Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN) Volume 07 No. 03 Tahun 2019
ISSN 2337-6078

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU KUARTET PENATAAN PRODUK MATERI PENATAAN PRODUK DI SMKN 2 BUDURAN KELAS XI

Umi Maf'ulatul Latifah
Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
umilatifah2@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pada kurikulum 2013, siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar di SMK Negeri 2 Buduran masih menggunakan metode konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran Kartu Kuartet, mendeskripsikan kelayakan media kartu kuartet, mengetahui dan menganalisis efektivitas penggunaan media kartu kuartet, serta mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media kartu kuartet. Subjek penelitian merupakan 34 siswa kelas XI BDP 1 yang dibagi menjadi dua kelas, yakni kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran permainan kartu kuartet dan kelas kontrol `yang menggunakan media pembelajaran *power point*. Hasil analisis menunjukkan bahwa (1) proses pengembangan media kartu kuartet menggunakan model pengembangan media ADDIE, (2) media kartu kuartet dinilai sangat layak oleh ahli materi, ahli bahasa, dan guru mata pelajaran, sedangkan ahli media menilai media kartu kuartet 'layak', (3) respon siswa terhadap media menunjukkan hasil 'sangat layak'. Uji –t digunakan untuk melihat efektivitas media, hasilnya menunjukkan adanya perbedaan antara nilai tes formatif 2 kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan selisih rerata 8.2 nilai kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai kelas kontrol.
Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Media Pembelajaran, Permainan Kartu Kuartet.

Abstract

On the 2013 curriculum, students demands for active in the learning process. Learning process in SMK Negeri 2 Buduran still using conventional method. This research aims to describe learning media development process, to describe feasibility of the learning media, to understand and to analyze the effectiveness of utilizing learning media, and to understand and to analyze students responses of the development of quartet card learning media. Research subject is 34 student from XI BDP 1 class that divided into two classes, that are experiment class which using quartet card as their learning media, and control class which using power point as their learning media. Output of the analysis shows that (1) development process of learning media Quartet Card is using ADDIE development model, (2) Quartet Card media get feasibility with categories 'very worthy' from content expert, language expert, and subject teacher, while from media expert quartet card media get feasibility categories 'worthy', (3) student responses of media shows feasibility categories 'very worthy'. T-Test analysis uses to see effectiveness of media, the result shows there are significant diversification between formatif test 2 score of experiment class and control class, with difference mean 8.2 that is experiment class score higher than control class score.
Keywords: Development of Learning Media, Learning Media, Quartet Card Games.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 menuntut siswa untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menjadi berpusat pada siswa. Pembelajaran harus memiliki suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dan dialogis (Undang-Undang No. 20, tahun 2003 pasal 40, ayat 2). Oleh karena itu, guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk membantu penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat menciptakan proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Proses pembelajaran di SMKN 2 Buduran masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan diskusi, sedangkan media yang digunakan adalah *power point*. Proses pembelajaran satu arah oleh guru yang dibantu dengan media *power point* seringkali membuat siswa bosan, sehingga materi pembelajaran tidak terserap secara maksimal oleh siswa. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran produktif pemasaran adalah Penataan Produk, mata pelajaran ini diterima pada kelas XI dan kelas XII. Pada kelas XI materi pelajaran hanya berisikan pengenalan awal tentang Penataan Produk. Salah satu materinya adalah 'mengidentifikasi *fixture display*'. Tujuan dari pembelajaran ini adalah, siswa mampu mengidentifikasi peralatan *display*. Sayangnya, peralatan *display* di sekolah masih terbatas. Oleh karena

itu, pembelajaran dapat dibantu dengan media visual yang berisikan gambar dan tulisan tentang peralatan *display* lain yang lebih beragam.

Berdasar uraian diatas, Penulis menawarkan media pendukung yang dapat digunakan dalam pembelajaran yakni, Kartu Kuartet Penataan Produk. Kartu Kuartet merupakan kartu permainan yang dapat dimainkan oleh kelompok kecil yang berisikan 3 hingga 5 siswa. Kartu terdiri dai 36 kartu bergambar yang terbagi menjadi 8 kategori materi pelajaran dan 1 kategori kartu bantuan, setiap kategori kartu terbagi menjadi 4 pembahasan.

Penulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran Kartu Kuartet, mendeskripsikan kelayakan media kartu kuartet, mengetahui dan menganalisis efektivitas penggunaan media kartu kuartet, serta mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media kartu kuartet.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori media pembelajaran Hamdani (2011:243) dan Rossi dan Breidle (1996) dalam Sanjaya (2013:204) yang dapat ditari simpulan bahwa media pembelajaran meliputi perantara atau pengantar, alat dan bahan pemberi rangsangan bagi siswa yang mengandung maksud-maksud pengajaran.

Teori permainan dalam pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan teori dari Betrus dan Botturi (2014:37) dan Hamid (2013: 20) yang dapat ditarik simpulan bahwa, permainan dalam pembelajaran merupakan fasilitas, tujuan, struktur, cara, dan elemen permainan lainnya dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengonstruksi pengetahuan siswa.

Kartu kuartet dalam penelitian ini didefinisikan sebagai kertas tebal, kumpulan yang terdiri dari empat, empat kartu yang sama di setiap satu set kategori kartu permainan kartu yang dimainkan oleh 3 sampai 5 pemain.

Teori model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan teori model pengembangan ADDIE milik Molenda (2001) dalam Prawiradilaga (2007: 22) dengan lima tahap yang harus dilakukan, yakni *analysis, design, development, implementation,* dan *evaluation*. Pribadi (2014: 23-30) menyimpulkan lima tahapan ADDIE saling terkait, sehingga penggunaan model ini harus dilakukan secara bertahap dan menyeluruh.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yakni, *Analyze, design, development, implementation,* dan *evaluation*. Subyek penelitian ini adalah 34 siswa kelas XI-BDP 2 yang dibagi menjadi 2 kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang menggunakan media Kartu Kuartet dalam pembelajaran, sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang menggunakan media *power point* dalam proses pembelajaran. Waktu dan tempat penelitian adalah di SMKN 2 Buduran pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Jenis data yang digunakan adalah data primer yang didapat dari hasil angket dan wawancara, dan data sekunder yang didapat dari dokumen sarana dan prasarana sekolah. Selain itu juga menggunakan data kualitatif yang berupa telaah ahli media dan data kuantitatif yang berupa hasil validasi ahli media, respon siswa, dan nilai tes formatif siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah para ahli, angket respon siswa, dan soal tes formatif. Angket para ahli dan respon siswa menggunakan skala likert, sedangkan soal tes formatif merupakan soal pilihan ganda. Angket para ahli digunakan untuk menelaah dan memberi nilai terhadap media. Angket respon siswa diisi siswa setelah siswa telah menerima materi menggunakan media kartu kuartet, oleh karena itu angket respon siswa hanya diberikan kepada kelas eksperimen.

Berikut kategori skala likert yang digunakan:

Tabel 1. Kategori Skala Likert

Skala	Kriteria
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Netral
2	Tiak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber: Sugiyono (2015:139)

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan analisis non-parametrik. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan kelayakan media. oleh karena itu data yang digunakan adalah hasil validasi media oleh para ahli dan hasil respon siswa.

$$\textbf{Persentase Kelayakan} = \frac{jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal} \times 100\%$$

Berikut perhitungan rumus untuk analisis deskriptif kelayakan para Ahli dan Respon siswa:

Berdasar pada hasil rumus tersebut, media Kartu Kuartet dikatakan layak apabila mendapatkan persentase ≥60%. Secara rinci kriteria kelayakan media disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media

Skor (%)	Kriteria
0 – 20	Sangat Tidak Layak
21 – 40	Tidak Layak
41 – 60	Cukup
61 – 80	Layak

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Skor (%)	Kriteria
81 – 100	Sangat Layak

Sumber: Riduwan (2015:15)

Sedangkan analisis non-parametrik uji-t digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media kartu kuartet, oleh karena itu data yang digunakan adalah hasil tes formatif siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika hasil uji-t (*2-tailed*) lebih besar dari 0.05, maka data dikatakan memiliki perbedaan yang signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media Kartu Kuartet Penataan produk menggunakan model pengembangan ADDIE. Proses pengembangan dimulai dari tahap *Analyze* atau analisis karakteristik siswa, analisis media di sekolah, dan analisis kebutuhan guru. Analisis karakteristik siswa dilakukan dengan cara mengamati langsung siswa selama proses pembelajaran, hasilnya siswa mudah bosan dengan metode pembelajaran konvensional. Analisis media di sekolah di dapat dari dokumen saran dan prasaran di sekolah, hasilnya sekolah belum pernah menggunakan media kartu kuartet untuk membantu proses pembelajaran. Analisis kebutuhan guru dilakukan dengan cara wawancara tidak terstruktur dengan guru mata pelajaran yang bersangkutan, hasilnya siswa kurang memperhatikan teori dengan baik. Berdasar analisis tersebut, dapat ditarik simpulan bahwa siswa memerlukan pola pembelajaran baru yang melibatkan siswa secara langsung dalam penyampaian materi seputar teori.

Selanjutnya tahap *design* atau perencanaan. Tahap ini merupakan kegiatan mengumpulkan materi dari berbagai sumber dan mengelompokkan materi berdasarkan delapan kategori. Setelah materi terkelompok, barulah membuat *layout* kartu menggunakan *software* Corel Draw X7.

Pada tahap *development* atau pengembangan, *layout* kartu yang telah dibuat, selanjutnya akan dimasukkan materi sesuai dengan kategori yang telah dikelompokkan sebelumnya. Berikut salah satu kartu yang sudah jadi:

Gambar 1. Gambar (kiri) Kartu Depan, (kanan) Kartu Belakang

Sumber: Data diolah oleh Penulis (2019)

Setelah dicetak menggunakan kertas AP360, media dikemas dalam kotak sebelum diserahkan kepada para ahli untuk ditelaah dan dinilai kelayakannya. Berikut hasil penilaian dari Ahli materi, guru mata pelajaran, ahli media, dan ahli bahasa:

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli

No.	Komponen	Persentase	Kategori
1.	Ahli Materi	83%	Sangat Layak
2.	Guru Mata pelajaran	96%	Sangat Layak
3.	Ahli Media	80%	Layak
4.	Ahli Bahasa	96%	Sangat Layak

Sumber: Data Diolah oleh Penulis (2019)

Berdasar tabel di atas, Ahli Media mendapat kategori kelayakan yang berbeda dari Ahli lainnya. Hal ini disebabkan karena skor penilaian yang paling sering muncul adalah skor 4 dan juga terdapat dua pernyataan yang mendapat skor 3. Oleh karena itu perlu adanya perbaikan pada media sehingga mendapat penilaian maksimal.

Tahap selanjutnya adalah *implementation* atau implementasi media dalam kelas. Kelas terbagi menjadi dua kelompok kelas kecil, yakni kelas eksperimen yang menggunakan media kartu kuartet dan kelas kontrol yang menggunakan *power point* dalam proses pembelajarannya. Sebelum melakukan pembelajaran, kedua kelas diharuskan mengerjakan soal tes Formatif 1 untuk mengetahui pengetahuan awal mereka tentang penataan produk. Berikut tabel pemberian perlakuan pada setiap kelasnya.

Tabel 4. Pemberian Perlakuan

Grup	*Pretest*	Perlakuan	*Post test*	Jumlah
Eksperimen	O_1	X	O_2	17
Kontrol	O_1	Y	O_2	17

Sumber: Data Diolah oleh Penulis (2019)

Setelah proses pembelajaran pada tahap *evaluation* atau evaluasi, kedua kelas diberikan soal tes formatif 2 untuk mengetahui hasil belajar. Hasilnya, nilai siswa pada tes formatif 1 cenderung meningkat pada tes formatif 2. Hasil uji-t untuk data tes formatif 2 antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya

perbedaan yang signifikan, sehingga media kartu kuartet dapat dikatakan efektif.

Adapun hasil respon siswa yang diberikan hanya kepada kelas eksperimen yang menggunakan media kartu kuartet dalam pembelajarannya, menunjukkan rerata persentase 87% berdasar pada tabel kriteria kelayakan media (**Tabel 2**) persentase tersebut mendapat kategori kelayakan 'sangat layak'. Sehingga dapat diartikan bahwa media kartu kuartet Penataan Produk layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

PENUTUP

Simpulan

Berdasar pada hasil analisis dan pembahasan dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media Kartu Kuartet menggunakan model ADDIE secara runtut dan bertahap.
2. Kelayakan media kartu kuartet mendapat kategori kelayakan 'sangat layak' dari Ahli Materi, Guru, dan Ahli Bahasa, sedangkan dari Ahli media mendapatkan kategori kelayakan 'layak'.
3. Efektivitas penggunaan media kartu kuartet dari hasil uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil tes formatif kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga penggunaan media kartu kuartet dapat dikatakan efektif.
4. Respon siswa terhadap media kartu kuartet yang dikembangkan mendapat kategori kelayakan 'sangat layak'.

Saran

Demi menyempurnakan media kartu kuartet yang saat ini dikembangkan, perlu adanya beberapa perbaikan lain pada aspek-aspek yang memiliki nilai minim. Media pembelajaran hanya alat bantu dalam penyampaian materi pelajaran, guru harus tetap dapat memainkan perannya sebagai fasilitator. Guru dapat mengubah materi dalam media kartu kuartet sesuai dengan materi lain yang ingin disampaikan. Guru juga dapat membuat variasi lain dalam aturan main yang lebih efisien dan mudah dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Jakarta Persada

Betrus, A.K., & Botturi, L. (2014). Prinsip-Prinsip Bermain Permainan Untuk Pembelajaran. Terj. T. S. Edina. Jakarta: Indeks. (Buku asli diterbitkan 2010)

Hamid. S. (2011). Metode Edutainment. Jogjakarta: Diva Press

Hamdani. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV PUSTAKA SETIA

KBBI. 2018. https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kuartet. Diakses pada 02 Februari 2019, pukul 21.14

KBBI. 2018. https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kartu. Diakses pada 02 Februari 2019, pukul 21.15

Prawiradilaga, D. S. (2008). Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran. Jakarta: Kencana

Pribadi, B. (2014). Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE. Jakarta: Kencana

Riduwan. (2015). Skala Pengukuran: Variabel-variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta

Sanjaya, W. (2013). Perencanaan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana

Silberman, M. (2017). Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta

UNESA Universitas Negeri Surabaya