

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATA PELAJARAN MARKETING KOMPETENSI DASAR MENGANALISIS SEGMENTASI PASAR DI KELAS X BISNIS DARING DAN PEMASARAN SMK NEGERI 1 LAMONGAN

Hanif Safitri

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

hanifsafitri@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran permainan ular tangga pada kompetensi dasar menganalisis segmentasi pasar untuk sekolah menengah kejuruan di program keahlian pemasaran. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan, model ini terdapat 4 tahap pengembangan, yaitu: *define, design, develop* dan *desseminate*. Namun, penelitian ini dilakukan hanya sampai pada tahap *develop*. Instrumen yang digunakan adalah lembar telaah, validasi ahli materi dan ahli media serta angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata presentase dari validasi materi adalah 90,9% dengan kriteria sangat layak, dan rata-rata presentase dari ahli media adalah 96,3% dengan kriteria sangat. Sementara hasil angket respon siswa uji kelompok kecil menunjukkan rata-rata presentase adalah 94,4% dengan kriteria sangat layak dan hasil angket respon siswa uji lapangan menunjukkan rata-rata presentase adalah 97% dengan kriteria sangat layak.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga, Segmentasi Pasar.

Abstract

This study aims to produce learning media for snakes and ladders games on the basic competencies of analyzing market segmentation for vocational high schools in marketing expertise programs. This study uses development research (R&D) with a 4-D development model from Thiagarajan, this model has 4 stages of development, namely: define, design, develop and desseminate. However, this research was carried out only at the develop stage. The instruments used were study sheets, validation of material experts and media experts as well as student response questionnaire. The results showed that the average percentage of material validation was 90.9% with very decent criteria, and the average percentage of media experts is 96.3% with very criteria. While the results of the questionnaire responses of small group test students showed an average percentage of 94.4% with very decent criteria and the results of the questionnaire responses of field test students showed an average percentage of 97% with very decent criteria.

Keywords: *Intructional Media, Snakes and Ladders Game, Market Segmentation.*

PENDAHULUAN

Dalam pelaksanaan pembelajaran peran guru sangat penting untuk memberikan pembelajaran dan menyampaikan materi terhadap siswa. Guru diharapkan dapat melakukan pengembangan diri untuk membuat proses pembelajaran dikelas dapat menjadi lebih aktif, dengan melalui berbagai macam media yang disediakan guru untuk mengajar siswa agar lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Namun dalam pemilihan media guru juga harus mengetahui karakteristik siswa sehingga dapat diterapkan media yang cocok untuk diajarkan terhadap siswa tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru pemasaran kelas X di SMK Negeri 1 Lamongan, menyatakan bahwa

penggunaan media pembelajaran jarang sekali dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran konvensional masih diterapkan, guru juga masih sering menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab dalam menyampaikan materi.

Media pembelajaran yang digunakan didalam kelas masih kurang, karena media yang sering digunakan dalam penyampaian materi hanya sebatas papan tulis, power point dan bahan ajar berupa modul yang kurang menarik dan kurang menjadikan siswa untuk lebih aktif. Guru harus dapat mengembangkan media pembelajaran untuk pengganti modul yang dikemas secara menarik, praktis, dapat digunakan dimana saja dan dalam kondisi apapun. Sehingga keadaan ini dapat membantu guru untuk mempermudah menyampaikan informasi terhadap

siswa dengan cara yang lebih menyenangkan dan dapat membangun semangat belajar siswa. Guru harus dapat mengembangkan sebuah permainan untuk dijadikan media pembelajaran, agar proses pembelajaran bisa menciptakan sebuah interaksi antara siswa dan guru, sehingga siswa dapat aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Melihat permasalahan yang terjadi tersebut sangat diperlukan untuk adanya inovasi yang harus dilakukan oleh guru dalam memberikan media pembelajaran yang menarik untuk membangkitkan minat belajar dan keaktifan siswa, sehingga siswa dapat memahami materi yang di ajarkan oleh guru dan dapat meningkatkan keaktifan dan kompetensi dasar siswa. Oleh karena itu sangat penting untuk menciptakan suatu kondisi dimana siswa harus aktif dan terus ingin belajar. Sehingga seorang guru harus kreatif dalam menciptakan sebuah media salah satunya adalah permainan ular tangga.

Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran segmentasi pasar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Karena permainan ular tangga ini sudah tidak asing lagi bagi semua orang dan dapat dimainkan oleh semua kalangan dari kecil hingga dewasa, permainan ini juga sangat menarik dan menyenangkan sehingga dapat diadopsi untuk dijadikan media pembelajaran dengan mengaplikasikan materi ke dalam permainan ular tangga ini. sehingga siswa akan merasa tertarik dan cenderung ingin mengikuti pembelajaran, sehingga siswa akan semangat dalam belajar dan hal ini dapat meningkatkan kompetensi dasar siswa. Dalam permainan ular tangga ini siswa akan memainkan permainan dengan berkelompok sehingga dapat membangun keaktifan siswa dan mampu bekerjasama dengan baik dalam menjawab pertanyaan yang terdapat dalam permainan ular tangga ini.

Berdasarkan berbagai hal di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Marketing Kompetensi Dasar Menganalisis Segmentasi Pasar. Media permainan ular tangga merupakan media yang berbentuk persegi panjang dan terbuat dari papan permainan yang dilengkapi dengan dadu, bidak dan kartu yang berisikan materi serta pertanyaan mengenai segmentasi pasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, siswa dan sekolah. Dan juga diharapkan dapat meningkatkan dan menambah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran marketing pada kompetensi dasar segmentasi pasar.

KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran

Arsyad (2017:10) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Permainan Ular Tangga

Menurut Husna (2009:145) menyatakan bahwa ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini termasuk dalam kategori “*board game*” atau permainan papan sejenis dengan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*research and development*). Model penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan dari Thiagarajan (1974) adalah model 4-D (four D models). Model ini terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Hasil pengembangan pada penelitian ini hanya terbatas pada tahap pengembangan (*develop*) saja karena peneliti hanya mengembangkan *prototype* media saja.

Instrumen penelitian terdiri dari: 1) lembar validasi ahli materi, 2) lembar validasi ahli media, dan 3) lembar angket respons siswa. Lembar validasi diberikan pada 2 ahli materi dan 1 ahli media, sedangkan lembar angket respons siswa diberikan pada siswasetelah melaksanakan uji kelompok kecil dan uji lapangan. Untuk lembar validasi ahli materi dan ahli media menggunakan skala likert sedangkan lembar angket respon siswa menggunakan skala guttman yang hasilnya akan di interprestasikan menggunakan kriteria interpretasi skor kelayakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4-D (four D models) yang diadopsi dari teori Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap yaitu *Define, Design, Develop, and Disseminate*. Dalam penelitian ini tahap *Disseminate* tidak dilakukan, karena penelitian ini hanya mengembangkan prototipe media pembelajaran.

Pada tahap pendefinisian (*define*) yaitu untuk menetapkan permasalahan dan mencari informasi sehingga dapat dilakukan analisis data. Dalam tahap ini mempunyai 5 tahapan utama yaitu: 1) Analisis ujung depan, pada tahap ini peneliti mengidentifikasi

permasalahan yang terdapat di SMK Negeri 1 Lamongan, diketahui bahwa dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran media yang digunakan oleh guru adalah LCD-proyektor (*powerpoint*), papan tulis, dan bahan ajar berupa modul. Dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi. 2) Analisis siswa, bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa yang sesuai dengan desain pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan harus sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat menjadi alat bantu untuk memahami materi dengan mudah. 3) Analisis tugas, untuk menganalisis tugas yang diberikan guru terhadap siswa. 4) Analisis konsep, menganalisis mengenai kesesuaian materi yang diajarkan dengan silabus dan RPP standar kurikulum sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. 5) Perumusan tujuan pembelajaran, menentukan rumusan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan silabus mata pelajaran marketing kompetensi dasar menganalisis segmentasi pasar.

Tahap perancangan (*design*) pada tahap ini dilakukan untuk merancang atau mendesain media pembelajaran permainan ular tangga yang akan dikembangkan. Terdapat langkah-langkah sebagai berikut: 1) penyusunan materi, merupakan menyusun materi pembelajaran yang akan disajikan dalam pembelajaran. Pemilihan materi pada media pembelajaran ular tangga harus sesuai dengan silabus kurikulum 2013 revisi yaitu kompetensi dasar menganalisis segmentasi pasar. 2) pemilihan media, pada tahap ini peneliti memilih media pembelajaran ular tangga karena permainan ular tangga ini adalah permainan yang dapat dimainkan oleh semua kalangan dan juga cocok untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk kompetensi dasar menganalisis segmentasi pasar. Media permainan ular tangga ini terdiri dari beberapa komponen yaitu: papan permainan ular tangga, bidak pemain, dadu, kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu materi, kartu poin, dan buku pedoman permainan.

Tahap pengembangan (*develop*) tahap ini bertujuan untuk mewujudkan rancangan prototipe media pembelajaran yang akan divalidasi, direvisi dan diuji cobakan. Validasi akan dilakukan oleh 2 ahli materi dan ahli media yaitu: 1) ahli materi, pada ahli materi terdapat kesalahan materi yang harus direvisi dan diperbaiki yaitu menambahkan materi lebih banyak lagi. 2) ahli media, pada ahli media terdapat kesalahan yang harus direvisi dan diperbaiki yaitu menambahkan desain ular tangga pada buku panduan permainan.

Kelayakan Media

Lembar validasi di adaptasi dari Asyad (2017), berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media mendapatkan hasil yaitu:

Tabel 1. Hasil Validasi Media

No.	Aspek	Presentase	Kriteria
1.	Materi	90,9	Sangat Layak
2.	Media	96,3	Sangat Layak
	Rata-rata	93,6	Sangat Layak

Sumber: Data diolah oleh peneliti

PENUTUP

Simpulan

Berdasar hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan:

1. Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga menggunakan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Penelitian ini hanya pada tahap *develop* karena hanya mengembangkan prototipe media ular tangga.
2. Berdasar hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media diperoleh rata-rata sebesar 93,6% dengan kriteria sangat layak.
3. Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran permainan ular tangga diperoleh nilai rata-rata pada uji kelompok kecil dan uji lapangan sebesar 95,7% dengan kriteria sangat layak.

Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Pada saat kegiatan pembelajaran supaya permainan ular tangga dapat lebih efektif siswa harus dikondisikan sebelum memulai kegiatan pembelajaran.
2. Saat kegiatan pembelajaran guru harus menjelaskan peraturan permainan dengan sangat jelas agar siswa dapat memahami permainan ular tangga dengan jelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alizamar. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran : Implementasi Dalam Bimbingan Kelompok Belajar Di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

- Husna, M. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: Andi.
- Kustandi, C. dan Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Ngadiman, dkk. (2008). *Marketing; Untuk Sekolah Kejuruan Kelas X. Semester I*. Jakarta: Erlangga.
- Rosyada, Dede. (2008). *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief, dkk. (2014). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta : Rajawali Pers.

