

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* MATERI SIKLUS HIDUP PRODUK PADA MATA PELAJARAN MARKETING DI KELAS X BISNIS DARING DAN PEMASARAN SMK NEGERI 1 LAMONGAN

**Taqul Angger Barurroh**

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

E-mail: [taqulbarurroh@mhs.unesa.ac.id](mailto:taqulbarurroh@mhs.unesa.ac.id)

### Abstrak

Kebaruan penelitian adalah media pembelajaran *puzzle* berupa *software* aplikasi yang dapat digunakan sewaktu-waktu menggunakan alat bantu elektronik berupa komputer atau laptop atau *handphone android*. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *puzzle*, mengetahui kelayakan media pembelajaran *puzzle* mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *puzzle* dan mengetahui efektivitas media pembelajaran *puzzle* materi siklus hidup produk di kelas X BDP SMKN 1 Lamongan.

Metode penelitian yang digunakan yaitu R&D model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian sejumlah 64 siswa dibagi menjadi 2 kelas, yakni 32 siswa kelas kontrol dan 32 siswa kelas ujicoba. Teknik analisis data kelayakan media dilakukan melalui proses validasi oleh para ahli dan angket respon siswa menggunakan skala likert dan untuk mengetahui efektivitas menggunakan analisis uji beda (uji-t) melalui hasil nilai siswa. Media pembelajaran *puzzle* layak digunakan dalam pembelajaran di kelas dari segi kelayakan materi dan kelayakan media. Berdasar analisis uji beda (uji-t) menggunakan SPSS dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* Efektivitas digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci** :Media Pembelajaran, *puzzle*, Efektivitas

### Abstract

*Novelty this research is the media of learning the puzzle of software applications that can be used electronic using the tools of a computer or a laptop or cell phone. android The purpose of this research is to describe the process of media development learning, puzzle knowing the feasibility of the media of learning the puzzle knowing response media students against learning the puzzle and knows the effectiveness of the media puzzle learning material product life cycle in the class X BDP SMKN 1 Lamongan.*

*The research methodology used is R&D the model of development ADDIE. The subject of study several 64 students divided into 2 class, namely 32 students for class control and 32 students for class testing. Technique data analysis feasibility media be conducted through validation by the experts and chief response students use Likert Scale and to know the effectiveness of using analysis test different (uji-t) through the results of the students. Media learning that is used in their experiences in the class in terms of feasibility matter and feasibility media. Based on an analysis test different (uji-t) using SPSS can be concluded that media learning that the effectiveness of used in learning.*

**Keywords:** Learning Media, Puzzle, Effectivene

## PENDAHULUAN

SMK Negeri 1 Lamongan memiliki program keahlian Bisnis Daring dan Pemasaran. Fasilitas yang tersedia di SMK Negeri 1 Lamongan yaitu terdapat bangku, papan tulis, spidol, penghapus, komputer, LCD dan *projector* dalam kondisi baik. LCD dan *Projector* digunakan ketika guru menyampaikan materi berbasis teori menggunakan media pembelajaran berupa *slide power point* dan gambar. Adapun Lab komputer digunakan untuk pembelajaran yang membutuhkan media komputer. Selain itu, tersedia *WI-FI* yang dapat dimanfaatkan siswa untuk *searching* informasi yang membutuhkan akses internet.

Berdasar observasi yang dilakukan oleh penulis, kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 1 Lamongan dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas X BDP Alfa dan kelas X BDP Reguler. Kelas X BDP SMK Negeri 1 Lamongan telah menerapkan Kurikulum 2013 edisi revisi pada tahun ajaran 2017/2018 sesuai dengan kebijakan dari pemerintah. Mata pelajaran yang diajarkan sebagian besar adalah mata pelajaran kejuruan yang sesuai dengan kompetensi keahlian pemasaran.

Mata pelajaran Marketing merupakan mata pelajaran baru pada struktur kurikulum 2013 edisi revisi dimana pada kurikulum tersebut siswa dituntut lebih aktif dibanding guru. Mata pelajaran marketing memiliki 11

kompetensi dasar yang salah satunya adalah menganalisis siklus hidup produk. Materi siklus hidup produk harus dipahami oleh siswa karena *output* dari SMK jurusan Pemasaran tidak hanya disiapkan untuk bekerja di dunia usaha/industri akan tetapi siswa juga dibekali ilmu kewirausahaan agar setelah lulus mereka dapat membuka usaha sendiri. Materi siklus hidup produk mempelajari bagaimana suatu produk diperkenalkan ke pasar sampai dengan ditarik dari pasar, isi materi tersebut juga dilengkapi strategi yang dapat dilakukan untuk mempertahankan suatu produk agar tidak mengalami penurunan permintaan pasar.

Berdasar wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran marketing, metode ceramah dengan bantuan media *power point* pernah diterapkan oleh guru tersebut, dalam pengaplikasiannya siswa diberi tugas membuat *slide power point* secara berkelompok dengan materi yang berbeda-beda kemudian mempresentasikan materi tersebut sesuai tugas kelompok masing-masing.

Hasil angket studi pendahuluan menunjukkan bahwa dari 64 siswa kelas X BDP, 8 siswa lebih faham jika materi ditulis di papan tulis, 7 siswa kurang faham, 4 siswa sering merasa mengantuk, 21 siswa merasa bosan dan siswa yang lain tidak berpendapat (netral).

Hasil observasi pada guru pengampu mata pelajaran marketing menunjukkan bahwa sumber belajar berupa modul digunakan dalam mata pelajaran marketing. Modul memiliki kelebihan yaitu siswa dapat belajar sendiri karena didalamnya terdapat materi-materi pelajaran, soal latihan dan pengayaan, akan tetapi dalam pengaplikasiannya ketika guru pengampu mata pelajaran marketing memberikan *file* modul marketing kepada seluruh siswa kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran hanya sedikit siswa yang mau membaca atau mempelajari modul tersebut. Penggunaan modul pada mata pelajaran marketing kurang sesuai karena materi-materi dalam mata pelajaran marketing terdapat banyak istilah-istilah asing yang tidak dipahami dan sulit diingat oleh siswa sedang, siswa dituntut untuk mengingat istilah tersebut agar dapat memahami materi secara keseluruhan.

Berdasar observasi yang dilakukan oleh penulis, SMK Negeri 1 Lamongan masih menerapkan pembelajaran yang berpusat pada guru. Metode yang sering digunakan adalah metode ceramah dan media pembelajaran yang digunakan adalah papan tulis. Media pembelajaran *Power point* jarang digunakan di SMK Negeri 1 Lamongan, sumber belajar modul juga kurang dimanfaatkan dengan baik oleh siswa. Fasilitas seperti *LCD* dan *Projector* yang tersedia di SMK Negeri 1 Lamongan kurang dimanfaatkan dengan baik, sedang Kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 1

Lamongan telah diterapkan Kurikulum 2013 edisi revisi pada tahun ajaran 2017/2018 sesuai dengan kebijakan dari pemerintah.

Berdasar telaah hasil observasi, ditemukan gap fenomena. Gap fenomena yang ditemukan yaitu tersedianya alat penunjang atau fasilitas-fasilitas yang dapat membantu proses pembelajaran seperti komputer, *LCD* dan *projector* namun fasilitas-fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal. Sedang, untuk menerapkan Kurikulum 2013 edisi revisi dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan keaktifan siswa.

Berdasar hasil observasi studi pendahuluan, 53% siswa dari 64 siswa kelas X BDP berpendapat bahwa mata pelajaran marketing termasuk mata pelajaran yang sulit dipahami karena di dalamnya terdapat banyak istilah asing yang belum pernah dipelajari siswa sebelumnya. Isi dari materi siklus hidup produk terdapat beberapa istilah asing sehingga dalam proses pembelajaran diperlukan media yang dapat membantu siswa untuk memahami dan mengingat materi tersebut. Meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*.

Media pembelajaran *puzzle* yang digunakan oleh peneliti sebelumnya biasanya menggunakan media *puzzle* bergambar dan media *crossword puzzle*. Penulis ingin melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran *puzzle* dengan jenis *puzzle* yang digunakan yaitu *The Thing Puzzle*. Memodifikasi *puzzle* digunakan berupa kosa kata acak untuk dijabarkan menjadi kalimat atau jawaban yang benar sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan yang ada. *Puzzle* yang dikembangkan oleh penulis berupa aplikasi yang didalamnya terdapat potongan-potongan kata yang perlu disusun menjadi jawaban yang benar sesuai dengan soal pertanyaan atau pernyataan yang disajikan.

Wicaksono (2013) menyimpulkan bahwa semakin sering penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan *puzzle* dalam proses pembelajaran akuntansi maka prestasi belajar siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Banyudono semakin meningkat. Nugroho (2014) menyimpulkan bahwa penggunaan media gambar *puzzle* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XII SMKN 1 Bantul lebih efektif daripada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis dengan menggunakan media konvensional. Pratiwi (2013) menyimpulkan bahwa ada pengaruh antara penggunaan strategi *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi Pendidikan Agama Islam

di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 7 Siak Kecamatan Tualang Kabupaten Siak.

Berdasar telaah hasil observasi, ditemukan gap fenomena. Gap fenomena yang ditemukan yaitu tersedianya alat penunjang atau fasilitas-fasilitas yang dapat membantu proses pembelajaran seperti komputer, *LCD* dan *projector* namun fasilitas-fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal. Sedang, untuk menerapkan Kurikulum 2013 edisi revisi dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan keaktifan siswa. Adanya permainan dalam pembelajaran mata pelajaran *Marketing* dibutuhkan untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan tahapan proses pengembangan media pembelajaran *puzzle* materi Siklus Hidup Produk pada mata pelajaran marketing di kelas X Pemasaran SMKN 1 Lamongan, mengetahui kelayakan media pembelajaran *puzzle* materi Siklus Hidup Produk pada mata pelajaran marketing, mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *puzzle* materi Siklus Hidup Produk pada mata pelajaran marketing, dan mengetahui efektivitas dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran *puzzle* materi Siklus Hidup Produk pada mata pelajaran marketing di kelas X Pemasaran SMKN 1 Lamongan.

#### KAJIAN PUSTAKA

Wati (2016:3) mendefinisikan “Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut”. Sastromiharjo (2008:3) mendefinisikan “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”.

Wibawanto (2017:1) mendefinisikan “Pembelajaran adalah perpaduan dari dua aktivitas, yaitu aktivitas mengajar dan aktivitas belajar”. Musfiqon dan Nurdyansyah (2015:128-129) mendefinisikan “Pembelajaran adalah petunjuk yang diberikan kepada orang agar diketahui”.

Media pembelajaran adalah sarana komunikasi fisik berupa alat atau isi program yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran guna merangsang perhatian dan minat belajar siswa serta menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar .

Manfaat media pembelajaran adalah sebagai alat menunjang yang menarik dalam proses pembelajaran,

memperjelas penyajian pesan dan informasi, memotivasi siswa dan dapat mengatasi keterbatasan waktu.

Andi (2016:192) mendefinisikan “*Puzzle* adalah permainan ketepatan dalam merangkai bagian objek yang telah dipisahkan.” Media pembelajaran *puzzle* yang dikembangkan nanti berupa aplikasi yang dapat digunakan di komputer atau *smartphone*.

Media pembelajaran *Puzzle* adalah alat bantu dalam proses pembelajaran berupa *software* aplikasi dimana cara memainkannya dengan menjodohkan huruf-huruf atau kalimat menjadi kosa kata yang benar sesuai pertanyaan atau pernyataan yang disajikan. Media pembelajaran *Puzzle* ini dirancang secara khusus untuk tujuan pembelajaran dan membuat siswa terlibat dalam pembelajaran aktif. Media ini disajikan dalam bentuk *softfile* dan kaset CD (*Compact Disc*) yang dapat dilihat melalui alat elektronik berupa Komputer, laptop atau *Smartphone*.

#### METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subyek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 1 Lamongan. Ujicoba dilakukan satu kali dengan melibatkan 32 siswa kelas X BDP Alfa sebagai kelas ujicoba dan 32 siswa kelas X BDP Reguler sebagai kelas kontrol. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Lamongan yang beralamat di Jl. Panglima Sudirman No. 84 Lamongan.

Kelayakan media dilihat dari hasil validasi media, materi, dan angket respon siswa. Validasi materi dilakukan oleh dua validator yang ahli dalam bidang materi. Validator materi I yaitu Bapak Dr. Parjono, M.Si. selaku dosen Program Studi Pendidikan Tata Niaga Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya dan Validator materi II yaitu Bapak Imam Sopingi, S.Pd., M.Si. selaku guru pengampu mata pelajaran *marketing* di kelas X BDP SMK Negeri 1 Lamongan. Validator media dilakukan oleh satu validator yang ahli dalam bidang media pembelajaran yaitu dilakukan oleh Ibu Utari Dewi, S.Sn., M.Pd. selaku dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Surabaya. Kriteria Kelayakan media menggunakan skala likert dengan rentang nilai 1 sampai 5 dengan kategori sangat tidak setuju sampai dengan sangat setuju yang diinterpretasikan berdasar kriteria interpretasi media pembelajaran menurut Riduwan (2015:15) yaitu apabila media pembelajaran

*puzzle* memperoleh presentase  $\geq 61\%$  dengan kategori tinggi atau sangat tinggi, maka dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Uji-t atau uji beda dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar 2 kelompok yakni kelompok kelas kontrol dan kelompok kelas ujicoba (eksperimen) melalui tes formatif. Uji-t menggunakan bantuan *software* SPSS statistics 20 dengan desain uji *Independent Samples Test*. Berdasar uji beda tersebut diketahui perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *puzzle* dan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional sehingga dapat diketahui efektivitas dari penggunaan media pembelajaran *puzzle* tersebut.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE diadopsi dari teori Hasyim (2016:97-98) yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada tahap *Analysis*, peneliti mengidentifikasi masalah pada kelas X BDP khususnya mata pelajaran marketing. Berdasar angket studi pendahuluan diketahui 53% siswa kelas X BDP sulit memahami materi yang terdapat pada mata pelajaran marketing dikarenakan banyak ditemukan istilah-istilah asing yang sebelumnya belum pernah diketahui oleh siswa. Sehingga siswa kesulitan untuk mengingat dan memahami materi yang telah disampaikan. Metode pembelajaran yang sama selalu digunakan dalam proses belajar mengajar dengan bantuan media pembelajaran konvensional membuat siswa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran yang sering digunakan yaitu media pembelajaran berupa papan tulis. Penggunaan media yang kurang menarik dan bervariasi dapat membuat peserta didik pasif dan jenuh. Berdasarkan hasil analisis siswa diketahui bahwa siswa memiliki kemampuan pengetahuan yang heterogen. Siswa cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar karena hanya mendengar dan mencatat penjelasan materi dari guru. Siswa juga kurang antusias untuk bertanya terkait materi yang kurang dimengerti. Analisis kebutuhan yang dihasilkan pada tahap ini yaitu guru membutuhkan media pembelajaran alternatif yang dapat membantu siswa lebih mengingat dan memahami materi yang telah disampaikan. Media pembelajaran alternatif tersebut diharapkan dapat menarik dan melibatkan siswa secara aktif sesuai dengan penerapan K13 edisi revisi dimana siswa dituntut lebih aktif dibanding guru. Solusi yang ditawarkan atas analisis kebutuhan yaitu media pembelajaran *puzzle* yang dikembangkan oleh peneliti.

Tujuan pengembangan ini adalah untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dan lebih berperan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *puzzle*.

Tahap kedua yaitu tahap *design*. Pada tahapan ini, peneliti mulai merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap *design*, pertama penulis menetapkan kurikulum yang digunakan untuk penelitian pada kelas X BDP SMK Negeri 1 Lamongan adalah kurikulum 2013 edisi revisi (berdasar hasil observasi mengenai kurikulum yang diterapkan di sekolah tersebut). Kedua, menetapkan mata pelajaran *marketing* sebagai mata pelajaran kejuruan di jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran. Kemudian membuat silabus mata pelajaran *marketing* sesuai dengan kompetensi dasar K13 edisi revisi. Ketiga, menentukan dan menyusun materi Siklus Hidup Produk untuk dimasukkan dalam media pembelajaran *puzzle*. Materi siklus hidup produk terdiri dari: definisi siklus hidup produk, tahap-tahap siklus hidup produk, karakteristik tahap-tahap siklus hidup produk dan contoh siklus hidup produk. Keempat, membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran sebagai acuan alur dalam proses pembelajaran (RPP terlampir). Kelima yaitu proses perancangan media pembelajaran *puzzle*.

Pada tahap *development*, dilakukan pembuatan media pembelajaran *puzzle* menggunakan *software* Unity yang sudah terdownload pada komputer dan proses pembuatannya tanpa menggunakan sambungan internet. Sebelumnya penulis telah membuat objek dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw X7*, dan objek tersebut telah tersimpan dalam file komputer. Objek-objek yang telah tersimpan di dalam *file menu*, untuk kemudian akan ditambahkan pada *layer* yang terdapat pada *software* Unity. Output media pembelajaran *puzzle* berupa aplikasi *software* yang dapat diujicobakan dengan menggunakan alat elektronik berupa komputer, laptop atau *handphone android*. Aplikasi media pembelajaran *puzzle* terdiri dari: 1) Menu utama yaitu tampilan awal ketika aplikasi telah dibuka. 2) Menu inti dibagi menjadi dua bagian yaitu bagian atas yang berisi tentang materi siklus hidup produk dan bagian bawah yang berisi soal-soal *puzzle*.

Selanjutnya peneliti melakukan validasi materi dan validasi media. Validasi materi dilakukan oleh dua validator yang ahli dalam bidang materi. Pada saat melakukan validasi peneliti menunjukkan transkrip materi siklus hidup produk kepada validator kemudian memberikan angket pernyataan untuk dilakukan penilaian terhadap materi tersebut. Kemudian validator memberikan nilai terhadap materi siklus hidup produk dan memberikan komentar dan saran. Komentar dan

saran dari kedua validator adalah sebagai berikut: 1) Materi disajikanurut sesuai proses berpikir logis, 2) Materi ditulis dalam bahasa Indonesia yang benar, 3) Uraian dan contoh disajikan dalam bentuk praktis (dapat diterapkan) secara langsung, dan 4) Contoh penerapan yang runtut. Setelah dilakukan validasi materi, peneliti memperbaiki materi komentar dan saran sehingga layak digunakan untuk proses lebih lanjut. Validasi media dilakukan oleh validator yang ahli dalam bidang media pembelajaran. Peneliti menunjukkan *software* media pembelajaran *puzzle* serta memberikan angket pernyataan untuk dilakukan penilaian terhadap media tersebut. Saran perbaikan dari validator media adalah sebagai berikut: 1) Tulisan “Siklus Hidup Produk” diganti warna biru tua, 2) Gambar pada tampilan utama ditonjolkan, 3) Font Jawaban diganti warna hitam, 4) Tambahkan lebih banyak materi dalam satu *slide*, 5) *Background* pada setiap tahap diberi warna yang berbeda dan 6) Berikan beberapa gambar pada *slide* materi. Berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli media kemudian dilakukan perbaikan media pembelajaran *puzzle* dan ditunjukkan kembali kepada para ahli untuk dilakukan validasi untuk memperoleh penilaian kelayakan sebagai media pembelajaran. Berikut ini adalah rekapitulasi hasil validasi media pembelajaran *puzzle*:

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli**

No.	Validasi	Rerata Keseluruhan (%)	Keterangan
1.	Ahli Materi	83.89%	Sangat Layak
2.	Ahli Media	86.67%	Sangat Layak

Sumber: Data Diolah oleh Peneliti

Berdasar hasil validasi materi skor keseluruhan kelaikan materi dari Validator I dan Validator II sebesar  $83.89\% > 61\%$ , sehingga materi dalam kategori sangat layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran berdasar kriteria interpretasi media pembelajaran menurut Riduwan (2015:15). Berdasar hasil validasi media skor keseluruhan kelaikan media dari Validator media sebesar  $86.67\% > 61\%$ , sehingga media pembelajaran *puzzle* dalam kategori sangat layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran berdasar kriteria interpretasi media pembelajaran menurut Riduwan (2015:15). Berdasarkan hasil penilaian yang didapatkan dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa kriteria kelayakan media pembelajaran *puzzle* yaitu sangat layak. Hal ini disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* materi Siklus Hidup Produk pada mata pelajaran marketing di kelas X BDP SMK Negeri 1 Lamongan dinyatakan layak dan dapat diterapkan sebagai alternatif media

pembelajaran untuk kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran di SMK Negeri 1 Lamongan.

Pada tahapan *Implementation*, produk yang dihasilkan oleh penulis telah dinyatakan valid dan layak untuk digunakan penelitian. Ujicoba dilakukan dua kali yaitu ujicoba terbatas dan ujicoba lapangan. Ujicoba terbatas melibatkan 32 siswa kelas X BDP Alfa SMKN 1 Lamongan sebagai objek kelas ujicoba. Ujicoba lapangan melibatkan dua kelas yaitu 32 siswa kelas X BDP Reguler SMKN 1 Lamongan sebagai objek kelas kontrol dan 32 siswa kelas X BDP Alfa SMKN 1 Lamongan sebagai objek kelas ujicoba. Guru menerapkan metode ceramah dengan bantuan media *power point* dalam proses pembelajaran di kelas kontrol. Pada kelas ujicoba guru menerapkan media pembelajaran *puzzle* yang telah dikembangkan. Materi yang diajarkan pada kelas kontrol sama dengan materi yang diajarkan pada kelas ujicoba. Wujud dari tahap *implementasi* berupa data hasil nilai siswa pada kelas kontrol dan kelas ujicoba. Hasil nilai yang dimasukkan ke dalam data adalah 23 nilai siswa kelas ujicoba dan 23 nilai siswa kelas kontrol sebab terdapat 9 data siswa di drop karena tidak valid. Berdasar perolehan nilai dari kedua kelas diketahui bahwa nilai kelas ujicoba memiliki rata-rata lebih unggul sebesar 87.52 dibanding kelas kontrol yang memiliki rata-rata sebesar 64.35.

Tahap evaluasi berupa data respon siswa serta saran siswa terhadap media pembelajaran. Setelah proses pembelajaran pada kelas ujicoba selesai dilakukan, siswa diberikan angket respon siswa untuk mengetahui tanggapan atau penilaian siswa terhadap media pembelajaran *puzzle*.

**Tabel 2. Hasil Angket Respon Siswa**

Variabel	Rerata Keseluruhan (%)	Keterangan
Angket Respon Siswa	89.88%	Sangat Layak

Sumber: Data Diolah oleh Peneliti

Data angket respon siswa memperoleh hasil rerata 89.88%. Berdasar interpretasi skor penilaian menurut Riduwan (2015) hasil rerata yang diperoleh dari angket respon siswa menunjukkan layak dengan kategori sangat layak.

**Tabel 3. Perbandingan Nilai Rata-Rata Kelas Kontrol dan Kelas Ujicoba**

	Kelas	N	Mean
Hasil Belajar Siswa	Kelas Kontrol	23	64.3478
	Kelas Ujicoba	23	87.5217

Sumber: Data Diolah oleh Peneliti

Hasil nilai rata-rata kelas ujicoba sejumlah 23 siswa sebesar 87.52 dan rata-rata nilai kelas kontrol sejumlah 23 siswa sebesar 64.35 yang berarti bahwa nilai rata-rata kelas ujicoba lebih unggul dibanding kelas kontrol. Kelas ujicoba maupun kelas kontrol keduanya sama-sama tidak dapat membantu siswa dalam memperoleh nilai yang maksimal. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *puzzle* tidak sepenuhnya mampu membantu siswa dalam memperoleh ataupun meningkatkan nilai yang maksimum karena tidak semua siswa dapat mencerna dengan baik materi yang terdapat dalam media pembelajaran *puzzle*.

**Tabel 4. Independent Samples Test**

		<i>t-test for Equality of Means</i>	
		t	Sig (2-tailed)
Hasil Belajar Siswa	<i>Equal variances assumed</i>	-9.946	.000
	<i>Equal variances not assumed</i>	-9.946	.000

Sumber: Data Diolah oleh Peneliti

Berdasar uji *Independent Samples Test* menggunakan SPSS *Statistics 20* diperoleh hasil nilai Sig (2-tailed) sebesar 0.00. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas ujicoba dengan siswa kelas kontrol, dimana rata-rata nilai dari kelas ujicoba yaitu sebesar 87.52 lebih besar nilainya dibanding dengan kelas kontrol yaitu sebesar 64.35. Berdasar uji *Independent Samples Test* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa terbukti dengan adanya perbedaan hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas ujicoba, sehingga media pembelajaran *puzzle* dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang efektif.

Berdasar rincian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar kelas ujicoba lebih tinggi daripada kelas kontrol namun media pembelajaran *puzzle* tidak sepenuhnya mampu membantu siswa untuk memperoleh nilai yang maksimal.

#### SIMPULAN

1. Model pengembangan penelitian ini adalah ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Semua tahap dalam penelitian ini dilakukan secara urut mulai dari tahap *Analysis* sampai dengan tahap akhir yaitu *Evaluation*.
2. Hasil kelaikan materi terhadap media pembelajaran *puzzle* dari rerata keseluruhan aspek oleh kedua validator dapat dikatakan sangat layak. Hasil kelaikan media terhadap media pembelajaran *puzzle* dari rerata keseluruhan aspek juga dikatakan sangat layak.

3. Kelaikan media pembelajaran *puzzle* berdasar presentase hasil angket respon siswa memperoleh kategori sangat layak. Responden angket respon siswa merupakan siswa kelas X BDP Alfa SMK Negeri 1 Lamongan selaku sebagai objek ujicoba dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran *puzzle*.
4. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas ujicoba dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* dan kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Media pembelajaran *puzzle* memiliki keterbatasan dan belum sempurna. Oleh karena itu masih memerlukan banyak perbaikan.

#### SARAN

1. Berdasar hasil validasi materi, terdapat kelemahan: 3 item dari 18 item pernyataan mendapat skor 70% dengan kategori layak, secara tidak langsung 30% menyatakan tidak layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi siklus hidup produk yang dikembangkan oleh penulis belum sempurna dan masih harus diperbaiki lagi. Jika terdapat peneliti selanjutnya yang mengembangkan materi siklus hidup produk diharapkan dapat memperbaiki kelemahan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu dengan cara memperbaiki gambar contoh agar sesuai dengan materi siklus hidup produk, memperbaiki daftar pustaka untuk uraian teks dan memperbaiki rujukan atau sumber gambar untuk gambar contoh. Sehingga dapat menjadi bahan pendukung siswa untuk lebih memahami materi.
2. Berdasar hasil validasi media oleh ahli media terdapat ditemukan kelemahan yaitu salah satu item pernyataan mendapat skor 60% dengan kategori netral. Item pernyataan tersebut yaitu "Media pembelajaran *puzzle* mempermudah dalam memahami materi". Netral berarti validator media tidak ingin berkomentar baik atau buruk terhadap item pernyataan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *puzzle* belum sepenuhnya dapat mempermudah dalam memahami materi menurut validator ahli media, sehingga masih diperlukannya perbaikan. Adanya kelemahan tersebut diharapkan peneliti selanjutnya mengembangkan media pembelajaran yang dapat lebih mempermudah siswa dalam memahami materi.
3. Berdasar hasil angket respon siswa ditemukan bahwa terdapat komentar mengenai media pembelajaran *puzzle* yaitu sentuhan yang ada dalam media tersebut lemot, sehingga diharapkan penelitian selanjutnya yang lagi ingin mengembangkan aplikasi media

pembelajaran dapat meningkatkan kualitas media dan mengemas media tersebut menjadi lebih baik dan unik serta tambahkan animasi agar lebih menarik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Andi, P. (2016). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Musfiqon, H. M. & Nurdyansyah, (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Nugroho, A. W. (2014). *Efektivitas Penggunaan Media Gambar Puzzle dalam Pembelajaran Ketrampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XII SMKN 1 Bantul*. Diperoleh pada 04 Februari 2018 dari <http://eprints.uny.ac.id/20065/1/Angga%20Wahyu%20Nugroho%2007204244011.pdf>
- Pratiwi, E. (2013). *Pengaruh Penggunaan Strategi Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 7 Siak Kecamatan Tualang Kabupaten Siak*. Skripsi tidak diterbitkan. Siak: PPs Universitas Islam Negeri Suska Riau. Diperoleh pada 04 Februari 2018 dari [http://repository.uin-suska.ac.id/5679/1/2013\\_20131077PAI.pdf](http://repository.uin-suska.ac.id/5679/1/2013_20131077PAI.pdf)
- Rahmanelli. (2007). *Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional. Jurnal Pelangi Pendidikan*. Vol. 2 (1): 23-30.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sastromiharjo, A. (2008). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Diperoleh pada 21 Februari 2018 dari [http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR.\\_PEND.\\_BHS.\\_DAN\\_SASTRA\\_INDONESIA/196109101986031-ANDOYO\\_SASTROMIHARJO/MEDIA\\_DAN\\_SUMBER\\_PEMBELAJARAN.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BHS._DAN_SASTRA_INDONESIA/196109101986031-ANDOYO_SASTROMIHARJO/MEDIA_DAN_SUMBER_PEMBELAJARAN.pdf)
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- Wibawanto, W (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Wicaksono, H. R. (2013). *Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT dengan Media Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Prestasi Belajar*. *Jurnal Pendidikan UNS*. Vol. 1(2). Diperoleh pada 04 Februari 2018 dari <https://media.neliti.com/media/publications/13510-ID-penerapan-model-kooperatif-tipe-tgt-dengan-media-permainan-puzzle-untuk-meningka.pdf>