

PENGEMBANGAN PERMAINAN KARTU MAKE A MATCH SEBAGAI MEDIA PENGAYAAN PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN DAGANG

Ikfini Asich SM

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

Susanti

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya, e-mail: susanti_octo@yahoo.com

Abstrak

“Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan permainan kartu *Make A Match* sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang kelas XII Akuntansi di SMK Negeri 1 Surabaya yang teruji layak digunakan dalam media pengayaan serta memperoleh respon positif dari siswa. Media pengayaan ini dikembangkan dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Uji coba dilakukan pada 20 siswa kelas XII Akuntansi di SMK Negeri 1 Surabaya. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar telaah dan lembar validasi ahli materi, lembar telaah dan lembar validasi ahli media, dan angket respon siswa. Hasil data dianalisis secara deskriptif dengan teknik persentase. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 81,42% dengan kriteria sangat layak dan validasi dari ahli media memperoleh skor 77,14% dengan kriteria layak, dan rata-rata persentase respon siswa sebesar 96% dengan kriteria sangat baik. Hasil keseluruhan validasi ahli dan uji coba terbatas diperoleh rata-rata skor 87,15% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pengayaan yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran pengayaan serta memperoleh respon positif dari siswa.”

Kata Kunci: Permainan Kartu *Make A Match*, Media Pengayaan, Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang.

Abstract

“The purposer of this research is to produce *Make A Match* card game as an enriching media on the material of journal of adjustment trade company class XII Accountancy SMK Negeri 1 Surabaya proven worthy of use in the enriching media as well as gain a positive response from student. The enriching media was developed with the ADDIE model put forth by Reiser and Mollenda. A test performed on the 20 students of class XII Accounting SMK Negeri 1 Surabaya. Research instrument used in the form of the valley review and validation expert sheet material, the examination and expert validation sheet media, and know the response of the student. Result descriptive data are analyzed with techniques of percentage. The result of the validation of material expert acquire score 81,42% with a very worthy and validation criteria of media experts obtained a score of 77,14% with the criteria is decent, and the average percentage of student responses of 96% with criteria very well.” The overall result of validation experts and trial limited obtained an average score of 87,15% so that it can be concluded that the enriching media developed stated very decent used in the enriching of learning as well as gain a positive response from student.”

Keywords: *Make A Match* Card Game, Enriching media, Journal of Adjustment Trade Company

PENDAHULUAN

“Seiring berkembangnya zaman, globalisasi memiliki pengaruh besar dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menjadi salah satu faktor pendorong dalam kemajuan di berbagai bidang dan tatanan kehidupan, salah satu contohnya adalah pengembangan dalam bidang pendidikan yang menjadi salah satu upaya dalam memajukan dunia pendidikan menuju ke arah yang lebih baik, sesuai dengan tujuan pendidikan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.”

“Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran kurikulum 2013, harus mampu menyajikan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang akan

mendorong siswa agar lebih semangat dalam belajar, hal tersebut bisa dilihat dari pengembangan media yang digunakan oleh guru. Menurut Kosasih (2014:49) semakin banyak media bantu pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran, makin besar daya serap siswa terhadap materi yang dipelajarinya.

Salah satu media yang menyenangkan adalah media permainan. Menurut Sadiman (2014:78) media “permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan” dan sesuatu yang menghibur. Permainan memberi kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan tingkah laku nyata, sehingga media pendidikan berupa permainan mempunyai kelebihan yaitu, permainan

memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.”

“Keberadaan media yang terdapat di lapangan saat ini sangat beragam dan bervariasi, khususnya media dalam bentuk permainan rata-rata dipadu padankan dengan materi dan gambar yang disesuaikan dengan suatu materi yang terkait, didalamnya juga dilengkapi soal dan jawaban yang disajikan dalam media tersebut sehingga mampu meningkatkan pengetahuan siswa.”

“Dalam kurikulum 2013, penilaian pengetahuan yang dilakukan oleh guru tidak semata-mata untuk mengetahui apakah siswa telah mencapai ketuntasan belajar (*mastery learning*), tetapi penilaian ditunjukkan untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan (*diagnostic*) proses pembelajaran. Untuk itu, pemberian umpan balik (*feedback*) kepada siswa dan guru merupakan hal yang sangat penting, sehingga hasil penilaian dapat segera digunakan untuk perbaikan mutu pembelajaran. Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah mengemukakan bahwa hasil penilaian otentik digunakan guru untuk merencanakan program perbaikan (*remedial*) pembelajaran, pengayaan (*enrichment*), atau pelayanan konseling, selain itu hasil penilaian otentik digunakan sebagai bahan untuk memperbaiki proses pembelajaran sesuai dengan Standar” Penilaian Pendidikan.”

“Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMK Negeri 1 Surabaya, diperoleh informasi dari beberapa siswa Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya, yang menganggap bahwa materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang merupakan materi yang sulit, karena membutuhkan ketelitian, penalaran yang lebih, dan pemahaman pada metode pencatatan yang digunakan dalam mengerjakan soal jurnal penyesuaian, serta diperoleh informasi bahwa media untuk kegiatan pengayaan kurang menarik perhatian siswa, karena masih terbatas pada *powerpoint*, papan tulis, dan guru hanya memberikan latihan soal melalui lembar soal yang dikerjakan baik secara mandiri maupun kelompok, dan terkadang siswa disuruh belajar sendiri. Kondisi ini mengakibatkan siswa merasa jenuh dan kurang antusias dalam mengerjakan tugas pengayaan yang diberikan guru. Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan sebuah media pengayaan yang inovatif agar peserta didik lebih semangat dan antusias dalam mengerjakan kegiatan pengayaan.”

“Berdasarkan data diatas, peneliti memilih media permainan kartu *Make A Match* sebagai media pengayaan yang dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Menurut Rusman (2011) menyatakan bahwa kartu *Make A Match* merupakan media permainan mencari pasangan, teknik ini

menggunakan kartu, dimana setiap kartu akan diselipkan gambar maupun teks sebagai penjelasan dari suatu konsep materi yang dipaparkan dan setiap kartu memiliki pasangan yang sesuai dengan gambar maupun teks. Media permainan kartu *Make A Match* akan dikemas dengan permainan kartu dengan penyajian soal dan jawaban yang lebih variatif dan dengan desain kartu yang lebih menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa serta untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Menurut Pertiwi (2015) permainan kartu *Make A Match* sangat efektif apabila digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Devi (2013) penggunaan kartu *Make A Match* dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa, meningkatkan motivasi siswa, dan merupakan metode yang menyenangkan.”

“Berdasarkan uraian diatas peneliti mencoba mengembangkan “permainan kartu *Make A Match* sebagai media pengayaan pada pembelajaran akuntansi dengan judul Pengembangan Permainan Kartu *Make A Match* Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas XII Di SMK Negeri 1 Surabaya”.

METODE

“Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap (Priadi, 2011), yaitu tahap analisis (*Analysis*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), tahap implementasi (*implementation*) dan tahap evaluasi (*Evaluation*).”

Subjek uji coba meliputi ahli materi selaku orang yang berkompeten dalam bidang pendidikan akuntansi (satu orang dosen pendidikan akuntansi dan satu orang guru mata pelajaran akuntansi), ahli media selaku orang yang berkompetensi dalam pengembangan media cetak khususnya kartu (satu orang dosen FIP), dan siswa kelas XII Akuntansi di SMK Negeri 1 Surabaya sebanyak 20 siswa untuk uji coba terbatas. Jenis data yang diperoleh adalah jenis data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil telaah ahli materi dan ahli media, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media, dan angket respon siswa yang dianalisis dengan teknik persentase.”

“Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket yang terdiri dari angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka terdiri dari angket telaah ahli materi dan ahli media yang dianalisis secara kualitatif untuk memberikan gambaran dan saran yang telah diberikan” sehingga kekurangan media pengayaan terkait dengan format kualitas media

dan konsep materi yang digunakan. sedangkan angket tertutup terdiri dari lembar validasi ahli materi dan ahli media serta angket respon siswa yang dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui kelayakan dan respon siswa mengenai media pengayaan kartu *Make A Match* yang dikembangkan.”

“Lembar telaah ahli media dan ahli materi dianalisis secara deskriptif kualitatif . Sedangkan lembar validasi para ahli dan angket respon siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif”dalam bentuk prosentase. Data hasil validasi dan angket respon siswa dianalisis dengan cara:”

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Keterangan:

- K = Presentase kriteria kelayakan
- F = Jumlah keseluruhan jawaban responden
- N = Skor tertinggi dalam angket
- I = Jumlah pertanyaan dalam angket
- R = Jumlah responden

“Hasil prosentase kemudian diinterpretasikan dengan ketentuan seperti tabel 1 dan tabel 2.”

Tabel 1 Kriteria Interpretasi

Prosentase (%)	Kriteria Interpretasi
1 – 20	Sangat Tidak Layak
21 - 40	Tidak layak
41 - 60	Cukup Layak
61 - 80	Layak
81 - 100	Sangat layak

Sumber: Riduwan (2015:15)

Kriteri interpretasi pada table 1 digunakan sebagai patokan dalam menginterpretasikan validasi para ahli.

Tabel 2 Kriteria Interpretasi

Prosentase (%)	Kriteria Interpretasi
1 – 20	Sangat Tidak Baik
21 – 40	Tidak Baik
41 – 60	Cukup Baik
61 – 80	Baik
81 – 100	Sangat Baik

Sumber: Riduwan (2015:15)

“Kriteria interpretasi pada table 1 digunakan sebagai patokan dalam menginterpretasikan hasil angket”respon siswa.”

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda melalui tahapan analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Pada tahap analisis dilakukan pengumpulan data dan analisis informasi untuk mendefinisikan masalah dan membuat rencana lanjutan dalam meancang media pengayaan berupa kartu *Make A Match* yang”akan dikembangkan.

“Ada tiga kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini yaitu analisis masalah, analisis kebutuhan, dan perumusan tujuan pembelajaran. Analisis masalah dilakukan dengan mengkaji kurikulum yang digunakan, penggunaan”media pengayaan dan kendala yang dialami saat program pengayaan. Dilanjutkan dengan analisis kebutuhan dengan menentukan karakteristik siswa yang akan dijadikan subjek uji coba. Perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan pada”indikator-indikator pembelajaran pada Kompetensi Dasar (KD) tiga tentang pengetahuan yang harus dicapai siswa dalam materi jurnal penyesuaian” perusahaan dagang.”

“Berdasarkan hasil analisis masalah, dalam pengembangan permainan kartu *Make A Match* sebagai media pengayaan disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan di SMK Negeri 1 Surabaya yaitu kurikulum 2013. Pada analisis masalah dianalisis kinerja siswa dalam proses pembelajaran terutama pada kegiatan remedial dan pengayaan. Proses pembelajaran memiliki standart kelulusan satuan pendidikan”yang harus dipenuhi oleh siswa. Masalah yang menjadi dasar dalam penelitian ini adalah siswa mengalami kesulitan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang, oleh sebab itu, terdapat siswa yang memiliki nilai dibawah standart kelulusan, sehingga guru akan melakukan program remedial bagi siswa yang belum tuntas dan bagi siswa yang sudah mencapai KKM akan melanjutkan dengan kegiatan pengayaan.”

“Dalam melaksanakan kegiatan pengayaan di SMK Negeri 1 Surabaya, media yang digunakan oleh guru yaitu *powerpoint*, papan tulis serta guru hanya memberikan lembar latihan soal atau diskusi yang menyebabkan proses kegiatan pengayaan kurang menarik, sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar dalam kegiatan pengayaan.”

“Dari hasil analisis kebutuhan, diperoleh hasil analisis terhadap mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang yang telah diberikan, terdapat materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang yang dianggap sulit, dengan mengkaji standart kompetensi dan indikator pencapaian hasil belajar pada materi tersebut.

Selanjutnya,"dilakukan analisis karakteristik siswa yang meliputi kemampuan akademik dan pengalaman belajar terhadap materi jurnal penyesuaian"perusahaan dagang, sehingga diperoleh karakter siswa yang sesuai menjadi subjek uji coba. Siswa yang menjadi subjek uji coba adalah siswa kelas XII Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya yang memiliki usia 16-17 tahun, siswa telah memperoleh materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang dan nilai yang diperoleh telah mencapai kriteria ketuntasan minimum yang ditentukan oleh guru, mempunyai kemampuan akademik dan mampu untuk bekerja sama serta memiliki keterampilan yang beragam."

"Selanjutnya merupakan tahap desain (*design*), tahap ini, dibuat rancangan permainan kartu *Make A Match* menggunakan *Corel Draw X5* yang dikembangkan dimulai pada kegiatan pra produksi untuk merancang isi (soal) dan penyajian yang tepat sesuai dengan pembelajaran. Isi (soal) disusun berdasar kisi-kisi soal yang dibuat sesuai indikator-indikator pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya yang akan digunakan sebagai alat ukur siswa. Bentuk dan jenis isi pengayaan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan digunakan, yaitu materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Pada tahap ini pula, dilakukan untuk merancang media permainan kartu *Make A Match* sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang kelas XII Akuntansi."

"Selanjutnya yaitu tahap pengembangan (*develop*). Tahap ini, bertujuan untuk menghasilkan media pengayaan yang layak digunakan berdasarkan masukan para ahli yang meliputi ahli materi dan ahli media. Rancangan konsep pengembangan yang telah dibuat pada tahap desain, direalisasikan dalam tahap pengembangan sehingga menghasilkan *draft* I yang selanjutnya ditelaah oleh para ahli. Setelah telaah selesai, akan dilakukan revisi sesuai masukan para ahli. Hasil revisi berupa *draft* II tersebut divalidasi oleh para ahli dan dianalisis, selanjutnya dilakukan penulisan laporan terhadap pengembangan media."

"Pada tahap implementasi, media pengayaan berupa kartu *Make A Match* yang telah diuji kualitas soalnya (*draft* III) kemudian diuji cobakan secara terbatas pada 20 orang siswa di SMK Negeri 1 Surabaya. Siswa yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa yang telah memperoleh materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang, yaitu kelas XII Akuntansi yang diambil secara acak (*random*), sebagai sampel uji coba produk."

"Tahap terakhir adalah tahap evaluasi untuk melihat apakah produk yang dikembangkan berhasil, sesuai dengan harapan atau tidak. Pada tahap ini akan diketahui kelayakan media pengayaan yang dikembangkan dari hasil validasi dan uji coba terbatas sehingga diperoleh

hasil akhir berupa produk final media pengayaan kartu *Make A Match* pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang kelas XII Akuntansi"di SMK Negeri 1 Surabaya."

"Dari skor analisis skor ahli materi yang diperoleh skor rata-rata sebesar 81,42% dengan rincian kelayakan pada aspek kualitas isi dan ujian sebesar 82,25% dan aspek kualitas instruksional sebesar 80%. Skor validasi ahli media menunjukkan rata-rata skor penilaian untuk media pengayaan yang dikembangkan sebesar 77,14%. Dengan"rincian untuk aspek keterbacaan sebesar 75%, aspek kemudahan digunakan sebesar 80%, aspek kualitas tampilan/tayangan sebesar 76%, dan aspek kualitas pengelolaan program sebesar 80%. Serta ketertarikan siswa sebesar 96%."

Pembahasan

Proses Pengembangan

"Secara keseluruhan proses pengembangan permainan"kartu *Make A Match* sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang kelas XII di SMK Negeri 1 Surabaya telah dilaksanakan sesuai dengan model pengembangan ADDIE"yang terdiri dari tahap analisis analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*)."

"Pada tahap analisis (*analysis*), dilakukan analisis kinerja (masalah), analisis kebutuhan, dan perumusan tujuan. Dalam analisis kinerja diperoleh informasi bahwa SMK Negeri 1 Surabaya menggunakan kurikulum 2013. Penggunaan media dalam kegiatan pengayaan di lapangan masih kurang, karena hanya terbatas pada penggunaan *powerpoint*, papan tulis, dan lembar latihan soal yang diberikan oleh guru. Hal ini menimbulkan tingkat antusiasme siswa dalam pembelajaran sangat kurang, karena siswa menjadi kurang antusias dalam belajar. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pengayaan yaitu dengan menjadikan kegiatan tersebut menyenangkan. Menurut Arsyad (2013:4) media sebagai komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar agar tercapai suatu tujuan"tertentu."

"Pada analisis kebutuhan, peneliti menentukan kebutuhan-kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam pengembangan media permainan kartu *Make A Match*, dari hasil analisis, diperoleh karakteristik siswa yang menjadi subjek uji coba berdasar kemampuan akademik, pengalaman belajar, serta pendapat siswa mengenai media permainan kartu *Make A Match* yaitu siswa kelas XII Akuntansi yang telah memperoleh materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Siswa yang menjadi subjek uji coba rata-rata berusia 15-17 tahun. Menurut

Pribadi (2011) dalam usia ini siswa dapat berpikir abstrak dan dapat mencari solusi dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Siswa tersebut telah memperoleh materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang.”

“Selanjutnya yaitu perumusan tujuan pembelajaran. Rumusan tujuan pembelajaran ini tercantum dalam indikator-indikator yang terdapat pada kompetensi dasar materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Rumusan tujuan ini nantinya akan digunakan untuk menyusun latihan soal untuk media pengayaan permainan kartu *Make A Match*.”

“Pada tahap desain (*design*), tahap ini dibuat rancangan permainan kartu *Make A Match* menggunakan *Corel Draw X5*. Rancangan isi (soal) dilakukan dengan membuat kisi-kisi soal yang akan dimasukkan pada permainan kartu *Make A Match* yang meliputi pemilihan bentuk soal dan perumusan naskah soal. Perancangan media permainan kartu *Make A Match* yang meliputi desain kartu depan, desain kartu belakang, dan desain kemasan kartu *Make A Match*. Warna yang dipilih dalam desain media permainan kartu *Make A Match* adalah warna yang cerah seperti hijau, kuning, toska, biru, orange, karena warna cerah cenderung diminati remaja karena dapat memberikan kesan menarik dan menimbulkan dorongan dalam mempelajari materi yang disampaikan yang akan membuat siswa lebih senang dalam belajar, sehingga akan memudahkan dalam terlaksananya kegiatan”program pengayaan.”

“Selanjutnya Tahap Pengembangan (*Develop*), rancangan yang telah dibuat pada tahap desain akan direalisasikan selanjutnya menghasilkan draft I. Hasil dari draft I tersebut kemudian ditelaah oleh ahli materi dan ahli media yang selanjutnya akan direvisi berdasar saran dan masukan”para ahli. Dari saran dan masukan ahli materi dilakukan perbaikan berdasarkan yaitu, (1) Pada aspek isi/materi soal diganti ke dalam bentuk penalaran untuk menambah tingkat berfikir siswa (2) Pada aspek konstruksional dicarikan solusi agar siswa tidak lama dalam menghitung jurnal penyesuaian dalam mengaplikasikan kartu *Make A Match* (3) Pada aspek kelengkapan untuk pembelian gedung supaya dijelaskan tanggal pembeliannya, agar memudahkan untuk menghitung penyusutannya.”

“Kemudian perbaikan yang dilakukan pada media pengayaan berdasar masukan para ahli media sebagai berikut: (1) Pada aspek kemudahannya untuk digunakan, disarankan media dilengkapi dengan petunjuk perawatan kartu agar kartu lebih tahan lama dan RPP dicantumkan dalam panduan”permainan. (2) Pada aspek kualitas tampilan dan tayangan, *Background* harus kontras dengan teks agar teks tidak berbaur dengan *background* dan memberikan kesan jelas sehingga mudah dibaca oleh pengguna. (3) Pada aspek kualitas pengelolaan program,

aturan bermain dilengkapi dengan peran guru, agar program pengayaan dapat berjalan dengan baik, karena dalam hal ini guru sebagai pemantau dalam terlaksananya pembelajaran di kelas (4) Pada aspek keterbacaan, font disesuaikan agar mudah dibaca mengingat kartu *Make A Match* merupakan media cetak yang digunakan secara langsung oleh siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa kesulitan dalam penggunaan kartu *Make A Match* sebagai media pengayaan. Dari hasil perbaikan atau revisi akan menghasilkan draft III. DraftIII tersebut akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh penilaian dari media yang dikembangkan.”

Tahap selanjutnya Implementasi (*Implementation*), pada tahap ini, draft III berupa permainan kartu *Make A Match* sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang kelas XII yang telah divalidasi akan diuji cobakan terbatas kepada 20 orang siswa kelas XII Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya. Menurut Sadiman (2011:184) sebuah media perlu diuji cobakan kepada 10-20 orang siswa yang dapat mewakili populasi target. Setelah selesai uji coba, siswa diminta mengisi angket untuk mengetahui respon dan pendapat siswa mengenai media permainan kartu *Make A Match* pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Sebelum memulai uji coba, peneliti menjelaskan tujuan pelaksanaan ujicoba dan cara penggunaan media pengayaan permainan kartu *Make A Match*.”

“Tahap terakhir Evaluasi (*Evaluation*), pada tahap terakhir dilakukan evaluasi kelayakan untuk melihat apakah produk yang dikembangkan berhasil, sesuai dengan harapan atau tidak. Dari data hasil validasi ahli materi dan ahli media serta angket respon siswa dari uji coba terbatas, dilakukan analisis data yang selanjutnya digunakan untuk penyusunan laporan pengembangan permainan kartu *Make A Match* sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang kelas XII di SMK Negeri 1 Surabaya.”

Kelayakan Media

“Kelayakan media permainan kartu *Make A Match* sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang yang dikembangkan diukur dari hasil lembar validasi para ahli materi dan ahli media serta angket respon siswa yang diperoleh dari hasil uji coba yang dilakukan. Validator ahli materi yaitu dosen akuntansi dan guru akuntansi, validator media yaitu dosen teknologi pendidikan, dan uji coba pada 20 siswa kelas XII Akuntansi di SMK Negeri 1 Surabaya.”

“Berdasarkan hasil validasi, permainan kartu *Make A Match* sebagai media pengayaan materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang oleh ahli materi dari aspek kualitas isi dan tujuan, dan kualitas instruksional diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 81,42%. Menurut Riduwan (2015) persentase sebesar $\geq 61\%$

termasuk kategori layak. Dapat disimpulkan bahwa media”permainan kartu *Make A Match* sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat layak” digunakan pada proses pembelajaran dalam kegiatan pengayaan di Sekolah Menengah Kejuruan dari segi media yang disajikan dengan persentase kelayakan sebesar 81,42%. “Penelitian sejenis juga dilakukan oleh Pertiwi (2015) permainan kartu *Make A Match* sangat efektif apabila digunakan” dalam kegiatan pembelajaran.”

Berdasarkan hasil dari validasi media, permainan kartu *Make A Match* sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang oleh ahli media dari aspek keterbacaan, kemudahan penggunaan, kualitas tampilan/tayangan, dan kualitas pengelolaan program diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 77,14%. Menurut Riduwan (2015) persentase sebesar 77,14% termasuk kategori layak. Dapat disimpulkan bahwa media permainan kartu *Make A Match* sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak digunakan pada proses pembelajaran dalam kegiatan pengayaan di Sekolah Menengah Kejuruan dari segi media yang disajikan. Penelitian sejenis juga dilakukan oleh Devi (2013) yang menyatakan bahwa penerapan penggunaan kartu *Make A Match* dalam pembelajaran dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa, meningkatkan motivasi siswa, dan merupakan metode yang menyenangkan.”

Respon Siswa

“Uji coba terbatas dilakukan pada 20 siswa kelas XII Akuntansi di SMK Negeri 1 Surabaya. Hal ini sesuai dengan teori “Sadiman dkk (2011) pada tahap ini media diujicobakan dengan menggunakan uji coba terbatas kelompok kecil, yaitu diujicobakan kepada siswa” dengan jumlah 10-20. Hal tersebut dikarenakan jika kurang dari 10, maka data yang diperoleh kurang dapat menggambarkan populasi target. Sedangkan jika lebih dari 20, maka data atau informasi yang diperoleh akan melebihi dari yang dibutuhkan, sehingga kurang efektif untuk dianalisis dalam evaluasi kelompok kecil.

Pada kegiatan uji coba terbatas, siswa diberikan penjelasan terkait media yang dikembangkan, kemudian siswa dibagi menjadi 5 kelompok, sehingga 1 kelompok terdapat 4 orang siswa. Kemudian masing-masing kelompok diberikan media permainan kartu *Make A Match* untuk digunakan siswa dan di akhir kegiatan siswa diminta untuk mengisi angket respon siswa untuk memberikan pendapat terhadap media yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil angket yang dinilai melalui komponen kualitas isi dan tujuan. Aspek yang dinilai

meliputi ketepatan dan kesesuaian diperoleh persentase sebesar 95% dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa ringkasan materi dan soal pada media sudah sesuai dengan materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang.

Pada kualitas instruksional, aspek yang dinilai meliputi memberikan bantuan untuk belajar dan kualitas memotivasi diperoleh persentase sebesar 96,25% dengan kriteria “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa desain media permainan kartu *Make A Match* mampu membuat siswa belajar secara mandiri pada kegiatan pengayaan serta meningkatkan semangat” siswa untuk belajar.

Pada kualitas teknis aspek yang dinilai meliputi keterbacaan, kemudahan penggunaan, kualitas tampilan dan kualitas pengelolaan diperoleh persentase” sebesar 96,25% dengan kriteria “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa buku panduan memberikan kemudahan bagi siswa dengan kualitas tampilan yang menarik.

Keseluruhan hasil “analisis dari angket respon siswa, dapat disimpulkan bahwa media permainan kartu *Make A Match* sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang yang dikembangkan sudah baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada kegiatan pengayaan di SMK, karena dari hasil angket respon siswa rata-rata keseluruhan aspek yang diperoleh sebesar 96% dengan kriteria sangat baik. Penelitian sejenis juga dilakukan oleh Keith (2013) pemberian program pengayaan melalui permainan mampu meningkatkan potensi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan teori dari Levie & Lentz dalam ”Rohman (2013:161-162) penggunaan media dalam pembelajaran mampu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Sedangkan menurut pendapat Riduwan (2015) menyatakan media pengayaan berupa pengembangan permainan kartu *Make A Match* sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang dapat dikatakan layak apabila rata-rata persentase dari angket validasi ahli materi dan ahli media serta pendapat siswa rata-rata $\geq 61\%$.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. 1) Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media permainan kartu *Make A Match* sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Proses pengembangan sesuai dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implementation, dan Evaluation*) melalui 5 tahap

pengembangan yang terdiri dari tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Permainan kartu *Make A Match* ditelaah dan divalidasi oleh dua ahli materi dan satu ahli media. 2) Permainan kartu *Make A Match* yang telah dikembangkan, ditinjau dari hasil validasi ahli materi dan ahli media, memperoleh kriteria layak digunakan sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran pengayaan” di sekolah. 3) Pada “tahap uji coba terbatas, dapat diketahui respon siswa terhadap permainan kartu *Make A Match* sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang adalah positif, dengan kriteria sangat baik. Sesuai dengan analisis respon siswa permainan kartu *Make A Match* dapat dianjurkan sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang.

Saran

Berdasarkan simpulan di atas maka saran yang terkait dengan pengembangan yang telah dilakukan adalah sebagai berikut. 1) Media permainan kartu *Make A Match* sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang, disarankan untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media permainan kartu *Make A Match* dengan pokok bahasan yang lain. 2) Pengembangan selanjutnya diharapkan pengembangan permainan kartu *Make A Match* dikembangkan dalam bentuk IT, agar penggunaannya lebih efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Devi, Yunita T. 2013. Kelayakan Teoritis Lembar Kerja Siswa Make a Match pada materi Transport Melalui Membran Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi*. Universitas Negeri Surabaya. Vol. 2(3): hal. 273-277 (Online) (<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>) Diakses 12 Januari 2017.
- Keith, Jones, dkk. 2013. *The Student Experience of Online Mathematics Enrichment* (Online). (<http://eprints.soton.ac>), diakses 12 Januari 2017).
- Kosasih. 2014. *Strategi Belajar Dan Pembelajaran: Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Permendikbud. (2016). *Jurnal Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22*

Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

- Pertiwi, Sinta Ramadhani Ika. 2015. Validitas Kartu Make A Match Pada Materi Sistem Pencernaan Makanan Pada Manusia Untuk Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi*. Universitas Negeri Surabaya. Vol. 4(1): hal. 796-801, (Online). (<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>) Diakses 12 Januari 2017.
- Pribadi, Benny A. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rohman, Muhammad dan Amri, Sofan. 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sadiman, Arief. S. dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom.
- Sadiman, Arief. S. dkk. 2014. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom.