

Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Pakpikpok Pada Kompetensi Dasar Memahami Komunikasi Kantor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Surabaya

Eviana Permatasari

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: evianapermatasari16080314001@mhs.unesa.ac.id

Durinda Puspasari

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: durindapuspasari@unesa.ac.id

Abstract

This research aims to describe the process of developing pakpikpok game learning media on basic competency understanding office communication, analyze the feasibility of media, analyze the responses of students to the media, and analyze the effectiveness of the use the media to increase student learning outcomes at SMK Negeri 1 Surabaya. This research is a development research that refers to 4D model suggested by Thiagarajan, Semmel, and Semmel, namely define, design, develop, and disseminate. The limited trial subjects were 20 students of class X-OTKP 4 and instrument test subjects students of class X-OTKP 3. The sample of this research students of class X-OTKP 4 as the experimental class and students of class X-OTKP 5 as the control class. Data collection instrument used question and media expert validation sheets, student response questionnaire, and student learning outcomes test. Data analysis techniques include validation of question and media expert, student responses, item analysis, N-Gain analysis, completeness of student learning outcomes, homogeneity test, normality test, and hypothesis test. The results showed that the media developed included in the feasible category by obtained percentage of question experts 90,5% and media expert 96% with overall in "very strong" criteria. While the results of student responses to the media developed obtained percentage of 99% with "very strong" criteria. The results of effectiveness test showed average N-Gain the experimental class of 0,48 with "moderate" criteria, while the control class only of 0,28 with "low" criteria. Based on the results the t-test analysis of the posttest, obtained $t_{value} (2,586) > t_{table} (1,997)$, so that H_1 accepted and H_0 rejected. Can be concluded that pakpikpok game learning media developed is effective to be used as supporting learning media that can improve student learning outcomes class X-OTKP at SMK Negeri 1 Surabaya.

Keywords: Learning Outcomes; Media Pakpikpok Game.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah komponen kehidupan paling utama, melalui pendidikan dapat membentuk manusia yang berkualitas, yaitu menjadikan manusia untuk mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu bersaing pada era ini. Sesuai Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa usaha yang dilakukan secara sadar dan dirancang guna menciptakan kondisi belajar dan proses belajar yang mampu membuat siswa mengembangkan potensi diri untuk memperoleh kekuatan pengendalian diri, spritual keagamaan, kecerdasan, kepribadian, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri, bangsa, masyarakat, maupun negara disebut dengan pendidikan. Berdasarkan arti pendidikan dari Undang-Undang tersebut, inti dari pendidikan yakni suatu proses pembelajaran yang sistematis dan sadar dengan tujuan siswa mampu mengembangkan potensi dirinya menjadi lebih baik lagi.

Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila didukung dengan komponen pembelajaran. Komponen dalam pembelajaran merupakan suatu sistem yang menjadi keterikatan satu sama lain dan saling berpengaruh dalam pembelajaran. Subjek belajar, tujuan, strategi pembelajaran, penunjang, serta media pembelajaran ialah komponen dalam pembelajaran (Hamdani, 2011:48). Media pembelajaran berperan sebagai komponen penting guna mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Semua hal yang dapat menyampaikan informasi, menstimulasi perasaan, keinginan, dan pikiran siswa, sehingga

memperlancar proses pembelajaran dan mempermudah dalam mencapai tujuan belajar disebut dengan media pembelajaran (Hamdani, 2011:244). Dengan menggunakan media, siswa menjadi termotivasi belajar selain itu bisa meningkatkan pemahaman siswa karena penyajian materi melalui media lebih menarik dan mudah dimengerti (Arsyad, 2014:20).

Salah satu SMK di Surabaya yakni SMK Negeri 1 Surabaya yang telah terakreditasi A dan telah menerapkan kurikulum 2013 edisi revisi 2017 serta memiliki kompetensi keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP). Banyak mata pelajaran pada semester ganjil yang harus ditempuh oleh siswa kelas X-OTKP, diantaranya adalah mata pelajaran Korespondensi. Korespondensi adalah mata pelajaran dasar yang mempelajari tentang komunikasi secara tertulis maupun lisan yang di dalamnya terdapat kompetensi dasar memahami komunikasi kantor. Bagi siswa, materi ini sangat penting untuk dipahami karena materi ini sebagai dasar utama siswa untuk dapat menempuh pembelajaran selanjutnya dan sebagai bekal bagaimana berkomunikasi dengan baik. Selain itu, siswa harus memiliki keterampilan berkomunikasi dengan efektif yang merupakan salah satu indikator kompetensi dalam pembelajaran abad 21 sebagai persiapan menuju dunia kerja (Sajidan, dkk., 2018:2). Kelas X-OTKP di SMK Negeri 1 Surabaya terdiri dari lima kelas, namun peneliti memilih kelas X-OTKP 4 dan X-OTKP 5 sebagai sampel dengan alasan kelas tersebut memiliki hasil belajar homogen dan paling rendah dibandingkan kelas lainnya. Hal tersebut dikarenakan lebih banyak siswa yang nilainya masih di bawah KKM yang ditetapkan, yaitu 75. Berdasarkan Ulangan Harian I pada kompetensi dasar memahami komunikasi kantor siswa yang nilainya belum mencapai KKM di kelas X-OTKP 4 terdapat 62% dari total 34 siswa, sedangkan di kelas X-OTKP 5 terdapat 59% dari total 34 siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan melalui pengamatan, fakta yang ditemukan peneliti yakni dalam proses pembelajaran mata pelajaran Korespondensi, pendekatan pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada guru. Hal ini dapat dilihat ketika guru aktif menjelaskan materi dengan berbantuan media *Microsoft Powerpoint* dan papan tulis. Sehingga ketika pembelajaran berlangsung, siswa hanya sebagai pendengar dan pasif dalam tanya jawab, serta kurangnya penghargaan yang diberikan pada proses penugasan karena lebih asyik dengan aktivitas masing-masing.

Melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Korespondensi yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa terdapat banyak teori yang harus dipelajari pada kompetensi dasar memahami komunikasi kantor sehingga siswa bosan dan jenuh. Media pembelajaran *Microsoft Powerpoint* yang digunakan guru kurang menarik, hal ini sesuai dengan hasil angket menggunakan *google forms* yang disebarkan pada siswa kelas X-OTKP 4 dan X-OTKP 5 yaitu sebanyak 54,4% responden menyatakan bahwa tampilan *slide powerpoint* yang digunakan oleh guru kurang menarik atau menyenangkan. Media pembelajaran yang digunakan guru juga belum sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas X-OTKP 4 dan X-OTKP 5 yang menyukai hal menarik dan menyenangkan seperti pembelajaran dengan permainan, yang dibuktikan dengan 100% keseluruhan responden dari kelas X-OTKP 4 dan X-OTKP 5 menyatakan tertarik apabila dikembangkan media pembelajaran permainan sebagai pendukung media utama guna meningkatkan pemahaman siswa dan sebagai media evaluasi terhadap materi yang telah diajarkan. Selain itu belum terdapat media pembelajaran pendukung yang memudahkan siswa memahami materi, terutama media yang bersifat kreatif, variatif, dan menarik untuk siswa.

Media yang mampu menarik perhatian siswa serta meningkatkan pemahaman siswa salah satunya adalah media pembelajaran berupa permainan. Sesuai pendapat Sadiman, dkk. (2010:78-79) bahwa permainan yang dirancang dan dikembangkan dengan baik dapat menjadikan proses belajar menjadi menyenangkan, siswa dapat berpartisipasi aktif, serta dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa. Permainan yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran terdapat berbagai jenis, menurut Seels & Glasgow jenis media permainan berupa simulasi, teka-teki, dan permainan papan (dalam Arsyad, 2014:36). Maka, peneliti tertarik untuk mengembangkan permainan papan berupa permainan pakpikpok. Permainan pakpikpok sebelumnya digunakan sebagai media pembelajaran pada pelajaran IPA dan IPS. Permainan pakpikpok yang dikembangkan peneliti disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran pada mata pelajaran Korespondensi kompetensi dasar memahami komunikasi kantor, dalam hal ini peneliti memodifikasi dari desain papan permainan dan

aturan permainan. Selain itu, permainan ini juga dimodifikasi dengan pemberian soal dan perintah untuk menjelaskan materi kepada siswa yang bermain.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu: 1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran permainan pakpikpok pada kompetensi dasar memahami komunikasi kantor di SMK Negeri 1 Surabaya; 2) menganalisis kelayakan pengembangan media pembelajaran permainan pakpikpok pada kompetensi dasar memahami komunikasi kantor di SMK Negeri 1 Surabaya; 3) menganalisis respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran permainan pakpikpok pada kompetensi dasar memahami komunikasi kantor di SMK Negeri 1 Surabaya; 4) menganalisis keefektifan penggunaan media pembelajaran permainan pakpikpok pada kompetensi dasar memahami komunikasi kantor terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X-OTKP di SMK Negeri 1 Surabaya.

KAJIAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Belajar

Belajar menurut Gagne adalah aktivitas yang kompleks karena setelah aktivitas belajar dilakukan, seseorang akan memiliki keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang tidak sama dengan sebelumnya (dalam Dimiyati & Mudjiono, 2009:10). Belajar adalah perubahan perilaku atau penampilan melalui rangkaian kegiatan yang dilaluinya (Hamdani, 2011:21). Berdasarkan pengertian tersebut, disimpulkan bahwa belajar adalah aktivitas yang dilalui seseorang sehingga terdapat perubahan perilaku atau penampilan sebagai akibat dari penguasaan materi dan latihan serta pengalaman.

Pembelajaran

Aliran behavioristik menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai upaya guru untuk membentuk perilaku dengan menyediakan lingkungan belajar dan rangsangan (Hamdani, 2011:23). Selanjutnya pengertian pembelajaran menurut Gagne and Briggs adalah sistem pendukung proses belajar, yang berisi urutan dan rangkaian yang telah disusun dengan sistematis guna mempengaruhi dan mendukung terciptanya proses pembelajaran pada diri siswa (dalam Lefudin, 2017:13). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah hubungan yang terjadi diantara guru dan siswa dalam lingkungan belajar dengan komponen pendukung lainnya yang sudah dirancang sistematis oleh guru untuk mendukung tercapainya kegiatan belajar.

Hasil Belajar

Hasil belajar yakni akibat dari adanya penguasaan materi yang telah diberikan pada proses pembelajaran, berupa perubahan perilaku siswa pada aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan (Purwanto, 2011:46). Menurut Dimiyati & Mudjiono (2009:3-5), hasil interaksi yang dilakukan dalam proses belajar dan pembelajaran disebut hasil belajar. Sesuai pengertian hasil belajar tersebut, maka diketahui hasil belajar adalah pencapaian siswa setelah dilakukan kegiatan belajar yang dapat dilihat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat diukur dengan skala penilaian berupa angka, huruf, maupun pernyataan.

Media Pembelajaran

Menurut Hamdani (2011:244) semua hal yang dapat menyampaikan informasi, menstimulasi perasaan, keinginan, dan pikiran siswa, sehingga memperlancar proses pembelajaran guna tercapainya tujuan belajar disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi sarana fisik yang di dalamnya terkandung materi instruksional guna mendorong kemauan belajar siswa (Arsyad, 2014:4). Berdasarkan pendapat tersebut, disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berperan untuk mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran dan mampu memberi kemudahan bagi guru untuk menjelaskan materi sehingga menumbuhkan motivasi dan memfokuskan siswa untuk belajar.

Jenis media yang sering dimanfaatkan pada kegiatan pembelajaran menurut Hamdani (2011:250-254), yaitu: 1) media grafis, diantaranya: a) gambar/foto, b) sketsa, c) diagram, d) bagan, dan e) grafik; 2) teks; 3) audio; 4) animasi; serta 5) video. Lebih lanjut, Seels & Gagne (dalam Arsyad, 2014:35-37) mengelompokkan media menjadi: 1) media tradisional, yang terdiri dari: a) visual diam yang

diproyeksikan, b) visual yang tak diproyeksikan, c) audio, d) multimedia, e) visual dinamis yang diproyeksikan, f) cetak, g) permainan, h) realita; serta 2) media teknologi mutakhir berupa: a) media berbasis telekomunikasi dan b) media berbasis mikroprosesor. Dalam mengembangkan media pembelajaran, perlu diperhatikan kriteria untuk mengevaluasi kelayakan media, yaitu pada aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, serta kualitas teknis sesuai penjelasan Walker & Hess (dalam Arsyad, 2014:219-220).

Permainan Pakpikpok

Permainan pakpikpok merupakan singkatan dari “pak” yang berarti pertanyaan kreatif, “pik” yang berarti pikiran kilat, dan “pok” yang berarti kelompok. Jadi, permainan pakpikpok dapat diartikan sebagai permainan yang mengkondisikan siswa dalam kelompok untuk menyelesaikan perintah/tantangan berupa pertanyaan kreatif yang dapat melatih kemampuan berpikir cepat (Yughni, Juanda, & Yunita, 2018:4). Permainan pakpikpok termasuk dalam jenis permainan papan. Menurut Mike Scoviano, permainan papan (*board game*) merupakan permainan yang melibatkan alat dan terdiri dari beberapa bagian yang bisa dipindahkan, digerakkan, ataupun ditempatkan pada suatu permukaan (tidak terbatas hanya pada papan) yang diberikan tanda atau dikelompokkan menurut aturan tertentu (dalam Perdana & Susanti, 2018:220).

Menurut Ibrahim (2013), permainan pakpikpok dirancang untuk: 1) mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dijelaskan; 2) mengkondisikan siswa untuk terbiasa bekerja sama dengan temannya yang memiliki pengetahuan dan kecakapan berbeda setiap individu; 3) mewujudkan persaingan yang sehat saat berkompetisi antar siswa/kelompok untuk menyelesaikan tantangan pada permainan; 4) melatih siswa untuk berani, aktif, kreatif, serta berpikir cepat dalam menjawab pertanyaan.

Respon Siswa

Respon siswa menurut Thobroni (2015:56) yakni tanggapan siswa terhadap rangsangan yang diberikan oleh guru. Respon siswa berupa persepsi dan tanggapan terhadap media pembelajaran yang digunakan dapat terlihat dari pendapat langsung, ekspresi, ketertarikan pada media, kemudahan dalam memahami materi yang terdapat pada media, serta perubahan motivasi siswa setelah mengalami pembelajaran dengan media (Susilana & Riyana, 2009:83). Dengan demikian, kesimpulan dari respon siswa adalah pendapat atau tanggapan siswa terhadap rangsangan yang diberikan oleh guru saat berlangsungnya proses pembelajaran, rangsangan tersebut dapat berupa penggunaan media pembelajaran.

Keefektifan

Arti keefektifan menurut Kamus Bahasa Indonesia (2008:374) ialah kondisi yang berpengaruh atau keberhasilan tentang suatu usaha maupun tindakan. Proses pembelajaran harus berlangsung secara efektif untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna (Lubis & Surya, 2016:273). Sesuai pendapat Sadiman (dalam Al-Tabany, 2017:21), keefektifan pembelajaran dapat diketahui dari hasil yang didapatkan sesudah melaksanakan proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut, maka keefektifan pembelajaran adalah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan melalui sebuah proses atau usaha yang telah dilakukan dengan mengukur kemampuan siswa antara sebelum dan sesudah proses pembelajaran.

Adapun hipotesis dari penelitian ini yaitu:

H_1 = Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan pakpikpok terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi dasar memahami komunikasi kantor kelas X-OTKP di SMK Negeri 1 Surabaya.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan pakpikpok terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi dasar memahami komunikasi kantor kelas X-OTKP di SMK Negeri 1 Surabaya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau yang telah ada melalui uji validasi

dan keefektifan produk (Sugiyono, 2016:28). Penelitian ini menerapkan model pengembangan 4D yang disarankan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel yang terdiri dari 4 tahap yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* (dalam Al-Tabany, 2017:232-235). Langkah-langkah yang dilakukan peneliti pada setiap tahapan yaitu: 1) *define* (pendefinisian), terdiri dari: a) analisis ujung depan, b) analisis siswa, c) analisis tugas, d) analisis konsep, e) spesifikasi tujuan pembelajaran; 2) *design* (perancangan), terdiri dari: a) penyusunan tes, b) pemilihan media, c) pemilihan format, d) rancangan awal; 3) *develop* (pengembangan), terdiri dari: a) validasi soal dan media, b) analisis data dan revisi, c) uji coba terbatas; 4) *disseminate* (penyebaran), terdiri dari: a) pengemasan dan b) uji keefektifan.

Desain uji coba yang digunakan yaitu *Quasi Experimental Designs* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*, yakni desain penelitian dengan melibatkan dua kelas (kelas eksperimen dan kontrol) yang pemilihannya tidak acak (Sugiyono, 2014:114). Populasi penelitian ini yaitu kelas X-OTKP di SMK Negeri 1 Surabaya yang terdiri dari lima kelas dengan 176 siswa. Peneliti menerapkan teknik *purposive sampling* yakni penentuan sampel penelitian dengan mempertimbangkan hal tertentu (Sugiyono, 2014:392). Pertimbangan tersebut yaitu kelas yang memiliki hasil belajar homogen dan paling rendah dibandingkan kelas lainnya, yakni kelas X-OTKP 4 dan X-OTKP 5 yang masing-masing berjumlah 34 siswa.

Jenis data yang diperoleh pada penelitian ini adalah: 1) data kualitatif, ialah komentar dan saran yang diberikan oleh para ahli dan siswa; 2) data kuantitatif, ialah hasil penilaian dari para ahli dan hasil respon siswa yang selanjutnya diolah menjadi persentase, serta nilai *pretest* dan *posttest* berupa angka. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yakni lembar validasi ahli soal dan media, lembar angket respon siswa, serta tes hasil belajar siswa.

Lembar validasi ahli soal berguna untuk mendapatkan penilaian, komentar, dan saran terhadap soal yang terdapat pada media pembelajaran permainan pakpikpok. Lembar validasi ahli media berguna untuk mendapatkan penilaian, komentar, dan saran terhadap media pembelajaran permainan pakpikpok. Lembar validasi ahli soal dan media menggunakan skala penilaian *Likert* yang diadaptasi dari Riduwan (2016:13), dengan skor dan kriteria: (1) tidak sesuai, (2) kurang sesuai, (3) cukup sesuai, (4) sesuai, dan (5) sangat sesuai. Selanjutnya, hasil penilaian dari ahli soal dan media dianalisis dengan rumus berikut ini:

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: diadaptasi dari Riduwan (2016:14)

Lembar angket respon siswa berguna untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Lembar angket respon siswa menggunakan skala penilaian *Guttman* oleh Riduwan (2016:16), dengan skor dan kriteria: (0) tidak dan (1) ya. Kemudian hasil respon siswa yang diperoleh dianalisis dengan rumus berikut ini:

$$\text{Persentase respon siswa} = \frac{\text{Jumlah skor hasil}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: diadaptasi dari Riduwan (2016:14)

Persentase kelayakan dan persentase respon siswa yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan menggunakan kriteria interpretasi berikut ini:

Tabel 1.
KRITERIA INTERPRETASI

Nilai/Skor	Kriteria
0% - 20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat Kuat

Sumber: Riduwan (2016:15)

Berdasarkan tabel 1, media pembelajaran permainan pakpikpok dikategorikan layak jika diperoleh persentase kelayakan sebesar $\geq 61\%$ dengan kriteria kuat sampai dengan sangat kuat. Sedangkan berdasarkan tabel 1, media pembelajaran permainan pakpikpok dikategorikan mendapat respon positif dan menarik jika diperoleh persentase respon siswa sebesar $\geq 61\%$ dengan kriteria kuat sampai dengan sangat kuat.

Tes hasil belajar siswa berguna untuk mengukur kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran. Kemudian hasil belajar siswa dilakukan analisis data berupa: 1) analisis butir soal yang meliputi: a) uji validitas, b) uji reliabilitas, c) uji tingkat kesukaran soal, d) uji daya beda soal; 2) analisis peningkatan hasil belajar (*N-Gain*); 3) analisis ketuntasan hasil belajar; 4) uji homogenitas; 5) uji normalitas; 6) uji hipotesis (uji-t).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Pakpikpok pada Kompetensi Dasar Memahami Komunikasi Kantor di SMK Negeri 1 Surabaya

Dalam mengembangkan media pembelajaran permainan pakpikpok, peneliti menerapkan model pengembangan 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel yang terdiri dari 4 tahap, yaitu *define, design, develop, dan disseminate* (dalam Al-Tabany, 2017:232-235). Tahap pertama yang dilakukan adalah pendefinisian (*define*), yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam pembelajaran sehingga perlu dikembangkannya media pembelajaran yang sesuai. Langkah awal pada tahap ini yakni analisis ujung depan, untuk menganalisis permasalahan utama dan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelas X-OTKP di SMK Negeri 1 Surabaya dalam pembelajarannya membutuhkan media sebagai pendukung media utama yang memudahkan siswa memahami materi serta menarik perhatian siswa sehingga mewujudkan proses belajar yang menyenangkan. Pada proses pembelajaran Korespondensi, guru aktif menjelaskan materi dengan berbantuan media *Microsoft Powerpoint* dan papan tulis. Sehingga ketika pembelajaran berlangsung, siswa hanya sebagai pendengar dan pasif dalam tanya jawab, serta kurangnya penghargaan yang diberikan pada proses penugasan karena lebih asyik dengan aktivitas masing-masing.

Langkah selanjutnya pada tahap pendefinisian (*define*) adalah menganalisis karakteristik dari siswa kelas X-OTKP 4 dan 5 yaitu rata-rata siswa berumur 15-16 tahun, yang cenderung menyukai hal menarik dan menyenangkan khususnya dalam pembelajaran seperti permainan, selain itu siswa juga memiliki karakteristik suka berinteraksi dan beraktivitas dengan teman. Hasil dari analisis siswa tersebut, dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk dikembangkannya media pembelajaran yang dibutuhkan siswa guna mewujudkan proses belajar yang menyenangkan serta meningkatkan pemahaman siswa.

Kemudian dilanjutkan dengan menganalisis tugas pada permainan pakpikpok yang disajikan pada *quiz card* disesuaikan dengan materi pada kompetensi dasar memahami komunikasi kantor yang bersumber dari buku atau sumber lain yang relevan. *Quiz card* yang terdiri dari 54 soal ini akan dijawab oleh siswa secara langsung di depan kelas secara bergantian dengan kriteria soal jawaban singkat, soal benar salah, soal membuat pernyataan yang benar dari kata yang ada, perintah membuat pertanyaan kreatif, serta

perintah untuk menjelaskan materi. Dengan penyajian soal, materi yang telah dipelajari akan diingat kembali sehingga materi akan lebih dipahami. Hal ini didukung dengan penelitian dari Perdana & Susanti (2018: 223) yang menyatakan bahwa melalui latihan soal yang tersaji pada media mampu membuat siswa menjadi lebih paham terhadap materi pembelajaran. Langkah berikutnya yaitu menganalisis konsep atau materi penting yang akan digunakan pada *quiz card*, disesuaikan dengan materi pokok pada kompetensi dasar memahami komunikasi kantor. Langkah akhir pada tahap pertama yaitu menetapkan tujuan belajar sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi dasar memahami komunikasi kantor pada silabus mata pelajaran Korespondensi.

Tahap kedua yang dilakukan yaitu perancangan (*design*). Langkah awal pada tahap ini yakni peneliti menyusun tes yang disesuaikan dengan materi pada kompetensi dasar memahami komunikasi kantor berupa 30 soal pilihan ganda. Tes tersebut akan dilakukan uji coba instrumen dan analisis butir soal terlebih dahulu, kemudian soal yang valid akan dimuat pada tes hasil belajar siswa. Langkah selanjutnya yaitu pemilihan media yang disesuaikan dengan hasil analisis yang diperoleh serta tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Materi pada kompetensi dasar memahami komunikasi kantor adalah materi yang terdapat banyak teori, sehingga membuat siswa menjadi bosan dan jenuh. Maka, diperlukan media pembelajaran sebagai pendukung media utama yang berguna untuk evaluasi pemahaman siswa, mempermudah siswa memahami materi, dan mewujudkan proses belajar yang menyenangkan. Media yang tepat untuk dikembangkan yaitu permainan pakpikpok pada kompetensi dasar memahami komunikasi kantor yang mampu membuat hasil belajar siswa meningkat dengan kondisi belajar yang menyenangkan. Sejalan dengan pendapat Sadiman, dkk. (2010:78-79) bahwa dengan media permainan dapat menjadikan proses belajar menjadi menyenangkan, siswa dapat berpartisipasi aktif, serta dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa.

Langkah berikutnya pada tahap perancangan (*design*) yaitu pemilihan format. Format media pembelajaran permainan pakpikpok yaitu permainan ini akan dilakukan setelah siswa memperoleh materi pembelajaran pada kompetensi dasar memahami komunikasi kantor, yang dimainkan dengan cara berkelompok 5 sampai 6 kelompok (maksimal 6 siswa setiap kelompoknya), dan setiap kelompok saling berlomba mencapai *finish* untuk mendapatkan skor paling banyak dengan menjalankan pion mengelilingi papan permainan pakpikpok dimulai dari *start* hingga sampai *finish*. Modifikasi dilakukan peneliti pada desain papan permainan, aturan permainan, dan kriteria soal.

Selanjutnya rancangan awal media pembelajaran permainan pakpikpok yang dibuat oleh peneliti berupa: 1) papan permainan berukuran 100 x 80 cm yang terbuat dari kayu dan dilapisi dengan bahan *flexy*. Papan permainan berisi petak dengan nomor 1-28 yang dilengkapi dengan *QR code* untuk melihat panduan permainan. Terdapat berbagai warna pada petak papan permainan yaitu: a) putih, berisi perintah untuk menjawab soal singkat secara individu, b) kuning, berisi perintah untuk menjelaskan materi yang terdapat pada *quiz card*, c) coklat, berisi perintah untuk menjawab soal benar salah, d) hijau, otomatis memperoleh bonus 10 poin, namun tetap melakukan perintah untuk membuat pertanyaan kreatif dari kata yang ada pada *quiz card*, e) biru, berisi perintah untuk membuat pernyataan yang benar dari kata yang ada pada *quiz card* dan boleh meminta bantuan kelompoknya, f) merah, berisi perintah untuk berhenti satu putaran permainan; 2) *quiz card*, yaitu kartu yang berisi soal dengan ukuran 11 x 7 cm yang dicetak pada *art paper*. *Quiz card* terdiri dari 54 *quiz card* berisi soal dan 1 *quiz card* berisi perintah untuk berhenti satu putaran; 3) pion, yang terbuat dari kayu dengan ukuran tinggi 6 cm dan diameter 2,5 cm yang berjumlah enam buah; 4) dadu berbentuk kubus yang berbahan dasar dari kayu dengan panjang sisi 4 cm dan berat 1 ons; 5) nomor identitas pemain sebanyak 36 lembar berbentuk segi delapan dengan tinggi 10 cm dicetak pada *art paper*; 6) lembar perolehan skor sebanyak enam lembar dicetak pada kertas *hvs* ukuran A4; 7) buku panduan permainan berukuran A4 dicetak pada *art paper* yang berisi deskripsi permainan, petunjuk permainan, konversi nilai perolehan skor permainan, dan profil pengembang.

Tahap ketiga yang dilakukan yaitu pengembangan (*develop*). Langkah awal tahap ini yaitu validasi soal dengan dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran di Unesa dan guru mata pelajaran Korespondensi di SMK Negeri 1 Surabaya serta validasi media dengan dosen Teknologi Pendidikan di Unesa. Validasi dilakukan untuk memperoleh penilaian guna menentukan kelayakan media yang dikembangkan disertai dengan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Langkah selanjutnya, peneliti melakukan analisis

data pada hasil penilaian yang diperoleh serta melakukan revisi atau perbaikan media sesuai dengan saran oleh ahli. Perbaikan tersebut berupa memberikan keterangan peran/tugas semua yang terlibat dalam permainan, detail apa saja perlengkapan permainan, serta nomor dan kunci jawaban pada *quiz card*. Kemudian, media pembelajaran permainan pakpikpok yang telah diperbaiki diujicobakan kepada 20 siswa kelas X-OTKP 4 sehingga respon siswa terhadap media dapat diketahui. Hal ini dikarenakan uji coba media perlu dilakukan pada 10-20 siswa sebagai perwakilan dari populasi penelitian (Sadiman, dkk., 2010: 184).

Tahap yang terakhir adalah penyebaran (*disseminate*). Langkah awal tahap ini yaitu peneliti melakukan pengemasan dengan memberi kemasan pada *quiz card* dan nomor identitas pemain serta tas untuk papan permainan pakpikpok, sehingga media pembelajaran permainan pakpikpok lebih menarik dan memudahkan dalam pembawaannya. Selanjutnya, peneliti melakukan uji keefektifan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan pakpikpok terhadap hasil belajar siswa kelas X-OTKP 4 sebagai kelas eksperimen dan kelas X-OTKP 5 sebagai kelas kontrol di SMK Negeri 1 Surabaya.

Media pembelajaran permainan pakpikpok memiliki kelebihan dalam segi kekuatan dan ketahanan media dalam penggunaan waktu yang lama karena terbuat dari bahan kayu yang permukaannya dilapisi dengan bahan *flexy*. Sejalan dengan pendapat Dick and Carey (dalam Sadiman, dkk., 2010:86) tentang faktor pemilihan media salah satunya yaitu kepraktisan, keluwesan, dan ketahanan media untuk digunakan jangka waktu panjang. Selain itu, media pembelajaran yang dikembangkan peneliti juga bisa digunakan untuk kelompok kecil, sedang, maupun besar disesuaikan dengan jumlah siswa dan waktu permainan yang tersedia. Sesuai pendapat dari Arsyad (2014:75-76) bahwa salah satu kriteria pemilihan media adalah efektif digunakan dalam berbagai jenis kelompok sasaran. Kelebihan lainnya yakni penggunaan media pembelajaran permainan pakpikpok dapat menjadikan siswa aktif melalui aktivitas dan interaksi yang dilakukan bersama temannya seperti diskusi, mengamati, mendengarkan, menyampaikan jawaban, serta menanggapi jawaban. Didukung pendapat dari Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2014:28), bahwa media bermanfaat untuk membuat siswa melakukan lebih banyak aktivitas belajar. Selain memiliki kelebihan, media pembelajaran permainan pakpikpok ini memiliki kelemahan, yaitu ukuran yang cukup besar sehingga sulit untuk pembawaan dan penyimpanan media.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah penelitian dari Andini & Yuniarta (2018) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan papan *The Adventure of Algebra* yang efektif untuk digunakan pelatihan soal-soal Aljabar. Penelitian oleh Perdana & Susanti (2018) yang bertujuan untuk mengembangkan media pengayaan *Ticket to Ride Accounting* pada kegiatan pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami materi. Penelitian oleh Wardani, Lindawati, & Kusuma (2017) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Chemistry Board Game (CBG)* sehingga hasil belajar dan kemampuan berpikir siswa menjadi lebih meningkat.

Kelayakan Media Pembelajaran Permainan Pakpikpok pada Kompetensi Dasar Memahami Komunikasi Kantor di SMK Negeri 1 Surabaya

Kelayakan media pembelajaran permainan pakpikpok diketahui dari hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli yang sudah berkompeten dalam bidang yang berkaitan dengan penelitian ini. Lembar validasi ahli soal dan media diadaptasi dari kriteria evaluasi kelayakan media oleh Walker & Hess (dalam Arsyad, 2014:219-220). Validasi dilakukan oleh dua ahli soal, yaitu dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran di Unesa dan guru mata pelajaran Korespondensi di SMK Negeri 1 Surabaya, sedangkan ahli media yaitu dosen Teknologi Pendidikan di Unesa. Berikut adalah hasil validasi para ahli:

Tabel 2.
REKAPITULASI HASIL VALIDASI

No.	Validator	Persentase	Kriteria
1	Ahli Soal	90,5%	Sangat Kuat
2	Ahli Media	96%	Sangat Kuat
Rata-rata persentase		93,25%	Sangat Kuat

Sumber: data diolah peneliti (2020)

Sesuai tabel 2 di atas, hasil penilaian oleh ahli soal terhadap aspek penilaian pada kualitas isi dan tujuan serta kualitas instruksional diperoleh persentase kelayakan sebesar 90,5% dengan kriteria “sangat kuat”, sesuai dengan kriteria interpretasi yang ditunjukkan oleh Riduwan (2016:15). Maka soal yang terdapat pada media pembelajaran permainan pakpikpok dikategorikan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan hasil penilaian oleh ahli media terhadap aspek penilaian pada kualitas instruksional serta kualitas teknik pada media pembelajaran permainan pakpikpok diperoleh persentase kelayakan sebesar 96% dengan kriteria “sangat kuat”, sesuai dengan kriteria interpretasi yang ditunjukkan oleh Riduwan (2016:15). Maka media pembelajaran permainan pakpikpok dikategorikan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi dari para ahli diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 93,25% dengan kriteria “sangat kuat,” sesuai dengan kriteria interpretasi yang ditunjukkan oleh Riduwan (2016:15), sehingga media pembelajaran permainan pakpikpok dikategorikan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pendukung dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini didukung penelitian Sari & Rezeki (2019), yaitu media pembelajaran permainan “*Ingenious Circuit*” yang dikembangkan mendapatkan hasil penilaian layak pada aspek kejelasan dalam menyajikan soal dengan persentase penilaian sebesar 100%. Hasil serupa juga didapatkan dari penelitian oleh Peranti, Purwanto, & Risdianto (2019) media pembelajaran permainan Mofin yang dikembangkan memperoleh hasil penilaian sebesar 74% pada aspek penyajian materi dan 81% pada aspek desain media dengan seluruhnya termasuk kriteria baik.

Respon Siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Pakpikpok pada Kompetensi Dasar Memahami Komunikasi Kantor di SMK Negeri 1 Surabaya

Respon siswa diketahui melalui uji coba terbatas yang dilakukan sebanyak 3JP x 45 menit pada 20 siswa kelas X-OTKP 4 yang dipilih secara acak. Respon siswa diketahui melalui tanggapan siswa terhadap kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, serta kualitas teknis pada media yang diadaptasi dari Walker & Hess (dalam Arsyad, 2014:219-220). Persentase respon siswa yang diperoleh yaitu sebesar 99% dengan kriteria “sangat kuat”, sesuai dengan kriteria interpretasi yang ditunjukkan oleh Riduwan (2016:15). Maka media pembelajaran permainan pakpikpok dikategorikan mendapatkan respon positif dan menarik dari siswa.

Penggunaan media pembelajaran permainan pakpikpok mampu mewujudkan kondisi belajar yang menyenangkan dan meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian dari Vikagustanti, Sudarmin, & Pamelasari (2014) dengan media yang dikembangkan memperoleh respon dari siswa sebesar 85,75% pada kriteria sangat baik. Hasil serupa juga didapat dari penelitian Perdana & Susanti (2018), yaitu media pembelajaran permainan “*Ticket to Ride Accounting*” yang dikembangkan memperoleh respon siswa 95,5% dengan kriteria sangat paham. Lebih lanjut penelitian yang dilakukan oleh Herdani, Sartono, & Evriyani (2015), yakni permainan monopoli termodifikasi yang telah dikembangkan memperoleh respon siswa 89,28% dengan interpretasi sangat baik saat uji coba kelompok kecil dan memperoleh respon siswa 89,5% dengan interpretasi sangat baik saat uji coba kelompok besar.

Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Pakpikpok pada Kompetensi Dasar Memahami Komunikasi Kantor terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Surabaya

Sebelum melakukan uji keefektifan, peneliti menyusun 30 soal pilihan ganda. Kemudian melakukan uji coba instrumen di kelas X-OTKP 3 untuk dilakukan analisis butir soal berikut ini: 1) uji validitas, menggunakan program SPSS 22, dengan hasil 20 soal valid dan 10 soal tidak valid; 2) uji reliabilitas, menggunakan program SPSS 22, dengan hasil *Cronbach's Alpha* sebesar 0,861 sehingga soal dinyatakan reliabel dengan kriteria sangat tinggi; 3) uji tingkat kesukaran soal, menggunakan program *Microsoft Excel 2010*, dengan hasil berupa 4 soal sukar, 13 soal sedang, dan 13 soal mudah; serta 4) uji daya beda soal, menggunakan program *Microsoft Excel 2010* dengan hasil daya beda berupa 2 soal sangat baik, 10 soal baik, 10 soal cukup, dan 8 soal jelek. Dari hasil analisis butir soal tersebut, 20 soal yang valid kemudian dimuat dalam *pretest* dan *posttest* yang akan diberikan pada kelas eksperimen dan kontrol.

Langkah selanjutnya yaitu pelaksanaan uji keefektifan dengan dilakukan proses pembelajaran pada kedua kelas. Pembelajaran di kelas eksperimen (X-OTKP 4) dilakukan oleh peneliti pada satu kali pertemuan sebanyak 3JP x 45 menit. Pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah menggunakan *Microsoft PowerPoint* serta penggunaan media pembelajaran permainan pakpikpok sebagai media pendukung dan evaluasi terhadap pemahaman materi yang telah disampaikan dengan dimainkan secara berkelompok. Sedangkan pembelajaran di kelas kontrol (X-OTKP 5) dilakukan oleh guru pada satu kali pertemuan sebanyak 3JP x 45 menit. Pembelajaran dilakukan seperti biasanya yaitu dengan metode ceramah menggunakan *Microsoft PowerPoint* serta penugasan berupa soal uraian secara individu. Setelah dilaksanakan pembelajaran, diketahui hasil belajar dengan rekapitulasi berikut ini:

Tabel 3.
REKAPITULASI HASIL BELAJAR SISWA

Hasil Belajar	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	<i>Pre Test</i>	<i>Post test</i>	<i>N-Gain</i>	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	<i>N-Gain</i>
Jumlah	2315	2890	16,28	2415	2700	9,56
Rata-Rata	68,09	85	0,48	71,03	79,41	0,28
Ketuntasan	13	34	-	16	25	-
Persentase Ketuntasan	38,24 %	100 %	-	47,06 %	73,53 %	-

Sumber: data diolah peneliti (2020)

Sesuai data pada tabel 3, pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata *pretest* 68,09; kemudian rata-rata *posttest* meningkat menjadi 85; sehingga diperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 0,48 dengan kriteria “sedang”, sesuai dengan kriteria yang dijelaskan oleh Hake (dalam Jannah & Wiyatmo, 2018:244). Persentase ketuntasan siswa pada nilai *pretest* sebesar 38,24% dengan 13 siswa telah tuntas, sedangkan pada nilai *posttest* persentase ketuntasan meningkat menjadi 100% dengan 34 siswa telah tuntas.

Sedangkan pada kelas kontrol sesuai data tabel 3, diperoleh rata-rata *pretest* 71,03; kemudian rata-rata *posttest* meningkat menjadi 79,41; sehingga diperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 0,28 dengan kriteria “rendah”, sesuai dengan kriteria yang dijelaskan oleh Hake (dalam Jannah & Wiyatmo, 2018:244). Persentase ketuntasan siswa pada nilai *pretest* sebesar 47,06% dengan 16 siswa telah tuntas, sedangkan pada nilai *posttest* meningkat menjadi 73,53% dengan 25 siswa telah tuntas dan 9 siswa belum tuntas.

Dari hasil belajar siswa yang diperoleh, kemudian dilakukan pengujian homogenitas menggunakan uji *Levene Statistics* berbantuan program SPSS 22, dengan hasil bahwa nilai Ulangan Harian (UH) I dari kedua kelas memperoleh signifikansi ,765 (0,765). Dapat diartikan bahwa $0,765 > 0,05$, maka data pada kedua kelas tersebut dinyatakan memiliki varians yang homogen atau sama. Selanjutnya dilakukan pengujian normalitas dengan uji *Kolmogrov-Smirnov* berbantuan program SPSS 22, yang diperoleh nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,200 dan $0,052 >$ taraf signifikansi 0,05;

sedangkan nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* kelas kontrol sebesar 0,130 dan 0,077 > taraf signifikansi 0,05. Maka dapat dinyatakan nilai *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas tersebut berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis (uji-t) *posttest* menggunakan *Independent Sample T Test* berbantuan program SPSS 22, dengan diperoleh t_{hitung} sebesar 2,586. Kemudian t_{tabel} dapat dilihat pada tabel distribusi t dengan taraf kepercayaan 95% dan dengan derajat df yaitu 66, sehingga diketahui t_{tabel} sebesar 1,997. Maka dapat dinyatakan bahwa $t_{hitung} (2,586) > t_{tabel} (1,997)$, sehingga H_1 diterima yaitu terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan pakpikpok terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi dasar memahami komunikasi kantor kelas X-OTKP di SMK Negeri 1 Surabaya. Penarikan kesimpulan uji hipotesis juga dapat dilihat pada *sig 2-tailed* yang diperoleh, yakni sebesar 0,012. Maka dapat dinyatakan $0,012 < 0,05$, sehingga H_1 diterima yaitu terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan pakpikpok terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi dasar memahami komunikasi kantor kelas X-OTKP di SMK Negeri 1 Surabaya.

Keefektifan dijadikan sebagai pengukur keberhasilan akan suatu kegiatan (Rosy, 2018:95). Hal ini sejalan dengan pendapat Al-Tabany (2017:22), bahwa keefektifan pembelajaran dapat diukur dengan cara memberikan tes, kemudian tes tersebut dilakukan evaluasi. Salah satu indikator dalam keefektifan pembelajaran menurut Slavin (dalam Lubis & Surya, 2016:275) adalah kualitas pembelajaran yang dapat dilihat pada ketercapaian tujuan dengan ketuntasan hasil belajar.

Penggunaan media pembelajaran permainan pakpikpok dapat dinyatakan efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar memahami komunikasi kantor kelas X-OTKP di SMK Negeri 1 Surabaya. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t, yang diperoleh t_{hitung} sebesar 2,586 dan diketahui t_{tabel} sebesar 1,997. Maka dapat dinyatakan bahwa $t_{hitung} (2,586) > t_{tabel} (1,997)$, sehingga H_1 diterima yaitu terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan pakpikpok terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi dasar memahami komunikasi kantor kelas X-OTKP di SMK Negeri 1 Surabaya.

Hal tersebut diperkuat dengan analisis yang dilakukan pada peningkatan hasil belajar siswa antara kedua kelas. Pada kelas eksperimen terdapat rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 16,91 dan diperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 0,48 dengan kriteria “sedang”. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata peningkatan hasil belajar hanya sebesar 8,38 dan diperoleh rata-rata *N-Gain* hanya sebesar 0,28 dengan kriteria “rendah”. Selain itu, diperkuat juga dengan analisis ketuntasan hasil belajar siswa pada kedua kelas. Persentase ketuntasan kelas eksperimen pada nilai *pretest* sebesar 38,24% kemudian pada nilai *posttest* meningkat menjadi 100%. Sedangkan persentase ketuntasan kelas kontrol pada nilai *pretest* sebesar 47,06% kemudian pada nilai *posttest* hanya 73,53%.

Berdasarkan hasil uji-t dan analisis data yang ditinjau dari nilai *pretest* dan *posttest* antara kedua kelas, diketahui bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan pakpikpok efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar memahami komunikasi kantor kelas X-OTKP di SMK Negeri 1 Surabaya.

Hasil penelitian yang diperoleh didukung penelitian dari Yughni, Juanda, & Yunita (2018) yaitu berdasarkan hasil uji-t *N-Gain* media permainan pakpikpok dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar; hal tersebut diperkuat dengan rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,38 dengan kriteria “sedang”; sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 0,20 dengan kriteria “rendah”. Hasil serupa didapat dari penelitian Andini & Yuniarta (2018) yakni berdasarkan hasil uji-t *pretest-posttest* menerangkan bahwa media pembelajaran “*The Adventure of Algebra*” yang telah dikembangkan efektif digunakan pada saat pembelajaran.

Selanjutnya, hasil yang sama juga diperoleh dari penelitian Wardani, Lindawati, & Kusuma (2017) bahwa dengan menggunakan media “*Chemistry Board Game (CBG)*” yang dikembangkan, terdapat peningkatan pada hasil belajar dengan rata-rata *pretest* 34,35 dan rata-rata *posttest* menjadi 80,51; sehingga diperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 0,703 dengan kriteria tinggi; serta ketuntasan kelas yang

awalnya 5% meningkat menjadi 85%. Lebih lanjut, penelitian oleh Vikagustanti, Sudarmin, & Pamelasari (2014) yakni hasil uji-t *pretest-posttest* menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli IPA yang dikembangkan mempengaruhi hasil belajar siswa dengan diperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 0,52 pada kriteria “sedang” serta ketuntasan klasikal yang awalnya 31,42% setelah pembelajaran meningkat menjadi 88,5%.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu: 1) proses pengembangan media pembelajaran permainan pakpikpok pada kompetensi dasar memahami komunikasi kantor menerapkan model pengembangan 4D yang disarankan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel yang terdiri dari 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran); 2) kelayakan media pembelajaran permainan pakpikpok didasarkan pada penilaian yang diperoleh dari para ahli. Persentase kelayakan yang diperoleh dari ahli soal sebesar 90,5% dan dari ahli media sebesar 96% seluruhnya berada pada kriteria “sangat kuat”. Maka media pembelajaran permainan pakpikpok pada kompetensi dasar memahami komunikasi kantor dikategorikan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pendukung media utama pada kelas X-OTKP di SMK Negeri 1 Surabaya; 3) hasil respon siswa terhadap media pembelajaran permainan pakpikpok memperoleh persentase sebesar 99% dengan kriteria “sangat kuat”, sehingga media pembelajaran permainan pakpikpok pada kompetensi dasar memahami komunikasi kantor dikategorikan mendapat respon positif dan menarik bagi siswa untuk digunakan sebagai media pembelajaran pendukung media utama pada kelas X-OTKP di SMK Negeri 1 Surabaya; 4) penggunaan media pembelajaran permainan pakpikpok pada kompetensi dasar memahami komunikasi kantor efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas X-OTKP di SMK Negeri 1 Surabaya. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t *posttest* antara kedua kelas yang diperoleh $t_{hitung} (2,586) > t_{tabel} (1,997)$, maka H_1 diterima yaitu terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan pakpikpok terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi dasar memahami komunikasi kantor kelas X-OTKP di SMK Negeri 1 Surabaya.

Penelitian pengembangan ini sudah dilakukan sesuai dengan prosedur model pengembangan 4D, namun terdapat keterbatasan dalam penelitian ini yaitu: 1) media pembelajaran permainan pakpikpok yang dikembangkan peneliti hanya terbatas pada kompetensi dasar memahami komunikasi kantor mata pelajaran Korespondensi semester ganjil kelas X-OTKP; 2) media pembelajaran permainan pakpikpok yang dirancang peneliti masih kurang praktis karena memiliki ukuran yang cukup besar; 3) uji keefektifan penggunaan media pembelajaran permainan pakpikpok yang dilakukan peneliti hanya diukur melalui hasil belajar siswa pada aspek kognitif. Adapun saran yang dapat disampaikan kepada peneliti selanjutnya yakni: 1) diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran permainan pakpikpok dengan menambahkan kompetensi dasar atau digunakan pada materi lainnya guna memudahkan guru dalam menyampaikan materi; 2) diharapkan dapat merancang media pembelajaran permainan pakpikpok yang lebih praktis sehingga lebih mudah dalam pembawaan dan penyimpanan media; 3) diharapkan dapat menguji keefektifan penggunaan media pembelajaran permainan pakpikpok melalui hasil belajar pada aspek lainnya, yaitu pada aspek afektif maupun psikomotorik.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Andini, M., & Yuniarta, T. N. H. (2018). The Development of Borad game “The Adventure Of Algebra” in The Senior High School Mathematics Learning. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 95–109.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Herdani, T. P., Sartono, N., & Evriyani, D. (2015). Pengembangan Permainan Monopoli Termodifikasi Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Hormon (Penelitian dan Pengembangan di SMAN 1 Jakarta). *Biosfer*, 8(1), 20–28.
- Ibrahim, T. (2013). Evaluasi Asyik dengan TIK (PAKPIKPOK Education Game). (<https://www.formulasi.or.id>, diakses pada 28 Oktober 2019)
- Jannah, M. M., & Wiyatmo, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(3), 240–249.
- Lefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Lubis, C. M., & Surya, E. (2016). Analisis Keefektifan Belajar Matematika Melalui Pendekatan Stop Think Do pada Siswa MTs Budi Agung. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 273–282.
- Peranti, Purwanto, A., & Risdianto, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Mofin (Monopoli Fisika Sains) pada Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(1), 41–47.
- Perdana, R. A., & Susanti. (2018). Pengembangan Media Pengayaan Berbasis Board Game Berupa Ticket to Ride Accounting pada Materi Pokok Bahasan Akuntansi Piutang pada SMK Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 6(3), 219–225.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rosy, B. (2018). School Based Management; Keefektifan Kurikulum Pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Madiun. *Jupeko (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(1), 92–102.
- Sadiman, A. S., dkk. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sajidan, dkk. (2018). *Peningkatan Proses Pembelajaran dan Penilaian Pembelajaran Abad 21 dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sari, S. A., & Rezeki, Y. S. (2019). The Development of an Ingenious Circuit Based on Chemo-Edutainment Learning. *International Journal of Educational Research Review*, 4(1), 15–25.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Thobroni, M. (2015). *Belajar & Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Tim penyusun. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

(2003). Jakarta.

Vikagustanti, D. A., Sudarmin, & Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ipa Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa Smp. *USEJ - Unnes Science Education Journal*, 3(2), 468–475.

Wardani, S., Lindawati, L., & Kusuma, S. B. W. (2017). The Development of Inquiry by Using Andorid-System-Based Chemistry Board Game to Improve Learning Outcome and Critical Thinking Ability. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 196–205.

Yughni, F., Juanda, A., & Yunita. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game PAKPIKPOK Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Ekosistem. *Jurnal Ilmu Alam Indonesia*, X(X), 1–18.