespon terhadap situasi yang terjadi pada siswa dan lingkungannya (Thobroni, 2015:18).

Berdasarkan uraian diatas, pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dan pendidik dalam lingkungan belajar tertentu

### Media Pembelajaran

Kata “media” secara harfiah memiliki makna “perantara atau pengantar”. Secara garis besar makna media menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2017:3) adalah materi, manusia, atau kejadian yang membangun kondisi siswa mampu memperoleh pengetahuan, sikap, serta keterampilan.

*Association of Education and Communication Technology* dalam Hamdani (2011:73) media pembelajaran segala sesuatu yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Suharningsih (2016:53) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang perhatian, pikiran, perasaan dan kemampuan dari pembelajar untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang memiliki fungsi untuk menyampaikan dan menyalurkan informasi dari sumber terencana kepada penerima agar melakukan pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan.

### Permainan *Questions Wheel Chain* (QWC)

Dananjaya (2012:165) setiap peserta didik memiliki kemampuan berbeda dalam menangkap isi pembelajaran. Dalam belajar terdapat tiga tipe belajar, meliputi tipe belajar visual, auditori, dan kinestetik.

Permainan merupakan salah satu media pembelajaran yang mampu menjangkau semua tipe belajar peserta didik (Dananjaya, 2012:166). Selain itu permainan juga berfungsi sebagai variasi dalam proses pembelajaran dikelas.

Permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) merupakan pengembangan dari permainan meja *roulette*. Permainan *roulette* pada umumnya memiliki satu roda yang dibagi menjadi beberapa juring. Sedangkan permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) ini memiliki dua tingkat roda putar, yaitu roda utama dan rantai yang didalamnya terbagi beberapa juring berisikan beberapa produk baik barang dan jasa serta jenis analisis SWOT. Kemudian dilengkapi dengan kartu petunjuk tentang analisis SWOT dari masing-masing produk yang ada di roda putar dan kartu analisis sebagai lembar pengerjaan siswa.

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan *Four-D* terdiri dari: *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* yang dikembangkan oleh Thiagrajan, Semmel, and Semmel (Trianto, 2014:93). Akan tetapi pada tahap *Disseminate* tidak dilakukan, sebab penelitian ini hanya bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran, mengetahui kelayakannya, dan kemudian di ujicobakan kepada peserta didik.

Subjek uji coba penelitian ini adalah kelas X-1 BDPM SMK Negeri Pasirian. Kegiatan uji coba dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji coba kelas kecil dengan 8 siswa dan uji coba kelas lapangan dengan 20 siswa.

Instrumen pada penelitian ini terdiri dari: 1) Lembar telaah dan validasi ahli media yang diberikan kepada dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dari Universitas Negeri Surabaya, 2) Lembar telaah dan validasi yang diberikan kepada dosen Prodi Pendidikan Tata Niaga dari Universitas Negeri Surabaya dan guru mata pelajaran Perencanaan Bisnis SMK Negeri Pasirian, 3) Lembar telaah dan validasi bahasa yang diberikan kepada dosen Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dari Universitas Negeri Surabaya, 4) Lembar angket respon siswa. Kriteria kelayakan media yang digunakan mengadopsi teori dari Arsyad (2017:219), yang meliputi kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis. Penilaian pada lembar telaah dan validasi media, materi dan bahasa menggunakan skala *linkert*. Sedangkan pada lembar angket respon siswa menggunakan skala Guttman.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) pada materi Analisis SWOT dilakukan menggunakan model pengembangan *Four-D* (4D). Prosedur penelitian yang dilakukan mulai tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), dan pengembangan (*Develop*).

(1) Tahap pendefinisian (*Define*), terdiri dari lima langkah: Analisis awal, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran. Pada tahap pendefinisian peneliti melakukan analisis fakta dan masalah yang menjadikan siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran, padahal SMK Negeri Pasirian sudah menerapkan kurikulum 2013 revisi yang secara umum memiliki karakteristik pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan siswa. Selain itu fasilitas penunjang kegiatan pembelajaran modern seperti LCD, proyektor, *speaker* dll belum merata disetiap kelas, sehingga pembelajaran didominasi oleh penggunaan media pembelajaran berupa modul yang kemudian dijelaskan kembali melalui *power point* dengan metode ceramah. Siswa yang menjadi objek penelitian adalah siswa kelas X BDPM SMK Negeri Pasirian yang tergolong masih peserta didik baru yang perlu melakukan adaptasi dengan lingkungan belajar yang baru.

(2) Tahap perancangan (*Design*), memiliki tiga langkah antara lain: penyusunan materi, pemilihan media, dan pemilihan format. Penyusunan materi didasarkan pada silabus KD 3.2 Menganalisis SWOT dari suatu produk atau usaha sehingga dibutuhkan variasi media pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran agar dapat memahami proses analisis SWOT. Selaras dengan pendapat Akhtar (2018) bahwa penggunaan media atau alat bantu pembelajaran yang menghasilkan keterlibatan aktif dari peserta didik akan membangun suasana pembelajaran yang interaktif. Kemudian peneliti memilih jenis media pembelajaran yang berbasis permainan (*games*) yaitu permainan *Questions Wheel Chain* (QWC). Didukung dengan pendapat Sadiman (2016:45) permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, yaitu permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Selain itu pemilihan format perlu dilakukan untuk menyiapkan komponen apa saja yang menjadi pendukung dalam perangkat media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC). Selanjutnya pembuatan rancangan awal media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) yang akan dijadikan bahan evaluasi pada tahap pengembangan.

(3) Tahap pengembangan (*Develop*), terdiri dari kegiatan telaah oleh para ahli kemudian dilakukan perbaikan berdasarkan masukan dan saran, dilanjutkan penilaian validasi oleh para ahli, dan uji pengembangan.

Telaah dan validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Utari Dewi, S.Sn., M.Pd yang merupakan salah satu dosen ahli media berjenis 3 dimensi sekaligus sekaligus dosen Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Pada kegiatan telaah media mendapat satu kali tahap revisi. Berikut adalah saran dan masukan yang diberikan pada kegiatan telaah bersama ahli materi, antara lain:

**Tabel 1 Hasil Telaah dan Revisi Ahli Media**

No	Saran dan Masukan	Revisi
1	Kartu petunjuk perlu ditambahkan pelindung agar tidak terkena air dan kusut	Kartu petunjuk dilapisi dengan plastik transparan dengan cara dilaminating
2	Perlu penambahan kotak untuk masing-masing jenis analisis pada kartu petunjuk	Kartu petunjuk ditempatkan dimasing-masing kotak yang berbeda sesuai dengan jenis analisisnya yaitu kotak S, W, O, dan T

Sumber: Data diolah peneliti (2018)

Telaah dan validasi ahli materi dilakukan oleh 2 validator, yaitu Ibu Finisica Dwijayati Patrikha, S.Pd., M.Pd selaku ahli materi yang merupakan dosen Prodi Pendidikan Tata Niaga, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya dan Bapak Salman Mubarak Arroni, S.Pd, selaku guru mata pelajaran Perencanaan Bisnis SMK Negeri Pasirian. Pada kegiatan telaah materi bersama Ibu Finisica Dwijayati Patrikha, S.Pd., M.Pd mendapat satu kali tahap revisi. Sedangkan kegiatan telaah materi bersama bapak Salman Mubarak Arroni, S.Pd tidak mendapat tahap revisi karena materi yang disajikan dianggap sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Berikut adalah saran dan masukan yang diberikan pada kegiatan telaah bersama ahli media, antara lain:

**Tabel 2 Hasil Telaah dan Revisi Ahli Materi**

No	Saran dan Masukan	Revisi
1	Perlu penyesuaian antara materi yang dicantumkan pada media pembelajaran permainan <i>Questions Wheel Chain</i> (QWC) dengan materi analisis SWOT pada silabus	Melakukan penambahan materi untuk penentuan posisi kuadaran suatu usaha pada materi yang dicantumkan pada media pembelajaran permainan <i>Questions Wheel Chain</i> (QWC)

Sumber: Data diolah peneliti (2018)

Telaah ahli bahasa dilakukan oleh Ibu Dr. Dianita Indrawati, SS., M.Hum. selaku ahli materi dari Prodi Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya. Pada kegiatan telaah bahasa mendapat satu kali

tahap revisi. Berikut adalah saran dan masukan yang diberikan pada kegiatan telaah bersama ahli bahasa, antara lain:

**Tabel 3 Hasil Telaah dan Revisi Para Ahli**

No	Saran dan Masukan	Revisi
1	Ejaan masih harus ditata khususnya dalam penggunaan istilah asing.	Memperhatikan ejaan pada penggunaan istilah asing sesuai dengan panduan Bahasa Indonesia
2	Istilah yang berasal dari bahasa asing harus dicetak miring	Melakukan perbaikan terkait konsistensi setiap bahasa asing yang tercantum pada media pembelajaran permainan <i>Questions Wheel Chain</i> (QWC) harus dicetak miring

Sumber: Data diolah peneliti (2018)

Kemudian dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli, selanjutnya dilakukan validasi untuk memperoleh kelayakan dari permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) sebagai media pembelajaran.

**Tabel 4 Hasil Validasi Para Ahli**

No	Indikator	Ahli Media	Ahli Materi	Ahli Bahasa
1	Kualitas Isi dan Tujuan	82,5%	83,3%	80%
2	Kualitas Instruksional	83,3%	90%	-
3	Kualitas Teknis	80%	80%	84%
<b>Rata-rata seluruh variabel</b>		<b>82,2%</b>	<b>84,4%</b>	<b>82%</b>

Sumber: Data diolah peneliti (2018)

Berdasarkan hasil validasi media pada indikator kualitas isi dan tujuan dinyatakan sangat layak karena media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) sudah disesuaikan dengan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai pada KD 3.2 Menganalisis SWOT. Indikator kualitas instruksional dinilai sangat layak karena media permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) memiliki alur permainan yang disesuaikan dengan tahap pengerjaan Analisis SWOT suatu usaha. Melalui kegiatan diskusi, presentasi, dan tanya jawab yang dilakukan pada media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) membuat siswa dapat berkomunikasi dan bertukar pikiran bersama kelompoknya serta teman lainnya. Sehingga berdampak pembelajaran yang dilakukan akan lebih antusias dan interaktif. Pada indikator kualitas teknis dinilai layak karena media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) memiliki tampilan dengan simbol usaha yang mudah dikenal. Penyajian huruf dan kalimat pada

media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) dapat dibaca dengan jelas.

Berdasarkan validasi ahli materi pada indikator kualitas isi dan tujuan dinyatakan sangat layak karena struktur materi yang diajarkan sudah mencakup semua aspek yang dibutuhkan oleh siswa untuk mencapai tujuan belajar yang disesuaikan dengan RPP pada materi analisis SWOT. Indikator kualitas instruksional dinilai sangat layak karena materi pada media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) disusun dengan runtut yang disesuaikan dengan tahap pengerjaan membuat analisis SWOT suatu usaha yang disajikan dalam komponen kartu analisis yang bertujuan agar siswa dapat berkesempatan memahami materi analisis SWOT secara menyeluruh. Pada kualitas teknis dinilai layak karena materi yang disajikan pada media pembelajaran *Questions Wheel Chain* (QWC) menggunakan ejaan dan kalimat yang jelas dan mudah dicerna oleh siswa.

Berdasarkan hasil analisis penilaian ahli bahasa pada indikator kualitas isi dan tujuan yang mencakup ketepatan, keseimbangan, kesesuaian dengan situasi peserta didik dinyatakan layak karena struktur kalimat yang digunakan pada media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) sudah sesuai dengan panduan Bahasa Indonesia. Selain itu, bahasa yang digunakan pada media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) sesuai dengan perkembangan berpikir dan karakteristik siswa. Sedangkan pada kualitas teknis yang mencakup keterbacaan dinilai sangat layak karena penggunaan tata bahasa, ejaan, dan tanda baca dalam media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) sesuai dengan panduan Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, materi, dan bahasa menunjukkan bahwa kriteria kelayakan media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) yaitu sangat layak. Sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) pada materi Analisis SWOT di kelas X BDPM dinyatakan layak untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran.

Selain dari kegiatan validasi oleh para ahli, kelayakan media juga dilihat dari uji pengembangan media yang didapatkan dari hasil uji coba. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji coba kelas kecil dan uji coba kelas lapangan.

Berikut hasil kegiatan uji coba kelas kecil yang dilakukan pada 8 siswa di kelas X-1 BDPM SMK Negeri Pasirian:

### Uji coba Kelas Kecil



**Gambar 1. Hasil Penilaian Belajar**

Sumber: Data diolah peneliti (2018)

Berdasarkan Gambar 1 diatas, hasil penilaian belajar yang dilakukan pada materi Analisis SWOT menggunakan media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) pada uji coba kelas kecil menunjukkan bahwa persentase nilai siswa yang mencapai KKM sebanyak 75%, sedangkan persentase untuk siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 25%.

**Tabel 5 Hasil Respon Siswa  
Uji Coba Kelas Kecil**

No	Indikator	Uji Coba Kelas Kecil
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	95,8%
2.	Kualitas Instruksional	82,5%
3.	Kualitas Teknis	96,5%
<b>Rata-rata seluruh indikator</b>		<b>90,3%</b>

Sumber: Data diolah peneliti (2018)

Berdasarkan tabel 4 terkait respon siswa pada uji coba kelas kecil diperoleh persentase kualitas isi dan tujuan sebanyak 95,8%, kualitas instruksional 82,5%, dan kualitas teknis 96,5%. Sehingga perolehan skor rata-rata seluruh indikator sebanyak 90,3% dengan interpretasi skor yang tergolong sangat baik. Pada pelaksanaan uji coba kelas kecil terdapat beberapa kendala teknis terkait pengaturan waktu dan pengkondisian jalannya permainan, kemudian peneliti melakukan revisi dan perencanaan ulang terkait pembagian waktu secara rinci untuk masing-masing kegiatannya. Sehingga uji coba kelas lapangan bisa dilakukan.

Berikut ini adalah hasil dari uji coba kelas lapangan yang dilakukan pada 20 siswa kelas X-1 BDPM SMK Negeri Pasirian:

### Uji Coba Kelas Lapangan



**Gambar 2. Hasil Penilaian Belajar**

Sumber: Data diolah peneliti (2018)

Berdasarkan Gambar 2 diatas, hasil penilaian belajar yang dilakukan pada materi Analisis SWOT menggunakan media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) pada uji coba kelas lapangan menunjukkan bahwa persentase nilai siswa yang mencapai KKM sebanyak 85%. Hal ini dapat dilihat bahwa persentase ketuntasan mengalami kenaikan sebanyak 10% dari uji coba kelas kecil yang dilakukan sebelumnya. Sedangkan persentase untuk siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 15% dengan selisih penurunan sebanyak 10% dari dari uji coba sebelumnya. .

**Tabel 6 Hasil Respon Siswa Uji Coba Kelas Lapangan**

No	Indikator	Uji Coba Kelas Lapangan
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	96%
2.	Kualitas Instruksional	82%
3.	Kualitas Teknis	96%
<b>Rata-rata seluruh indikator</b>		<b>90,7%</b>

Sumber: Data diolah peneliti (2018)

Berdasarkan tabel 4 terkait respon siswa pada uji coba kelas kecil diperoleh persentase kualitas isi dan tujuan sebanyak 96%, kualitas instruksional 82%, dan kualitas teknis 96%. Sehingga perolehan skor rata-rata seluruh indikator sebanyak 90,7% dengan interpretasi skor yang tergolong sangat baik. Terdapat peningkatan sebanyak 0,4% pada hasil respon siswa dibandingkan pada uji coba kelas kecil sebelumnya. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) mendapat respon positif dari siswa dan dapat digunakan sebagai variasi media pembelajaran pada materi Analisis SWOT di Kelas X BDPM SMK Negeri Pasirian.

Berdasarkan hasil kegiatan uji coba kelas kecil dan uji coba kelas lapangan diketahui pada indikator kualitas isi dan tujuan bahwa siswa menilai penggunaan media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain*

(QWC) sudah sesuai dengan materi Analisis SWOT pada Kompetensi Dasar 3.2 Menganalisis SWOT, karena pembahasan materi pada media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) memuat pokok bahasan meliputi: 1) Menganalisis faktor SWOT; 2) Membuat analisis SWOT. Siswa juga beranggapan melalui permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) bisa mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan siswa dapat mendapatkan pengalaman pembelajaran yang baru serta menyenangkan, karena konsep pembelajaran yang digunakan pada permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) berisi kegiatan-kegiatan yang membutuhkan keterlibatan siswa dalam pelaksanaannya seperti diskusi, presentasi, dan tanya jawab.

Pada indikator kualitas instruksional, siswa menilai media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) memberikan kemudahan pada siswa untuk memahami materi dan kesempatan siswa untuk mengembangkan pemikirannya terkait materi Analisis SWOT, karena alur permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) dirancang sesuai dengan tahapan pengerjaan yang harus dilakukan dalam membuat analisis SWOT suatu usaha tertentu, mulai dari analisis faktor SWOT, menyusun tabel IFAS dan EFAS, serta penentuan posisi kuadran suatu usaha yang disajikan secara sistematis dan menyeluruh. Siswa menilai bahwa permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) membuat siswa bersemangat untuk mempelajari materi analisis SWOT terutama untuk usaha atau organisasi lainnya, karena melalui permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) pembahasan materi analisis SWOT suatu usaha disajikan dengan sistematis, ringan dan mudah dimengerti oleh siswa. Penggunaan metode permainan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dan memfokuskan ulang perhatian (Nurfritria, 2015)

Penilaian siswa pada indikator kualitas teknis dalam media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC), untuk kualitas tampilannya mulai dari kombinasi warna, simbol usaha, dan warna yang digunakan sudah sesuai, karena permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) menggunakan kombinasi warna mencolok untuk mendukung menariknya media dan menarik perhatian siswa.

Sesuai dengan hasil validasi oleh ahli dan uji pengembangan, diketahui bahwa media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) memperoleh kriteria layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) pada materi Analisis SWOT di Kelas X BDPM SMK Negeri Pasirian dinyatakan sangat layak digunakan sebagai alternatif variasi media pembelajaran pada materi Analisis SWOT untuk mengatasi sikap pasif siswa yang disesuaikan dengan

kondisi dan karakteristik siswa serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

## PENUTUP

### Kesimpulan

1. Pengembangan media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) pada materi Analisis SWOT menggunakan model pengembangan *Four-D* yang didasarkan dari teori Thiagarajan. Tahapan kelayakan diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli, materi ahli bahasa dan hasil respon siswa kelas X BDPM SMK Negeri Pasirian yang menjadi subjek uji coba kecil dan uji coba kelas lapangan. Dilakukan satu kali revisi sebelum dilakukan uji coba produk, meliputi : (1) penambahan kemasan untuk kartu analisis; (2) penambahan materi penentuan posisi kuadran suatu produk; (3) penyesuaian ejaan dari penggunaan istilah asing.
2. Berdasarkan validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa bahwa pembelajaran menggunakan media permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) memperoleh persentase sebesar 82,6% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan dari hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) menunjukkan persentase sebesar 90,5% dengan kategori sangat baik. Demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) pada materi Analisis SWOT di kelas X BDPM SMK Negeri Pasirian layak untuk digunakan oleh guru dan siswa.
3. Respon siswa pada uji coba kelompok kecil mencapai skor 90,3% yang masuk pada kategori sangat baik. Kemudian dilakukan perbaikan terkait pengaturan waktu dan pengkondisian jalannya permainan *Questions Wheel Chain* (QWC). Sehingga pada pelaksanaan uji coba kelas lapangan respon siswa mencapai skor 90,7% yang masuk pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) pada materi Analisis SWOT di Kelas X BDPM SMK Negeri Pasirian

### Saran

1. Proses pengembangan media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain* (QWC) pada materi Analisis SWOT hanya menggunakan sebagian jenis usaha saja dan dapat ditambahkan maupun diganti sesuai dengan kebutuhan, mengingat banyaknya jenis usaha besar, menengah, dan kecil lainnya.
2. Diharapkan guru dapat menjadikan media pembelajaran permainan *Questions Wheel Chain*

(QWC) sebagai alternatif variasi media pembelajaran yang bisa mendorong siswa untuk terlibat aktif dan mengembangkan pemikirannya pada materi Analisis SWOT.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhtar, Ahsan dan Rafaqat Ali. 2018. "Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration". *Journal of Elementary Education, A Publication of Deptt. of Elementary Education IER, University of the Punjab, Lahore – Pakistan Vol.18(1-2)3540*.  
[http://pu.edu.pk/images/journal/JEE/PDF-Files/JEE-18\(1-2\)%20No\\_3.pdf](http://pu.edu.pk/images/journal/JEE/PDF-Files/JEE-18(1-2)%20No_3.pdf)
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Dananjaya, Utomo. 2012. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa
- Hamdani. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Ilfatin, Nur Azizah. 2017. *Nur Gora Tari Remo Bolet melalui Media Pop Up Book sebagai Upaya Meningkatkan Minat Baca pada Era Generasi Milineal*. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Seni dan Desain FBS Unesa, Surabaya, 28 Oktober.  
<https://www.neliti.com/publications/196119/nur-gora-tari-remo-bolet-melalui-media-pop-up-book-sebagai-upaya-meningkatkan-mi>
- Karwono dan Heni Mularsih. 2017. *Belajar dan Pembelajaran : Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: Rajawali Pres
- Nurfitriah, Iis Lestari. 2015. *Pengaruh Metode Permainan Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Negeri Plebengan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.  
<https://anzdoc.com/pengaruh-metode-permainan-terhadap-motivasi-belajar-matemati.html>
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharningsih, dan Harmanto. 2016. *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: Unesa University Press
- Thobroni. 2015. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta
- Yelena, Portnov-Neeman dan Moshe Barak. 2013. "Exploring Students' Perceptions about Learning in School: An Activity Theory Based Study". *Journal of Education and Learning; Vol. 2, No. 3; 2013*.

[https://www.researchgate.net/publication/271309274\\_Exploring\\_Students'\\_Perceptions\\_about\\_Learning\\_in\\_School\\_An\\_Activity\\_Theory\\_Based\\_Study](https://www.researchgate.net/publication/271309274_Exploring_Students'_Perceptions_about_Learning_in_School_An_Activity_Theory_Based_Study)

