

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE DIGITAL*
KOMPETENSI DASAR MENJELASKAN KONSEP PEMASARAN *ONLINE* KELAS XI BISNIS
DARING DAN PEMASARAN SMK NEGERI 4 SURABAYA**

Anisa Bahtiar

Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
anisabahtiar@mhs.unesa.ac.id

Raya Sulistyowati

Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
rayasulistyowati@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan: 1) Menjelaskan dan mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle Digital*, 2) Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran, 3) Mengetahui respon peserta didik. Model pada penelitian ini adalah 4D yang terdiri dari *Define, Design, Develop, Disseminate*, tetapi penelitian ini hanya sampai *Develop*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah: 1) Lember telaah ahli digunakan untuk mendapatkan penilaian berupa saran revisi media pembelajaran. 2) Lembar validasi ahli berfungsi untuk memberikan penilaian media pembelajaran *Crossword Puzzle Digital*. 3) Angket respon peserta didik berfungsi untuk melihat penilaian peserta didik terhadap media *Crossword Puzzle Digital*. Didapat penilaian validasi ahli materi mendapatkan 88% dengan kategori sangat layak, penilaian validasi ahli media mendapatkan 80% dengan kategori layak, dan uji coba lapangan mendapatkan hasil 91,9% dengan kategori sangat layak. Kesimpulan penelitian pengembangan media *Crossword Puzzle Digital* dapat digunakan dalam pembelajaran bisnis *Online*.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Crossword Puzzle Digital*, *Adobe Flash CS6*, Konsep Pemasaran *Online*

Abstract

This study has the following objectives: 1) Explain and know the process of developing a Crossword Puzzle Digital learning media, 2) Describe the feasibility of learning media, 3) Determine students' responses. The model in this study is 4D which consists of Define, Design, Develop, Disseminate, but this research only goes to Develop. The research instruments used were: 1) Lember's expert analysis was used to obtain an assessment in the form of a revised suggestion of learning media. 2) Expert validation sheet serves to provide an assessment of Crossword Puzzle Digital learning media. 3) Questionnaire responses of students function to see students' assessments of the Crossword Puzzle Digital media. Obtained the validation assessment of the material experts received 88% in the very feasible category, the validation assessment of the media experts received 80% in the feasible category, and field trials received 91.9% in the very feasible category. The conclusion of Crossword Puzzle Digital media development research can be used in online business learning.

Keywords: *Learning Media, Crossword Puzzle Digital, Adobe Flash CS6, Online Marketing Concepts.*

PENDAHULUAN

Melalui perkembangan pendidikan yang memfokuskan pada pembelajaran dengan menggunakan yang keterampilan berpikir tingkat tinggi dengan sejalan dengan era globalisasi tersebut pendidikan di Indonesia terus ditingkatkan. Berpikir tingkat tinggi sebagai peranan penting dalam kemandirian peserta didik sesuai dengan tujuan belajar. Pengetahuan metakognisi merupakan komponen-komponen yang relevan dengan keterampilan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, berkomunikasi, berkreasi, dan berinovasi (Muhali, 2018).

Dengan adanya pengaruh perkembangan teknologi dan keterampilan dan cara berpikir yang berbeda-beda, keterampilan berpikir kritis merupakan yang diharapkan dengan adanya teknologi dan globalisasi (Sutrisno, 2011:9). Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan dimanfaatkan untuk pembaharuan dalam proses belajar

mengajar. Tidak menutup kemungkinan fasilitas di sekolah sesuai dengan perkembangan teknologi, dalam penggunaan fasilitas di sekolah dituntut agar mampu menggunakannya (Arsyad, 2017:2). pergeseran yang terjadi selain teknologi yang terus berkembang, juga melibatkan sebagian besar perkembangan transformasi nilai-nilai budaya, psikologi, dan ilmu pengetahuan (Uno, 2016:5). Pendidikan di Indonesia terus melakukan perbaikan sistem pendidikan baik kurikulum, pelaksanaan pembelajaran dan pemerataan pendidikan yang berkualitas menjadi fokus dari kementerian pendidikan dan kebudayaan (Kemendikbud). Motivasi merupakan bagian penting dalam cara melaksanakan belajar dan pembelajaran, dalam menumbuhkan motivasi belajar diperlukan peran guru didalamnya (Hamalik, 2014: 108)

Dalam belajar dan pembelajaran akan lebih baik dengan metode yang menyenangkan, interaktif, inspiratif

dan dapat mengembangkan kreativitasnya sesuai dengan kemampuan masing-masing. Strategi belajar yang tepat merupakan cara untuk dapat meraih hasil yang maksimal (Slameto, 2010:76). Dalam meningkatkan efisiensi pembelajaran peran seorang guru dan penggunaan media pembelajaran diperlukan agar belajar mengajar berjalan lebih efektif dan efisien.

Dalam proses belajar mengajar peran penting teknologi pendidikan sangat penting untuk menunjang pembelajaran (Uno, 2016:153). Dalam menyampaikan materi untuk membantu pembelajaran memerlukan media, media yang dipakai harus relevan dengan kurikulum terbaru yang kurikulum tersebut sesuai dengan revolusi Industri 4.0 dimana kreativitas media pembelajaran dibutuhkan. Teknologi digital dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran, media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital salah satunya menggunakan software, adobe flash professional CS6 merupakan software yang mempunyai berbagai macam kegunaan.

Salah satu media pembelajaran Adobe Flash dilengkapi dengan *Crossword Puzzle Digital*, *Crossword Puzzle Digital* yang dikembangkan oleh peneliti diadaptasi dari permainan teka-teki silang. *Crossword Puzzle Digital* merupakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang bermanfaat untuk mengasah otak peserta didik dengan mengisi jawaban sehingga membentuk sebuah kata.

Kelebihan media *Crossword Puzzle Digital* adalah mempermudah peserta didik mengingat kata-kata sesuai dengan pertanyaan dan sesuai dengan materi yang diajarkan dengan menebak kata-kata yang terdapat pada area yang disediakan, pengembangan media *Crossword Puzzle Digital* dapat memberikan bantuan untuk dapat memotivasi keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, karena tampilan dirancang agar dapat digunakan dengan interaktif, sehingga peserta didik merasa tidak jenuh pada saat pembelajaran berlangsung.

Meta pelajaran wajib yang diterapkan pada kelas BDP meliputi bisnis *Online*, dalam kompetensi dasar yang petrama terbagi dalam materi pokok pengertian pemasaran *Online*, manfaat pemasaran *Online*, komponen pemasaran *Online*, jenis-jenis pemasaran *Online*, cara kerja pemasaran *Online*.

Sesuai keputusan yang telah ditetapkan oleh jenderal pendidikan dasar dan menengah kementerian pendidikan dan kebudayaan Nomor: 07/D5/KK/2018 yang memuat didalamnya tentang struktur kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK). SMKN 4 surabaya salah satunya program keahlian BDP telah menggunakan kurikulum 3013 revisi sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan, terdapat prasarana yang memadai sebagai pendukung penggunaan media pembelajaran dan sudah dapat mengakses internet.

Berdasarkan informasi yang telah didapat pada pelajaran bisnis *Online* terdapat banyak kata asing yang sulit dipahami dan diingat peserta didik terutama pada Kompetensi Dasar 3.1 Menjelaskan Konsep Pemasaran *Online* salah satunya pada bagian materi *E-mail Marketing* dan *sales latter*, *partnership* atau *afiliasi marketing*,

search engine marketing, *conten marketing*, *continous marketing*, *integrated marketing*, *personalized marketing*.

Dengan pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle Digital* sebagai fasilitas media untuk menunjang pembelajaran terutama untuk mempermudah peserta didik memahami dan mengingat kata asing karena pada media *Crossword Puzzle Digital* yang diadaptasi dari teka-teki silang sebagai pembelajaran peserta didik dianggap memenuhi syarat sebagai media pendukung pembelajaran mempermudah sebagai media dalam menyampaikan isi pembelajaran.

Penelitian serupa yaitu penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Magfiroh (2017) dengan memperoleh hasil validasi materi memperoleh 86,57%, validasi media memperoleh 82,28%, respon peserta didik memperoleh hasil 91,66%. Penelitian dari Widiastuti (2017) dengan memperoleh presentase validasi materi diperoleh 4,36, hasil validasi media diperoleh 4,26, hasil respon peserta didik memperoleh 4,38.

Dengan adanya fenomena yang telah ditemukan, maka perlu alternatif untuk memberikan solusi terhadap pembelajaran. Adapun judul yang akan diangkat berdasarkan fenomena yang telah ditemukan penelitian yaitu "Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle Digital* Pada Kompetensi Dasar Menjelaskan konsep Pemasaran *Online* Kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 4 Surabaya".

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan untuk penelitian pengembangan ini yaitu metode 4D dari Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, model ini terbagi dalam beberapa tahapan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminate*) atau diadaptasi menjadi model 4P yang terdiri dari pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Penelitian ini diterapkan pada satu sekolah saja kemudian dapat dilakukannya penyebaran bila telah mendapatkan hasil layak dari ahli, sehingga pada penelitian ini tahap *disseminate* tidak dilaksanakan.

Prosedur yang digunakan merupakan model pengembangan antara lain tahap pendefinisian yang memiliki tujuan mengartikan dan menerapkan ketentuan-ketentuan pembelajaran, dalam menentukannya pertama adalah analisis tujuan dan pembatasan materi yang dikembangkan. tahap ini meliputi (a) analisis awal mempunyai maksud untuk menetapkan dan membentuk persoalan dasar pada pembelajaran bisnis *Online* di kelas, sehingga memunculkan solusi untuk menyelesaikan masalah berupa pengembangan media pembelajaran yang digunakan dalam belajar bisnis *Online* sesuai dengan penyampaian materi dan sesuai dengan silabus. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada mata pelajaran bisnis *Online* terdapat banyak kata asing yang sulit dipahami dan di ingat peserta didik karena itulah guru mengalami kendala dalam penyampaian materi kepada peserta didik dikarenakan kata dalam bahasa asingsulit diingat peserta didik. Salah satu materinya terdapat pada kompetensi dasar 3.1 menjelaskan konsep pemasaran *Online* pada bagian materi *E-mail marketing*

dan *sales latter*, *partnership* atau *afiliasi marketing*, *search engine marketing*, *conten marketing*, *continous marketing*, *integrated marketing*, *personalized marketing*. berdasarkan permasalahan tersebut peneliti memberikan solusi alternatif media pembelajaran sebagai perlengkapan pendukung, dengan adanya media tersebut diharapkan memberikan dampak positif dan pembelajaran yang berbeda sehingga peserta didik termotivasi aktif dalam pelajaran; (b) analisis peserta didik mempunyai tujuan mengetahui sebelumnya dilakukan penelitian mencakup sifat peserta didik, penguasaan oleh peserta didik, serta motivasi dalam mengikuti proses belajar bisnis *Online*. Hal ini mempunyai maksud untuk penyesuaian pengembangan media pembelajaran. peserta didik kelas BDP dibutuhkan suatu inovasi dan keaktifan belajar dalam pelajaran bisnis *Online*; (c) analisis tugas bertujuan untuk menjelaskan tugas-tugas yang akan dikerjakan oleh peserta didik. Adapun tugas dalam kompetensi dasar menjelaskan konsep pemasaran *online* adalah:

- 1) Kognitif yaitu peserta didik mengerjakan setiap soal pertanyaan yang ada dalam media pembelajaran
- 2) Afektif yaitu membentuk karakter peserta didik yang cermat, teliti serta bertanggung jawab. Peserta didik dapat melakukan interaksi baik kepada guru maupun dengan rekannya dengan cara bertanya, berpendapat dan juga menjawab suatu pertanyaan. Studi pustaka dan pemaparan materi peserta didik dapat menginterpretasikan kompetensi dasar menjelaskan konsep pemasaran *online*.
- 3) Psikomotorik dapat menguraikan bagaimana menginterpretasikan pengertian pemasaran *online* melalui pengamatan berbagai sudut pandang yang berbeda.

Selanjutnya tahap (d) analisis konsep yaitu melaksanakan dengan menetapkan konsep dari media pembelajaran yang dikembangkan. analisis konsep tersebut diantaranya adalah bentuk media yang akan dikembangkan, materi yang berkesinambungan serta tata cara dalam mengoprasikann media pembelajaran. Berikut ini merupakan konsep yang akan disusun oleh peneliti, dimana disesuaikan dengan karakter peserta didik diantaranya sebagai berikut:

- 1) Kognitif yaitu diberikan uraian tentang pengertian pemasaran *online*, manfaat pemasaran *online*, komponen pemasaran *online*, jenis-jenis pemasaran *online*
- 2) Afektif yaitu keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat menunjukkan kemampuan berpikir kreatif, sikap cermat, teliti dan bertanggung jawab. Peserta didik dapat melakukan interaksi baik kepada guru maupun dengan rekannya dengan cara bertanya, berpendapat, dan juga menjawab suatu pertanyaan pada saat berlangsungnya pembelajaran.
- 3) Psikomotorik dengan peserta didik dapat melakukan diskusi saat melakukan pengamatan pengertian pemasaran *online* melalui pendapat yang berbeda.

Selanjutnya (e) perumusan tujuan pembelajaran untuk menentukan indikator pembelajaran sesuai dengan kurikulum, setelah mengetahui maka peneliti dapat menentukan isi dari konsep media. Tujuan pemelajaran disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator mata pelajaran.

Tahap perancangan merupakan proses mendesain media pembelajaran, dalam tahap ini mencakup beberapa tahapan yaitu (a) menyusun materi yaitu penyusunan sebuah materi untuk kemudian diaplikasikan dalam media pembelajaran; (b) desain awal media pembelajaran diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam belajar, didalam media terdapat beberapa tampilan menu.

Tahap pengembangan untuk mewujudkan media pembelajaran yang telah di revisi sesuai saran dari para ahli yang terdiri dari (a) telaah ahli dilakukan oleh para ahli dibidangnya, yaitu telaah ahli materi, dan telaah ahli mediayang mempunyai tujuan untuk memberikan masukan dan saran sebelum mediadirevisi dan dilakukan validasi; (b) hasil telaah revisisetelah melewati tahap telaah oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, media akan diperbaiki peneliti berdasarkan dengan masukan dan saran yang telah disampaikan sebelumnya oleh ahli materi, ahli media; (c) validasi ahli media pembelajaran yang sudah diperbaiki oleh peneliti akan divalidasi oleh ahli materi dari Fakultas Ekonomi UNESA, dan ahli media dari Fakultas Ilmu Pendidikan UNESA untuk menilai kelayakan dari media pembelajaran *Crossword Puzzle Digital*; (d) Uji coba terbatasakan dilaksanakan kepada pesetra didik kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 4 Surabaya memiliki tujuan untuk mengetahui respon peserta didik setelah memakai media pembelajaran *Crossword Puzzle Digital*.

Ada dua uji coba terdiri dari uji coba kelompok kecil dan lapangan, uji coba terbatas dilakukan pada sebanyak 15 siswa dan uji coba lapangan 31 siswa kelas BDP 3. Instrumen pengumpulan data memakai lembar validasi materi, validasi media dan angket respon peserta didik. Langkah-langkah digunakan dalam uji coba diantaranya: mengucapkan salam untuk mengawali pembelajaran, memberikan stimulasi atau motivasi agar minat belajar pada mata pelajaran termotivasi untuk belajar, membagikan angket respon untuk nantinya diisi oleh peserta didik setelah dijelaskan mengenai media pembelajaran, menjelaskan tentang media *Crossword Puzzle Digital*, mengarahkan peserta didik untuk mencoba menggunakan media pembelajaran dan mencoba menjawab pertanyaan pada menu kuis, mengarahkan siswa untuk mengisi angket dengan memberikan masukan atau saran, memberikan salam sebagai penutup.

Setelah mendapatkan penilaian kemudian hasil tersebut dengan menghitungnya sesuai dengan rumus presentase kelayakan:

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah Skor Keseluruhan}}{\text{Jumla Skor Maksimal Kriteria}} \times 100\%$$

Menggunakan skala likert dapat diketahui terkait kelayakan media pembelajaran:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi

Skor Rata-Rata (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

(Sumber: Riduwan, 2016:17)

Pada skala tersebut, jika persentase $\geq 61\%$ media pembelajaran *Crossword Puzzle Digital* dapat dinyatakan layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle Digital* Kompetensi Dasar Menjelaskan Konsep Pemasaran *Online* Kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran

Proses pengembangan pada penelitian media pembelajaran ini memakai model pengembangan 4D merupakan model yang terdapat beberapa langkah yaitu *Define, Design, Develop, dan Dessiminate*, namun pada tahap penyebaran (*Dessiminate*) tidak digunakan hanya diaplikasikan pada kelas XI BDP, jadi hanya sampai tahap pengembangan. Tahap pendefinisian (*Define*) merupakan tahap pertama dalam untuk menemukan masalah dilapangan. Beberapa tahap yang ada dalam pendefinisian yaitu:

1. Analisis awal pada tahap ini melakukan analisis permasalahan dalam proses pembelajaran, didapatkan permasalahan yang ada pada waktu penelitian pendahuluan yang sudah diaplikasikan pada mata pelajaran bisnis *Online* terdapat banyak kata asing yang sulit dipahami dan diingat peserta didik terutama pada Kompetensi Dasar 3.1 Menjelaskan Konsep pemasaran *Online*, karena itulah guru mengalami kesulitan untuk memberikan materi agar siswa paham. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti memberikan solusi alternatif media pembelajaran sebagai pendukung pembelajaran berupa media *Crossword Puzzle Digital*, dengan adanya media tersebut diharapkan memberikan pembelajaran yang berbeda sehingga peserta didik termotivasi aktif dalam belajar.
2. Analisis siswa bertujuan mengetahui keterampilan, karakter, dan motivasi dalam keterlibatan pelajaran bisnis *Online*. Diketahui di kelas XI BDP 3 SMKN 4 Surabaya sebanyak 31 peserta dengan terdapat fasilitas yang mendukung dalam proses belajar di laboratorium maupun di kelas sebagai sarana untuk menggunakan media pembelajaran. berdasarkan analisis peserta didik termotivasi belajar menggunakan media dengan tampilan yang menarik.
3. Analisis tugas bertujuan untuk menjelaskan tugas yang dilakukan pada kompetensi dasar menjelaskan konsep pemasaran *Online* yang meliputi aspek kognitif yaitu peserta didik dapat menjawab soal

- latihan yang ada pada media pembelajaran *Crossword Puzzle Digital* pada menu kuis. Aspek afektif peserta didik dapat melakukan interaksi baik kepada guru maupun dengan rekannya dengan cara bertanya, berpendapat dan juga menjawab suatu pertanyaan. Aspek psikomotorik peserta didik dapat menginterpretasikan pengertian pemasaran *Online* melalui pengamatan berbagai pendapat yang berbeda.
4. Analisis konsep disusun berdasarkan aspek kognitif yaitu uraian tentang materi pembelajaran di dalam media *Crossword Puzzle Digital*, aspek afektif peserta didik dapat menunjukkan kemampuan berpikir kreatif, teliti dan bertanggung jawab, aspek psikomotorik peserta didik dapat melakukan diskusi dalam proses belajar menggunakan media *Crossword Puzzle Digital*.
 5. Perumusan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan pengembangan media dan juga selaras dengan tujuan pada silabus dan RPP bisnis *Online*. Yang dapat dicapai adalah peserta didik dapat mengidentifikasi pengertian pemasaran *Online*, mendeskripsikan manfaat pemasaran *Online* dengan mandiri, mengidentifikasi komponen pemasaran *Online* dengan percaya diri, menggolongkan jenis-jenis pemasaran *Online* sesuai dengan kaidah bisnis *Online* secara mandiri.

Tahap perancangan (*Design*) tahap dimana perancangan media pembelajaran dilakukan, proses penyusunan media pembelajaran terdapat beberapa langkah penyusunan media pembelajaran: (a) menyusun materi menjelaskan konsep pemasaran *Online* yaitu materi yang sudah ditentukan sebelumnya terkait dengan definisi pemasaran *Online*, jenis-jenis pemasaran *Online*. Peneliti menambahkan gambar pada materi agar menarik siswa dan juga mudah mengingat materi. (b) menentukan pemilihan format media pembelajaran memakai aplikasi *adobe flash professional CS6* dengan *output* file berformat (.exe) merupakan format file apabila mempublish file yang dapat berjalan sendiri dapat dioperasikan melalui laptop atau komputer. (c) untuk menentukan rancangan awal yaitu setelah menentukan format media dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* untuk membuatnya.

Tahap pengembangan (*Develop*) dalam tahap pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle Digital* peneliti melakukan membuat media pembelajaran dengan memilih materi yang telah ditentukan, pembuatan media dengan menentukan desain tombol, gambar, dan *layout* dari media pembelajaran meliputi tahap pembuatan media sesuai dengan rancangan awal yang sudah ditentukan seperti menu apersepsi terdapat video pembelajaran, menu kompetensi yaitu terdapat materi pokok yang disampaikan dalam media pembelajaran, menu materi terdapat penjabaran materi dari kompetensi dasar menjelaskan konsep pemasaran *Online*, menu kuis terdapat soal yang berbentuk *crossword Puzzle* terdiri dari tiga bagian soal, pustaka yaitu sumber rujukan, dan menu profil, dengan tombol pendukung yang lainnya seperti home, pemberian efek musik atau tidak dan tombol keluar

dari media dengan menggunakan pemrograman agar dapat digunakan dengan baik. Setelah tombol menu ditentukan dengan fungsinya masing-masing kemudian melengkapinya dengan beberapa materi. Media di simpan dengan format file (.exe) yaitu format file yang dapat digunakan secara langsung dioperasikan melalui laptop atau computer. Berikut merupakan tampilan dari media pembelajaran:



Gambar 1. Tampilan petunjuk penggunaan media
(Sumber: Dokumentasi peneliti, 2019)



Gambar 2. Tampilan menu media pembelajaran
(Sumber: Dokumentasi peneliti, 2019)

Kemudian dilakukannya telaah materi dengan perbedaan sebelum revisi yaitu menyesuaikan materi digunakan media dengan perangkat pembelajaran dan silabus mata pelajaran, sesudah revisi materi pada media sesuai dengan silabus dan perangkat pembelajarannya. Telaah dan validasi media dilakukan oleh dosen Teknologi Pendidikan UNESA, hasil telaah media yaitu background media tidak sesuai dengan materi, penulisan pada halaman pertama media sebaiknya disama ratakan tidak terlalu besar, petunjuk penggunaan media kurang rapi, tombol pilihan menu *home* sebaiknya menggunakan satu warna yang tidak mencolok agar tulisannya terlihat jelas, gambar pada materi diberi sumber, pada menu kuis *background* menggunakan satu warna, profil menggunakan logo unesa yang sekarang. Terdapat 10-15 peserta didik dalam uji coba terbatas (Gafur, 2012:101). Pada uji coba terbatas terdapat 15 peserta yang mengikuti diambil dari nomor absen ganjil pada kelas XI BDP 3. Uji coba kelas lapangan diterapkan pada siswa XI BDP 3 dengan peserta 31.

Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Digital Pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Konsep Pemasaran Online Kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran

Kelayakan media pembelajaran *Crossword Puzzle Digital* kompetensi menjalankan konsep pemasaran *online* kelas XI BDP diperoleh dari penilaian validasi materi dan validasi media. Hasil penilaian validasi materi yang digambarkan pada tabel 2 yaitu:

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

No	Indikator	Persentase	keterangan
1	Kualitas Isi dan Tujuan	85%	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	90%	Sangat Layak
Persentase Kelayakan		88%	Sangat Layak

(Sumber: Diolah Peneliti, 2019)

Dari validasi materi pada tabel 2 memperoleh penilaian sebesar 88% dengan kategori layak. Hasil diperoleh pada indikator pertama mendapatkan nilai sebesar 85% dengan kategori sangat layak, penilaian didapat dari penyajian materi yang tepat sesuai pada konsep pemasaran *Online*, silabus mata pelajaran untuk menyesuaikan materi, penyajian isi materi dengan media telah sesuai, penyajian materi dengan konsep media dapat menjadi perhatian dan minat peserta didik dalam pembelajaran. Indikator ke dua sebesar 90% dengan kriteria sangat layak, presentase didapat dari penyajian dapat menjadikan sebagai sumber pendukung belajar untuk siswa dalam menumbuhkan pemahaman, penyajian materi dalam media pembelajaran dapat memotivasi belajar, penyajian materi dapat dipergunakan apabila lain waktu kembali dibutuhkan, dapat memudahkan pemahaman siswa, membantu dalam menyajikan materi dengan media pembelajaran yang sesuai, tidak rumit dalam penyajian materi dapat diterima dengan baik. Sesuai dengan kriteria dikatakan layak apabila media mendapatkan penilaian lebih dari kriteria kelayakan 61% (Riduwan 2016:17). Dengan didapatkannya skor tersebut, maka media pembelajaran pada validasi materi layak diaplikasikan sebagai alat bantu pembelajaran bisnis *Online*. Untuk validasi media diperoleh kelayakan yang diantaranya :

Tabel 3. Hasil Kelayakan Media

No	Indikator	Persentase	Keterangan
1	Kualitas isi dan Tujuan	80%	Layak
2	Kualitas Teknik	80%	Layak
Persentase Kelayakan		80%	Layak

(Sumber: Diolah Peneliti, 2019)

Dari tabel 3 hasil kelayakan media didapatkan nilai rata-rata 80% dengan kategori layak. hasil kelayakan media diperoleh dari indikator pertama memperoleh nilai 80% dengan kategori layak, hasil tersebut diperoleh dari ketepatan penggunaan warna pada media pembelajaran, isi materi sesuai dengan konsep, konsep fitur, gambar, dan warna berkesinambungan sesuai dengan media,

media dapat menciptakan penampilan yang menggugah memotivasi pembelajaran. Indikator ke dua memperoleh nilai 80% dengan kategori layak, penilaian didapat dari mengaksesnya dapat dengan mudah digunakan sebagai media untuk membenatu pembelajaran, gambar pada media terlihat jelas, kualitas fitur dan gambarnya yang baik didalam media, penggunaan dan pengembangan yang efisien dan efektif, media mampu untuk membantu proses pembelajaran, media memiliki ketahanan dan sifat kepraktisan apabila digunakan lain waktu. Maka media *Crossword Puzzle Digital* layak digunakan untuk media pembelajaran. Sesuai dengan kriteria skala media pembelajaran dikatakan layak apabila mendapatkan penilaian $\geq 61\%$ (Riduwan, 2016:17). Dengan didapatkannya skor layak maka media pembelajaran layak diaplikasikan untuk media pembelajaran. didukung dengan sebelumnya penelitian yang sesuai dilakukan oleh Rahma (2017) dan Rahayu (2018) hasil menunjukkan kelayakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* memperoleh hasil dengan kriteria sangat layak untuk media pembelajaran dan dapat digunakan.

Respon Peserta Didik Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle Digital* Kompetensi Dasar Menjelaskan Konsep Pemasaran Online Kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran

Terdapat uji coba terbatas dan uji coba kelompok kecil dilakukan untuk memperoleh tanggapan dari media dan juga penerapan terhadap pengembangan media pembelajaran. Berikut merupakan hasil respon peserta didik dari uji coba terbatas dan lapangan:

Tabel 4. Hasil Respon Peseta Didik

No.	Indikator	Uji Coba Terbatas	Uji Coba Lapangan
1	Kualitas Isi dan Tujuan	95,5%	93,5%
2	Kualitas Instruksional	82,2%	89,2%
3	Kualitas Teknik	95%	92,7%
Persentase Respon Peserta Didik		91,3%	91,9%
Kriteria Kelayakan		Sangat Layak	Sangat Layak

(Sumber: Diolah Peneliti, 2019)

Uji coba terbatas dilakukan 15 siswa yang dilakukan dengan cara mengambil absen ganjil, melalui angket respon peserta didik membetikan tanggapan berupa nilai yang diberikan. Hasil respon peserta didik uji coba kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata sebesar 91,3% dengan kategori sangat layak. Dapat dijabarkan untuk hasil respon peserta didik terbatas terdapat tiga indikator. Yang pertama mendapatkan nilai 95,5% dengan kriteria sangat layak, hasil tersebut didapat dari penilaian peserta didik terkait dengan penyajian media bagus dan menarik, media mudah digunakan untuk membantu pembelajaran, penyajian materi sesuai dengan keinginan peserta didik. Indikator ke dua mendapatkan 82,2% dengan kategori sangat layak, presentase didapat dari penilaian peserta didik terkait dengan media pembelajaran dapat membantu

peserta didik dalam memahami materi konsep pemasaran *Online*, peserta didik tertarik mempelajari materi dengan media pembelajaran. Untuk indikator ke tiga mendapatkan 95% dengan kategori sangat layak, hasil tersebut didapat dari tanggapan berupa penilaian peserta didik yaitu tulisan yang ditampilkan dalam media pembelajaran mudah dibaca, media pembelajaran lebih efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas. Menurut pendapat peserta didik media pembelajaran ini sangat menarik tetapi penulisan materinya kurang jelas dan kerapian tata letak ditingkatkan lagi. Selanjutnya setelah uji coba terbatas dilakukan revisi dan mendapatkan saran dan masukan, revisi dilakukan perbaikan media pembelajaran sebelum uji coba selanjutnya untuk total 31 peserta secara keseluruhan.

Hasil analisis tanggapan peserta didik uji coba lapangan mendapatkan nilai rata-rata 91,9% dengan kategori sangat layak. hasil uji coba yang dilakukan terdapat indikator pertama mendapatkan persentase 93,5% dengan kriteria sangat layak, didapat penilaian peserta didik terkait dengan penyajian media pembelajaran bagus dan menarik, untuk membantu proses pembelajaran media pembelajaran mudah digunakan, penyajian materi sudah sesuai dengan keinginan peserta didik. Indikator ke dua mendapatkan penilaian 89,2% dengan kategori sangat layak, hasil tersebut diperoleh dari penilaian terkait dengan dalam memahami materi media pembelajaran sangat mendukung, peserta didik tertarik mempelajari materi dalam kompetensi dasar menjelaskan konsep pemasaran *online* dengan media pembelajaran. Indikator ke tiga memperoleh presentasi 92,7% dengan kategori sangat layak, penilaian didapat dari respon peserta didik terkait dalam penulisan yang ditampilkan mudah dibaca, media pembelajaran lebih tepat digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas, peserta didik mudah memahami tampilan dalam media pembelajaran, penampilan warna dan gambar telah sesuai. Dari respon peserta didik uji coba lapangan terhadap pengembangan media pembelajaran mendapatkan memperoleh penilaian kriteria sangat layak sebagai media untuk menunjang pembelajaran pada pelajaran bisnis *Online* karena memperoleh skor presentase lebih dari 61%. Dengan didukung penelitian terdahulu yang relevan yang diterapkan oleh Magfiroh (2017) dan Widiastuti (2017) tentang pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle* hasil menunjukkan bahwa respon peserta didik memperoleh nilai dengan kriteria sangat layak diaplikasikan sebagai media pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

1. Model pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle Digital* memakai pengembangan 4D yang terdapat beberapa langkah yaitu *define*, *design*, *defelop*, dan *disseminate*, namun penelitian ini hanya sampai pada tahap *defelop*, tahap *disseminate* tidak dilakukan hanya diaplikasikan pada satu sekolah saja di kelas XI BDP.
2. Kelayakan pengembangan media *Crossword Puzzle Digital* diperoleh dari penilaian validasi ahli materi

mendapatkan penilaian 88%. Penilaian ahli media memperoleh penilaian 80%.

3. Dari hasil yang didapat respon peserta didik untuk uji coba terbatas mendapatkan 91,3%. perolehan nilai pada uji coba lapangan mendapatkan nilai 91,9%.

Saran

1. Pengembangan media pembelajaran *Crossword Puzzle Digital* yang dilakukan oleh peneliti dibatasi hanya pada tahap *develop*, untuk penelitian nantinya berharap dapat melanjutkan sampai tahap *disseminate* untuk penelitian pengembangan media *Crossword Puzzle Digital* yang lebih sempurna.
2. Penelitian ini sekedar menguji layak atau tidaknya media pembelajaran melalui penilaian ahli dan respon siswa, harapan untuk penelitian selanjutnya dapat menguji sampai efektif tidaknya pemanfaatan media pembelajaran *Crossword Puzzle Digital* terhadap efek yang baik pembelajaran peserta didik.
3. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran *Crossword Puzzle Digital* pada menu kuis media, jika mengisi jawaban apabila peserta didik mengecek apakah jawaban sudah sesuai atau belum kemudian meresetnya kembali akan terhapus otomatis dan mengisi ulang jawaban, diharapkan pada pengembangan media selanjutnya dapat mendesain secara baik untuk media yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Gafur, Abdul. (2012). *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya Dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Hamalik, Oemar. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Muhali. (2018). Arah Pengembangan Pendidikan Masa Kini Menurut Perspektif Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Lembaga Penelitian dan Pendidikan (LPP) Mandala*, 1-14.
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel - variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (research and development / R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sutrisno. (2011). *Dalam Pengantar Pembelajaran Inovatif, Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Gaung Persada.

Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Uno, H. B. (2016). *Landasan pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

Widiastuti, Enik. (2017). Pengembangan *Crossword Puzzle Accounting (CPA)* Berbasis Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Akuntansi Indonesia*, 40-53.