

PENGEMBANGAN PERMAINAN KARTU DOMINO SEBAGAI MEDIA PENGAYAAN PADA MATERI SISTEM PENILAIAN PERSEDIAAN

Nanda Bayu Prasetya

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Surabaya, e-mail : bayuprasetya2239@gmail.com

Luqman Hakim

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Surabaya, e-mail : luqmanhakim@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan, dan respon siswa terhadap media permainan kartu domino yang dikembangkan. metode penelitian pengembangan dan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Subjek penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan 20 siswa kelas XI yang telah memperoleh materi sistem penilaian persediaan. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar telaah ahli materi, lembar telaah ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan kartu domino dari hasil validasi ahli materi memperoleh skor sebesar 86,60%, validasi ahli media sebesar 91,75%, dan respon siswa sebesar 87,91%. Secara keseluruhan didapatkan skor sebesar 88,75% dengan kriteria sangat layak

.Kata kunci : Media Pengayaan, Permainan Kartu Domino, Sistem Penilaian Persediaan

Abstract

The purpose of this research is to know the process of development, feasibility, and the students' response to the media which developed. The method used is the method of research and development using ADDIE models developed by Reiser and Mollenda. The subjects were matter experts, media specialists, and 20 students of class XI who have obtained material inventory valuation system. The data collection instruments in this research is using study paper of specialist material and media, validation paper of specialist media and material, and a student questionnaire responses. The results of research showed validation specialist material given a score of 86.60%, a media expert validation of 91.75%, and the student's response amounted to 87.91%. Overall obtained a score of 88.75% % with the criteria very decent.

Keywords : Enricment Media, Domino Card Game, Scoring System Supply

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia mulai menerapkan kurikulum 2013 untuk menggantikan kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2006/KTSP. Kurikulum 2013 mulai diterapkan pada tahun ajaran 2013/2014, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan hidup pribadi yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif. Berdasarkan Kurikulum 2013 yang diterapkan guru hanya berperan sebagai fasilitator untuk membantu siswa dalam menemukan fakta, konsp, atau prinsip bagi mereka sendiri. Maka guru harus berpikir lebih luas dalam proses pembelajaran, pada intinya kurikulum 2013 adalah sistem pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*) yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk dapat mengembangkan potensi dalam aspek sikap (afektif), kecerdasan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor). Keberhasilan pendidikan dapat diukur dengan penilaian hasil belajar. Menurut Permendikbud Nomor 53 Tahun 2015 tentang

penilaian hasil belajar oleh pendidik dan satuan pendidikan pada pendidikan dasar dan menengah. Penilaian aspek sifat dilakukan observasi atau pengamatan sebagai sumber informasi utama dan pelaporannya menjadi tanggung jawab wali kelas.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti kepada guru yang mengajar mata pelajaran dikelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Lamongan, bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya menggunakan slide powerpoint dan buku pelajaran. Siswa akan cenderung cepat jenuh karena kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi yang digunakan untuk pembelajaran pada kegiatan pengayaan yang diberikan kepada siswa yang telah memenuhi nilai standart kelulusan.

Pelaksanaan kegiatan pengayaan guru hanya memeberikan tugas atau latihan soal kepada siswa yang telah mencapai nilai standard kelulusan minimal, sedangkan guru hanya fokus kepada siswa yang belum memenuhi nilai standar kelulusan untuk melakukan

kegiatan remedial, hal ini yang menyebabkan kegiatan remedial tidak kondusif karena siswa yang melaksanakan kegiatan pengayaan seringkali terganggu, karena siswa yang tidak melaksanakan kegiatan remedial tidak kondusif saat kegiatan pengayaan dilaksanakan. Adanya media untuk mendukung kegiatan pengayaan sangat diperlukan agar kegiatan remedial dan pengayaan yang dilaksanakan secara bersamaan dapat berjalan dengan lancar walaupun dilaksanakan secara bersamaan.

Menurut Sugihartono (2012), Kegiatan pengayaan merupakan kegiatan yang diperuntukan bagi peserta didik yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi yang berarti mereka adalah peserta didik tergolong cepat dalam menyelesaikan tugasnya. Pendapat lain menurut Keith Jones (2013) bahwa kegiatan pengayaan dapat memberikan gambaran dan gagasan lebih luas kepada siswa dalam belajar. Kegiatan pengayaan dapat dilakukan dengan beberapa bentuk yaitu belajar secara kelompok, belajar mandiri, bentuk pembelajaran berbasis tema serta pendataan kurikulum, permendikbud (2008). Kegiatan pengayaan bertujuan untuk mengoptimalkan perkembangan minat, bakat, dan kecakapan siswa dalam proses pembelajaran lebih lanjut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukannya media yang inovatif, pada kenyataannya media yang digunakan untuk kegiatan pengayaan hanya lembaran soal yang membuat siswa kurang termotivasi dan kurang antusias mengikuti kegiatan pengayaan..

Kegiatan yang dapat dilakukan dalam menarik minat siswa dalam belajar yaitu dengan menggunakan sebuah permainan. Selain itu Permainan kartu juga dapat digunakan secara berkelompok. Menurut Sean Baclay (2013), bahwa permainan kartu dapat meningkatkan pengalaman dalam belajar. Sung Hui Chan berpendapat (2012), bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran game edukasi yang lebih menyenangkan dan memotivasi, dalam sebuah permainan siswa yang terlibat dalam pembelajaran yang dapat memacu motivasi dan siswa bersaing satu sama lain sehingga mereka akan merasa tertantang dan memotivasi untuk belajar lebih baik lagi sehingga membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Menurut Sara De Freitas (2006) menggunakan permainan didalam kelas dapat mempercepat proses belajar, membantu untuk meningkatkan perkembangan kognitif tingkat tinggi dan memperkuat motivasi dalam keterampilan belajar.

Permainan domino dapat meningkatkan interaksi sosial antara satu dengan yang lain. Hal ini juga akan berpengaruh pada siswa, siswa akan lebih bisa mengingat dan memprediksikan jawaban yang ada dalam kartu. Hal ini sejalan dengan pendapat Hari Fernando (2007), kartu domino adalah sebuah permainan yang menggunakan balok-balok yang pada satu sisinya terdapat tanda yang

menyatakan nilainya dari 1 sampai 6. Sampai saat ini permainan kartu domino dapat juga menggunakan kertas dan tanda yang berbentuk bulatan. Jumlah kartu domino keseluruhan adalah 28 kartu. Cara memainkannya dengan meletakkan nilai paling kecil, kemudian pemain lain meneruskan dengan cara menyesuaikan nilai sehingga akan menjadi suatu pola. Penurunan kartu dilakukan terus hingga kartu domino habis dan tidak adalagi kartu domino yang diturunkan.

Menurut Steve Mc Crea (2012), bahwa menggunakan media kartu domino siswa dapat mengerti konsep pembelajaran dan dapat menghubungkannya. Permainan kartu domino sangat bagus untuk membantu merangsang aktivitas otak, karena hal ini memerlukan fokus, perhatian, konsentrasi, dan strategi. Setiap bermain kartu domino dapat mendorong syaraf untuk terus mengembangkan sel-sel otak. Sejalan dengan pendapat menurut Belinda S. Bell-Basca (2000) dengan menggunakan media kartu domino siswa dapat mengerti konsep pembelajaran dan menghubungkannya.

Pertanyaan pada kolom kartu akan disesuaikan dengan materi sistem penilaian persediaan yang disampaikan oleh guru. Pertanyaan dalam kartu akan disesuaikan dengan kemampuan siswa. Keuntungan menggunakan media pembelajaran kartu domino ini akan menunjukkan kesiapan dalam belajar, keaktifan dalam menjawab pertanyaan yang ada di kolom kartu karna media ini dilakukan dalam bentuk permainan.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Rahayu (2014) yang berjudul pengembangan kartu domino sebagai media pembelajaran akuntansi pada materi ayat jurnal penyesuaian. Hasil dari penelitian ini, menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu domino yang telah dikembangkan dikatakan layak, penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Nyimas Arahmah (2015) yang berjudul pengaruh penggunaan media modifikasi karno domino terhadap hasil belajar. Hasil penggunaan media kartu domino dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa dan media kartu domino dikatakan layak, bahwa permainan kartu sangat berpengaruh terhadap prestasi siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat, beberapa masalah yang dapat dirumuskan adalah: (1) Bagaimana pengembangan permainan kartu domino sebagai media pengayaan pada materi sistem penilaian persediaan di SMK Negeri 1 Lamongan? (2) Bagaimana kelayakan permainan kartu domino sebagai media pengayaan materi sistem penilaian persediaan di SMK Negeri 1 Lamongan? (3) Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan permainan kartu domino sebagai media pengayaan pada materi sistem penilaian persediaan di SMK Negeri 1 Lamongan?

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah: (1) Menghasilkan produk permainan kartu domino sebagai media pengayaan pada materi sistem penilaian persediaan di SMK Negeri 1 Lamongan. ; (2) Menganalisis kelayakan permainan kartu domino sebagai media pengayaan pada materi sistem penilaian persediaan di SMK Negeri 1 Lamongan.; (3) Menganalisis respon siswa terhadap permainan kartu domino sebagai media pengayaan pada materi sistem penilaian persediaan di SMK Negeri 1 Lamongan.

METODE

Metode pengembangan media pengayaan kartu domino menggunakan model pengembangan ADDIE yang di kembangkan oleh Reiser dan Mollenda terdiri dari 5 tahap yaitu, tahap analisis (*Analysis*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*).

Subjek uji coba yang digunakan peneliti adalah dua orang yang berkompeten dalam bidang akuntansi yaitu dosen pendidikan akuntansi dan guru SMK jurusan akuntansi sebagai ahli materi, satu dosen teknologi pendidikan sebagai ahli media, dan siswa kelas XI akuntansi SMK Negeri 1 Lamongan berjumlah 20 orang siswa.

Jenis data yang digunakan untuk proses pengembangan media adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif yang didapat dari hasil angket validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan angket respon siswa. Data kualitatif didapat dari hasil angket telaah ahli materi dan ahli media. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar angket terbuka dan angket tertutup. Lembar angket terbuka terdiri dari angket telaah ahli materi dan ahli materi, sedangkan lembar angket tertutup terdiri dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan respon siswa.

Data diperoleh melalui angket telaah ahli media dan ahli materi akan dihitung dengan deskriptif kualitatif. Hasil dari telaah direvisi untuk kelayakan media yang akan dikembangkan sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan dari ahli materi dan ahli media. Angket validasi akan di analisis secara deskriptif kuantitatif dan akan dihitung menggunakan score skala *Likert* yang terdiri dari 4 kriteria penilaian yaitu : 1) skor 1 "sangat tidak baik"; 2) skor 2 "kurang baik"; 3) skor 3 "baik"; 4) skor 4 "sangat baik".

Angket respon siswa juga akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan skala *Guttman* dengan ketentuan skor 1 kriteria "ya" dan skor 0 kriteria "tidak"

$$\text{Persentase (100\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Dari analisis dapat disimpulkan bahwa kelayakan media yang dikembangkan menggunakan interpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan dengan presentase kelayakan $\geq 61\%$ yang diadaptasi dari Riduwan, (2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Proses pengembangan media pengayaan berupa permainan kartu domino sebagai media pengayaan pada materi sistem penilaian persediaan dilakukan dengan 5 tahapan. Tahapan pertama yaitu a) analisis kineja. Data yang diperoleh dari analisis kinerja bahwa, nilai hasil ulangan pada materi sistem penilaian persediaan menunjukkan bahwa 25% nilai siswa dibawah standart, 15% nilai diambang batas dan 60% nilai memuaskan, kegiatan pengayaan yang dilaksanakan hanya berupa latihan-latihan soal, yang membuat kebanyakan siswa menjadi bosan, sehingga suasana kelas menjadi tidak kondusif dan siswa tidak menyelesaikan soal pengayaan yang diberikan dan guru hanya memberikan latihan soal serta belum adanya inovasi media pembelajaran dalam kegiatan pengayaan yang dilaksanakan, b) analisis kebutuhan. Siswa membutuhkan media pengayaan yang lebih inovatif, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang lebih kondusif serta kegiatan pengayaan dan remedial dapat berjalan maksimal. Media pengayaan dibutuhkan agar siswa yang telah tuntas dapat memperdalam materi yang telah dipelajari, dan siswa yang belum tuntas dapat menyelesaikan kegiatan remedial, c) perumusan tujuan pembelajaran. Tujuan rumus pembelajaran meliputi materi pokok sistem penilaian persediaan.

Tahapan kedua merupakan tahap desain. Menghasilkan produk awal media engayaan berupa permainan kartu domino sebagai media pengayaan yang terdiri, 1) penyusunan konsep utama pada materi sistem penilaian persediaan, 2) pembuatan alur dari pembuatan media, media yang ditampilkan berbentuk media cetak yang berjumlah 28 kartu. Kartu domino berukuran panjang 12 cm dan lebar 5 cm, backround pada kartu diberi warna pembeda yaitu warna kuning soal dan warna bidang hijau adalah jawaban. Desain kartu domino disesuaikan dengan materi sistem penilaian persediaan. Desain produk awal yaitu kemasan, kartu, serta buku petunjuk permainan.

Tahap ketiga yaitu pengembangan. Pada tahap telaah materi dilakukan oleh dua orang yang berkompeten dibidangnya yaitu dosen akuntansi fakultas ekonomi, Universitas Negeri Surabaya yaitu Nyi Nyoman Alit Triani, SE.,M.Ak dan guru SMK Negeri 1 Lamongan yaitu Joner Manulang, S.Pd. Ahli materi melakukan telaah sesuai dengan angket telaah yang diberikan untuk memberikan masukan saran terhadap materi dalam media

yang dikembangkan. Telaah media dilakukan oleh Andi Kristanto, S.Pd., Mpd yang merupakan dosen teknologi pendidikan, fakultas ilmu pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Ahli media menelaah media yang dikembangkan sesuai dengan angket telaah yang diberikan untuk memberikan komentar dan saran sesuai dengan kriteria kelayakan. Disajikan hasil pengumpulan data dari telaah dan validasi dari para ahli terhadap produk media permainan kartu domino sebagai media pengayaan pada materi sistem penilaian persediaan kelas XI Akuntansi berupa prototipe I, kemudian direvisi sesuai komentar dan saran yang diberikan. Hasil revisi berdasarkan komentar dan saran dari para ahli akan menghasilkan produk berupa prototipe II kemudian divalidasi oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan media sebelum dilakukan uji cobakan.

Tahap keempat merupakan implementasi. Dalam tahap implementasi ini meliputi uji coba terbatas dan analisis uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media permainan kartu domino sebagai media pengayaan pada materi sistem penilaian persediaan. Media yang telah divalidasi akan diuji cobakan pada 20 siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Lamongan. Siswa diminta mengisi angket respon siswa yang telah disediakan, kemudian analisis data uji coba pada tahap ini data hasil uji coba diperoleh dari analisis angket respon siswa. Angket respon siswa berisi skor dengan skala penilaian 1 dan 0 yang didasarkan pada perhitungan menurut skala Guttman. Data hasil uji coba produk dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif dalam bentuk prosentase.

Tahap kelima yaitu evaluasi. Tahapan ini bertujuan untuk melihat hasil produk yang dikembangkan. Tahap evaluasi tidak dilakukan pada akhir pengembangan, namun pada setiap tahap perlu dilakukan evaluasi untuk kebutuhan revisi atau yang bisa disebut evaluasi formatif. Misalnya pada tahap pengembangan (*develope*), diperlukan review dari para ahli untuk memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki produk. Sedangkan pada tahap evaluasi akhir setelah tahap pengimplementasian (*implementation*), hasil dari validasi dan uji coba akan dianalisis sehingga diperoleh hasil akhir berupa produk akhir media pengayaan pada materi sistem penilaian persediaan kelas XI berupa permainan kartu domino.

Kelayakan media permainan kartu domino sebagai media pengayaan dapat diketahui dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Berikut hasil rekapitulasi hasil validasi yang disajikan pada tabel 1.

No	Variabel	Persentase	Kriteria
1	Kualitas Isi dan Tujuan	82,14%	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	91,7%	Sangat Layak
3	Kualitas Teknis	91,75%	Sangat Layak
Rata-rata		88,32%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah (2016)

Hasil respon siswa diketahui dari hasil uji coba terhadap 20 siswa XI program keahlian akuntansi SMK Negeri 1 Lamongan yang terdiri dari tiga aspek yaitu, kualitas isi dan tujuan, kualitas intruksional dan kualitas teknis dan dianalisis secara deskriptif disajikan pada tabel 2.

No	Variabel	Persentase	Kriteria
1	Kualitas Isi dan Tujuan	92,5%	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	90,%	Sangat Layak
3	Kualitas Teknis	81,25%	Sangat Layak
Rata-rata		87,91%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah (2016)

Pembahasan

Permainan kartu domino sebagai media pengayaan sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu yaitu tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada tahap analisis dilakukan analisis masalah, analisis kebutuhan dan kemudian perumusan tujuan pembelajaran. Tahap analisis masalah diketahui bahwa siswa yang belum tuntas dan perlu dilakukan remedial sebanyak 25%, sedangkan siswa yang telah tuntas dan membutuhkan media pengayaan sebanyak 75%. Kegiatan pengayaan yang diberikan oleh guru hanya berupa soal pengayaan sehingga siswa merasa bosan dan suasana serta kegiatan didalam kelas menjadi tidak kondusif.

Selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan pada kegiatan proses pembelajaran pengayaan. Menurut Sukiman (2012) kegiatan pengayaan dapat diartikan sebagai pengalaman atau kegiatan peserta didik yang melampaui persyaratan minimal yang ditentukan oleh kurikulum dan tidak semua peserta didik dapat melakukannya. Proses kegiatan pengayaan yang diberikan oleh guru hanya berupa soal, solusi permasalahan siswa adalah penggunaan media yang kurang inovatif digunakan guru. Kemudian perumusan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pencapaian dalam pembelajaran. perumusan tujuan pembelajaran dilakukan berdasarkan kebutuhan sebagai pembelajaran pengayaan.

Tahap kedua adalah tahap desain. Pada tahap desain dilakukan perumusan materi dan mendesain media pengayaan berupa kartu domino pada materi sistem penilaian persediaan yang akan dikembangkan. Tahap desain ini menghasilkan perumusan butir-butir materi dan menentukan desain awal. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi konsep-konsep utama pada materi yang dikembangkan serta menyusun dan merinci konsep-konsep yang relevan. Hasil dari tahap ini adalah berupa peta konsep materi sistem penilaian persediaan. Kemudian menentukan desain awal permainan kartu domino. Pada tahap ini peneliti membuat alur dari pembuatan media. Alur ini dimulai dari menyiapkan materi serta soal yang akan dimasukkan ke dalam media dan desain kartu domino, aturan permainan, dan kemasan. Materi dimuat dalam media berupa materi sistem penilaian persediaan yang bersifat memperluas pengetahuan siswa. Tahap ini menghasilkan produk awal yaitu berupa prototipe I.

Tahap ketiga yaitu pengembangan. Pada tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berupa sebuah permainan kartu domino sebagai media pengayaan pada materi sistem penilaian persediaan yang layak. Kelayakan media yang dikembangkan dapat diukur dengan penilaian hasil angket telaah dan validasi yang berisi komentar dan saran, selanjutnya penggunaan permainan kartu domino sebagai media pengayaan pada materi sistem penilaian persediaan dapat dilihat melalui pendapat pengisian angket respon siswa saat uji coba terbatas dilakukan pada 20 siswa SMK Negeri 1 Lamongan.

Tahap keempat adalah tahap implementasi, pada tahap implementasi adalah tahap mengaplikasikan produk yang dikembangkan melalui uji coba terbatas dan analisis data uji coba terbatas. Uji coba dilakukan pada 20 siswa SMK Negeri 1 Lamongan guna untuk mengetahui respon siswa dari permainan kartu domino sebagai media pengayaan pada materi sistem penilaian persediaan yang dikembangkan. Sebelum diuji coba kepada siswa telah selesai ditelaah dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. uji coba dilakukan terbatas hanya 20 siswa SMK Negeri 1 Lamongan yang menjadi responden. Hasil analisis data akan dihitung dengan teknik deskriptif kuantitatif.

Tahap kelima yaitu tahapan evaluasi. Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui proses pengembangan media berupa permainan kartu domino sebagai media pengayaan berhasil.

Kelayakan permainan kartu domino diketahui dari hasil validasi ahli materi dan ahli media. Para ahli memberikan penilaian terhadap media pengayaan berdasarkan kriteria kelayakan yaitu kualitas isi dan tujuan sebesar 82,14% dengan kriteria sangat layak. Prosentase berdasarkan indikator kelayakan menurut Walker dan

Hess (dalam Arsyad, 2015: 175). Sedangkan kualitas intruksional memperoleh prosentase kelayakan sebesar 91,07% dengan kriteria kelayakan sangat layak, sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahayu (2014) memperoleh prosentase kelayakan materi sebesar 80, 05% dengan kriteria sangat layak. Pada variabel kualitas teknis memperoleh prosentase sebesar 91,75% dengan kriteria sangat layak. Rata-rata prosentase seluruh hasil validasi ahli materi dan ahli media yang meliputi kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, serta kualitas teknis adalah 88,32% dengan kriteria sangat layak sehingga dapat disimpulkan media sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pengayaan. Hal ini sesuai dengan kriteria interpretasi menurut Riduwan (2015:15).

Hasil respon siswa diperoleh dari melalui uji coba pada 20 siswa kelas XI SMK Negeri 1 Lamongan yang dikembangkan dan dinilai melalui komponen kualitas isi dan tujuan yang meliputi ketepatan dan kesesuaian diperoleh prosentase sebesar 92,5% dengan kriteria sangat baik berdasarkan kriteria kelayakan menurut Riduwan (2015:15). Hal ini karena semua penyajian materi dan kesesuaian materi dengan pembelajaran sudah sesuai.

Pada variabel kualitas teknis memperoleh prosentase sebesar 81,25% dengan kriteria sangat baik. Respon terhadap media permainan kartu domino dapat membantu dalam mempelajari materi sistem penilaian persediaan. Sebagian besar siswa juga menganggap permainan kartu domino sebagai media pengayaan menarik, menyenangkan, dan memotivasi untuk belajar.

Pada variabel kualitas teknis hasil respon siswa diperoleh prosentase sebesar 81,25% dengan kriteria sangat baik. Hal ini didasarkan penilaian gaya bahasa yang digunakan dalam media permainan kartu domino akuntansi mudah dipahami. Selain itu siswa sebagai responden juga menganggap lebih mudah memahami materi setelah belajar menggunakan media kartu domino. Sebagian siswa juga menganggap pemilihan warna dan tampilan sudah sesuai serta penggunaan media berbantu petunjuk penggunaan memberikan kemudahan.

Rata-rata prosentase secara keseluruhan berdasarkan hasil uji coba terbatas yang meliputi aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, serta kualitas teknis adalah 87,91% dengan kriteria sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pengayaan. Hal ini sesuai dengan kriteria interpretasi menurut Riduwan (2015:15). Artinya pengembangan permainan kartu domino sebagai media pengayaan pada materi sistem penilaian persediaan kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Lamongan mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa yang menjadi responden. Media pengayaan kartu domino mendapat respon siswa yang sangat baik sesuai

dengan penelitian Keith Jones (2013) bahwa penelitian menghasilkan temuan kegiatan pengayaan yang bertujuan untuk mendukung gagasan atau memberi gambaran lebih luas kepada siswa.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan pengembangan permainan kartu domino sebagai media pengayaan pada materi sistem penilaian persediaan kelas XI akuntansi SMK Negeri 1 Lamongan sebagai berikut: 1) Proses pengembangan permainan kartu domino sebagai media pengayaan pada materi sistem penilaian persediaan kelas XI akuntansi SMK Negeri 1 Lamongan mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Reiser dan Mollenda yang terdiri dari beberapa tahapan diantaranya tahap analisis (analysis), tahap desain (design), tahap pengembangan (develop), tahap implementasi (implementation), dan tahap evaluasi (evaluation). 2) Kelayakan pengembangan permainan kartu domino sebagai media pengayaan pada materi sistem penilaian persediaan bank kelas XI akuntansi SMK Negeri 1 Lamongan adalah sangat layak berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media yang meliputi komponen kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, serta kualitas teknis. 3) Respon siswa terhadap pengembangan permainan kartu domino sebagai media pengayaan pada materi sistem penilaian persediaan kelas XI akuntansi SMK Negeri 1 Lamongan adalah sangat baik yang meliputi komponen kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, serta kualitas teknis.

Saran

Berdasarkan hasil simpulan di atas, maka dikemukakan saran sebagai berikut: 1) Penelitian ini hanya dilakukan sebatas mengembangkan media pengayaan pada materi sistem penilaian persediaan dan mengukur kelayakan yang ditentukan dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan respon siswa sehingga tidak hanya diukur kelayakannya tetapi perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui efektivitas media agar dapat digunakan pada kegiatan pengayaan yang lebih lanjut. 2) Media permainan kartu domino sebagai media pengayaan yang dikembangkan terbatas hanya menggunakan materi sistem penilaian persediaan, selanjutnya dapat dikembangkan pada materi pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arrahmah, Nyimas. 2015. *Pengaruh penggunaan media modifikasi kartu domino terhadap hasil belajar siswa padakonsepsi sistem sirkulasi darah.* (online),

(<http://repository.uinjkt.ac.id/>), diakses 6 Mei 2016

- Belinda S. Bell-Basca, *Using Domino And Relational Causality To Analyze Ecosystem*, Jurnal Asosiasi Of Reseach Harvad University, Cambridge, 2000
- Crea, Steve Mc Mario, dkk. 2012. *Stay Sharp with Dominoes*, free books
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kegiatan Pengayaan*. Jakarta: Depdiknas.
- Fernando, Hari. 2007. *Penggunaan Algoritma Brute Force dan Greeday dalam Permainan Domino*, Jurnal Intitut Teknologi Bandung . 2007
- Freitas, Sara De dan Oliver, dkk. 2006. How Can Explatory Learning With Games and Simulations Eitin The Curriculum Be Most Effectively Evaluated, (Online), (www.sciesedirect.com) diakses 2 September 2016
- Keith, Jones, dkk. 2013. *The Student Experience of Online Mathematics Enrichment* (Online), (<http://eprints.soton.ac>) diakses 17 april 2016
- Martani Dwi, Veronica Sylvia, Wardani Ratna, Dkk. 2012. *Akuntansi Keuangan Berbasis PSAK*. Jakarta: Salemba Empat
- Nengsih, Rahayu, *Pengembang Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian*. Jurnal Pendidikan Akuntan Vol.3 No.2
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2015 Tentang Kerangka Dasar Dari Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan*. Jakarta: Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Pribadi, Benny. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sean M. Barclay, Pharmd, dkk. *Educational Card Games to Teach Pharmacotherapeutics in an Advanced Pharmacy Practice Experience* (Online), (<http://www.ajpe.org>, diakses pada 17 april 2016)
- Sung, Hui Chuan. 2012. *A case study on the potentials of card game assisted learning* (Online) ,(<http://www.consortiacademia.org>, diakses 17 april 2016)
- Sugihartono, dkk. *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2012)
- Sukiman, *Pengembangan Sistem Evaluasi*, (Yogyakarta: 2012, Insan Madani)