

Pengembangan Media Pembelajaran Papan Dan Kartu Misteri (PAKARMIS) Berbasis Quiz Team Pada Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Adhikawacana Surabaya

Fitriani Damayanti

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
email: fitriani.damayanti16080314016@mhs.unesa.ac.id

Durinda Puspasari

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
email: durindapuspasari@unesa.ac.id

The purpose of this study was to determine the results of the development of quiz team-based board and mystery learning media (PAKARMIS) on correspondence subjects at Vocational School Adhikawacana Surabaya, the feasibility of board and card learning media mystery (PAKARMIS) based on quiz teams on correspondence subjects at SMK Adhikawacana Surabaya, and students' responses to the quiz team-based board and mystery learning media (PAKARMIS) on correspondence subjects at SMK Adhikawacana Surabaya. This type of research is research and development (R&D) using the ADDIE model. The trial subjects were 20th grade OTKP 3 students of Vocational School Adhikawacana Surabaya, totaling 20 people chosen randomly. Data collection instruments used in this study were expert validation sheets and student questionnaire responses. The results showed that the media developed were included in the feasible category by obtaining a percentage of ratings from material experts at 89% and media experts at 88%, all of which were included in very strong interpretations. While the results of student responses to the learning media developed obtained a percentage of 87% with a very strong interpretation. The results of the trial show that students are more interested in conducting learning activities using quiz team-based board and mystery learning cards (PAKARMIS) compared to using only blackboards and markers. Students are more active and enthusiastic in learning to use these learning media. So it can be concluded the results of this development research are said to be very feasible to be used as learning media.

Keywords: Board and Mystery Cards; Quiz Team

PENDAHULUAN

Pendidikan kini mengharuskan peran guru sebagai fasilitator yang kreatif dalam membangun suasana belajar yang efektif, kreatif dan inovatif. Oleh sebab itu dibutuhkan kreatifitas seorang guru untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran agar lebih efektif didalam kelas dengan menggunakan suatu media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran ialah suatu perantara atau alat yang berfungsi mempermudah kegiatan pembelajaran untuk mengefektifkan komunikasi guru dengan siswanya (Pidiana & Darmawan, 2018:178). Kegiatan ini memerlukan guru yang dapat menyeimbangkan antara media pembelajaran dengan metode pembelajaran dan mata pelajaran yang akan diajarkan. Sebagai penunjang guru pada kegiatan pembelajaran, media pembelajaran diharap dapat memberikan pengalaman, motivasi belajar, serta meningkatkan keaktifan siswa. Inovasi media pembelajaran adalah salah satu cara untuk menarik minat dan meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran khususnya di sekolah.

SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) ialah lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan khususnya pada jenjang kejuruan menengah. Hal tersebut mengarah pada isi di dalam UU Sisdiknas pada pasal 15 yang menyatakan bahwasanya pendidikan kejuruan ialah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekal bekerja di bidang tertentu (UU Sisdiknas, 2003).

SMK Adhikawacana Surabaya adalah sekolah swasta yang memiliki akreditasi A. Sekolah ini memiliki beberapa program keahlian yaitu, Akuntansi, otomatisasi tata kelola perkantoran, pemasaran, perbankan, dan perbankan syariah. di SMK Adhikawacana Kelas X OTKP terdiri dari tiga kelas yang terdiri dari kelas OTKP 1, kelas OTKP 2, dan kelas OTKP 3. Kelas X OTKP terdapat Mata Pelajaran Korespondensi dimana salah satu kompetensi dasarnya adalah menerapkan tata naskah surat menyurat Bahasa Indonesia dan terdiri dari 6 materi pokok yang berhubungan dengan kegiatan surat menyurat.

Kompetensi dasar menerapkan tata naskah surat menyurat Bahasa Indonesia di dalamnya terdapat materi tentang dasar-dasar surat, jenis-jenis surat, perlengkapan surat, bagian-bagian surat, bentuk-bentuk surat, dan bahasa surat. Mata pelajaran korespondensi khususnya pada kompetensi dasar ini bertujuan untuk membekali siswa akan bagaimana tata cara surat menyurat yang baik juga benar agar di masa mendatang siswa dapat mengaplikasikan di dalam dunia kerja.

Didasari oleh studi pendahuluan yang telah dilaksanakan melalui wawancara dengan guru Mata Pelajaran Korespondensi dan beberapa siswa kelas X OTKP 3 di SMK Adhikawacana Surabaya. Guru menjelaskan bahwasannya dalam kegiatan pembelajaran hanya papan tulis dan spidol yang digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa kurang fokus dan cenderung bosan atau jenuh pada saat kegiatan pembelajaran. Di samping itu siswa juga kurang tertarik dengan media pembelajaran tersebut. Dalam mengembangkan media pembelajaran dibutuhkan inovasi baru oleh guru agar siswa tertarik dan lebih memperhatikan guru yang sedang menerangkan materi pelajaran, supaya siswa dapat memahami apa yang telah diterangkan oleh guru. Untuk itulah diperlukan media pembelajaran yang bertujuan menunjang guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran dan membantu siswa memahami materi yang telah diajarkan. Media pembelajaran tersebut merupakan media pembelajaran papan dan kartu misteri (PAKARMIS) berbasis *quiz team* pada Mata Pelajaran Korespondensi.

Papan dan kartu misteri (PAKARMIS) merupakan media yang menggunakan kayu sebagai bahan dasar papan dan kertas buffalo sebagai bahan dasar kartu. Papan ini terdiri dari sembilan kotak yang biasa diputar ke kanan dan ke kiri. Penerapannya melibatkan seluruh siswa, sehingga media pembelajaran ini sangat baik digunakan dalam situasi kelas yang heterogen, yaitu kelas yang terdiri dari beberapa siswa yang latar belakang dan takaran kemampuannya berbeda. Mereka akan menemukan suatu titik temu saat membuat kesimpulan untuk merespon informasi yang mereka terima. Mata pelajaran korespondensi khususnya ialah pada kompetensi dasar menerapkan tata naskah surat menyurat Bahasa Indonesia cenderung membutuhkan praktik dan banyaknya teori yang ada pada materi pembelajaran tersebut. Adanya Pakarmis akan membantu siswa supaya lebih fokus juga tidak bosan dalam kegiatan pembelajaran. Siswa juga dapat bekerjasama dengan teamnya karena pengembangan ini berbasis *quiz team*. Kompetensi Dasar ini bertujuan untuk membekali siswa tentang bagaimana tata cara surat menyurat yang baik dan benar agar di masa mendatang siswa dapat mengaplikasikan di dalam dunia kerja.

Beberapa penelitian terdahulu yang mengembangkan media pembelajaran berbentuk papan dan kartu dimana salah satunya adalah Andrianto (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbentuk papan dan kartu layak dan dapat digunakan sebagai *alternaive* media pembelajaran. Dibuktikan dari hasil analisis yang memperoleh 80% ketercapaian belajar siswa menggunakan bantuan media pembelajaran berbentuk papan dan kartu. Penelitian selanjutnya yaitu oleh Najib (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran berbentuk papan dan kartu dalam rangka meningkatkan keaktifan siswa sangat layak digunakan dengan memperoleh presentase sebesar 96% dari respon siswa.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri (PAKARMIS) Berbasis *Quiz Team* pada Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Adhikawacana Surabaya”. penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: 1) mengembangkan media pembelajaran papan dan kartu misteri (PAKARMIS) berbasis *quiz team* pada mata pelajaran korespondensi; 2) menganalisis kelayakan media pembelajaran papan dan kartu misteri (PAKARMIS) berbasis *quiz team* pada mata pelajaran korespondensi yang dikembangkan; 3) menganalisis respon siswa terhadap media pembelajaran papan dan kartu misteri (PAKARMIS) berbasis *quiz team*.

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini ialah: 1) pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti merupakan media papan dan kartu misteri (PAKARMIS); 2) Pakarmis yaitu kombinasi antara media pembelajaran dan permainan yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran; 3) Media pakarmis merupakan salah satu media yang menggunakan kayu sebagai bahan dasar papan yang berukuran 95 cm X 110 cm dengan 12 kotak di dalamnya yang berukuran 30 cm X

20 cm dimana kotak ini dapat diputar ke arah kiri dan ke arah kanan. Sedangkan kertas *art paper* berukuran 176 mm X 125 mm sebagai bahan dasar kartu yang akan dibuat; 4) PAKARMIS memiliki 12 kotak yang berfungsi sebagai tempat kartu misteri. Sedangkan kartu misteri berisi materi pelajaran dan perintah yang ingin disampaikan kepada siswa. Kartu misteri adalah komponen penting dalam media pembelajaran ini karena arah kegiatan belajar mengajar tertuang didalamnya; 5) kartu misteri yang di rancang bervariasi dalam bentuk materi dan perintah atau; 6) penerapannya melibatkan seluruh siswa, sehingga permainan ini baik digunakan dalam konteks kelas heterogen, dimana kelas tersebut terdiri atas siswa dari latar belakang berbeda kadar kemampuannya. Mereka akan menemukan satu titik temu dalam membuat simpulan untuk merespon pesan yang mereka terima; 7) Pakarmis dipadukan dengan pembelajaran berbasis *quiz team* yaitu kegiatan pembelajaran yang mengajak siswa bekerja sama dengan teamnya dalam melakukan diskusi. Kegiatan tersebut akan melatih keterampilan siswa dan juga memperdalam pemahaman konsep siswa.

KAJIAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan suatu kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, membenahi perilaku, sikap, dan mengukuhkan kepribadian (Suyono & Harianto, 2014:9). UU Sisdiknas No.20 (2003) menyatakan bahwa belajar diartikan sebagai bagian dari sebuah proses yang berkegiatan menciptakan sebuah pembangunan pencerahan. Hamalik (2015:27) menyatakan belajar merupakan perubahan dan memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Kesimpulannya adalah belajar ialah proses untuk mendapatkan pengetahuan, memperteguh kelakuan melalui pengalaman untuk perkembangan pribadi seutuhnya.

Kata “pembelajaran” berdasar dari “ajar” yang memiliki arti petunjuk, sedangkan “pembelajaran” bermakna aktivitas membentuk manusia untuk belajar (KBBI 2007:14). Menurut Prianggawidagda (2002:20), pembelajaran ialah suatu perubahan dalam perilaku yang cenderung tetap dan berupa hasil praktik yang selalu diulang-ulang. Pembelajaran ialah suatu kombinasi yang tersusun meliputi siswa, guru, buku, papan, kapur, alat tulis, bahan ajar, fasilitas, dan proses yang saling mempengaruhi untuk pencapaian tujuan pembelajaran (Hamalik, 2015:54). Pembelajaran memerlukan sebuah proses yang disadari dan cenderung bersifat tetap juga mengubah perilaku (Thobroni, 2015:17). Dari beberapa teori yang telah dipaparkan, maka disimpulkan bahwasanya pembelajaran ialah kegiatan belajar mengajar yang dapat dilakukan oleh siswa dengan gurunya dengan materi dan berbagai fasilitas pendukung yang dapat membantunya mencapai tujuan dalam pembelajaran.

Media Pembelajaran

Menurut KBBI (2007:214), media merupakan perantara alat komunikasi untuk menyampaikan informasi yang terletak diantara dua pihak seperti koran, televisi. Menurut Indriana (2011:14), media pembelajaran merupakan perlengkapan fisik sebagai penyampai materi pembelajaran berbentuk buku, film, rekaman, video dan lainnya. Sadiman (2014:7) menyatakan media ialah sesuatu yang dapat diaplikasikan sebagai penyalur ke penerima dari pengirim untuk mendorong pikiran, perhatian dan minat sehingga kegiatan pembelajaran terlaksana. Dari teori-teori tersebut maka disimpulkan bahwasanya media pembelajaran ialah penunjang untuk kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh 2 pihak yaitu guru dengan siswa melalui penghubung untuk menyampaikan pesan dalam kegiatan pembelajaran.

Jenis Media Pembelajaran

Bersamaan dengan berkembangnya teknologi, perkembangan media pembelajaran sangat dibutuhkan dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Berdasarkan teknologi yang ada, maka Arsyad (2013:32) mengelompokkan media kedalam 4 kelompok, yaitu: 1) media buatan dengan teknologi cetak, 2) media buatan dengan teknologi audio-visual, 3) media buatan teknologi yang berdasarkan oleh computer, 4) media gabungan antara teknologi cetak dan komputer.

Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2013:33) menjelaskan bahwa media terbagi dalam dua kelompok besar, yaitu: 1) media tradisional yang melingkupi: a) visual tidak bergerak yang diproyeksikan, b) visual yang tak diproyeksikan, c) audio yaitu rekaman piringan, d) multimedia, e) visual dinamis yang diproyeksikan seperti film, televisi, video, f) media cetak seperti buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, *hand-out*, g) permainan yaitu teka teki, simulasi, permainan papan; h) media realia yaitu manipulative; 2) media berbasis teknologi mutakhir yang melingkupi: a) media telekomunikasi, b) media mikroprosesor meliputi *computer-assistend intruction*, permainan komputer, *tutorintelejen*, *hipermedia*, dan *compact*.

Penelitian pengembangan media pembelajaran papan dan kartu misteri ini termasuk ke dalam penelitian yang menggunakan media visual sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan supaya mampu menciptakan kegiatan belajar yang efektif dan dapat mengajak siswa agar lebih aktif.

Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri (PAKARMIS)

Menurut Daryanto (2016:22), terdapat lima media berbentuk papan yang biasa digunakan yaitu *bulletin board*, *felt board*, *chalk board*, dan *electric board*, yang dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) *chalk board* merupakan papan tulis yang biasanya selalu ada di dalam kelas; 2) *bulletin board* merupakan papan yang digunakan untuk memamerkan gagasan-gagasan tertentu; 3) *felt board* merupakan media papan yang memanfaatkan kain flannel sebagai bahan dasar papan. Papan flannel juga dapat disebut *visual board*; 4) *magnetic board* merupakan papan terbuat dari sebuah logam oleh karena itu pada permukaannya dapat ditempelkan benda-benda ringan yang berinteraksi dengan magnet; 5) *electric board* berguna untuk mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang ditandai dengan menyalahkan bola lampu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media papan memang bermacam-macam dan memiliki keanekaragaman bentuk, akan tetapi hal ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar mengajar agar dapat menarik minat siswa. Media papan dan kartu misteri (PAKARMIS) ini adalah media yang menggunakan papan kayu sebagai bahan dasar papan dan kertas *art papper* sebagai bahan dasar kartu yang akan dibuat. Papan ini terdiri dari 12 kotak yang bisa diputar ke kiri dan ke kanan. Media ini merupakan jenis media papan flannel hanya saja yang membedakan karakteristik dari papan tersebut. Media papan flannel merupakan media yang memanfaatkan kain flannel sebagai dasar dari papannya. Papan flannel juga sering disebut *visual board* (Sadiman, 2014:48). Dari hasil penelitian Fristoni (2013) menyatakan papan flannel dapat dimanfaatkan untuk mengajar perbedaan warna, kumpulan kata, mendramatisasi, mengembangkan suatu konsep, memberi suatu informasi akan pokok cerita, melakukan diagram grafis, dan sebagainya.

Pakarmis memiliki dua bagian penting yaitu papan misteri dan kartu misteri. Papan misteri fungsinya sebagai tempat kartu misteri yang berisi pesan materi atau perintah. Selanjutnya, kartu misteri berisi materi pelajaran yang akan ditunjukkan untuk siswa dan kartu perintah yang ditunjukkan untuk siswa. Kartu misteri merupakan komponen penting pada pembelajaran ini karena arah kegiatan pembelajaran tertuang di dalamnya. Agar media pembelajaran menjadi lebih menarik, maka kartu misteri yang dirancang bervariasi dalam bentuk perintah atau lainnya (Listyabudi & Puspasari, 2017).

Pembelajaran berbasis *Quiz Team*

Silberman (2007:49-50) mengemukakan bahwa model pembelajaran *quiz team* berguna untuk mengasah kemampuan tanggung jawab siswa dengan suatu yang mereka pelajari menggunakan gaya yang tidak membosankan. Kegiatan pembelajaran dengan model *quiz team* mendorong siswa untuk berkolaborasi dengan timnya untuk berdiskusi, tanya jawab, dan berpendapat. Aktivitas ini dapat melatih keahlian siswa dalam memperdalam pemahaman pengetahuan siswa. Suprijono (2015:114) menyatakan bahwa teknik pembelajaran *quiz team* adalah teknik pembelajaran dengan mengimplikasikan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara aktif dan memberikan umpan balik secara langsung, serta memfokuskan topik-topik yang diajarkan kepada siswa kemudian diklasifikasikan sesuai kebutuhan kelas. Listyabudi (2017) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan teknik *quiz*

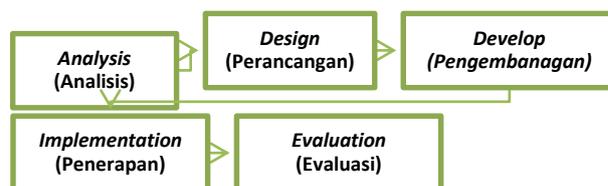
team dapat membantu siswa untuk dapat bekerja sama dan siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini diteliti menggunakan model *Research and Development* (R&D). Sugiyono, (2011:297) memaparkan bahwa penelitian digunakan guna menghasilkan suatu produk dan nantinya akan diuji keefektifan produk tersebut. Media ini dirancang dengan menggunakan papan yang memiliki kantong dan diisi dengan kartu-kartu yang berisikan quiz atau pertanyaan-pertanyaan pada mata pelajaran Korespondensi.

Kata “respon” menurut KBBI (2007:282) ialah reaksi, jawaban atau tanggapan. Respon siswa merupakan tanggapan atau reaksi siswa kepada rangsangan yang diberikan oleh guru (Thobroni, 2015:56). Susilana & Riyana (2009:83) menyatakan bahwa, respon siswa berupa persepsi dan tanggapan pada penggunaan media pembelajaran dapat dilihat melalui ekspresi maupun pendapat langsung dari media, ketertarikan terhadap media, mudah atau sulitnya dalam memahami informasi pembelajaran terhadap media tersebut serta bagaimana motivasi siswa setelah memperhatikan pembelajaran dengan media. Dapat disimpulkan bahwa respon siswa adalah anggapan siswa terhadap stimulus yang diberikan pada kegiatan pembelajaran oleh guru. Respon pada penelitian ini berupa pendapat dan penilaian siswa pada media yang dikembangkan.

Pengembangan media pembelajaran papan dan kartu misteri (PAKARMIS) berbasis *quiz team* memanfaatkan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan tersebut memiliki 5 tahap meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Wiyani, 2014:42). Dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini:



Sumber: Wiyani (2014:42)

Gambar 1. MODEL ADDIE

Prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran Pakarmis berbasis *quiz team* memanfaatkan model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan meliputi: 1) *analysis* (analisis) adalah kegiatan menganalisis juga mengumpulkan informasi tentang permasalahan yang ada. yang dilakukan pada analisis adalah analisis kurikulum meliputi Standar Kompetensi, dan analisis kebutuhan siswa. Analisis ini dapat dijadikan dasar dari pengembangan media pembelajaran yang nantinya akan dikembangkan; 2) *design* (perancangan) adalah tahap yang dilakukan menurut hal-hal yang diperoleh dari tahap analisis, yaitu penyusunan desain produk secara keseluruhan dan urutan penyajiannya, penyusunan soal juga jawaban serta materi yang dicantumkan pada produk, perancangan peraturan dan cara penggunaan. *Design* yang sudah dirancang oleh peneliti lalu diberi penilaian dan masukan oleh dosen pembimbing. Masukan serta saran digunakan untuk membenahi media sebelum memasuki tahap pengembangan (*develop*); 3) *develop* (pengembangan) adalah memberikan validasi terhadap media pembelajaran. Media pembelajaran yang selesai dikembangkan lalu direvisi yang oleh para ahli dan mendapatkan masukan serta saran; 4) *implementation* (penerapan) adalah tahap penerapan produk yang akan diujicobakan setelah direvisi oleh para ahli kepada siswa guna mengetahui pendapat siswa dengan lembar angket respon siswa. Tahap ini dilakukan demi mengetahui respon siswa pada media pembelajaran yang dikembangkan; 5) *evaluation* (evaluasi) adalah tahap yang dilakukan terhadap produk yang dikembangkan guna mengukur ketercapaian tujuan dari pengembangan produk. Hasil evaluasi dapat dilihat melalui saran dan masukan para ahli.

Subjek uji coba dalam media pembelajaran papan dan kartu misteri (PAKARMIS) berbasis *quiz team* dikembangkan pada Mata Pelajaran Korespondensi pada khususnya pada Kompetensi Dasar menerapkan tata naskah surat menyurat Bahasa Indonesia dikelas X OTKP 3 SMK Adhikawacana Surabaya. Dilakukan uji coba terhadap 20 siswa. Sadiman (2014:184) menyatakan dimana media pembelajaran butuh diujicobakan kepada 10 -20 siswa yang dinyatakan sebagai mewakili target. Lalu apabila kurang dari 10 siswa data yang telah diperoleh kurang mencerminkan populasi target. Lalu data dengan siswa yang jumlahnya lebih dari 20 maka dinyatakan bahwa informasi yang didapath kurang bermanfaat dalam evaluasi kelompok kecil. Uji coba terbatas nantinya akan diujikan kepada siswa kelas X OTKP 3 di SMK Adhikawacana Surabaya pada semester 1 tahun ajaran 2019/2020.

Ada beberapa kriteria menurut Arsyad (2013:175-176) untuk menilai kelayakan media pembelajaran, yaitu: 1) kualitas tujuan dan isi yaitu: a) kepentingan, b) ketepatan, c) keseimbangan, d) kesesuaian dengan kondisi siswa, e) kelengkapan, f) perhatian, g) keadilan; 2) kualitas intruksional yaitu: a), memberikan bantuan kepada siswa dalam belajar b) memberikan siswa kesempatan untuk belajar, c) fleksibilitas intruksional, d) kualitas untuk memotivasi diri siswa, e) dapat membawa dan memberikan dampak baik bagi siswa dan guru), f) kualitas penilaian dan tes; 3) kualitas teknik pada media pembelajaran yaitu: a) tampilan; b) media pembelajaran mudah untuk digunakan, c) keterbacaan, d) penayangan jawaban, e) pengelolaan dari media pembelajaran, f) pmdokumentasian. Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Listyabudi (2017) dimana dalam menilai kelayakan media pembelajaran perlu adanya beberapa kriteria, yaitu: 1) kualitas isi dan tujuan; 2) kualitas intruksional da 3) kualitas teknik.

Instrumen ialah alat untuk mengukur yang digunakan untuk menghimpun data yang diperoleh secara lengkap dan terstruktur sehingga dapat diolah kembali untuk mendapatkan hasil yang lebih baik (Riduwan, 2016:24). Lembar validasi para ahli dan angket siswa digunakan sebagai instrumen dalam pengumpulan data pada peneilian pengembangan ini. Analisis validasi para ahli diolahh dengan menggunakan rumus skala *Likert* dimana kriteria yang penilaiannya meliputi: (5) sangat sesuai, (4) sesuai, (3) cukup sesuai, (2) kurang sesuai dan (1) tidak sesuai. Analisis para ahli dapat menggunakan perhitungan dengan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor total hasil validasi}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2016:14)

Sedangkan untuk analisis angket respon siswa rumus yang digunakan yaitu dari skala *Guttman* dengan kriteria penilaian 1 untuk “Ya” dan 0 untuk “Tidak” (Riduwan, 2016). Data yang telah diperoleh kemudian dihitung dengan rumus sbagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah siswa menjawab "Ya"}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2016:16)

Berdasarkan perhitungan dengan rumus tersebut maka diketahui interpretasi kelayakan dari para ahli, serta respon siswa pada media pembelajaran papan dan kartu misteri (PAKARMIS) berbasis *quiz team* yang dapat dilihat dalam tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1.
KRITERIA INTERPRETASI

Penilaian	Kriteria Interpretasi
81-100%	Sangat kuat
61-80%	Kuat
41% - 60%	Cukup kuat
21-40%	Lemah
0-20%	Sangat lemah

Sumber: Riduwan (2016:15)

Dari kriteria interpretasi pada tabel 1, media pembelajaran papan dan kartu misteri (PAKARMIS) berbasis *quiz team* pada mata pelajaran Korespondensi di SMK Adhikawacana Surabaya dikatakan layak bila memperoleh persentase $\geq 61\%$ dengan kriteria sangat kuat atau kuat. Sedangkan media pembelajaran papan dan kartu misteri (PAKARMIS) berbasis *quiz team* pada mata pelajaran Korespondensi di SMK Adhikawacana Surabaya harus mendapat presentase $\geq 61\%$ agar dapat dinyatakan mendapat respon positif dan menarik dari siswa dengan kriteria sangat kuat atau kuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri (PAKARMIS) Berbasis *Quiz Team* pada Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Adhikawacana Surabaya

Menurut Sadiman (2014:7), media pembelajaran merupakan suatu yang diaplikasikan guna menyalurkan ke penerima dari pengirim untuk mendorong pikiran, perhatian dan minat siswa sehingga kegiatan pembelajaran terjadi. Media pembelajaran Pakarmis adalah media pembelajaran yang berbahan dasar papan. Daryanto (2016:23) menyatakan tujuan pembuatan media berbentuk papan antara lain: 1) memberi dorongan pada kondisi kelas agar lebih menarik; 2) membantu guru agar lebih mudah dalam menerangkan bahan pembelajaran; 3) memudahkan pemahaman kegiatan pembelajaran tentang bahan pelajaran; 4) membangkitkan semangat dan moral kelas supaya bahan pelajaran menjadi lebih menarik; 5) mengembangkan tanggung jawab diantara sesama siswa.

Hasil penelitian ini didukung oleh Andrianto (2017), dimana *one grup pretest posttest design* dengan langkah utama: *pretest*, *treatment*, dan *posttest* tanpa ada kelas pembandingan merupakan rancangan dari penelitian ini. Data akan dikumpulkan menggunakan kuesioner dan observasi, dimana analisis data pada penelitian menggunakan indikator ketercapaian dengan angka ketercapaian ketuntasan belajar ≥ 80 . Angka ketercapaian yang didapat dari penelitian ini adalah ≥ 80 yang artinya penelitian ini dikatakan layak serta bisa digunakan untuk alternatif media pembelajaran. Penelitian serupa dari Wahyuningsih & Sukartiningsih (2014), dimana pengumpulan datanya menggunakan teknik yang berupa observasi, wawancara, tes dan angket. Uji coba pertama dari penelitian ini menghasilkan skor t hitung \geq dari t tabel ialah $9,614 \geq 2,262$, sedangkan uji coba kedua memperoleh skor t hitung sebesar $17,140 \geq 2,080$. Maka kesimpulannya adalah media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan layak dan bisa meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Penelitian serupa dari Najib (2017) menyatakan bahwa skor kelayakan oleh ahli materi mendapat hasil 72 (dari skor maksimal 92 yang dimana dapat dikategorikan layak; skor kelayakan oleh ahli media mendapatkan hasil 78,5 dari skor maksimal 96 yang dimana dapat dikategorikan sangat layak; sedangkan respon siswa memperoleh skor 103,42 dari skor maksimal 112 yang dapat dikategorikan sangat baik.

Media pembelajaran PAKARMIS berbasis *quiz team* pada mata pelajaran Korespondensi dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang telah dikembangkan oleh Wiyani (2014:42). Didasarkan dari penelitian yang dilakukan oleh Andrianto (2017) menjelaskan bahwasanya media pembelajaran yang menggunakan papan bisa menjadi alternatif media pembelajaran baru serta bisa digunakan untuk mendapatkan seluruh perhatian siswa supaya tidak bosan, dan dapat

tetap fokus dengan penjelasan guru yang sedang menyampaikan materi pembelajaran. Adanya media pembelajaran PAKARMIS ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang telah dijelaskan serta dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Korespondensi. Adapun tahapan dari ADDIE meliputi:

Pada tahap awal yakni tahap analisis dimana terdapat tiga analisis yang nantinya dapat diberlakukan di tahap ini, yaitu analisis kurikulum, analisis kompetensi dan analisis kebutuhan siswa. Hasil analisis yang telah dilakukan peneliti menemukan masalah dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran mata pelajaran korespondensi telah menggunakan kurikulum 2013 edisi revisi 2017 di mana kurikulumnya mengandung unsur 5M ialah mengamati, menanya, mengeksperimen, mengasosiasi dan mengkomunikasikan. Walaupun sekolah telah menerapkan kurikulum tersebut tetapi dalam kegiatan pembelajaran belum terealisasi dengan baik. Guru di SMK Adhikawacana Surabaya mengajar kelas X OTKP 3 dengan metode ceramah, hal ini yang menyebabkan siswa hanya mendengar dan menulis dan membuat siswa menjadi pasif. Peneliti mengembangkan media pembelajaran papan dan kartu misteri (PAKARMIS) berbasis *quiz team* yang sesuai dengan mata pelajaran korespondensi pada suatu kompetensi dasar menerapkan tata naskah surat menyurat Bahasa Indonesia untuk membantu siswa lebih memahami materi dan mengarahkan siswa agar tidak pasif dan menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pernyataan ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Anjarwani (2015) dimana kegiatan pembelajaran memerlukan media sebagai alat peraga yang berguna supaya siswa jadi termotivasi serta aktif dalam memahami materi pada kegiatan pembelajaran. Sehingga media pembelajaran PAKARMIS berbasis *quiz team* layak dijadikan sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap perancangan, bertujuan untuk menghasilkan dasar awal dalam merancang media pembelajaran Wahyuningsih (2017). terdapat tiga langkah meliputi perancangan materi, perancangan media dan perancangan peraturan. Dalam perancangan materi terdapat 2 langkah yaitu menentukan kompetensi dasar serta menentukan mata pelajaran untuk digunakan dalam media pembelajaran PAKARMIS berbasis *quiz team*. Langkah selanjutnya yaitu rancangan media pembelajaran yang nantinya akan dikembangkan. Pada perancangan media, peneliti menentukan bahan dasar apa saja yang akan digunakan pada papan dan juga kartu. Peneliti memilih kayu berukuran 110cm x 170cm sebagai bahan dasar papan dan kertas *art paper* 210 gram berukuran 14,8cm x 21cm sebagai bahan dasar kartu. Didalam papan misteri terdapat 12 kotak berukuran 33cm x 39 yang dapat diputar ke kanan dan ke kiri yang mana di satu sisi terdapat nomor 1-12 dan di sisi lain terdapat kartu misteri. Dalam kartu misteri berisikan materi, soal serta perintah yang nantinya akan dipilih siswa dan dijalankan oleh siswa. Langkah yang terakhir adalah perancangan peraturan. Perancangan peraturan, peneliti menjelaskan langkah-langkah permainan yang terdapat dalam permainan tersebut dan dikemas dalam buku panduan. Buku panduan ini akan diserahkan kepada guru yang akan mengajar pada kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran papan dan kartu misteri (PAKARMIS) berbasis *quiz team* tersebut.

Kelebihan media pembelajaran PAKARMIS antara lain: dapat digunakan berkali-kali; dapat digunakan didalam maupun di luar ruangan; mudah digunakan pada kegiatan pembelajaran; dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa; dapat menyajikan materi secara ringkas dan praktis. Selain kelebihan dari media pembelajaran PAKARMIS, terdapat kelemahan diantara lain: proses pembuatan memerlukan durasi yang cukup lama serta biaya yang lumayan besar; hanya dapat digunakan untuk kelompok; susah dipindahkan karena memiliki ukuran yang besar. Hal ini yang menjadi salah satu pertimbangan dari pembuatan media pembelajaran Papan Dan Kartu Misteri (PAKARMIS). Pengerjaan media pembelajaran papan dan kartu misteri berbasis *quiz team* memakan waktu 1 bulan dengan berkali-kali revisi. Kendala yang terdapat pada saat pengerjaan media pembelajaran terletak pada susahnya mencari bahan-bahan utama yang kurang umum di masyarakat, sehingga butuh waktu untuk memesan bahan utama untuk media pembelajaran PAKARMIS. Selain itu ukuran yang terbilang besar juga menjadi kendala dalam segi transportasi untuk mengangkut media pembelajaran Pakarmis pada saat validasi media dan pada saat uji coba kepada siswa.

Tahap pengembangan, merupakan lanjutan dari tahap perancangan dimana terdiri dari validasi para ahli. Validasi dari para ahli dilakukan agar memperoleh masukan dan saran terkait dengan media

pembelajaran yang akan digunakan, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan dapat searah dengan kebutuhan siswa Andrianto (2017). Validasi dari ahli materi oleh dosen prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya serta guru mata pelajaran Korespondensi di SMK Adhikawacana Surabaya. kegiatan validasi dijalankan sebanyak 2 kali. Agar dapat memperoleh hasil validasi maka harus melakukan revisi sesuai masukan dan saran dari ahli materi. Validasi media dilakukan oleh dosen Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Surabaya. Validator media memberi masukan dan saran untuk merevisi media. Masukan dan saran tersebut adalah menambahkan foto dosen pembimbing pada profil buku panduan, gambar pada kartu misteri lebih diperjelas dan menambahkan nama serta nim pada *cover* buku panduan.

Tahap implementasi dilakukan setelah validasi dari para ahli, lalu peneliti akan menguji cobakan terbatas media pembelajaran yang kepada 20 siswa di kelas X OTKP 3 SMK Adhikawacana Surabaya dengan alokasi waktu 2 x 5JP (@45 menit). Hasil respon siswa akan dilakukan perhitungan dengan perhitungan menurut skala *Guttman* yang memiliki penilaian 0 dan 1. Selain itu peneliti juga mendapatkan komentar dan saran dari angket respon siswa sebagai masukan untuk pengembangan media pembelajaran PAKARMIS berbasis *quiz team*.

Tahap evaluasi dilakukan terhadap produk yang telah dikembangkan sebagai tolak ukur ketercapaian tujuan pengembangan media pembelajaran PAKARMIS sudah sesuai dengan harapan atau tidak. Hasil evaluasi dapat dilihat melalui saran dan masukan para ahli. Tahapan evaluasi terakhir penelitian ini, yaitu peneliti dapat mengetahui kelayakan media pembelajaran PAKARMIS berbasis *quiz team* pada mata pelajaran Korespondensi yang dikembangkan dapat disebut layak ataukah tidak untuk digunakan sebagai media pembelajaran berdasar dengan lembar validasi para ahli yang telah dianalisis.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa papan dan kartu misteri (PAKARMIS) berbasis *quiz team* yang telah divalidasi, diuji cobakan dan dilakukan perbaikan. Produk final dari media pembelajaran ini terdiri dari papan yang dasarnya berukuran 110cm x 170cm dengan kotak kecil berukuran 33cm x 39cm dimana setiap kotaknya terdapat nomor 1-12. Selain papan, penelitian ini juga menghasilkan produk berupa kartu yang berukuran 15cm x 21cm, dimana kartu tersebut berisi soal dan perintah yang ditujukan kepada siswa. Hasil penelitian pengembangan adalah data kebutuhan spesifik yang diperlukan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran papan dan kartu misteri (PAKARMIS) berbasis *quiz team* pada mata pelajaran korespondensi yang diperoleh dari perhitungan angket pada saat validasi oleh ahli media dan ahli materi serta angket untuk mengetahui respon siswa.

Kelayakan Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri (PAKARMIS) Berbasis *Quiz Team* pada Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Adhikawacana Surabaya

Kelayakan media pembelajaran papan dan kartu misteri (PAKARMIS) berbasis *quiz team* ini dapat diketahui dari hasil validasi para ahli dan respon siswa kepada media pembelajaran lalu dijumlahkan memanfaatkan rumus dari Riduwan (2016:16) yaitu dengan menjumlahkan skor validasi lalu dibagi dengan skor tertinggi setelah itu dikalikan 100%. Aspek kelayakan yang digunakan diadaptasi dari Arsyad (2013:219-220) meliputi aspek kelayakan tujuan dan isi serta aspek instruksional. Validator ahli materi adalah dosen prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya dan guru mata pelajaran Korespondensi di SMK Adhikawacana Surabaya. Para validator ahli materi menyatakan bahwa materi yang digunakan pada media pembelajaran papan dan kartu misteri (PAKARMIS) berbasis *quiz team* layak untuk digunakan dan dapat dilanjutkan untuk penelitian. Sedangkan validator ahli media adalah dosen Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Surabaya yang menilai dari aspek instruksional dan kualitas teknik. Validator ahli materi memberikan komentar untuk menambahkan foto dosen pembimbing pada profil penulis di buku panduan, gambar lebih diperjelas, kartu lebih baik menggunakan kertas *art papper* yang 210 gram, pada *cover* buku panduan ditambah nama peneliti dan NIM. Tanggapan dan saran digunakan sebagai tolak ukur penyempurnaan media pembelajaran PAKARMIS agar bisa dinyatakan layak dan baik untuk digunakan di dalam kegiatan pembelajaran. Setelah dilakukan revisi selanjutnya validator para ahli memberikan penilaian. Rekapitulasi hasil validasi dari ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2.
REKAPITULASI HASIL VALIDASI

No.	Validator	Persentase (%)	Kriteria
1.	Validator ahli materi	89%	Sangat Kuat
2.	Validator ahli media	88%	Sangat Kuat
	Rata-rata	88,5%	Sangat Kuat

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2020)

Dari rekapitulasi hasil validasi didapatkan persentase sebesar 88,5% dimana kriteria pada interpretasi yaitu sangat kuat (Riduwan, 2016:16). Kriteria pada interpretasi tersebut diperoleh bahwa media pembelajaran papan dan kartu misteri (PAKARMIS) berbasis *quiz team* memperoleh hasil yang sangat kuat sehingga dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Korespondensi. Hasil rekapitulasi validasi para ahli didukung oleh kelebihan dari media pembelajaran PAKARMIS diantaranya yaitu: dapat digunakan berkali-kali; dapat digunakan didalam maupun di luar ruangan; mudah digunakan pada kegiatan pembelajaran; dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa; dapat menyajikan materi secara ringkas dan praktis. Hal tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Ningsih (2017) yang mendapatkan hasil validasi media pembelajaran yang telah dikembangkan diketahui bahwa validator 1 memberikan nilai 88% dan validator 2 memberikan nilai 90%, dan masuk pada kategori sangat baik dan sangat layak digunakan untuk diujicobakan di lapangan. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Andrianto (2017), dimana hasil yang diperoleh dari ahli materi didapatkan skor atau nilai sesuai pada lembar validasi. Perolehan total nilai dari ahli materi yaitu 85% sesuai dengan tabel persentase maka disebut sangat layak, dari ahli media mendapatkan skor atau nilai 84% sesuai pada persentase maka disebut sangat layak. Hal ini disimpulkan bahwa media papan dan kartu sangat layak dan mampu digunakan untuk pembelajaran. Penelitian yang berikutnya adalah penelitian dari Sari (2015) yang mendapatkan skor dari ahli media dan materi sebesar 91% dan 88%, disimpulkan bahwa permainan papan yang dikembangkan layak dan diputuskan menjadi sangat baik digunakan pada kegiatan pembelajaran

Respon Siswa Kelas X OTKP 3 terhadap Media Pembelajaran Papan dan Kartu Misteri (PAKARMIS) Berbasis *Quiz Team* pada Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Adhikawacana Surabaya

Respon dari siswa didapat dari tahap implementasi yaitu hasil uji coba terbatas yang dilakukan dikelas X OTKP 3 SMK Adhikawacana Surabaya. Dalam penelitian Sari (2015) menyatakan bahwa selain para ahli, siswa juga menentukan kelayakan media pembelajaran sebagai pengguna media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran. 20 siswa dipilih secara acak digunakan sebagai subjek uji coba. Sadiman (2014:184) mengemukakan, media perlu diujicobakan kepada 10-20 siswa yang dapat mewakili target. Diberlakukan dengan membagikan lembar angket respon siswa yang di dalamnya terdapat pernyataan yang terdiri dari bagaimana kelayakan tujuan dan isi, kualitas teknik dan instruksionalnya yang diisi oleh siswa menggunakan skala penilaian “Ya” dengan nilai 1 dan “Tidak” dengan nilai 0. Penilaian tersebut didasarkan pada kriteria skala *Guttman* (Riduwan, 2016:16).

Uji coba terbatas, pada tahap awal siswa diberi penjelasan singkat terkait media pembelajaran yang akan dikembangkan, ialah papan dan kartu misteri berbasis *quiz team*. Lalu guru akan mengelompokkan siswa ke dalam 4 kelompok dan memimpin untuk menjalankan permainan dari media pembelajaran PAKARMIS tersebut. Setiap kelompok menjawab dengan benar akan mendapatkan skor yang dapat langsung diketahui pada akhir pembelajaran. Kemudian membagikan angket respon siswa kepada siswa untuk mengetahui tanggapan siswa pada media pembelajaran PAKARMIS. Angket dari respon siswa memperoleh hasil persentase sebesar 87% dengan kriteria sangat kuat. Sehingga media pembelajaran papan dan kartu misteri (PAKARMIS) berbasis *quiz team* sangat kuat dalam memberikan rangsangan kepada siswa sehingga dikatakan layak digunakan pada kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Andini & Yuniarta (2018) bahwa setelah diujicobakan, media permainan papan memperoleh persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat layak. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Listyabudi (2017), dimana hasil rekapitulasi dari siswa, skor respon siswa

terhadap media papan dan kartu secara keseluruhan mendapatkan persentase sebesar 94%. Sehingga dapat dikategorikan sebagai sangat layak, media permainan papan dapat dijadikan sebagai penunjang dalam penggunaan media pembelajaran yang sangat kurang. Hal serupa juga diperkuat oleh penelitian lain yang menunjukkan dengan menggunakan media papan dan kartu yang dikembangkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar menggunakan media sebanyak 95% yang dikategorikan sebagai sangat layak digunakan pada kegiatan pembelajaran Christian (2018).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pembahasan dapat disimpulkan: 1) media pembelajaran papan dan kartu misteri (PAKARMIS) berbasis *quiz team* efektif untuk digunakan sebagai penunjang media ajar guru. Dan dapat meningkatkan keaktifan siswa yang dimana sebelumnya sangat pasif. Produk final dari media pembelajaran ini terdiri dari papan yang dasarnya berukuran 110cm x 170cm dengan kotak kecil berukuran 33cm x 39cm dimana setiap kotaknya terdapat nomor 1-12. Selain papan, penelitian ini juga menghasilkan produk berupa kartu yang berukuran 15cm x 21cm, dimana kartu tersebut berisi soal dan perintah yang ditujukan kepada siswa.; 2) media pembelajaran papan dan kartu misteri (PAKARMIS) berbasis *quiz team* memperoleh persentase skor validasi ahli materi sebesar 89%. Persentase hasil validasi ahli media sebesar 88%. Yang masuk kedalam kriteria sangat kuat dan dapat dikatakan layak; 3) media pembelajaran papan dan kartu misteri (PAKARMIS) berbasis *quiz team* mendapat respon sangat kuat dengan presentase sebesar 87%.

Penelitian ini mempunyai keterbatasan yaitu: 1) penelitian ini hanya berlaku untuk siswa kelas X OTKP 3 di sekolah SMK Adhikawacana Surabaya; 2) mata pelajaran yang digunakan pada penelitian pengembangan ini ialah Mata Pelajaran Korespondensi pada (KD) Kompetensi Dasar 3.4 yaitu menerapkan Tata Naskah Surat Menyurat Bahasa Indonesia.

Saran dari peneliti yang dapat diberikan terkait media pembelajaran papan dan kartu misteri (PAKARMIS) berbasis *quiz team* pada mata pelajaran Korespondensi di SMK Adhikawacana Surabaya adalah: 1) penelitian selanjutnya diharap lebih menyempurnakan keterbatasan media dalam segi ukuran agar dapat lebih mudah dibawa kemana-mana; 2) penelitian berikutnya diharapkan dapat lebih menyempurnakan media pembelajaran Pakarmis berbasis *quiz team* melalui penambahan kompetensi dasar maupun mata pelajaran yang; 3) penelitian berikutnya diharapkan dapat mengimplementasikan media pembelajaran PAKARMIS berbasis *quiz team* untuk pagedaran lebih luas agar dapat digunakan oleh seluruh guru dan siswanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, M., & Yunianta, T. N. H. (2018). The Development of Bord game “The Adventure of Algebra” in the Senior High School Mathematics Learning. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 95–109.
- Andrianto, Kurnia; Yermiandhoko, Y. (2017). Pengembangan Papan Dart sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem pada Kelas V SDN Kebraon 1 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 382–391.
- Anjarwani, Y., & Budiyo. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Papan Denah Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Ukuran Sudut Siswa Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 931–939.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Christian, I. V., & Prasida, A. S. (2018). Developing Board Game as Learning Media About Waste Sorting for Fourth Grad Student of Elementary School. *Prima Edukasia*, 6(1), 78–88.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pt. Gava Media.
- Fristoni, M., & Mas Subagyo, F. (2013). Penggunaan Media Papan Flanel untuk meningkatkan Proses Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 03–04.
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.

- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (2007). Jakarta: Pusat Bahasa.
- Listyabudi, L., & Puspasari, D. (2017). Pengembangan media pembelajaran mystery board berbasis quiz team pada mata pelajaran pengantar administrasi perkantoran siswa kelas X APK 2 di SMK Islam Krembung Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 5(2).
- Najib, A., & Yuniarti, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran the Development of Learning Media on Augmented Reality Board. *Pendidikan Teknik Mekatronika*, 8 No. 1(3), 9–19.
- Pidiana, D., & Darmawan, J. (2018). *Best Practice: Karya Guru Inovatif yang Inspiratif (Menarik Perhatian Peserta Didik)*. Sukabumi: CV Jejak.
- Prianggawidagda, S. (2002). *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabet.
- Sadiman, Arief, D. (2014). *Media pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Sari, S. A., & Wahyuni, S. (2015). The Development of Preparedness Board Game as a Learning Media for Natural Disaster. *AIC Unsyiah*, 9(11), 323–328.
- Silberman, M. (2007). *Active Learning Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Suprijono, A. (2015). *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susilana, R; Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suyono, & Harianto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Thobroni. (2015). *Belajar dan Pembelajaran teori dan praktik*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Undang-undang Nomor 20. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wahyuningsih, & Sukartiningsih, W. (2017). Pengembangan Media Tiga Dimensi Papan Susun Model Jaring Makanan Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Siswa Kelas SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 714–725.
- Wiyani, N. A. (2014). *Desain Pembelajaran Pendidikan Tata Rancang Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.