

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORD SQUARE* PADA MATERI KONSEP DAN KEBIJAKAN PERDAGANGAN INTERNASIONAL KELAS XI IIS DI SMA NEGERI 1 BANGSAL

Marisa Andini

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
marisaandini@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) kelayakan media *word square* (2) keaktifan peserta didik (3) respon peserta didik terhadap media *word square*. Penelitian ini dilakukan di kelas XI IIS SMA Negeri 1 Bangsal dengan subyek penelitian berjumlah 20 siswa. Jenis penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persentase yang didapat dari ahli materi sebesar 76% dengan kriteria layak dan ahli media sebesar 95% dengan kriteria sangat layak. Penilaian keaktifan siswa memperoleh persentase sebesar 63,89% dengan kriteria aktif mengajukan pertanyaan pada guru. Dari angket respon yang diberikan memperoleh persentase sebesar 93% dengan kriteria sangat layak digunakan media pembelajaran.

Kata Kunci : Media pembelajaran *word square*

Abstract

This study aims to determine (1) the feasibility of media word square (2) the activeness of students (3) the response of students to word square media. This research was conducted in eleventh grade social XI SMA Negeri 1 Bangsal with research subjects totaling 20 students. This type of research uses a 4D development model. This study uses qualitative and quantitative data collection methods. From the results of this study indicate that the percentage obtained from material experts amounted to 76% with eligibility criteria and media experts by 95% with very decent criteria. Assessment of student activity gained a percentage of 63.89% with the active criteria for asking questions to the teacher. From the response questionnaire given, it gets a percentage of 93% with the criteria that are very feasible to use learning media.

Keywords: *Word square learning media*

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 memfokuskan pada pembentukan karakter peserta didik antara lain berupa, keterampilan, pengetahuan, dan sikap (Mulyasa, 2013). Kurikulum 2013 menuntut siswa lebih aktif, produktif, kreatif, dan inovatif melalui pendekatan *scientific* yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan untuk kreatifitas siswa saat proses belajar.

Pembelajaran yang menyenangkan serta berpusat pada siswa pasti diinginkan oleh setiap guru. Dalam pembelajaran yang menganut sistem kompetensi, setiap pendidik dituntut agar mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan di kelas. Pendidik diharapkan mampu meningkatkan keaktifan sehingga dapat menimbulkan minat belajar siswa dan mampu meningkatkan penguasaan materi. Menurut Usman (2011) sikap afektif (motivasi, percaya diri, dan minat) dan sifat kognitif (kecerdasan dan bakat) memiliki keterlibatan erat pada peserta didik.

Metode ceramah paling banyak digunakan guru, peserta didik hanya sebagai pendengar dan tidak ada

interaksi antara peserta didik dengan guru. Dalam hal ini, peserta didik tidak terlibat secara aktif dan proses pembelajaran didominasi oleh guru. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila seluruh atau sebagian peserta didik terlibat secara aktif baik fisik, mental, maupun sosial. (Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, 2007). Oleh sebab itu guru berperan penting dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, karena keaktifan peserta didik menjadi tujuan bagi keberhasilan pembelajaran yang dilakukan dan ditunjukkan melalui hasil belajar.

Guru harus mampu mengondisikan peserta didik sehingga dapat mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Hamalik, 2005). Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. SMA Negeri 1 Bangsal adalah sekolah yang menerapkan kurikulum 2013 di Kabupaten Mojokerto. Hal-hal yang harus diupayakan dalam pelaksanaan kurikulum adalah bagaimana cara memotivasi dan bagaimana materi pelajaran harus dikemas sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar (Mulyasa, 2013).

SMA Negeri 1 Bangsal memiliki lima kelas yaitu, XI IIS 1, XI IIS 2, XI IIS 3, XI IIS 4, dan XI IIS 5. Peneliti hanya mengambil sampel untuk pengumpulan data pada kelas XI IIS 1. Berdasarkan hasil pengamatan dengan guru ekonomi kelas XI IIS 1 pada tanggal 23 November 2017 diketahui bahwa keaktifan peserta didik di kelas XII IIS 1 dalam mengikuti pembelajaran masih rendah. Faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya keaktifan tersebut adalah kegiatan peserta didik yang sibuk bermain sendiri, berbicara dengan teman, bermain *gadget*, dan sebagian ada yang memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru. Selain beberapa faktor yang telah disebutkan, rendahnya keaktifan juga disebabkan karena waktu pelajaran ekonomi tiba pada saat siang hari yaitu pukul 12.00 WIB sehingga menyebabkan peserta didik yang mengantuk dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran ekonomi.

Papan tulis digunakan guru sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan papan tulis kurang praktis jika digunakan sebagai media pembelajaran apabila materi yang disampaikan melalui papan tulis banyak sehingga harus segera menghapus dan melanjutkan tulisan baru. Media papan tulis digunakan karena mengingat kondisi kelas tersebut belum ada fasilitas pendukung modern sehingga papan tulis dimanfaatkan oleh guru untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, perlu adanya pengembangan media yang penerapannya berbasis kompetisi yang tidak memerlukan fasilitas pendukung modern untuk menarik antusias peserta didik. Proses dan penyampaian materi pembelajaran dikatakan efektif apabila menggunakan media pembelajaran pada tahap orientasinya (Arsyad, 2013). Menurut Uno (2007) suasana yang menarik didapat melalui permainan karena suasana menarik menjadikan proses pembelajaran bermakna afektif atau emosional bagi peserta didik. Silberman (2006) mengatakan permainan yang dapat membangkitkan semangat dan keterlibatan akan sangat membantu dalam memunculkan suasana yang akan terus diingat oleh peserta didik.

Peneliti mencoba mengembangkan produk dan menguji cobakan media pembelajaran *word square* tradisional pada materi konsep dan kebijakan perdagangan internasional. Ahmadiyahanto (2016) mengatakan penggunaan media *word square* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik yang semula 63,60% kemudian memperoleh hasil 74,50% sehingga mengalami peningkatan sebesar 10,90%. Oleh sebab itu peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran tradisional berupa *word square* untuk menarik antusias peserta didik. Karena dalam pengembangan media tersebut tidak memerlukan fasilitas pendukung modern dan cara pembuatannya mudah serta alat yang digunakan dalam pembuatan media juga tersedia

dan mudah dijangkau oleh semua orang. Dalam proses pembelajaran media berperan sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi, materi atau suatu proses yang menarik dari guru kepada peserta didik maupun dari peserta didik ke guru dan peserta didik ke peserta didik yang lain. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Simamora, 2009). Oleh sebab itu peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran *word square* sebagai alternatif dan solusi masalah media pembelajaran.

Word square adalah beberapa huruf yang disusun menjadi kata dalam kotak persegi. Kata-kata tersebut dapat dibaca ke depan, ke belakang, ke atas, ke bawah dan diagonal (Ratnawati, 2016). Karena pada materi konsep dan kebijakan perdagangan internasional membutuhkan kemampuan mengingat dan pengembangan kosakata. Karakteristik materi tersebut sesuai dengan konsep media pembelajaran *Word Square* yang mengajarkan keterampilan mengembangkan kosa kata dalam permainannya. Selain itu media pembelajaran tersebut tidak memerlukan fasilitas pendukung modern seperti proyektor dan *laptop*. Mengingat kondisi kelas tersebut belum ada fasilitas pendukung modern yang hanya ada papan tulis dan spidol sebagai fasilitas yang dapat dimanfaatkan oleh guru.

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *word square* mempunyai konsep bidang yang berbentuk persegi dicetak pada *banner* berukuran 49 x 59 cm dan terdapat kotak-kotak didalam media dengan ukuran tiap kotak 3,5x3cm. Kotak-kotak berisi kumpulan huruf yang membentuk sebuah kata dan diantara kata tersebut terdapat huruf-huruf yang diletakkan secara acak. Kata tersebut merupakan jawaban dari sebuah pertanyaan. Letak jawaban tersebut ada yang mendatar dan menurun. Jumlah kotak dalam setiap media berjumlah 216 kotak. Media dicetak sebanyak 4 kali karena masing-masing kelompok akan mendapatkan 1 media dengan huruf-huruf dalam kotak yang berbeda. Bidang media dicetak dengan *banner*. Bagian belakang *banner* dilapisi kayu jenis *plywood* (triplek) sedangkan bagian depan dilapisi jenis plastik campuran antara bahan *Polypropylene*, *Poly Ethylene*, *Poly Vinly Chlorine* (mika transparan) berwarna putih. Bagian tepi kanan, kiri, atas, dan bawah media diberi bingkai agar tampilan menarik.

Melihat antusias peserta didik yang rendah diharapkan dengan adanya media ini peserta didik dapat memecahkan masalah yang berkaitan materi pelajaran, meningkatkan antusias dan melibatkan peserta didik sehingga peserta didik menjadi aktif dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran *word square* sebagai media permainan dalam bentuk visual yang tidak diproyeksikan yang dilaksanakan dengan sistem kompetisi ini diharapkan dapat menambah pengalaman belajar

peserta didik berupa pengalaman belajar bekerjasama serta belajar menyampaikan informasi atau pengetahuan yang mereka miliki. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu mengenai media *word square* sebagai media pembelajaran memiliki dampak positif bagi peserta didik yaitu dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), aktif merupakan suatu keadaan atau hal dimana peserta didik dapat giat. Pada penelitian ini yang dimaksud adalah keaktifan belajar peserta didik. Belajar adalah proses perubahan yang awalnya tidak bisa menjadi bisa dan perubahan tingkah laku dari yang kurang baik menjadi baik. Dari uraian yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar peserta didik adalah suatu keadaan dimana peserta didik aktif dalam belajar. Keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat dari keterlibatan peserta didik pada saat mendengarkan ceramah, berdiskusi, mengerjakan tugas, dan lain-lain. Menurut Paul B. Diedrich (Rohmah, 2015) membagi kegiatan belajar siswa dalam 8 kelompok, yaitu : (a) *visual activities* yaitu kegiatan-kegiatan visual contohnya seperti membaca dan mengamati (b) *oral activities* yaitu kegiatan-kegiatan lisan contohnya mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat (c) *listening activities* yaitu kegiatan-kegiatan mendengarkan seperti mendengarkan diskusi dan mendengarkan penjelasan guru (d) *writing activities* yaitu kegiatan-kegiatan menulis seperti menulis atau menyalin hasil diskusi dan laporan (e) *drawing activities* yaitu kegiatan-kegiatan menggambar seperti menggambar grafik, peta, diagram, dan lain-lain (f) *motor activities* yaitu kegiatan-kegiatan motorik seperti bermain dan berkebun (g) *mental activities* yaitu kegiatan-kegiatan mental seperti menganalisis dan menjawab soal (h) *emotional activities* yaitu kegiatan-kegiatan emosional seperti berani, bosan, gembira, gugup, tenang, menaruh minat, merasa bosan, dan sebagainya.

Dari sejumlah indikator keaktifan yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti berusaha untuk memfokuskan dengan memadukan penggunaan media pembelajaran *word square*. Indikator keaktifan dalam penelitian ini yaitu (a) *oral activities* yaitu kegiatan lisan meliputi mengajukan pertanyaan pada guru (b) *writing activities* yaitu kegiatan menulis meliputi menyalin jawaban hasil diskusi (c) *mental activities* yaitu kegiatan mental meliputi menjawab soal pada saat disuksi.

Klasifikasi yang telah disebutkan di atas cukup untuk mengatur keaktifan siswa dalam pembelajaran ekonomi. Mengingat bahwa pengembangan media pembelajaran *word square* dilakukan dengan metode diskusi dan mengharuskan peserta didik untuk bekerjasama dan mengemukakan

pendapatnya. Oleh karena itu, penggunaan klasifikasi lainnya tidak dibutuhkan. Pengamatan keaktifan dalam penelitian ini akan dilakukan oleh empat orang karena dalam penelitian ini akan dibentuk empat kelompok sehingga masing-masing pengamat akan menilai keaktifan setiap kelompok.

Segala sesuatu yang dapat menyebabkan seseorang menangkap atau merasakan sesuatu melalui panca inderanya disebut rangsangan atau stimulus. Respon atau tanggapan mempunyai arti segala sesuatu yang dilakukan seseorang setelah ia merasakan suatu rangsangan atau stimulus. Tanggapan yang diberikan oleh seseorang terhadap sesuatu rangsangan atau stimulus yang sama dapat berbeda-beda dan sebaliknya tanggapan seseorang terhadap rangsangan yang berbeda adalah sama (Mardikanto, 1988).

Menurut Louis Thustone (Azwar, 2002) respon adalah sikap yang dimiliki individu terhadap suatu objek berupa rasa kekhawtiran, kecemasan, percaya, dan peduli. Respon tersebut ada yang menerima atau menolak terhadap objek. Menurut Trianto (2011) respon merupakan perasaan senang peserta didik pada ketertarikan dalam pembelajaran seperti pada materi, format materi, gambar, suasana kelas maupun cara mengajar guru. Dari beberapa penjelasan bentuk respon tersebut dapat disimpulkan bahwa bentuk respon adalah (1) respon positif adalah reaksi yang diterima oleh panca indera terhadap suatu objek dimana reaksi tersebut dapat berupa sikap menerima, sikap yang menunjukkan atau memperlihatkan, mengakui dan menyetujui (2) respon negatif adalah reaksi yang diterima oleh panca indera terhadap suatu objek dimana reaksi tersebut dapat berupa sikap menolak atau tidak menyetujui.

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *word square*, keaktifan peserta didik, dan respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran *word square*.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan untuk penelitian pengembangan ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *R&D* yang menekankan pada produk yang bermanfaat sebagai tambahan dan inovasi dari bentuk-bentuk yang sudah ada (Putra, 2012). Prosedur pengembangan media pembelajaran *Word Square* menggunakan model penelitian dan pengembangan 4D dan diadaptasikan menjadi 4P yang disarankan oleh

Thiagarajan dan Semmel (1974). Model 4P terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Peneliti menggunakan model 4D. Adapun penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebatas tahap pengembangan (*develop*).

Subjek uji coba pengembangan media pembelajaran *word square* dilakukan oleh 20 peserta didik kelas XI IIS 1 di SMA Negeri 1 Bangsal. Sampel dipilih dengan cara *cluster random sampling* yaitu pemilihan sampel dilakukan dengan cara pemilihan kelas secara acak. Peneliti menggunakan teknik *cluster random sampling* karena sampel penelitian pengembangan ini tidak terdiri dari satu peserta tetapi dalam kelas (*cluster*).

Desain uji coba pada penelitian pengembangan media pembelajaran *word square* diuji cobakan kepada 20 peserta didik kelas XI IIS SMA Negeri 1 Bangsal. Penelitian ini menggunakan desain *Pre-Experimental* jenis *One-shot case study*. Jenis *one-shot case study* adalah jenis desain uji coba dengan cara memberikan treatment/perlakuan kemudian hasilnya diobservasi (Sugiyono, 2015:110). Penggambaran model *One-shot case study* dapat dilihat pada tabel berikut.



Keterangan : X = Treatment/perlakuan
O = Observasi
(Sumber : diadaptasi dari Sugiyono, 2015:110)

Penilaian keaktifan peserta didik dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan skala Guttman yang mana keaktifan peserta didik dinilai 1 dan jika peserta didik tidak aktif akan dinilai 0. Presentase keaktifan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan : P = presentase penilaian
F = nilai yang diperoleh dari subjek penelitian
N = nilai ideal yang seharusnya diperoleh

Setelah semua nilai terkumpul total keaktifan siswa dihitung yang bertujuan untuk mengetahui nilai keaktifan yang didapat oleh siswa kemudian nilai akan digolongkan pada kriteria keaktifan belajar seperti pada tabel berikut.

Tabel 1 Interpretasi hasil keaktifan peserta didik

Persentase (%)	Kategori
0-20	Tidak aktif
21-40	Kurang aktif
41-60	Cukup Aktif

Persentase (%)	Kategori
61-80	Aktif
81-100	Sangat Akif

(Ridwan, 2016)

Data hasil respon peserta didik dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan skala Guttman karena pada angket ini hanya memiliki dua opsi jawaban sehingga memudahkan peserta didik untuk mengisi lembar angket respon peserta didik. Data hasil angket dianalisis dengan perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\text{perolehan jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

Perolehan jumlah skor : jumlah skor keseluruhan yang diperoleh dari responden.

Skor maksimal : skor tertinggi dari angket dikalikan dengan jumlah responden.

Berikut adalahh kesimpulan tentang kelayakan media yang diperoleh setelah data dianalisis sebagai berikut.

Tabel 2 Interpretasi hasil kelayakan media

Persentase (%)	Kategori
0-20	Sangat tidak layak
21-40	Tidak layak
41-60	Cukup layak
61-80	Layak
81-100	Sangat layak

(Ridwan, 2016)

Media pembelajaran *word square* dikategorikan layak jika hasil penelitian berada pada 61-80% yaitu layak atau berada pada 81-100% yaitu sangat layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan Media *Word Square*

Kualitas kelayakan dari media *word square* pada materi konsep dan kebijakan perdagangan internasional diukur berdasarkan hasil validasi. Validasi tersebut terdiri dari validasi ahli materi dan ahli media. Data dari hasil validasi tersebut digunakan oleh peneliti sebagai dasar untuk menguji kelayakan materi dan media pembelajaran. Hasil validasi oleh para ahli adalah sebagai berikut.

Data hasil validasi merupakan data kuantitatif. Data kuantitatif dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *word square* berupa angket dengan penilaian skala *likert* oleh para ahli yang

digunakan peneliti sebagai acuan untuk menentukan kelayakan materi dan media. Berikut adalah hasil validasi materi oleh ahli materi.

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi

No.	Variabel	%	Kriteria kelayakan
1.	Kualitas isi dan tujuan	68	Layak
2.	Kualitas Instruksional	80	Layak
3.	Kualitas Teknis	80	Layak
Rata-rata Persentase		76	Layak

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2018)

Tabel diatas menunjukkan hasil rekapitulasi validasi materi yang dilakukan oleh ahli materi. Pada variabel kualitas isi dan tujuan memperoleh rata-rata 68% dengan kriteria layak, variabel kualitas intruksional memperoleh rata-rata 80% dengan kriteria layak, dan variabel kualitas teknis memperoleh rata-rata 80% dengan kriteria layak. Sehingga memperoleh rata-rata hasil keseluruhan dengan presentase 76% dengan kriteria layak. Menurut Ridwan (2016) hasil dikatakan valid jika rata-rata jumlah yang diperoleh 61% sampai 100% dengan kriteria layak dan sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil validasi materi dengan persentase sebesar 76% dengan kriteria layak sehingga materi yang digunakan layak dengan media pembelajaran *word square* dalam proses pembelajaran di kelas XI SMA Negeri 1 Bangsal. Berikut adalah hasil validasi media oleh ahli media. Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Validasi Media oleh Ahli Media

No	Variabel	%	Kriteria kelayakan
1.	Kualitas Instruksional	94	Sangat Layak
2.	Kualitas Teknik	96	Sangat Layak
Rata-rata Presentase		95	Sangat Layak

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2018)

Tabel diatas menunjukkan hasil rekapitulasi validasi media yang dilakukan oleh ahli media. Pada variabel kualitas instruksional memperoleh rata-rata 94% dengan kriteria sangat layak. Pada variabel kualitas teknik memperoleh rata-rata 96% dengan kriteria sangat layak. Sehingga memperoleh rata-rata hasil keseluruhan dengan presentase 95% dengan kriteria sangat layak. Menurut Ridwan (2016) hasil dikatakan valid jika rata-rata jumlah yang diperoleh 61% sampai 100% dengan kriteria layak dan sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil validasi media dengan persentase sebesar 95% (sangat layak) menunjukkan bahwa media pembelajaran *word square* sangat layak

digunakan dalam proses pembelajaran di kelas XI SMA Negeri 1 Bangsal.

Keaktifan Peserta Didik

Hasil penilaian keaktifan peserta didik diperoleh pada saat pembelajaran ekonomi dengan menggunakan media pembelajaran *word square*. Setiap kelompok beranggotakan 5 peserta didik yang keaktifannya dinilai oleh seorang pengamat. Terdapat 3 indikator yang dinilai untuk mengukur keaktifan peserta didik yaitu *oral activities* (kegiatan lisan) yaitu mengajukan pertanyaan pada guru, *writing activities* (kegiatan menulis) yaitu menyalin jawaban hasil diskusi, dan *mental activities* (kegiatan mental) yaitu menjawab pertanyaan. Berikut adalah hasil penilaian keaktifan peserta didik.

Tabel 4 Hasil penilaian keaktifan peserta didik

No. Absen	Indikator			Total
	A	B	C	
1.	5	2	2	9
2.	7	1	1	9
3.	5	3	1	9
4.	7	1	1	9
5.	6	2	1	9
6.	6	2	1	9
7.	7	1	1	9
8.	6	2	1	9
9.	7	1	1	9
10.	7	1	1	9
11.	6	2	1	9
12.	2	4	3	9
13.	5	2	2	9
14.	7	1	1	9
15.	5	1	3	9
16.	6	2	1	9
17.	6	2	1	9
18.	5	3	1	9
19.	5	3	1	9
20.	5	1	3	9
Jumlah	115	37	28	180
Rata-rata	5,75	1,85	1,40	9,0
%	63,89%	20,56%	15,56%	100%

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2018)

Dari tabel diatas dapat dilihat penilaian keaktifan peserta didik. pada indikator (a)*oral activities* yaitu mengajukan pertanyaan pada guru memperoleh hasil persentase sebesar 63,89% dengan kriteria aktif mengajukan pertanyaan pada guru. pada indikator (b)*writing activities* yaitu menyalin hasil diskusi memperoleh persentase sebesar 20,56% dengan kriteria tidak aktif. Pada indikator (c)*mental activities* yaitu menjawab soal memperoleh persentase sebesar 15,56% dengan kriteria tidak aktif.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ahmadiyanto (2016) di SMP Negeri 1 Lampion dengan menggunakan media pembelajaran korufsi (kotak huruf edukasi) berbasis *word square* terbukti dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dari 63,60% menjadi 74,50% mengalami peningkatan sebesar 10,90%. Hossein Vossoughi (2009) melakukan penelitian di Institut Bahasa Semnan dengan menggunakan *word search puzzle* sebagai media permainan dan memperoleh hasil kelompok eksperimen yang menggunakan permainan *word search puzzle* dapat mengungguli kelompok kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa media *word square* sangat layak digunakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran.

Respon Peserta Didik

Respon dinilai melalui angket yang disebar pada 20 peserta didik kelas XI IIS 1 di SMA Negeri 1 Bangsal. Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan dan efisiensi media pembelajaran *word square* pada materi konsep dan kebijakan perdagangan internasional. Pada setiap pernyataan, peserta didik diberikan dua pilihan yaitu jawaban “ya” atau “tidak”. Hasil yang diperoleh dari respon menunjukkan bahwa nilai ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran *word square* sebesar 93%. Dengan perolehan nilai sebesar 93% maka media pembelajaran *word square* termasuk dalam kategori sangat layak dan peserta didik menerima respon positif yang berarti peserta didik antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan media tersebut. Antusias peserta didik juga dapat dilihat pada penilaian keaktifan peserta didik.

Hal ini didukung oleh Trianto (2011) yang mengatakan bahwa respon merupakan perasaan senang peserta didik pada ketertarikan dalam pembelajaran seperti pada materi, format materi, gambar, suasana kelas maupun cara mengajar guru. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata 93% dengan kriteria sangat menurut Ridwan (2016) sehingga media pembelajaran *word square* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *word square* memperoleh hasil validasi materi dengan persentase sebesar 76%. Hasil validasi media memperoleh rata-rata persentase sebesar 95% dengan kriteria sangat layak. Data hasil penilaian keaktifan peserta didik yang diperoleh dari pengamat pada *oral activities* (kegiatan lisan) yang meliputi mengajukan

pertanyaan pada guru memperoleh hasil sebesar 63,89% dengan kriteria peserta didik aktif mengajukan pertanyaan pada saat pembelajaran. Berdasarkan data hasil respon peserta didik terhadap penggunaan media *word square* yang diperoleh dari angket yang diberikan pada 20 peserta didik memperoleh hasil respon sebesar 93% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini dapat disarankan hal-hal sebagai berikut. (1)Media pembelajaran *word square* hasil pengembangan diharapkan dapat digunakan untuk pembelajaran ekonomi khususnya pada materi konsep dan kebijakan perdagangan internasional (2)Perlunya dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran *word square* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas XI IIS.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadiyanto. 2016. Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis *Word Square* Pada Materi Kedaulatan Rakyat dan Sistem Pemerintahan di Indonesia Kelas VIII C SMP Negeri 1 Lampion Tahun Pelajaran 2014/2016. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 6(2): hal. 980-993.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Azwar, Saifuddin. 2002. *Sikap Manusia, Teori, dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Depdiknas. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Hossein Vossoughi. 2009. Using Word-Search-Puzzle Games for Improving Vocabulary Knowledge of Iranian EFL Learners. *Journal of Teaching English as a Foreign Language and Literature of Islamic Azad University of Iran*. Vol 1(1):79-85.
- Mardikanto, T. 1988. *Komunikasi Pertanian*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret Press.
- Mulyasa, E. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Putra, Nusa. 2012. *Research and Development Penelitian Pengembangan Suatu Pengantar*. Jakarta : Rajawali Press.
- Ratnawati. 2016. Penggunaan Media Pembelajaran *Word Square* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IS 1 Dalam

- Penguasaan Kosakata Materi Teks Report Mata Pelajaran Bahasa Inggris Pada MAN Rukoh Kota Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Serambi Ilmu*. Vol. 25(2): hal. 190-197.
- Ridwan. 2016. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung : Alfabeta
- Rohmah, Noer. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : Kalimedia.
- Silberman, L. Melvin. 2006. *Active Learning*. Terjemahan Raisul Muttaqien. Bandung : Nusamedia.
- Simamora, Roymond. 2009. *Buku Ajar Pendidikan Dalam Keperawatan*. Jakarta : EGC.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : PT. Alfabeta.
- Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan FIP-UPI. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Jakarta : PT Imperial Bhakti Utama. Bagian 4 hal. 503.
- Trianto. 2011. *Mendesaian Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Edisi Ke-4. Jakarta: Kencana.
- Uno, B. Hamzah. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Usman, Moh. Uzer. 2011. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

