

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TEBAK KATA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI SMA

Destia Riantari

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : destariantari@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Media permainan tebak kata yaitu permainan yang mampu mengolah ingatan siswa serta kekompakan antar siswa dalam berkelompok. Tujuan penelitian ini mengetahui pengembangan media permainan tebak kata, kelayakan media permainan tebak kata, dan respon peserta didik terhadap media permainan tebak kata. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D dari Thiagrajan, yang dilakukan hingga tahap pengembangan. Penelitian ini dilakukan pada SMA 1 Negeri Porong yang di uji cobakan pada 20 peserta didik. Penelitian menggunakan metode pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif dan hasil data yang diperoleh menggunakan skor skala Likert dan Guttman. Dari hasil penelitian, menunjukkan presentase dari ahli materi yang didapat sebesar 87% dan ahli media sebesar 88%. Dari angket yang di uji cobakan terhadap 20 peserta didik sebesar 96,5%. Dapat disimpulkan bahwa media permainan tebak kata layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi kerja sama ekonomi internasional.

Kata Kunci: Tebak Kata, Model 4-D, Media Pembelajaran, Respon Siswa

Abstract

The word guess game is a game that enables students to cultivate their memory and solidarity among them in a group. This present research aims at knowing media development of word guess game, advisability of word guess game as learning media, and also students' responses toward word guess game as learning media. This present research used 4D development style from Thiagrajan, in which it is done until developing stage. This research is conducted in Senior High School 1 Porong. By then, the media is tested on 20 of its students. The researcher used mixed data collection methods and the results were obtained through Likert and Guttman score scale. The result shows that presentation from expert of material is 87% and expert of media is 88%. From the questionnaire on 20 students, there are 96.5%. It can be concluded that the word guess game is appropriate to use as learning media in international economic cooperation material.

Keywords: Word Guess, 4-D Model, Learning Media, Student Response

PENDAHULUAN

Berdasarkan peraturan pemerintah republik indonesia No 32 tahun 2013 tentang standar pendidikan nasional, Pasal 19 ayat 1 menjelaskan bahwa proses pendidikan diselenggarakan secara interaktif dan menyenangkan, serta membuka ruang untuk siswa berkreaitivitas dan mandiri sesuai dengan bakat dan minat serta perkembangan fisik siswa (Depikbud,2013). Pendidikan diselenggarakan secara interaktif yaitu saling berhubungan. Dimana yang dimaksud dalam hal ini yakni siswa dan guru saling aktif dalam proses pembelajaran tidak harus guru saja yang berperan aktif. Didalam pembelajaran juga harus menyenangkan dan siswa harus merasa tertantang dalam mengikuti pembelajaran. Harus adanya timbal balik antara guru dan siswa. Sehingga dapat memberi ruang terhadap siswa untuk berpartisipasi

aktif terhadap mata pelajaran. Hal tersebut dilihat dari minat siswa dalam proses pembelajaran.

Pada saat melaksanakan melakukan observasi di SMA Negeri 1 Porong pada kelas XI IPS 1, permasalahan terlihat pada siswa yang kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Perhatian siswa terhadap guru berbeda. Ada yang bermain handpone saat pelajaran, ada yang mendengarkan guru namun kepala berada di atas meja, ada yang bermain sendiri dan masih ada yang bergurau sendiri dengan teman sebangku. Namun ada beberapa siswa yang memperhatikan. Dilihat dari kegiatan proses belajar mengajar, guru masih menjadi peran aktif dalam menjelaskan materi pembelajaran. Siswa hanya mendengarkan saja tanpa adanya timbal balik. Dalam proses pembelajaran guru tidak hanya berperan aktif dalam kelas. Siswa juga dapat berperan aktif dalam kelas pada saat guru memberi pertanyaan mengenai materi yang sudah dijelaskan.

Maka dari itu media power point yang digunakan oleh guru tersebut peneliti mengkombinasikan dengan media tebak kata. Sehingga tidak terpaku pada isi dari power point saja untuk menyampaikan isi materi. Sehingga siswa dapat fokus dalam proses pembelajaran.

Dari permasalahan diatas, peneliti memiliki solusi berupa media pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar lebih variatif dan menyenangkan. Media yang digunakan yaitu media permainan tebak kata. Pengembangan tebak kata ini dipilih oleh peneliti supaya meningkatkan semangat belajar siswa, dimana siswa kelas XI IPS 1 dapat mengkombinasikan antara belajar dan bermain.

Tebak kata ini merupakan permainan yang mampu mengolah ingatan siswa serta kekompakan antar siswa dalam berkelompok. Permainan Tebak Kata dapat dikaitkan dengan kurikulum 2013 yaitu mengamati, mengkomunikasikan, mengasosiasi, menanya, dan mengumpulkan informasi. Dalam permainan ini siswa juga aktif dalam menjalankan permainan yang akan diberikan. Diharapkan siswa dapat melakukan permainan ini dengan sportif. Dalam permainan ini ada yang menang dan kalah. Sehingga dapat mengetahui kemampuan siswa.

Penggunaan media dapat dijadikan alternatif untuk guru dalam menyampaikan materi meski hanya dalam permainan. Sehingga semua dapat berpartisipasi untuk mengikutinya dan siswa akan merasakan senang dalam menerima materi pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Handayani, 2016) media tebak kata dikategorikan layak sebagai media pembelajaran karena dapat menaikkan hasil belajar siswa. Sedangkan menurut (Kurniasari, 2016) media tebak kata dapat meningkatkan pemahaman siswa, meningkatkan hasil belajar siswa, serta mengembangkan afektif siswa.

Dari hasil penjelasan diatas peneliti mengambil judul Pengembangan Media Tebak Kata Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA. Permainan tebak kata dilakukan secara berkelompok, 1 kelompok mendapatkan 1 seri jawaban dan guru menjadi pembaca soal.

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan hasil pengembangan media tebak kata, mendeskripsikan kelayakan media tebak kata, dan mendeskripsikan respon siswa terhadap media permainan tebak kata pada materi kerja sama ekonomi internasional.

Media pembelajaran secara umum merupakan alat bantu dalam pembelajaran. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan serta keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran. Ulian (2015) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah suatu alat dalam proses belajar mengajar antara guru dan juga peserta didik supaya

tujuan proses belajar mengajar mudah tercapai. Arsyad (2016) mengemukakan bahwa media dalam proses kegiatan belajar digunakan untuk alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, serta menyusun informasi visual atau verbal. Sadiman (2006) mengemukakan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga dapat terjadi proses pembelajaran.

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang digunakan dalam (Arsyad, 2011) berikut merupakan criteria kelayakan media pembelajaran, yaitu: yang pertama kualitas isi dan tujuan, meliputi ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat atau perhatian dan kesesuaian. Yang kedua kualitas intruksional meliputi memberi kesempatan belajar, memotivasi, hubungan dengan program pelajaran yang lain, dapat membawa dampak bagi peserta didik dan memberi bantuan belajar. Yang ketiga kualitas teknik meliputi keterbacaan, mudah digunakan, penayangan soal, kualitas pengelolaan jawaban, kualitas pendokumentasikan.

Menurut Smith (2010) dalam proses belajar mengajar terdapat 2 respon, yaitu respon positif dan respon negatif. Respon positif adalah tindakan mempertahankan perilaku positif jika respon tersebut memberikan dampak positif pada perilaku siswa. Sedangkan respon negatif adalah penurunan pada perilaku siswa yang harus dihentikan pada pemberian rangsangan yang tidak menyenangkan. Menurut Hamalik (2009) respon ialah tingkah laku peserta didik yang merupakan tanggapan atau balasan terhadap rangsangan atau stimulus sehingga yang menentukan bentuk respon individu terhadap stimulus adalah stimulus dan faktor individu itu sendiri. Sadiman (2014) mengemukakan terdapat beberapa indikator respon siswa, diantaranya yaitu: *Oral Activities*, *Listening Activities*, *Writing Activities* dan *Mental Activities*.

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan dari Thiagarajan yaitu model 4-D yang terdiri dari 4 yaitu pertama tahap pendefinisian (*define*), kedua tahap perancangan (*design*), ketiga tahap pengembangan (*develop*), dan terakhir tahap penyebaran (*desseminate*).

Langkah awal ialah pendefinisian, pada proses tahap ini peneliti telah melakukan 5 tahap analisis. Diantaranya yang pertama analisis ujung depan dengan melakukan wawancara dengan guru ekonomi. Yang kedua analisis peserta didik dengan mengidentifikasi siswa didalam kelas, yang ketiga analisis tugas, yang keempat analisis

konsep, yang terakhir analisis perumusan tujuan pembelajaran.

Langkah kedua adalah perencanaan. Pada tahap ini dilakukan rancangan desain media permainan tebak kata yang akan digunakan sebagai media pembelajaran yang dilihat dari hasil telaah dan validasi oleh ahli media.

Langkah ketiga adalah pengembangan. Pada penelitian ini media permainan tebak kata akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

Hasil validasi tebak kata dihitung dengan rumus:

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Media permainan tebak kata dikatakan layak apabila persentase validasi lebih dari 61% dengan kategori layak atau sangat layak (Riduwan, 2013).

Analisis untuk respon peserta didik menggunakan teknik hitung berdasarkan skala Guttman. Berikut merupakan tabel skor untuk respon siswa:

Tabel 1. Skala Guttman

Pernyataan	Nilai/skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber : Riduwan (2013)

Pada hasil respon peserta didik diakumulasi menggunakan rumus :

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Media permainan tebak kata dinyatakan layak apabila respon peserta didik persentasenya mendapatkan lebih dari 61% dengan kategori layak atau sangat layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini yaitu memperoleh hasil pengembangan permainan tebak kata, kelayakan media, dan respon siswa. Hasil pengembangan media permainan pada tahap pendefinisian peneliti melakukan observasi awal tentang kurikulum, peserta didik, analisis konsep, serta analisis perumusan tujuan pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk menganalisis permasalahan yang ada sehingga diberi solusi. Pada tahap perancangan peneliti menentukan konsep media yang akan menjadi solusi dari permasalahan sebelumnya. Pada tahap pengembangan

peneliti memperoleh hasil telaah dari para ahli untuk menghasilkan media yang layak untuk pembelajaran sehingga siswa dapat ber antusias dalam belajar dikelas. Hasil kelayakan media diperoleh dari validasi kelayakan materi dan validasi media oleh para ahli. Berikut hasil validasi oleh ahli materi dan validasi media oleh ahli media:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi materi Oleh Ahli Materi

No	Komponen Yang Dinilai	%	Kriteria Kelayakan
1	Kualitas isi dan tujuan	82%	Sangat layak
2	Kualitas instruksional	90%	Sangat layak
3	Kualitas teknik	89%	Sangat layak
Rata-rata persentase		87%	Sangat layak

Sumber: data diolah oleh peneliti (2018)

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Oleh Ahli Media

No	Komponen Yang Dinilai	Persentase	Kriteria Kelayakan
1	Kualitas teknik	77%	Layak
2	Kualitas instruksional	100%	Sangat layak
Rata-rata persentase		88%	Sangat layak

Sumber: data diolah oleh peneliti (2018)

Berdasarkan hasil pada tabel 2 rata-rata presentase validasi materi mendapatkan hasil sebesar 87%. Sedangkan pada tabel 3 dapat dilihat hasil rata-rata presentase validasi media sebesar 88%. Dari hasil validasi oleh dua ahli permainan tebak kata dikategorikan sangat layak untuk media pembelajaran. Menurut Riduwan (2013), hasil validasi untuk dikatakan sangat layak apabila hasil tersebut sebesar lebih dari 81%. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media media tebak kata dapat dijadikan sebagai media

pembelajaran bagi siswa kelas XI SMA dan siap untuk diuji cobakan.

Setelah validasi materi dan media dilakukan, selanjutnya media tebak kata di uji cobakan peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Porong dengan jumlah 20 siswa. Media di ujicobakan untuk mengetahui respon siswa terhadap permainan tebak kata tersebut. Setelah dilakukan ujicoba peneliti menyebar angket kepada siswa untuk menilai hasil dari uji coba media tebak kata. berikut merupakan hasil nilai keseluruhan respon siswa:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa

Hasil	Persentase	Kriteria Kelayakan
Rata-rata persentase	96,5%	Sangat layak

Sumber: data diolah oleh peneliti (2018)

Hasil dari angket respon siswa, mendapatkannilai presentase sebesar 96,5% dengan kategori sangat layak dan mendapatkan respon positif dari peserta didik. Melihat presentase yang diperoleh dinyatakan bahwa peserta didik merasa antusias dan senang dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan tebak kata. Sehingga media tebak kata dapat dijadikan alternatif dalam kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dapat disimpulkan bahwa media tebak kata menggunakan model pengembangan Thiagarajan yaitu model pengembangan 4-D. Hasil dari validasi materi keseluruhan memperoleh 87% dengan kategori sangat layak dan validasi media secara keseluruhan memperoleh hasil sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Maka dari itu media tebak kata dapat dikatakan sangat layak untuk media pembelajaran pada materi kerja sama ekonomi internasional. Hasil dari uji coba juga menunjukkan respon baik dari siswa kelas XI SMA Negeri 1 Porong dengan memperoleh presentase sebesar 96% dengan kategori sangat layak.

Saran

Adapun saran untuk penelitian selanjutnya, yaitu kartu jawaban pada permainan ini sesuai dengan jumlah soal yakni 15 kartu jawaban. Diharapkan penelitian selanjutnya untuk membuat kartu jawaban melebihi

jumlah soal agar mengolah kemampuan siswa. Media ini terbuat dari kartu. Di harapkan penelitian selanjutnya mengembangkan media tebak kata dengan aplikasi berbasis android. Penelitian ini hanya dilakukan untuk melihat kelayakan media dan respon siswa. Diharapkan peneliti selanjutnya mengembangkan dengan penelitian eksperimen sehingga dapat melihat seberapa besar pengaruh media tebak kata pada hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ayu, S. T. R., & Cahyono, H. (2016). *Studi Penggunaan Media Pembelajaran Ekonomi Pada Materi Uang dan Bank Kelas X SMA Negeri 1 Magetan*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4, 3.
- Depdikbud. (2013). *Peraturan Pemerintah Tentang Standar Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kemendikbud.
- Hamalik, O. (2005). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Handayani, D., & Agustini, R. (2016). *Pengembangan Permainan Tebak Kata Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Kimia Unsur*. *Unesa Journal of Chemical Education*, 5, 2.
- Kurniasari, R. (2016). *Penggunaan Media Tebak Kata Berpasangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jenis-Jenis Perekonomian dalam Masyarakat (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V SDN Sindang I Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang)*. *STKIP Sebelas April Sumedang*, 7, 2.
- Riduwan. (2013). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, S. A. (2006). *Media Pendidikan Pengertian, pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, S. A. (2014). *Media Pendidikan Pengertian, pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Smith, M. K. (2010). *Teori Pembelajaran dan Pengajaran*. Yogyakarta: Mirza Media Pustaka.