

KARTU PERMAINAN *TIC-TAC-TOE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA KOMPETENSI DASAR MEMAHAMI AZAS, TUJUAN, DAN JENIS TATA RUANG KANTOR

Rischy Dewi Paramita, Durinta Puspasari
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengantarkan pesan atau informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga pesan bisa diterima sesuai dengan tujuan. Salah satu cara agar proses penyampaian pesan dalam pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik sehingga tidak membuat siswa menjadi bosan adalah dengan menggunakan permainan yang sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan. Contoh media pembelajaran yang bisa diterapkan adalah kartu permainan Tic-Tac-Toe. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan 4-D yang terdiri dari empat tahap yaitu Tahap Pendefinisian, Tahap Perencanaan, Tahap Pengembangan, dan Tahap Penyebaran. Penelitian ini menggunakan lembar validasi berupa lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respon siswa. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil rata-rata nilai sebesar 92,5% untuk ahli materi dengan kriteria sangat layak dan rata-rata nilai sebesar 92,19% untuk ahli media dengan kriteria sangat layak. Sedangkan rata-rata nilai respon siswa sebesar 87,5% dengan kategori sangat layak yang diambil dari uji coba terbatas pada 20 siswa di SMK PGRI 1 Tulungagung dan siswa menyukai pembelajaran menggunakan kartu permainan Tic-Tac-Toe.

Kata kunci: media pembelajaran, kartu permainan *Tic-Tac-Toe*, model pengembangan 4-D

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan karena berhubungan dengan pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan juga merupakan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non formal, dan informal yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan untuk mengoptimalisasi kemampuan-kemampuan individu. Pendidik juga memiliki beberapa komponen antara lain lingkungan pendidikan dimana pendidikan berlangsung dalam lingkungan khusus untuk menyelenggarakan pendidikan yaitu kelas, bentuk kegiatan yang mana isi pendidikan tersusun secara terprogram dalam bentuk kurikulum. Sedangkan komponen pendidikan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah yaitu, pendidik (guru), peserta didik (siswa), kurikulum, bahan ajar, dan media pembelajaran (Kadir, dkk, 2012).

Kurikulum yang diterapkan pemerintah saat ini adalah Kurikulum 2013. Pembelajaran pada Kurikulum 2013 ini mengutamakan pada pemahaman, *skill*, dan pendidikan berkarakter dimana siswa dituntut untuk memahami materi, aktif dalam pembelajaran seperti diskusi maupun presentasi, memiliki sikap sopan santun dan disiplin yang tinggi. Sedangkan guru berperan sebagai fasilitator maupun motivator dalam pengajarannya. Guru dituntut harus bisa menjadi pengajar yang sesuai dengan komponen pembelajaran dari Kurikulum 2013 yaitu 5M yang mencakup mengamati materi pembelajaran, menanya yang berarti memberikan kesempatan peserta didik untuk menanyakan materi yang belum dipahami,

mengeksperimen dengan mengidentifikasi materi yang disampaikan, mengasosiasi dengan cara mengaplikasikan sikap dan perilaku dalam penerapan materi yang diterima, dan mengkomunikasikan materi sehingga materi bisa dipahami oleh seluruh siswa. Tugas guru juga tidak berhenti pada tahap mengajar tetapi juga harus mendidik. Sehingga guru ialah pendidik yang memberikan pelajaran kepada siswa karena biasanya guru adalah pendidik yang memegang mata pelajaran di sekolah.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertanggung jawab menciptakan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan, keterampilan, dan keahlian sehingga lulusannya dapat mengembangkan kinerja apabila terjun dalam dunia kerja. Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa tujuan SMK adalah meningkatkan kemampuan peserta didik untuk dapat mengembangkan diri sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian, serta menyiapkan peserta didik memasuki lapangan kerja dan mengembangkan sikap yang profesional. Semua SMK mempunyai muara agar lulusannya memiliki kemampuan, keterampilan, serta ahli dalam bidang ilmu tertentu dan terampil untuk diaplikasikan ke dunia kerja.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Elyk Kusumawati S.Pd sebagai guru mata pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran dapat diketahui bahwa siswa kelas X APK 2 SMK PGRI 1 Tulungagung memiliki permasalahan dengan media yang berupa *white board* dan spidol saja yang membuat siswa kelas X APK 2 kurang memahami materi dan siswa kurang

tertarik dalam pembelajaran yang terdapat pada Kompetensi Dasar Memahami Azas, Tujuan, dan Jenis Tata Ruang Kantor.

Salah satu materi yang dipelajari pada program keahlian Administrasi Perkantoran adalah Pengantar Administrasi Perkantoran dengan Kompetensi Dasar Memahami Azas, Tujuan, dan Jenis Tata Ruang Kantor. Materi ini merupakan materi yang penting karena *output* peserta didik dalam pembelajaran ini adalah harus mengetahui bagaimana cara menata sebuah ruangan di dalam perusahaan atau kantor yang sesuai dengan pekerjaan kantor. Hal ini sangat sesuai jika materi ini dijelaskan dengan menggunakan media kartu permainan *Tic-Tac-Toe* karena dari permainan kartu ini siswa dapat tertarik dengan materi ini dengan memuat pertanyaan berupa gambar maupun penjelasan tentang tata ruang kantor.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan tersebut perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran agar dapat membantu guru dalam penyampaian materi sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh karena terus menerus belajar teori, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Kartu Permainan *Tic-Tac-Toe* sebagai Media Pembelajaran pada Kompetensi Dasar Memahami Azas, Tujuan, dan Jenis Tata Ruang Kantor di SMK PGRI 1 Tulungagung”.

Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran kartu permainan *Tic-Tac-Toe* pada Kompetensi Dasar Memahami Azas,

Tujuan, dan Jenis Tata Ruang Kantor di SMK PGRI 1 Tulungagung.

2. Kelayakan media pembelajaran kartu permainan *Tic-Tac-Toe* pada Kompetensi Dasar Memahami Azas, Tujuan, dan Jenis Tata Ruang Kantor di SMK PGRI 1 Tulungagung.
3. Respon siswa terhadap media pembelajaran kartu permainan *Tic-Tac-Toe* pada Kompetensi Dasar Memahami Azas, Tujuan, dan Jenis Tata Ruang Kantor di SMK PGRI 1 Tulungagung.

KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Media, bentuk jamak dari perantara (medium) merupakan sarana komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin “medium” (antara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima (Smaldino and James, 2011). Hamalik (dalam Syukur 2005) juga mendefinisikan media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antar guru dan murid dalam proses pendidikan dan pembelajaran sekolah. Menurut Arsyad (2014) media adalah sebuah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat yang digunakan untuk mengantarkan pesan atau informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga pesan bisa diterima sesuai dengan tujuan.

Trianto (2012) menyatakan media pembelajaran sebagai penyampai pesan (*the carries of messages*) dari beberapa sumber saluran ke penerima pesan (*the receiver of the*

messages). Media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut (Musfiqon, 2012).

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik untuk merangsang keinginan belajar siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran.

Kartu Permainan *Tic-Tac-Toe*

Kartu permainan *Tic-Tac-Toe* merupakan kartu permainan edukatif. Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula (Sadiman, dkk, 2010), sedangkan edukatif adalah sesuatu yang mengandung unsur pendidikan atau mendidik. Permainan edukatif adalah permainan yang dilakukan oleh satu orang atau lebih yang saling berinteraksi antara satu sama lain yang mengandung unsur pendidikan di dalamnya.

Kartu permainan *Tic-Tac-Toe* merupakan perpaduan antara permainan *Tic-Tac-Toe* dan kartu. Permainan *Tic-Tac-Toe* atau permainan nol-silang atau biasa disebut dengan *Noughts* dan *Crosses* merupakan permainan pensil dan kertas yang bergambar sebanyak 9 kotak yang awalnya dirancang sebagai permainan kertas dan pensil (Chen, 2013).

Permainan *Tic-Tac-Toe* dimainkan oleh dua pemain, di mana satu pemain mewakili nol (O) dan pemain lain merupakan silang (X). Pemain membuat sembilan *grid* pada kertas atau tempat lain di mana para pemain inginkan. Agar berhasil, pemain harus berusaha untuk menyelesaikan sebanyak tujuan dengan tanda tunggal, tanpa *scarifying* prioritas yang lebih tinggi. Pemain juga harus berpikir ke depan untuk melihat apakah tanda dapat dibuat giliran yang akan memungkinkan dia untuk mencapai prioritas yang lebih tinggi di giliran berikutnya (Agustia, 2013).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development* atau R & D). Penelitian pengembangan sebagai kajian yang sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses, dan hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal (Setyosari, 2013). Produk yang dikembangkan adalah suatu media pembelajaran kartu permainan *Tic-Tac-Toe* pada Kompetensi Dasar Memahami Azas, Tujuan, dan Jenis Tata Ruang Kantor.

Prosedur Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran kartu permainan *Tic-Tac-Toe* menggunakan model pengembangan menurut Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (dalam Trianto, 2012), yaitu model 4-D yang terdiri dari 4 tahap yaitu pertama, pendefinisian (*define*), yaitu tahap untuk melakukan analisis hal-hal yang dibutuhkan dalam pengembangan media; kedua, tahap perancangan (*design*), yaitu tahap

perancangan dan pembuatan media; ketiga, tahap pengembangan (*develop*), yaitu tahap untuk menghasilkan media pembelajaran; dan keempat, tahap penyebaran (*disseminate*), yaitu tahap penyebaran media yang dikembangkan tetapi terbatas pada 2 orang siswa dan guru mata pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran.

Pada tahap pendefinisian (*define*) sudah dilakukan sesuai dengan permasalahan yang ada. Dari hasil analisis yang didapat pada tahap pendefinisian (*define*) yaitu, peneliti masih menemukan permasalahan dalam analisis awal yaitu dalam proses pembelajaran siswa kurang tertarik dengan media papan tulis dan siswa tidak termotivasi untuk bertanya mengenai materi yang kurang dimengerti. Sedangkan pada tahap perancangan (*design*), peneliti mendesain kartu permainan *Tic-Tac-Toe* sesuai dengan rancangan awal. Tahap perancangan ini mengalami 2 kali revisi dikarenakan *font* yang digunakan belum sesuai dengan ukuran kartu.

Untuk tahap pengembangan (*develop*), hasil analisis yang diperoleh adalah sebelum peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas X APK 2 SMK PGRI 1 Tulungagung, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi materi dan validasi media oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap validasi materi peneliti melakukan validasi dengan Ibu Durinta Puspasari, S.Pd., M. Pd selaku ahli materi 1 yaitu pertanyaan harus lebih mengarah ke analisis. Sedangkan untuk validasi materi 2 oleh Ibu Elyk Kusumawati, S.Pd memberi saran agar bahasa dalam materi lebih disederhanakan. Untuk validator media 1 yaitu Ibu Puspitasari Sukardani, S.T., M.Med.Kom memberi saran agar *font* dalam media diganti agar lebih jelas.

Untuk saran dari validator 2 yaitu Bapak Dwi Kuswanto S.Pd menyarankan agar gambar dalam media diganti dengan gambar yang lebih jelas. Dari saran validator materi dan media kemudian dilakukan perbaikan. Setelah dilakukan perbaikan peneliti melakukan uji coba terbatas untuk menghasilkan respon siswa yang digunakan untuk analisis data dalam penulisan hasil penelitian. Tahap terakhir adalah tahap penyebaran (*disseminate*) yang dilakukan kepada satu guru mata pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran dan 2 siswa kelas X APK 2 di SMK PGRI 1 Tulungagung.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X APK 2 sebanyak 20 siswa. Media perlu diujicobakan kepada 10-20 orang siswa yang dapat mewakili populasi target, karena apabila kurang dari 10 data yang diperoleh kurang dapat menggambarkan populasi target. Sebaliknya, jika lebih dari 20 siswa data atau informasi yang diperoleh melebihi yang diperlukan akibatnya kurang bermanfaat untuk dianalisis dalam evaluasi kelompok kecil (Sadiman, dkk, 2010). Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran kartu permainan *Tic-Tac-Toe* pada Kompetensi Dasar Memahami Azas, Tujuan, dan Jenis Tata Ruang Kantor.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respon siswa. Instrumen lembar validasi ahli materi digunakan untuk menentukan bagaimana kelayakan materi yang digunakan. Validasi ahli materi ini dilakukan oleh dosen Pendidikan

Administrasi Perkantoran Unesa dan guru mata pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran.

Sedangkan lembar validasi ahli media digunakan untuk menentukan bagaimana kelayakan media yang telah dikembangkan dari segi isi materi. Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah media tersebut layak digunakan atau belum. Validasi media ini dilakukan oleh dosen Ilmu Komunikasi Unesa dan guru multimedia.

Teknis Analisis Data

Analisis data adalah cara yang digunakan untuk mengolah data yang telah dikumpulkan agar memperoleh hasil dan kesimpulan dalam penelitian pengembangan. Data yang diperoleh selama penelitian pengembangan media dianalisis menggunakan: 1) analisis validasi materi, 2) analisis validasi media, dan 3) analisis respon siswa.

Untuk analisis validasi materi, data dari hasil penilaian validator dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden} \times 100\%}{\text{Jumlah skor tertinggi}}$$

Sumber: Riduwan

Dari hasil analisis tersebut maka akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan materi dengan menggunakan Skala Likert dengan kriteria apabila skor rata-rata 81-100 maka dinyatakan sangat layak, 66-80 dinyatakan layak, 56-65 dinyatakan kurang layak, dan 0-55 dinyatakan dengan kategori tidak layak. Media pembelajaran dapat dikatakan layak digunakan apabila rata-rata dari semua aspek dalam lembar validasi mendapat persentase $\geq 66\%$ (Mustaji, 2005).

Untuk analisis validasi media, data dari hasil penilaian dari validator dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden} \times 100\%}{\text{Jumlah skor tertinggi}}$$

Sumber: Riduwan

Dari hasil analisis tersebut maka akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media dengan menggunakan Skala Likert dengan kriteria apabila skor rata-rata 81-100 maka dinyatakan sangat layak, 66-80 dinyatakan layak, 56-65 dinyatakan kurang layak, dan 0-55 dinyatakan dengan kategori tidak layak. Media pembelajaran dapat dikatakan layak digunakan apabila rata-rata dari semua aspek dalam lembar validasi mendapat persentase $\geq 66\%$ (Mustaji, 2005).

Analisis respon siswa, dapat diketahui dari data hasil angket yang sudah diberikan kepada siswa. Angket tersebut berisi tanggapan siswa terhadap media pembelajaran kartu permainan *Tic-Tac-Toe* yang dikembangkan. Angket tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Data hasil angket dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden} \times 100\%}{\text{Jumlah skor tertinggi}}$$

Sumber: Riduwan (2013)

Dari hasil analisis angket respon siswa, maka akan diperoleh skor rata-rata yang apabila skor 81-100 adalah kategori sangat layak, 66-80 dengan kategori layak, 56-65 dengan kategori kurang layak, dan 0-55 adalah kategori tidak layak. Media yang dikembangkan dapat

dikatakan layak digunakan apabila rata-rata dari semua aspek dalam lembar angket respon siswa mendapat persentase $\geq 66\%$ (Mustaji, 2005).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan ini disajikan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Data yang disajikan merupakan serangkaian kegiatan pengembangan media pembelajaran kartu permainan *Tic-Tac-Toe* pada Kompetensi Dasar Memahami Azas, Tujuan, dan Jenis Tata Ruang Kantor yang sesuai dengan Kurikulum 2013. Kelayakan media pembelajaran berdasarkan pada penilaian ahli materi, ahli media, dan respon siswa.

1. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Permainan *Tic-Tac-Toe* pada Kompetensi Dasar Memahami Azas, Tujuan, dan Jenis Tata Ruang Kantor di SMK PGRI 1 Tulungagung

Proses pengembangan media pembelajaran ini sesuai dengan model pengembangan 4-D.

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini sudah dilakukan sesuai dengan permasalahan yang ada. Berdasarkan hasil analisis yang didapat pada tahap pendefinisian (*define*) yaitu, peneliti masih menemukan permasalahan dalam analisis awal yaitu dalam proses pembelajaran siswa kurang tertarik dengan media papan tulis dan siswa tidak termotivasi untuk bertanya mengenai materi yang kurang dimengerti.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini peneliti mendesain kartu permainan *Tic-Tac-Toe* sesuai dengan rancangan awal. Tahap perancangan ini mengalami 2 kali revisi dikarenakan *font* yang digunakan belum sesuai dengan ukuran kartu.

c. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Hasil analisis yang diperoleh adalah sebelum peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas X APK 2 SMK PGRI 1 Tulungagung, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi materi dan validasi media ke ahli materi dan ahli media. Pada tahap validasi materi peneliti melakukan validasi dengan Ibu Durinta Puspasari, S.Pd., M. Pd selaku ahli materi 1 yang memberikan saran agar pertanyaan harus lebih mengarah ke analisis. Sedangkan untuk validasi materi 2 dengan Ibu Elyk Kusumawati S.Pd yang memberi saran agar bahasa dalam materi lebih disederhanakan. Untuk validator media 1 yaitu Ibu Puspitasari Sukardani, S.T., M.Med.Kom yang memberi saran agar *font* dalam media diganti agar lebih jelas. Sedangkan untuk saran dari validator 2 yaitu Bapak Dwi Kuswanto S.Pd agar gambar dalam media diganti dengan gambar yang lebih jelas. Dari saran validator materi dan media kemudian dilakukan perbaikan. Setelah dilakukan perbaikan peneliti melakukan uji coba terbatas untuk menghasilkan respon siswa yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian.

d. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap ini dilakukan dengan satu guru mata pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran dan 2 siswa kelas X APK 2 di SMK PGRI 1 Tulungagung.

Hal ini didukung dengan jurnal penelitian Agustia dan Zul (2013) yang judul “*Improving the Students Speaking Ability by Using Tic-Tac-Toe Game to be Media at Junior High School*” yang hasilnya menunjukkan bahwa media permainan *Tic-Tac-Toe* merupakan media visual yang dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi yaitu kosakata baru untuk pembelajaran dan juga media yang dapat mengurangi kebosanan siswa dalam pembelajaran.

Perbedaan sebelum media pembelajaran kartu permainan *Tic-Tac-Toe* dikembangkan adalah media pembelajaran yang digunakan di kelas X APK 2 SMK PGRI 1 Tulungagung untuk mata pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran adalah media *whiteboard* dan spidol. Dalam media pembelajaran tersebut memiliki kelemahan-kelemahan salah satunya adalah media tersebut dapat memicu kebosanan siswa pada saat penyampaian materi. Sehingga siswa menjadi kurang tertarik apalagi dalam bertanya tentang materi pelajaran yang belum dipahami. Padahal menurut Rusman (2013), media pembelajaran dalam pemakaiannya merupakan alat yang memungkinkan siswa untuk memahami sesuatu dengan mudah dibandingkan penyampaian materi pelajaran tanpa media pembelajaran.

Sedangkan media pembelajaran kartu permainan *Tic-Tac-Toe* pada Kompetensi Dasar Memahami Azas, Tujuan, Dan Jenis Tata Ruang Kantor di SMK PGRI 1 Tulungagung yang telah dikembangkan ini mencakup unsur 5M sesuai dengan pendekatan saintifik Kurikulum 2013. Kartu pertanyaan dengan 5M yaitu berisi pertanyaan, informasi, dan fenomena tentang materi memahami azas, tujuan, dan jenis tata

ruang kantor dimana dapat memicu siswa untuk berfikir dan menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu permainan *Tic-Tac-Toe*, merangsang siswa untuk mengajukan pertanyaan sesuai dengan pertanyaan dalam kartu dengan materi memahami azas, tujuan, dan jenis tata ruang kantor, mengeksplor dengan mencari informasi mengenai jawaban dalam kartu, mengasosiasikan dan mengkomunikasikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan.

Media kartu permainan *Tic-Tac-Toe* yang dikembangkan ini berisi pertanyaan yang disusun untuk merangsang siswa dalam pembelajaran sehingga siswa tertarik dan dengan mudah memahami materi pembelajaran secara efektif dan efisien. Hal ini sesuai dengan pendapat Musfiqon (2012) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, sehingga materi lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut.

Media pembelajaran yang telah dikembangkan ini juga sesuai dengan kualitas yang disebutkan Arsyad (2014), antara lain: a) kualitas isi dan tujuan, b) kualitas instruksional, c) kualitas teknis. Isi dari kualitas isi dan tujuan mencakup: 1) isi media sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran 2) media yang dikembangkan dapat menarik minat siswa, 3) isi pembelajaran sesuai dengan indikator dalam silabus. Sedangkan isi kualitas instruksional mencakup: 1) media memberikan solusi terhadap kesulitan siswa, 2) desain yang digunakan dapat memudahkan dalam

pembelajaran, 3) media pembelajaran dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, 4) media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk kualitas teknis mencakup: 1) kualitas tampilan dalam pemilihan warna dalam media menarik, 2) kualitas pengelolaan programnya dengan petunjuk media mudah dipahami.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Kartu Permainan *Tic-Tac-Toe* pada Kompetensi Dasar Memahami Azas, Tujuan, dan Jenis Tata Ruang Kantor Di SMK PGRI 1 Tulungagung

Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran kartu permainan *Tic-Tac-Toe* yang diukur berdasarkan hasil dari validasi ahli materi yang dilakukan oleh dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran yaitu Ibu Durinta Puspasari, S.Pd., M.Pd dari Fakultas Ekonomi Unesa dan guru mata pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran yaitu Ibu Elyk Kusumawati, S.Pd dari SMK PGRI 1 Tulungagung. Hasil analisis validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1.

Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Persentase Kelayakan	Kategori
1.	Kualitas isi dan tujuan	90,6%	Sangat layak
2.	Kualitas intruksional	95%	Sangat layak
3.	Kualitas teknis	89,5%	Sangat layak
Jumlah Skor Komponen		92,5%	Sangat layak

Sumber: data diolah oleh peneliti (2017)

Sedangkan validasi ahli media dilakukan oleh dosen Ilmu Komunikasi yaitu

Ibu Puspita Sari Sukardani, S.T., M.Med.Kom dari Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Unesa dan guru multimedia yaitu Bapak Dwi Kuswanto, S.Pd dari SMK PGRI 1 Tulungagung. Hasil analisis validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2.

Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Persentase Kelayakan	Kategori
1.	Kualitas isi dan tujuan	95,8%	Sangat layak
2.	Kualitas intruksional	90%	Sangat layak
3.	Kualitas teknis	92,1%	Sangat layak
Jumlah Skor Komponen		92,19%	Sangat layak

Sumber: data diolah oleh peneliti (2017)

Berdasarkan tabel 1 dan tabel 2 tersebut dapat diketahui bahwa validasi yang dilakukan oleh keempat validator telah memenuhi komponen kelayakan media yang berupa komponen kualitas isi dan tujuan, kualitas intruksional, dan kualitas teknis. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2014) yang menjelaskan bahwa komponen kelayakan media terdiri dari komponen kualitas isi dan tujuan, kualitas intruksional, dan kualitas teknis.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh validator dapat ditunjukkan bahwa persentase untuk validasi ahli materi sebesar 92,5% dengan kategori sangat layak. Hal ini sesuai dengan pendapat Mustaji (2005) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan layak digunakan apabila rata-rata dari semua aspek dalam lembar validasi mendapat persentase $\geq 66\%$. Sedangkan hasil analisis yang dilakukan untuk validator dapat

ditunjukkan bahwa persentase untuk validasi ahli media sebesar 92,19% dengan kategori sangat layak. Hal ini didukung dengan jurnal penelitian Thota, et al (2014) yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa implementasi permainan *Tic-Tac-Toe* dalam LabVIEW sukses dan layak digunakan.

Kesimpulan hasil validasi yang diperoleh bahwa media pembelajaran kartu permainan *Tic-Tac-Toe* pada Kompetensi Dasar Memahami Azas, Tujuan, dan Jenis Tata Ruang Kantor dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan untuk pembelajaran kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran.

3. Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Kartu Permainan *Tic-Tac-Toe* pada Kompetensi Dasar Memahami Azas, Tujuan, dan Jenis Tata Ruang Kantor di SMK PGRI 1 Tulungagung

Respon siswa diambil dari 20 siswa yang sudah dianalisis sehingga diketahui tingkat kelayakan kualitas isi dan tujuan, kualitas intruksional, dan kualitas teknik. Hasil analisis respon siswa dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3.

Rekapitulasi Hasil Respon Siswa

No.	Aspek yang Dinilai	Persentase Kelayakan	Kategori
1.	Kualitas isi dan tujuan	82,5%	Sangat layak
2.	Kualitas intruksional	92,5%	Sangat layak
3.	Kualitas teknis	85%	Sangat layak
Jumlah Skor Respon Siswa		87,5%	Sangat layak

Sumber: data diolah oleh peneliti (2017)

Berdasarkan hasil analisis respon siswa memperoleh nilai persentase sebesar 87,5% dengan kriteria interpretasi sangat layak. Berdasarkan kriteria tersebut media pembelajaran kartu permainan *Tic-Tac-Toe* telah memenuhi kriteria sesuai dengan komponen ketepatan, kualitas motivasi, keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan, dan kualitas pengelolaan program (Arsyad, 2014). Dengan ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu permainan *Tic-Tac-Toe* sudah layak dan dapat digunakan sebagai variasi dalam pembelajaran untuk kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan media pembelajaran kartu permainan *Tic-Tac-Toe* pada Kompetensi Dasar Memahami Azas, Tujuan, dan Jenis Tata Ruang Kantor sesuai dengan pendekatan saintifik Kurikulum 2013.

Terdapat perbedaan media pembelajaran sebelum dan sesudah dikembangkan, yaitu apabila media pembelajaran sebelum dikembangkan adalah berupa *whiteboard* dan spidol memiliki kelemahan antara lain kurang menarik siswa dan sulit dalam memahami materi pelajaran. Sedangkan media pembelajaran kartu permainan *Tic-Tac-Toe* setelah dikembangkan disajikan secara menarik, dan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran serta dapat membuat siswa memiliki kemauan untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh beberapa validator materi dan

media pembelajaran kartu permainan *Tic-Tac-Toe* menunjukkan nilai 92,5% untuk ahli materi sedangkan nilai 92,19% untuk ahli media, dengan nilai tersebut dapat dikategorikan sangat layak sehingga media pembelajaran kartu permainan *Tic-Tac-Toe* telah memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran kelas X di SMK PGRI 1 Tulungagung.

Respon siswa terhadap media pembelajaran kartu permainan *Tic-Tac-Toe* yang diujicobakan terbatas 20 siswa mendapat nilai sebanyak 87,5% dengan kategori sangat layak yang berarti bahwa media pembelajaran kartu permainan *Tic-Tac-Toe* mendapat tanggapan positif dari siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustia, Wela, dan Amri, Zul. 2013. "Improving The Students' Speaking Ability by Using Tic-Tac-Toe Game to be Media at Junior High School". *Journal of English Teaching Vol. 1 No. 2 Maret 2013. Serie C*, hal. 224-234.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Chen-Huei, Chou. 2013. "Using Tic-Tac-Toe for Learning Data Mining Classification and Evaluations". *International Journal of Information and Education Technology*, Vol 3, No. 4, hal. 437-441.
- Kadir, Abdul, dkk. 2012. *Dasar-dasar Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Musfiqon.2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Pretasi Pustaka.
- Mustaji. 2005. *Pembelajaran Berbasis Konstruktif Penerapan dalam Pembelajaran Berbasis Masalah*. Surabaya: Unesa University Press.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Smaldino, Sharon E and James, D. Russel. 2011. *Intructional Technology And Media For Learning*. New Jersey, Prentice Hall, TT.
- Syukur, Fatah. 2005. *Teknologi Pendidikan*. Semarang: RA Sail.
- Thota, Lalitha, Saraoja, Manal, Elsyeed, Suresh, Babu. 2014. "Implementation of Tic-Tac-Toe Game In LabVIEW". *International Journal of Computer Trends and Technology Vol 12, June 2014*, hal. 71-77.
- Trianto. 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.