

Pengembangan media pembelajaran berbasis *crossword game* untuk meningkatkan hasil belajar *Airline Reservation*

Ani Sri Wahyuni

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Singaraja
Jalan Pramuka No. 6 Singaraja, Kabupaten Buleleng, Bali, Indonesia
* Penulis Korespondensi: Email: aniazwad74@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan produk media pembelajaran *Airline Reservation* berbasis *crossword game* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (2) mendeskripsikan tanggapan ahli isi, peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran MICE yang dikembangkan; (3) menganalisis efektivitas produk penelitian, dengan melihat perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* yang dicapai peserta didik. Pengembangan media pembelajaran *crossword game* ini menggunakan model pengembangan ADDIE dan diharapkan memiliki tingkat keefektifan dan keefesienan yang tinggi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Untuk itu dilakukan uji coba dalam beberapa tahap yaitu: (1) *review* oleh ahli isi materi pembelajaran; (2) *review* ahli media pembelajaran; (3) uji coba perorangan; 4) uji coba kelompok kecil; dan 5) uji lapangan. Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) media pembelajaran berbasis *crossword game* ini telah dikembangkan dan dimplementasikan; (2) hasil uji coba ahli isi materi sebesar 95.83% menunjukkan media pembelajaran berbasis *crossword game* sangat layak sebagai media pembelajaran, ahli media pembelajaran sebesar 91.67% pada kualifikasi sangat layak; siswa perorangan sebesar 90.74% pada kualifikasi sangat baik, siswa kelompok kecil sebesar 90.63% pada kualifikasi sangat baik, guru dengan persentase 90.63% pada kualifikasi sangat baik, siswa uji lapangan sebesar 90.28% pada kualifikasi sangat baik; (3) nilai rata-rata *posttest* 88,48 lebih tinggi dari *pretest* dengan nilai rata-rata 77,24. Melihat *mean posttest* yang lebih besar dari *mean pretest*, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis *crossword game* dapat meningkatkan hasil belajar *airline reservation* siswa kelas XII UPW.

Kata kunci : *airline reservation, crossword game, hasil belajar, media pembelajaran*

Abstract

This research objectives to: (1) develop an Airline Reservation media based on a crossword game to improve the learning outcomes; (2) describe the responses of experts, students and teachers; (3) analyzing the effectiveness of research products, based on the results of pretest and posttest. The development of this crossword uses the ADDIE model and is expected to have a high level of effectiveness and efficiency. For this reason, a trial was carried out in several stages, namely: (1) a review by an expert on the conten and media expert review; (2) individual trial; (3) small group trial; and (4) field test. The results indicate: (1) this crossword game has been developed and implemented; (2) the test results of content experts are 95.83% showing crossword game is very feasible as a learning media, learning media experts are 91.67%, individual students with 90.74%, small group students with 90.63%, teachers with a percentage of 90.63%, field test students with 90.28%; (3) the average value of the posttest was 88.48 which was higher than the pretest with an average value of 77.24. Based on those results, it can be said that the crossword game can improve the airline reservation of XII UPW students.

Keyword : *airline reservation, crossword game, learning media, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Pemesanan Tempat (*Airline Reservation*) adalah salah satu kompetensi dasar (kurikulum 2006) dan merupakan salah satu mata pelajaran peminatan, pada kompetensi keahlian Usaha Perjalanan Wisata (kurikulum 2013) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Mata pelajaran tersebut tidak cukup hanya disampaikan melalui media pembelajaran saja, tetapi harus ada variasi media yang membuat siswa dapat belajar dengan lebih nyaman dan mudah, baik mudah memahami maupun mudah mempraktikkan. Materi belajar pemesanan tempat (*airline reservation*) meliputi *International City Codes*, Geografi Penerbangan, *Freedom of Air, Airlines, Official Airline Guide* dan Menerima Pemesanan.

Fakta di lapangan menunjukkan kesulitan mempelajari dan menguasai materi belajar pemesanan tempat (*airline reservation*) dialami oleh siswa SMK Negeri 1 Singaraja. Hal ini didasarkan pada hasil observasi pada proses pembelajaran pemesanan tempat yang dilakukan pada kelas XII Usaha Perjalanan Wisata. Dari hasil observasi terlihat bahwa: (1) banyaknya istilah penerbangan dalam pembelajaran Geografi Penerbangan, *Official Airline Guide* yang kurang dipahami siswa, (2) metode pembelajaran yang digunakan didominasi oleh metode ceramah (3) media pembelajaran yang kurang bervariasi, 4) aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran *airline reservation* masih relatif rendah, sebagian besar siswa beranggapan bahwa pengetahuan dan keterampilan pemesanan tempat penerbangan itu sulit. Hasil observasi tersebut dapat dibuktikan dengan data hasil belajar *airline reservation*, khususnya di kelas XII Usaha Perjalanan Wisata SMK Negeri 1 Singaraja. Hasil belajar siswa masih rendah. Dari hasil studi dokumentasi hasil belajar siswa selama tiga tahun terakhir pada mata pelajaran *airline reservation*, rata-rata hasil belajar siswa tahun pelajaran 2018/2019 sebesar 7,58, tahun pelajaran 2019/2020 sebesar 7,58 dan tahun pelajaran 2020/2021 yaitu 7,62.

Berdasarkan studi tersebut, secara kuantitatif, hasil belajar kompetensi dasar pemesanan tempat sudah melebihi standar minimal yang telah ditetapkan oleh Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan yakni 7,5. Akan tetapi, secara kualitatif angka tersebut belum mewakili hubungan yang signifikan terhadap kemampuan dan kualitas siswa ketika terjun ke dunia kerja, khususnya pada mata pelajaran pemesanan tempat atau *airline reservation*.

Melihat hasil belajar dan hasil pengamatan serta wawancara dengan beberapa siswa, ternyata ada beberapa masalah yang ditemukan, yaitu: (1) aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran *airline reservation* siswa masih relatif rendah; (2) metode pembelajaran yang digunakan didominasi oleh metode ceramah; (3) media pembelajaran yang digunakan masih sederhana dengan *microsoft power point*. *Crossword* atau yang sering disebut dengan istilah teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal tersebut karena saat mengisi *crossword* kondisi pikiran lebih jernih, tenang, dan juga rileks sehingga membuat memori otak kuat. Memori otak yang kuat akan membuat daya ingat semakin meningkat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *crossword game* dengan tujuan: (1) mendeskripsikan media pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa; (2) mendeskripsikan tanggapan ahli terhadap pengembangan *crossword game*; (3) mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran *airline reservation* setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *crossword game*.

Belajar bukan sekedar mengingat, namun siswa diharapkan benar-benar memahami dan mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilannya. Guru tidak hanya bertugas mentransfer informasi dan materi ke siswa, tetapi guru juga harus mengupayakan agar konsep-konsep penting tertanam kuat ke dalam benak siswa secara konstruktif. Guru berperan sebagai fasilitator dalam tahapan pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Seorang guru sebaiknya memperhatikan teori-teori yang melandasi dan implikasinya dalam proses pembelajaran untuk membantu dalam memahami proses inheren yang kompleks dari belajar sehingga mampu belajar secara mandiri.

Gagne (dalam Komalasari, 2010:105) menjelaskan bahwa belajar adalah sebuah proses perubahan perilaku meliputi kecenderungan manusia seperti sikap minat atau nilai serta perubahan kemampuan misalnya peningkatan kemampuan dalam melakukan berbagai kinerja lain. Sedangkan Sudjana (2014:18) menyatakan bahwa belajar merupakan proses orang untuk memperoleh ketrampilan, kecakapan, serta sikap. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu.

Hal yang hampir sama diungkapkan juga oleh Sudjana (2014:25), belajar merupakan proses seseorang memperoleh kecakapan, keterampilan serta sikap. Hasil belajar adalah berubahnya tingkah laku yang terjadi setelah proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dalam domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain kognitif meliputi kemampuan pemahaman, penerapan, sintesis, analisis, evaluasi dan hapalan. Sedangkan domain afektif hasil belajar yaitu level penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi serta karakterisasi. Terakhir adalah domain psikomotorik yang terdiri dari level persepsi, kesiapan, gerakan terbiasa, gerakan terbimbing, gerakan kompleks dan kreativitas (Purwanto, 2011:76).

Menurut Sagala (2010:137), pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan dan teori belajar. Pembelajaran adalah penentu utama untuk menilai keberhasilan pendidikan. Pembelajaran yaitu komunikasi yang dilakukan dua arah, yang mana guru berperan sebagai pendidik, siswa sebagai pembelajar yang mempelajari ketrampilan serta pengetahuan mengenai berbagai materi pelajaran.

Sedangkan Hamalik (2013:17) menjelaskan bahwa belajar adalah sebuah proses perubahan tingkah laku yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungan. Aspek tingkah laku itu meliputi pengetahuan, keterampilan, apresiasi, pengertian, kebiasaan, hubungan sosial, emosional, etis atau budi pekerti, jasmani, serta sikap. Sedangkan, Sardiman (2007:57) menyatakan belajar adalah proses interaksi manusia dengan lingkungan yang dapat berwujud pribadi, fakta, konsep maupun teori.

Fudyartanta (2011:226) menyampaikan bahwa belajar bukan hanya melatih kekuatan otot dan urat saraf. Belajar tidak hanya menguatkan saja. Perbuatan belajar lebih mengarah pada kegiatan baru yang dapat meningkatkan pengetahuan dan kecakapan baru. Akan tetapi, tidak semua kegiatan baru adalah belajar.

Dalam proses pembelajaran, memerlukan media pembelajaran. Media pembelajaran yaitu semua alat serta bahan yang dipakai dengan tujuan mempermudah proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa buku, televisim radio, koran, majalah, komputer, dan lain-lain. Selain itu, orang dan bahan yang dapat meningkatkan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap siswa juga dapat disebut sebagai media pembelajaran (Sanjaya, 2010: 204). Arsyad (2011: 67) juga menjabarkan bahwa media pembelajaran adalah alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis yang digunakan untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi baik visual atau verbal.

Yuliana (2016:209) menjelaskan bahwa model pembelajaran *crossword puzzle* adalah salah satu contoh model pembelajaran yang menyenangkan, tanpa menghilangkan inti dari aktivitas belajar. Dengan model pembelajaran *crossword puzzle* ini, proses pembelajaran akan lebih menyenangkan. Hal ini juga sesuai dengan Yulianti (2010: 23). Ia yang menjelaskan bahwa bermain sambil belajar dengan atau tanpa menggunakan media pembelajaran akan menghasilkan pengertian, memberi informasi, kesenangan, mengubah perilaku karena interaksi individu dengan lingkungan, serta mengembangkan imajinasi anak.

Crossword yang diterjemahkan secara bebas dikenal sebagai teka-teki silang (TTS). TTS merupakan permainan paling legendaris di dunia. Hampir semua majalah atau media cetak pernah memasang TTS sebagai sebagai hiburan untuk para pembacanya. Penyelesaikan *crossword puzzle* (teka-teki silang) dapat dilakukan secara individu maupun kelompok.

Pembelajaran dengan menggunakan TTS mudah dilakukan karena dapat disesuaikan dengan materi pelajaran yang sedang disampaikan. TTS juga dapat dilakukan dengan komputer, balok-balok kecil, dan garis-garis (yang tidak dipakai diarsir dengan warna hitam). Dewasa ini, ada pula aplikasi *crossword* yang memudahkan guru membuat TTS. Permainan TTS ini dapat dibuat bervariasi misalnya menjadikan TTS sebagai tugas rumah, membuat “teka teki rekayasa” dari triplek, dan menggunakan LCD Proyektor sebagai contoh cara memakannya.

Model pembelajaran *crozzword puzzle* (teka-teki silang) dapat melibatkan siswa mulai dari awal pembelajaran karena model ini berpusat pada siswa. Model pembelajaran teka teki silang dapat meningkatkan minat dan interaksi siswa, mengasah daya pikir, serta menggali potensi diri (Haryati & Oktavia, 2017:44). Selanjutnya, Hardiyanti dkk (2020:05) melakukan analisis data hasil belajar peserta didik. Dari analisis ini dapat disimpulkan bahwa *game puzzle* berbasis *construct 2* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Lebih dari 85% peserta didik dikatakan lulus setelah menerapkan model pembelajaran bebas penggunaan *game puzzle* berbasis *construct 2* yaitu sebanyak 88% peserta didik

dinyatakan mencapai nilai KKM 75.

Reservation merupakan suatu bagian dari pengelompokan atau penjatahan di muka atas fasilitas yang dipesan sesuai dengan data yang telah diterima (Wardhani, 2008:105). Dengan adanya reservasi, maka terdapat jaminan pasti yang berasal dari perusahaan penerbangan, bahwa penumpang akan mendapat layanan yang sesuai dengan apa yang ia pesan.

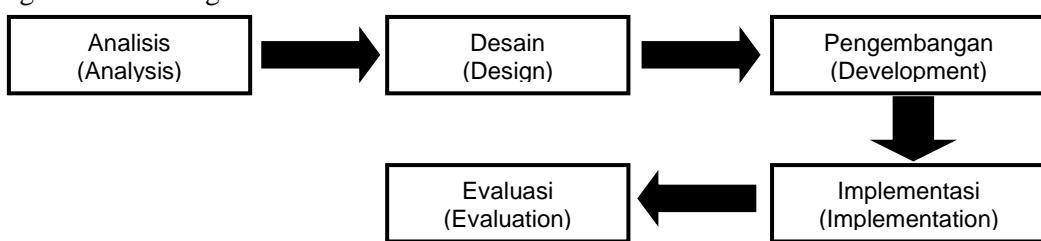
Sementara itu, Ilmu Bumi dan IATA adalah area sangat penting untuk dikuasai dan setiap orang yang bergerak di bidang Industri Pariwisata, terutama bagi para staf biro perjalanan maupun perusahaan penerbangan. Staf biro perjalanan atau penerbangan harus memiliki wawasan yang luas tentang ilmu bumi dunia dan IATA area, sekaligus kode-kode IATA, seperti international city code agar dapat memberikan layanan dan jawaban yang baik.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran airline reservation berbasis crossword game. Lebih lanjut dikemukakan bahwa kegiatan utama dalam penelitian pengembangan adalah: 1) melaksanakan penelitian dan studi literatur guna menghasilkan rancangan produk tertentu, 2) menguji efektivitas dan validitas rancangan yang telah dibuat agar menjadi produk yang teruji serta dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas. Tegeh & Kirna (2010:23) mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan serta menghasilkan produk yang berbentuk alat, media, materi, dan atau strategi pembelajaran, guna mengatasi permasalahan pembelajaran di dalam kelas, bukan untuk menguji teori.

Prosedur penelitian ini terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Tahapan tersebut mengadaptasi model pengembangan ADDIE.

Menurut Sugiyono (2013:35) lima tahapan model pengembangan ADDIE disajikan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan model pengembangan ADDIE

Model ADDIE dipilih karena efektif, dinamis, serta dapat mendukung kinerja program itu sendiri (Warsita, 2011:7). 5 komponen dalam model ADDIE yang saling berkaitan ini tersusun secara terstruktur dan sistematis. Tahap pertama hingga tahap kelima harus dilakukan secara sistematis dan berurutan.

Prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis airline reservation berbasis crossword game ini akan mengikuti sintaksis yang diinstruksikan dalam model ADDIE, dengan langkah pengembangan sebagai berikut: (1) Tahap Analisis (Analysis) yaitu mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran, dan konteksnya, (2) Tahap Desain (Design), (3) Tahap Pengembangan (Development), (4) Implementasi (Implementation), dan (5) Evaluasi (Evaluation) yaitu proses analisis media saat implementasi, menilai apakah masih ada kelemahan dan kekurangan atau tidak. Jika sudah tidak ada perbaikan, maka media sudah layak untuk digunakan.

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di kelas XII UPW SMK Negeri 1 Singaraja pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022, dengan pertimbangan materi pembelajaran airline reservation ini mulai diberikan pada kelas XII UPW di semester ganjil, sesuai dengan silabus dan kurikulum 2013. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu data primer dan sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari subyek penelitian. Sedangkan data sekunder adalah data yang didapat dari sumber yang sudah ada atau data dokumentasi. Adapun subyek penelitian sebagai sumber data primer antara lain: (1) Subyek uji coba validitas yang terdiri dari dosen ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran, dan (2) Subyek implementasi media pembelajaran airline

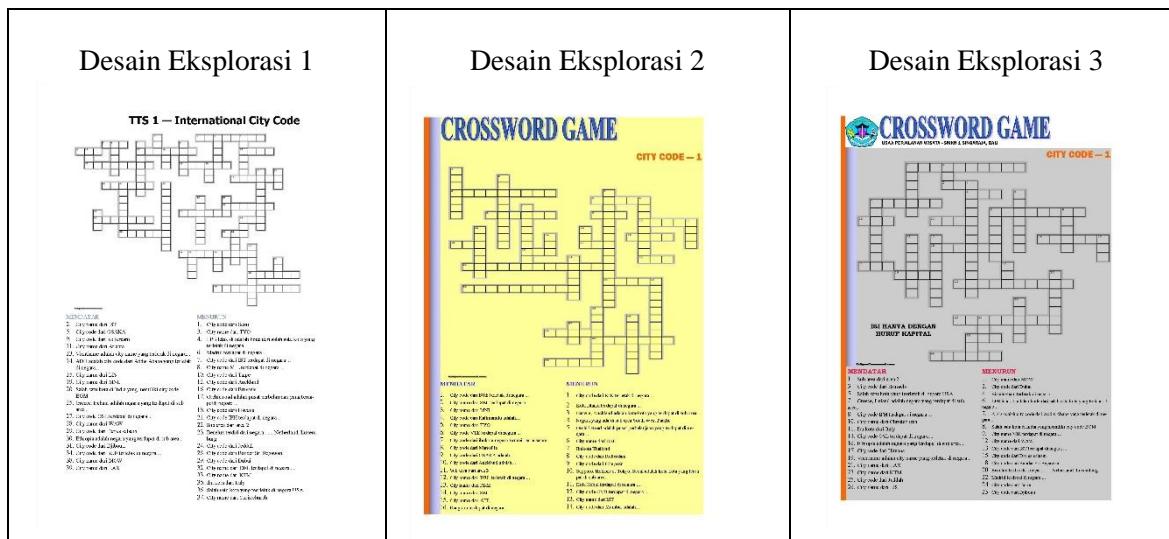
reservation berbasis crossword game yang terdiri dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, serta uji coba lapangan.

Untuk menganalisis tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif, maka pengumpulan data menggunakan teknik pengamatan atau observasi, eksperimen, dan penyebaran angket. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ada dua, yaitu kuesioner atau angket dan hasil tes belajar berdasarkan jenjang taksonomi Bloom pada ranah kognitif. Sedangkan teknik yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini ada 3 jenis teknik analisis data, yaitu analisis deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif, serta analisis statistik inferensial.

HASIL PEMBAHASAN

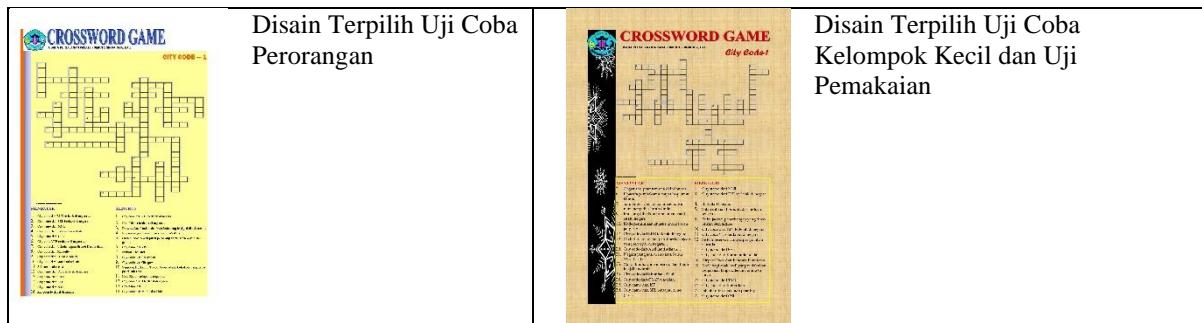
Pengembangan crossword game pada mata pelajaran Airline Reservation menggunakan model penelitian ADDIE. Pemilihan model ini disesuaikan dengan kebutuhan peneliti yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Utami & Rahmawati (2018:16) bahwa metode ADDIE dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan peneliti yaitu untuk mencapai tujuan penelitian, yaitu pengembangan media pembelajaran sebagai upaya peningkatan hasil belajar.

Kegiatan pengembangan media pembelajaran airline reservation berbasis crossword game, meliputi: (1) persiapan desain media crossword game; (2) proses pembuatan desain dan pengisian materi pembelajaran dengan membuat beberapa pertanyaan terkait mata pelajaran airline reservation. Persiapan desain media crossword game dilakukan dengan menganalisis butir-butir pertanyaan yang akan dimunculkan dan disesuaikan dengan kompetensi dasar pada mata pelajaran airline reservation. Proses pembuatan desain media crossword game dan pengisian materi dilakukan melalui dua tahapan, yaitu membuat eksplorasi desain dan dilanjutkan dengan menentukan desain terpilih yang selanjutnya diujicobakan. Desain yang dibuat pada tahap eksplorasi dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Desain Crossword Game Tahap Eksplorasi

Setelah melakukan diskusi dengan para pakar, hasil dari ketiga disain eksplorasi, baik dari jumlah pertanyaan, tampilan maupun pemilihan warna latar belakangnya, maka ditetapkanlah disain terpilih yang akan diujicobakan seperti pada gambar berikut:



Gambar 3. Desain Crossword Game Terpilih

Hasil *review* dari ahli isi materi dengan persentase 95.83% dan ahli media 91.67% dengan kualifikasi sangat layak untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran *airline reservation*. Selanjutnya dilakukan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan terhadap produk pengembangan yang sudah diperbaiki dan dinilai para ahli. Instrumen yang digunakan untuk mengambil data pada uji coba perorangan adalah kuesioner uji coba perorangan. Adapun hasil uji coba perorangan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Coba Perorangan

Responden	Total Skor	Prosentase	Kualifikasi
R1	32	88.89	Baik
R2	33	91.67	Sangat Baik
R3	33	91.67	Sangat Baik
Total	98	272.22	Sangat Baik
Rata-rata	33	90.74	Sangat Baik

Setelah melakukan uji coba perorangan, tahapan selanjutnya adalah uji coba kelompok kecil. Data hasil penilaian siswa dalam uji coba kelompok kecil disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Responden	Total Skor	Prosentase	Kualifikasi
R1	32	88.89	Baik
R2	32	88.89	Baik
R3	33	91.67	Sangat Baik
R5	32	88.89	Baik
R6	33	91.67	Sangat Baik
R7	33	91.67	Sangat Baik
R8	34	94.44	Sangat Baik
R9	32	88.89	Baik
Total	97	269.44	Sangat Baik
Rata-rata	32	90.63	Sangat Baik

Setelah dilakukan uji coba perorangan dan kelompok kecil, selanjutnya dilakukan uji coba lapangan. Uji lapangan dilakukan dengan responden guru dan 30 orang siswa. Data hasil uji coba lapangan berupa hasil belajar melalui pre test dan post test serta data penilaian terhadap media pembelajaran *airline reservation* berbasis crossword game. Hasil belajar siswa dapat terlihat pada tabel 4.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa

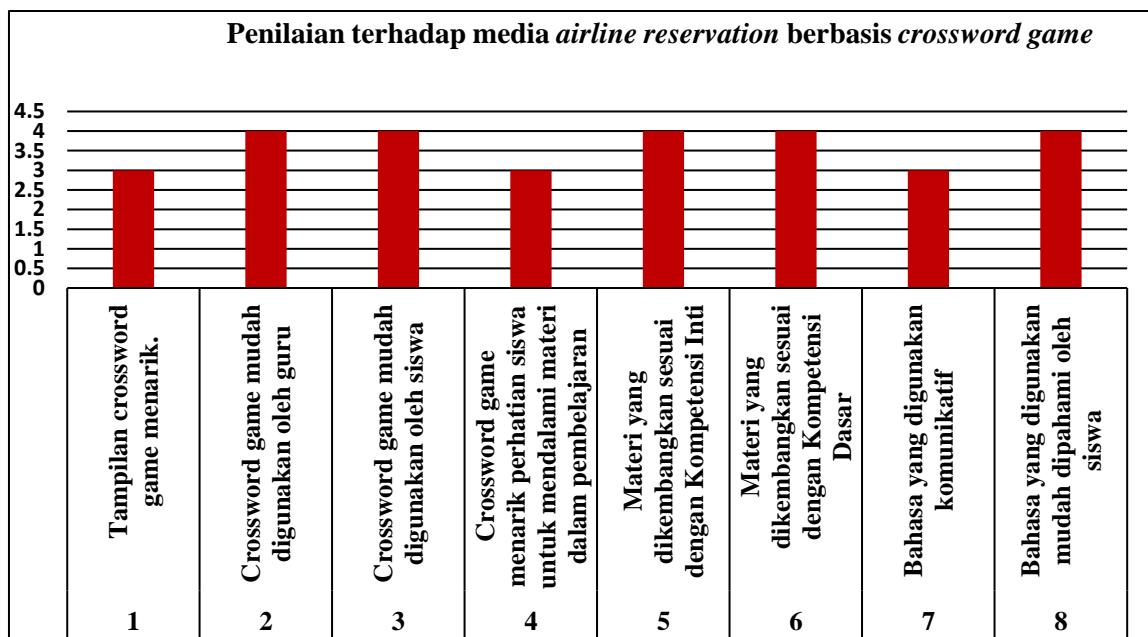
Nilai Tertinggi	89	99
Nilai Terendah	69	83
Rata-rata	77.24	88.48
Ketuntasan	63.33%	100.00%

Penilaian terhadap media airline reservation berbasis crossword game dengan responden guru disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Penilaian Subjek Uji Coba Lapangan

No.	Skor
Total Skor	29
Rerata	4.00
Persentase kelayakan	90.63%
Kualifikasi Produk	Sangat Baik
Kelayakan Produk	Sangat Layak

Grafik tentang penilaian terhadap media airline reservation berbasis crossword game dengan responden guru dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 6. Hasil Uji Coba Responden Guru

Setelah dilakukan implementasi media di lapangan, peneliti memperoleh data kuesioner pada uji perorangan dengan persentase 90.74% (kualifikasi sangat baik), uji kelompok kecil 90.63% (kualifikasi sangat baik), dan uji lapangan 90.28%. Penilaian siswa pada uji coba perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan terhadap crossword game ini memberikan respon yang sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memang merasa terbantu, merasa senang dan mudah memahami materi pembelajaran menggunakan crossword game. Berdasarkan data tersebut, penggunaan crossword game yang menyebabkan tercapai kualifikasi sangat baik pada uji perorangan dan kualifikasi baik pada uji kelompok kecil. Hal ini sangat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran khususnya geografi penerbangan dan international city code.

Penilaian dari responden guru, media crossword game memperoleh persentase 90.63% dengan kualifikasi sangat baik sehingga tidak perlu diperbaiki. Faktor yang menyebabkan tercapainya

kualifikasi sangat baik yaitu pengkajian materi serta uraian materi pembelajaran yang relevan dengan rumusan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, ulasan materi tidak terlalu luas dan berlebihan.

Berdasarkan nilai pretest dan posttest pada uji lapangan maka dilakukan uji-t dua sampel berpasangan (Paired Sample t-Test) dengan bantuan SPSS 16.0 for Windows Evaluation Version. Hasil uji-t dengan menggunakan bantuan SPSS 16.0 for Windows Evaluation Version menunjukkan rata-rata nilai pretest adalah $M=77,24$ dengan $SD=4,644$ dan rata-rata nilai posttest adalah $M= 88.48$ dengan $SD=4,379$. Nilai probabilitasnya sebesar $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil nilai pembelajaran antara sebelum dan sesudah penggunaan media crossword game tidak sama. Melihat nilai rata-rata atau mean posttest yang lebih besar dari nilai rata-rata atau mean pretest, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis crossword game dapat meningkatkan motivasi, kemandirian dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran airline reservation.

Melalui peggunaan media pembelajaran airline reservation berbasis crossword game peserta didik dapat belajar sambil bermain mengasah otak dan dituntut mandiri. Peserta didik akan memiliki kekayaan informasi, sebab melalui pertanyaan-pertanyaan pada crossword game dapat memperkaya kosa kata dan dapat menghafal lebih cepat. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis crossword game dapat dikatakan lebih efektif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Semakin aktif peserta didik maka semakin banyak pengetahuan atau kecakapan yang akan diperoleh. Hal ini diperkuat dengan pendapat Yektyastuti & Ikhsan (2019:07) bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif karena media dikembangkan sesuai dengan taraf berpikir peserta didik. Pendapat ini juga diperkuat oleh hasil penelitian Hardiyanti dkk (2020:10) bahwa game puzzle berbasis construct 2 efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena motivasi belajar peserta didik berada dalam kategori “sangat baik” dengan persentase “100%” (81% - 100%).

Hasil respon siswa menunjukkan sebagian besar siswa melalui saran yang ditulisnya menyatakan bahwa mereka setuju dengan penggunaan media pembelajaran berbasis crossword game pada pelajaran airline reservation khususnya materi international city code dan materi lainnya. Secara umum penggunaan media pembelajaran berbasis crossword game yang dikembangkan telah dinyatakan layak oleh para pakar untuk digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil dari uji pemakaian. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan Afifyah & Puspasari (2019:06) yang menyatakan bahwa berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta respon dari siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Crossword Puzzle sudah layak dan dapat digunakan dalam variasi media pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan proses keseluruhan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran airline reservation berbasis crossword game kelas XII UPW yaitu dengan prosedur penelitian yang mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan dan dievaluasi melalui proses validasi oleh dua orang ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, serta guru mata pelajaran airline reservation. Hasil Validasi ahli materi layak digunakan sebagai media peleajaran, ahli media pembelajaran menyatakan sangat layak

Sedangkan hasil uji coba perorangan menyatakan sangat layak, uji coba kelompok kecil menyatakan sangat layak (90.63%), uji coba lapangan menyatakan sangat layak (90.28%), dan guru mata pelajaran menyatakan media pembelajaran ini sangat layak dipergunakan sebagai komplimen pembelajaran airline reservation dengan prosentase 90.63%. Hasil uji efektivitas penggunaan media pembelajaran airline reservation berbasis crossword game diperoleh dari hasil pre test dan post test yang telah dilakukan oleh 30 orang peserta didik pada uji lapangan, yaitu skor rata-rata pretest $M=77.24$ lebih rendah dari skor rata-rata posttest $M=88.48$.

Berdasarkan nilai pretest dan posttest pada uji lapangan maka dilakukan uji-t dua sampel berpasangan (Paired Sample t-Test) dengan bantuan SPSS 16.0 for Windows Evaluation Version. Luaran uji-t dengan menggunakan bantuan SPSS 16.0 for Windows Evaluation Version menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest adalah $M=77,52$ dengan $SD=4,644$ dan rata-rata nilai posttest adalah $M= 87,86$ dengan $SD=4,379$. Nilai probabilitasnya sebesar $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak. Hal ini berarti bahwa nilai rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media crossword game.

Beberapa saran yang dapat disampaikan dari hasil pengembangan media pembelajaran berbasis crossword game antara lain: (1) kepada Kepala SMK Negeri 1 Singaraja, diharapkan untuk memberikan kesempatan lebih lanjut dalam penelitian penerapan media pembelajaran, dengan jangkauan yang lebih luas tidak hanya pada satu kelas dan pembelajaran yang lainnya, terutama mata pelajaran produktif; (2) para guru diharapkan dapat mengembangkan kreativitasnya dengan melakukan perubahan khususnya media pembelajaran dan menciptakan sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas, motivasi dan hasil belajar siswa; (3) guru kejuruan diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran berbasis crossword game untuk menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan buat siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyah, N. & Puspasari, D., (2019). Pengembangan media pembelajaran crossword puzzle pada mata pelajaran kearsipan di SMKN 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. 07 (01).
- Arsyad A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada
- Fudyartanta, K. (2011). *Psikologi umum*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamalik, O (2013). *Proses belajar mengajar, Cetakan kelima belas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hardiyanti, H, Mustami, MK, & Mu'nisa, A (2020). Pengembangan game puzzle berbasis construct 2 sebagai media pembelajaran sistem peredaran darah Kelas XI di SMA Negeri 1 Selayar. *Biolearning Journal*, unimuda.e-journal.id, <https://unimuda.e-journal.id/jurnalbiolearning/article/view/503>. Diakses tanggal 29 September 2019.
- Haryati., S, & Oktavia. (2017). *Pengaruh metode pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*. 5 (1). Diakses tanggal 24 Agustus 2021
- Komalasari, K. (2010). *Pembelajaran kontekstual konsep dan aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sagala, S. 2010. *Supervisi pembelajaran dalam profesi pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2010). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta:Kencana.
- Sardiman. (2007). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2014). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung:Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tegeh, I M & Kirna, I M. 2010. *Metode penelitian pengembangan pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Utami, N.S.A, & Rahmawati. (2018). *Pengembangan media pembelajaran game edukatif teka-teki silang akuntansi berbasis android sebagai upaya peningkatan aktivitas belajar siswa kelas X kajian pendidikan akuntansi*. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/kpai/article/view/13965>. Diakses tanggal 29 September 2019.
- Wardhani, U.E. Viverawati dan Mustafa. (2008). *Usaha jasa pariwisata jilid I*. Jakarta: Depdiknas
- Warsita B. (2011). *Teknologi pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yektyastuti, R. & Ikhsan, I. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi kelarutan untuk meningkatkan performa akademik peserta didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*. 2 (1): 88 - 99. Tersedia di <https://journal.uny.ac.id>. Diakses pada tanggal 29 September 2019.
- Yuliana. (2016). Upaya meningkatkan hasil belajar IPS melalui strategi pembelajaran aktif tipe crossword puzzle. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2 (3). Diakses tanggal 24 Agustus 2020
- Yulianti, D. (2010). *Bermain sambil belajar sains*. Jakarta: PT. Indeks.