

PENGEMBANGAN PERMAINAN KARTU UNO SEBAGAI ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN AKUNTANSI POKOK BAHASAN HUTANG JANGKA PANJANG

Nurul Hidayati

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya, email: nurul280192@gmail.com

Luqman Hakim

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya, email: luqmanhakimb114@gmail.com

Fakultas Ekonomi, Unesa, Kampus Ketintang Surabaya

ABSTRAK

Alat evaluasi berupa permainan kartu uno ini merupakan salah satu inovasi atau varians agar dapat mengurangi tingkat kecemasan siswa dengan tujuan: (1) menghasilkan permainan kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi pokok bahasan hutang jangka panjang (2) mendeskripsikan kelayakan permainan. Jenis penelitian ini adalah pengembangan yang mengadaptasi model pengembangan Thiagarajan dengan 3 tahapan yakni *Define*, *Design*, dan *Develop* tanpa tahap *Disseminate*. Tahap *Develop* meliputi uji coba terbatas kepada 20 siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Lamongan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi termasuk dalam kategori sangat layak, ditinjau dari validasi butir soal sebesar 81%, kelayakan uji coba soal terdapat 76 butir soal layak digunakan dengan menghitung validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal. Respon siswa terhadap permainan kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi positif sebesar 84%.

Kata Kunci : Permainan Kartu Uno, Alat Evaluasi, Hutang Jangka Panjang, Kelas XI Akuntansi SMK

PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia memiliki keunggulan secara kuantitas sumber daya manusia namun dalam hal kualitas belum bisa bersaing dengan sumber daya manusia negara lain. Rendahnya mutu pendidikan Indonesia adalah penyebab dasar rendahnya mutu sumber daya manusia sehingga menyebabkan lambatnya kemajuan berbagai aspek kehidupan masyarakat, yang dinyatakan oleh berbagai badan dunia seperti UNESCO, UNDP, dan HDI. Berdasarkan informasi tersebut maka diperlukan adanya upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Pendidikan menjadi perhatian utama untuk mempersiapkan kualitas sumber daya manusia demi tercapainya cita-cita nasional.

Salah satu pendidikan yakni pendidikan akuntansi yang merupakan mata pelajaran hafalan dengan muatan teori, disertai dengan perhitungan sehingga memerlukan banyak latihan dan

keterampilan. Karakteristik akuntansi yang memerlukan keterampilan dalam mengaplikasikan teori dibutuhkan pengevaluasian.

Pada umumnya, alat evaluasi pembelajaran akuntansi dikelas berupa lembaran soal yang dikerjakan secara individu oleh siswa dan diawasi guru. Tujuan kegiatan evaluasi yaitu untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi akuntansi yang telah diajarkan. Kegiatan evaluasi dapat menimbulkan kecemasan pada siswa sehingga dapat mempengaruhi hasil tes (Arikunto, 2012:70), selain itu tes juga dapat menimbulkan suasana khusus yang mengakibatkan siswa melakukan tindakan kecurangan sehingga proses kegiatan evaluasi kurang kondusif.

Tindakan kecurangan yang biasa disebut mencontek menjadi salah satu fenomena yang telah membudaya dan dianggap lumrah, didukung dari penulisan

Muthmainnah (2013). Siswa mencontek saat ujian karena cenderung merasa depresi atau tertekan untuk mendapatkan nilai yang bagus. Siswa belajar dengan orientasi untuk mendapatkan nilai tinggi dan lulus ujian, akibatnya banyak siswa yang kehilangan rasa percaya diri dan mulai terkikisnya nilai-nilai kejujuran dan tanggung jawab.

Peneliti mencoba alat evaluasi pembelajaran akuntansi dengan permainan kartu uno. Para pemain kartu uno mengaku ketagihan bermain kartu dengan alasan lebih merasa rileks, seru, dan santai. Hasil penelitian Robert (2007) pada mata pelajaran biologi dan Hakim (2013) pada mata pelajaran ekonomi menjelaskan bahwa permainan kartu yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa. Penelitian lainnya adalah Astolfi (2010) dan Fridman (2010) menjelaskan bahwa permainan kartu yang dijadikan sebagai media pada ilmu biologi dan akuntansi, dapat melatih cara kerja otak untuk memenangkan permainan dan menarik minat publik guna belajar praktek ilmu akuntansi.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengambil judul “Pengembangan Permainan Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Hutang Jangka Panjang pada Siswa SMK Negeri 1 Lamongan”.

DEFINISI OPERASIONAL

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran terhadap penelitian ini, maka peneliti mendefinisikan beberapa istilah yaitu (1) Permainan kartu uno adalah sekumpulan potongan kertas yang memiliki warna dan angka yang digunakan untuk bermain dengan peraturan yang sangat sederhana bagi usia diatas tujuh tahun dan menjadi permainan keluarga yang terkenal saat ini, (2) Alat evaluasi merupakan sebuah alat ukur yang mempermudah guru untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan dengan menggunakan tes agar lebih efektif dan efisien. Alat ukur evaluasi ini biasa disebut tes hasil belajar siswa (3) Hutang jangka panjang adalah kewajiban yang harus dibayar perusahaan dalam waktu lebih dari satu periode akuntansi dan dapat dibayar dari sumber-sumber yang bukan dari kelompok aktiva lancar.

DASAR TEORI

Pengertian Permainan Kartu Uno

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012:698), permainan adalah

sesuatu atau barang yang digunakan untuk bermain. Permainan yang digunakan sebagai alat evaluasi pada penelitian ini merupakan sebuah kartu. Pengertian kartu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012:510) adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis). Kartu yang digunakan sebagai alat evaluasi adalah kartu uno yang merupakan salah satu permainan yang banyak digemari oleh kalangan pelajar. Rohrig (2008:214) menjelaskan bahwa uno adalah salah satu permainan kartu keluarga yang paling terkenal di dunia dengan peraturan yang cukup mudah untuk siapun diatas usia tujuh tahun. Jadi, permainan kartu uno adalah barang yang berupa kertas tebal berbentuk persegi panjang yang digunakan untuk bermain pada usia diatas tujuh tahun.

Sejarah Perkembangan Kartu Uno

Tinsman (2002:55) menjelaskan bahwa kartu uno pertama kali diciptakan pada tahun 1971 di Reading, Ohio. Kartu uno dibuat oleh Merle Robbins, seorang pemilik tempat pangkas dan pecinta kartu. Robbins pertama kali memperkenalkan permainan ini kepada keluarganya. Dalam proses perkembangannya, Merle Robbins dibantu oleh istrinya, Marie, dan putra beserta menantu perempuannya, Ray dan Kathy Robbins. Pada tahun 1972, Merle Robbins menjual hak ciptanya. Kartu uno mulai dikenal lebih luas lagi berkat International Games Inc. dan telah menjadi bagian dari keluarga Mattel sejak tahun 1992.

Bermain Kartu Uno

Hakim (2010) menjelaskan bahwa aturan permainan kartu uno adalah setiap pemain mula-mula mendapatkan 7 kartu. Pada permulaan permainan, satu kartu diambil dari *pile card* dan kartu ini berperan sebagai *deal card*. Untuk dapat memainkan kartu ini, seorang pemain pada gilirannya harus dapat menyamakan angka ataupun warna dari kartu tersebut. Jika ternyata tidak terdapat kartu yang cocok maka pemain tersebut harus mengambil satu kartu sebagai hukumannya.

Pengertian Alat Evaluasi

Arikunto (2012:40) menjelaskan bahwa alat adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang dalam melaksanakan tugas secara lebih efektif dan efisien. Kata “alat” biasa disebut juga dengan istilah “instrument”, maka alat evaluasi juga dikenal dengan instrument evaluasi. Evaluasi adalah kegiatan

pengumpulan data untuk mengukur tujuan yang telah tercapai. Fungsi alat evaluasi dalam kegiatan evaluasi yaitu untuk memperoleh hasil yang lebih baik sesuai dengan kenyataan yang dievaluasi.

Purwanto (2010:56) menjelaskan bahwa instrument merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengukur dalam rangka pengumpulan data yang mendorong peserta memberikan penampilan maksimal. Instrument pembelajaran dapat berupa tes untuk mengetahui respon siswa atas pertanyaan dalam instrument mengenai kemampuan atau penguasaan yang dimiliki. Tes hasil belajar (THB) mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru dan dipelajari oleh siswa. Penguasaan hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku yang dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Jadi, alat evaluasi merupakan suatu alat yang digunakan guru untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan dengan menggunakan tes agar lebih efektif dan efisien.

Tujuan Alat Evaluasi

Arikunto (2012:18) menjelaskan bahwa tujuan dan fungsi penilaian sebagai (1) Penilaian berfungsi selektif, yaitu dapat ditujukan guna memilih siswa yang akan diterima di sekolah tertentu, naik atau tinggal kelas, menentukan siswa yang akan mendapat beasiswa dan lulus dari sekolah (2) Penilaian berfungsi diagnostik, yaitu penilaian ditujukan guna mengetahui kelemahan-kelemahan siswa dalam menguasai suatu kegiatan pengajaran sehingga dapat ditentukan cara untuk mengatasinya (3) Penilaian berfungsi untuk penempatan, yaitu untuk menentukan kedudukan siswa dalam kelompok belajar yang tepat, sehingga dapat mempermudah siswa belajar dalam pencapaian tujuan yang ditetapkan (4) Penilaian berfungsi sebagai pengukur keberhasilan yaitu untuk mengetahui sejauhmana keberhasilan penerapan suatu program pembelajaran.

Taksonomi Bloom

Menurut Bloom (dalam Arifin, 2009:21) menjelaskan bahwa hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam domain kognitif yang terdiri dari (1) Pengetahuan (*knowledge*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta, atau istilah tanpa harus mengetahui kegunaannya (2) Pemahaman

(*comprehension*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkan tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain (3) Penerapan (*application*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret (4) Analisis (*analysis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsure-unsur atau komponen pembentukannya (5) Sintesis (*synthesis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan beberapa factor (6) Evaluasi (*evaluation*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.

Model Pengembangan

Model pengembangan permainan kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi pada penelitian ini mengadaptasi model pengembangan Thiagarajan. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Namun dalam penelitian ini, pengembangan LKS dilakukan hanya sampai pada tahap pengembangan (*Develop*) saja

METODE PENGEMBANGAN

Pengembangan Model

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan. Metode penelitian pengembangan (*Research and Development /R&D*) adalah metode penelitian yang menghasilkan produk baru untuk menguji keefektifan suatu produk (Sugiyono, 2011). Peneliti melakukan adaptasi teori Thiagarajan, Semmel, dan Semmel dalam Trianto (2013) bahwa pengembangan permainan kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi dapat dikembangkan dengan model pengembangan 3-D (*three D Model*). Model ini terdiri dari 3 tahap pengembangan, yaitu *define*, *design*, dan *develop* atau diadaptasikan menjadi model 3-P, yaitu pendefinisian, perancangan, dan pengembangan.

Peneliti melakukan tahap pengembangan pada penelitian

pengembangan permainan kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi hanya sampai pada tahap pengembangan. Tahap keempat yang merupakan tahap penyebarluasan (*disseminate*) tidak dilaksanakan oleh peneliti dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya, selain itu penelitian ini terbatas pada konteks subjek penelitian yakni hasil produk pengembangan permainan kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran belum tentu sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah lain. Tahap penyebaran merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas. Pemilihan model pengembangan dikarenakan langkah-langkah komponennya tersusun secara sistematis sehingga pelaksanaan pengembangan dapat terkontrol dengan baik.

Tahap pertama yaitu tahap pendefinisian dengan tujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan melakukan analisis tujuan dalam batasan materi pelajaran yang akan dikembangkan perangkatnya. Ada lima langkah pokok didalam tahap ini, yaitu analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran.

Tahap kedua yaitu tahap pendefinisian dengan melakukan perancangan perangkat pembelajaran yakni peneliti melakukan penyusunan tes. Langkah ini merupakan jembatan yang menghubungkan tahap pendefinisian dengan perancangan. Disamping itu didalam tahap ini juga dilakukan pemilihan media yang sesuai tujuan, untuk menyampaikan materi pelajaran. Termasuk pula dalam tahap ini adalah pemilihan format. Pemilihan format dapat dilakukan dengan mengkaji format-format perangkat yang sudah ada dan yang sudah dikembangkan di negara yang lebih maju.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan para pakar. Validasi perangkat oleh pakar diikuti dengan revisi kemudian simulasi, yaitu kegiatan mengoperasionalkan rencana pelajaran. Kegiatan ini ditujukan untuk mengecek keterlaksanaan perangkat, kecocokan waktu, kerja alat dan sebagainya. Terakhir uji coba terbatas dengan siswa yang sesungguhnya.

Tahap keempat yaitu tahap penyebaran yang merupakan tahapan penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya di kelas lain, di sekolah lain, oleh guru yang lain dan sebagainya. Tujuan tahap ini juga untuk menguji efektivitas penggunaan perangkat didalam proses belajar mengajar.

Instrumen Pengumpulan Data

Arikunto (dalam Riduwan, 2012:24) menjelaskan bahwa instrument adalah alat bantu atau fasilitas yang digunakan dalam mengumpulkan data secara cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diolah dengan hasil yang lebih baik. Peneliti menggunakan instrument angket (terbuka dan tertutup), observasi, wawancara, dan tes.

Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan teknik metode angket baik terbuka maupun tertutup untuk mengetahui kritik dan saran serta penilaian terhadap butir-butir soal yang telah dikembangkan. Metode kedua adalah observasi non-partisipan dimana peneliti tidak terlibat langsung dengan aktivitas subjek penelitian dan hanya sebagai pengamat independen.

Metode ketiga adalah wawancara untuk mengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam dengan syarat jumlah responden sedikit. Metode keempat yaitu tes dengan tujuan untuk mengetahui prestasi siswa dalam penguasaan materi hutang jangka panjang dengan alat bantu permainan kartu uno.

Teknik Analisis Data

Peneliti menganalisis hasil angket validasi oleh ahli evaluasi secara deskriptif kualitatif. Angket validasi menghasilkan nilai atau prosentase yang memiliki kategori tertentu berdasarkan Skala Likert. Pengujian kualitas tes juga dilakukan secara kuantitatif yaitu dengan menghitung taraf kesukaran, daya pembeda, validitas, dan reliabilitas soal untuk menghasilkan tes yang lebih baik. Peneliti menganalisis angket pendapat siswa secara kualitatif berdasarkan Skala Guttman.

HASIL PENELITIAN

Pengembangan permainan kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi mengadopsi model pengembangan berdasarkan teori Thiagarajan, Semmel dan Semmel yang terdiri dari 3 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*)

dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya maka tahap penyebarluasan (*disseminate*) tidak dilaksanakan.

Tahap Pendefinisian

Pada tahap analisis ujung depan peneliti melakukan penelitian pengembangan alat evaluasi pembelajaran akuntansi dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa memahami materi dengan waktu lebih cepat. Alat evaluasi yang digunakan guru berupa lembar soal yang dikerjakan secara individu oleh siswa, membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Pada tahap analisis siswa peneliti menganalisis karakteristik siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Lamongan. Karakteristik para siswa cenderung lebih menyukai berdiskusi dengan teman sebaya dalam menyelesaikan tugas. Para siswa beranggapan bahwa dengan bertukar pikiran dengan sesama teman akan menambah wawasan dan saling melengkapi informasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

Pada tahap analisis penyelesaian tugas, peneliti menyusun tugas-tugas yang perlu dilakukan oleh siswa ketika bermain kartu uno dengan tujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi hutang jangka panjang yang akan dicapai.

Peneliti mengidentifikasi konsep utama yang akan dicapai dalam pembelajaran dan menyusun butir-butir soal yang akan digunakan pada permainan kartu uno. Setiap butir soal bertujuan agar siswa dapat berlatih secara berkelompok dan dapat memahami materi hutang jangka panjang.

Peneliti merumuskan tujuan pembelajaran akuntansi kelas XI pada semester genap dengan materi hutang jangka panjang dengan menyusun kisi-kisi soal materi hutang jangka panjang.

Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap penyusunan tes, peneliti menggunakan silabus guna menentukan kompetensi dasar yang berlaku. Pada kompetensi dasar terdapat berbagai indikator yang akan dicapai siswa dalam pembelajaran. Peneliti mengembangkan indikator pembelajaran dan menyusun butir-butir soal yang akan digunakan sebagai alat ukur kemampuan siswa.

Peneliti menyesuaikan bentuk dan jenis tes evaluasi dengan materi pembelajaran yang akan digunakan. Materi yang digunakan adalah pencatatan hutang jangka panjang yang cenderung dengan perhitungan dan menuntut siswa lebih banyak berlatih agar memahami materi

tersebut. Berdasarkan jenis evaluasi pembelajaran, kegiatan evaluasi ini termasuk tes formatif yang bertujuan untuk mengetahui penguasaan siswa atas semua materi yang disampaikan dalam waktu tertentu. Berdasarkan bentuk evaluasi pembelajaran, kegiatan evaluasi ini termasuk tes esai yakni memberikan kesempatan pada siswa untuk menyusun perhitungan sesuai dengan jalan pikirnya sendiri.

Pada tahap pemilihan alat, Peneliti menentukan alat evaluasi pembelajaran akuntansi berupa kartu uno. Pemilihan kartu uno sebagai alat evaluasi dengan alasan karakteristik para siswa yang cenderung lebih senang bermain kartu uno. Setiap kartu uno berisi soal yang telah dikembangkan peneliti dan dijawab oleh siswa secara berkelompok. Peneliti mengembangkan permainan kartu uno dengan menggunakan perangkat lunak berupa *Corel Draw* untuk mendesain kartu uno. Alat bantu kartu uno yang digunakan berukuran 60x90 milimeter dengan jenis kertas glossy dengan ketebalan 310 gsm.

Pada tahap pemilihan format, peneliti menyusun aturan permainan kartu uno dan cara penilaian permainan. Permainan kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran sesuai dengan semua jenis metode pembelajaran yang ada. Alat evaluasi pembelajaran akuntansi berupa permainan kartu uno ini tetap memfokuskan penilaian secara individu dan memiliki keunggulan yakni dapat mengetahui hasil belajar siswa dengan efisiensi waktu lebih cepat yaitu guru tidak perlu membawa pulang hasil pekerjaan siswa dan membutuhkan waktu lebih lama untuk mengetahui nilai dari masing-masing siswa. Pelaksanaan permainan kartu uno ini juga dapat dilakukan pada fase ke-4 pembelajaran yakni mengecek pemahaman materi dengan disertai latihan-latihan soal pada proses pembelajaran dengan model pembelajaran langsung dan memberikan umpan balik, sehingga guru tetap memberikan penjelasan dan bimbingan kepada siswa tentang materi hutang jangka panjang.

Cara bermain kartu uno cukup sederhana yakni berawal dari setiap siswa mendapatkan 10 buah kartu dan mendapatkan waktu 5 menit untuk menyelesaikan setiap soal pada kartu yang dimiliki. Penentuan pemain pertama yakni pemain yang mendapatkan kartu pertama kali yaitu kelompok satu, dan pemain kedua adalah kelompok dua yang berada di sebelah

kanan kelompok satu dan seterusnya hingga kembali pada pemain pertama.

Cara bermain kartu uno sama seperti pada umumnya yakni menyamakan warna atau angka pada kartu. Jika ternyata tidak terdapat kartu yang cocok maka pemain tersebut harus mengambil satu kartu sebagai hukumannya. Pemain harus dapat menjawab pertanyaan pada kartu yang dimainkan, jika jawaban salah maka soal dilempar pada pemain lain yang dapat menjawab dengan benar. Pada akhir permainan, jika ada pemain yang hanya memiliki satu kartu, maka pemain tersebut harus menyebutkan kata "Uno" (artinya "satu"). Jika pemain tersebut tidak menyebutkan kata tersebut, maka pemain yang memiliki satu kartu harus mengambil 2 kartu dari *draw pile*.

Aturan penilaiannya peserta yang memegang kartu uno harus bisa menjawab dengan tepat, jika peserta tidak dapat menjawab soal pada kartu maka pertanyaan akan dilempar pada kelompok lain, dan apabila kelompok lain tersebut dapat menjawab pertanyaan dengan benar maka kelompok tersebut akan mendapatkan nilai/skor dan kelompok yang telah melempar pertanyaan tersebut akan dikurangi nilainya sebesar nilai pada kelompok yang berhasil menjawab dengan benar. Peneliti menggunakan blangko rekapitulasi nilai yang bertujuan untuk mencatat data tentang perolehan skor/nilai untuk masing-masing siswa. Isi blangko rekapitulasi nilai antara lain identitas kelompok, nama anggota kelompok, rekam soal yang dijawab, dan nilai/skor.

Tabel 1 Rekam Nilai/Skor Permainan Kartu Uno

Tabel Rekam Nilai/Skor Permainan Kartu Uno Pada Siswa SMK Negeri 1 Lamongan

Kelompok :

No.	Nama Siswa	Kelas	No. Absen	Rekam Soal Yang Dijawab				Skor/Nilai
1.								
2.								
3.								
Σ								

.....,2014
Guru

Keterangan:

Penilaian berisi: **warna kartu, angka/symbol kartu = Skor**

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk permainan sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi dengan materi hutang jangka panjang. Tahap ini berawal dari rancangan awal yang ditelaah oleh Tim Ahli Evaluasi. Hasil telaah menghasilkan saran dan komentar dari para ahli untuk menghasilkan tes yang lebih baik. Data telaah analisis butir soal diperoleh dari 3 dosen yang terdiri atas dosen Fakultas Matematika dan IPA yaitu Drs. Wasis, M.Si. sebagai penelaah dan validitas analisis butir soal, dosen Fakultas Ekonomi yaitu Suci Rohayati, S.Pd., M.Pd. dan Dr. Agung Listyadi, S.Pd., M.Ak. sebagai penelaah dan validitas berdasarkan isi, konstruksi dan bahasa materi hutang jangka panjang.

Hasil penilaian kelayakan butir soal materi hutang jangka panjang oleh ahli evaluasi menunjukkan bahwa terdapat 33 soal dengan kriteria sangat layak/baik dan 69 soal dengan kriteria layak/baik. Analisis juga dilakukan pada rata-rata keseluruhan aspek di setiap komponen penilaian butir soal, dan dilakukan pada setiap validasi serta secara keseluruhan validasi. Hasil analisis validasi ahli evaluasi menunjukkan bahwa hasil analisis terhadap angket validasi ahli evaluasi dari aspek materi dan konstruksi diperoleh kriteria sangat layak dengan presentase 81%, dan aspek bahasa mendapat kriteria layak dengan presentase 80%. Hasil analisis secara keseluruhan mendapatkan nilai rata-rata 81% dengan kriteria sangat layak.

Peneliti melakukan uji coba tes dengan tujuan untuk menghasilkan tes yang baik. Peneliti melakukan analisis tes secara kuantitatif untuk mengetahui taraf kesukaran, daya pembeda, validitas, dan reliabilitas suatu tes. Peneliti membagi soal menjadi 4 paket soal dengan masing-masing terdiri atas 26 butir soal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 21 butir soal harus dibuang karena tidak valid dan daya pembeda yang jelek.

Peneliti melakukan uji coba terbatas pada 15 siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Lamongan sebagai dasar untuk menentukan kelayakan permainan kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran dengan materi hutang jangka panjang. Hasil analisis angket siswa menunjukkan bahwa terdapat 5 pernyataan dengan kriteria sangat baik dan 7 pernyataan dengan kriteria baik. Hasil angket secara keseluruhan mendapatkan nilai 83% dengan kriteria sangat baik.

Peneliti menganalisa hasil respon siswa pada setiap aspek. Hasil analisis uji coba terbatas menunjukkan bahwa hasil analisis terhadap angket uji coba terbatas dari aspek konstruksi soal mendapat kriteria sangat layak dengan nilai persentase 84%, dan aspek pelaksanaan permainan kartu uno mendapat kriteria sangat layak dengan nilai persentase 82%. Hasil analisis secara keseluruhan mendapatkan nilai rata-rata 83% dengan kriteria sangat layak.

Peneliti menganalisis respon siswa dari pengamatan para observer dengan tujuan untuk mendukung penilaian dari subjek penelitian. Hasil analisis lembar pengamatan menunjukkan bahwa terdapat 2 pernyataan dengan kriteria layak dan 10 pernyataan dengan kriteria sangat layak. Hasil analisis lembar pengamatan secara keseluruhan mendapatkan nilai rata-rata 27,33 dengan persentase 91% dan kriteria sangat layak.

Peneliti melakukan analisis secara keseluruhan yakni analisis validasi ahli evaluasi dan analisis uji coba terbatas. Hasil analisis keseluruhan validasi menunjukkan bahwa hasil analisis terhadap rata-rata validasi ahli evaluasi mendapat presentase 81% dengan kriteria sangat layak dan rata-rata uji coba terbatas mendapat presentase 83% dengan kriteria sangat layak. Hasil analisis secara keseluruhan mendapatkan nilai persentase 82% dengan kriteria sangat layak dan dapat disimpulkan bahwa permainan kartu uno sangat layak sebagai

alat evaluasi pembelajaran akuntansi dengan materi hutang jangka panjang.

PEMBAHASAN

Penyajian hasil pengembangan ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Data-data yang akan disajikan merupakan serangkaian kegiatan/proses pengembangan sebagai berikut:

Proses pengembangan permainan kartu uno telah memenuhi kelayakan berdasarkan model 4D Thiagarajan (dalam Trianto, 2013). Akan tetapi proses pengembangan yang dilakukan oleh peneliti disesuaikan lagi dengan kebutuhan peneliti dan hanya terbatas sampai pada tahap pengembangan (*develop*).

Pada tahap pendefinisian, peneliti melakukan analisis masalah dasar yaitu analisis ujung depan yang diawali dari pengetahuan, keterampilan, dan karakteristik siswa untuk mencapai tujuan yang tercantum dalam kurikulum (Trianto, 2013). Hasil penelitian pada tahap ini adalah kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Lamongan menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Alat evaluasi yang digunakan berupa lembar soal yang dikerjakan oleh siswa sehingga guru membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Peneliti melakukan analisis karakteristik siswa yang meliputi kemampuan siswa, latar belakang pengetahuan, dan tingkat perkembangan kognitif siswa (Trianto, 2013). Hasil penelitian pada tahap ini adalah siswa memiliki tingkat kemampuan yang heterogen, dan siswa cenderung senang berdiskusi saat kegiatan evaluasi berlangsung.

Peneliti melakukan analisis penyelesaian tugas yaitu kumpulan prosedur untuk menentukan isi dalam satuan pembelajaran (Trianto, 2013). Hasil penelitian pada tahap ini adalah peneliti mengidentifikasi mengidentifikasi tugas-tugas yang perlu dilakukan oleh siswa dalam permainan kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi dengan pokok bahasan hutang jangka panjang. Peneliti mempersiapkan tugas-tugas siswa yang harus diselesaikan pada materi hutang jangka panjang.

Peneliti melakukan analisis konsep dan merumuskan tujuan pembelajaran. Hasil penelitian pada tahap analisis konsep yaitu

peneliti mengidentifikasi materi hutang jangka panjang yang terdiri dari hutang hipotik, hutang obligasi dan hutang wesel bayar jangka panjang. Materi hutang jangka panjang memiliki karakteristik perhitungan dan dibutuhkan latihan yang cukup bagi siswa untuk memahami materi. Hasil penelitian pada tahap spesifikasi tujuan pembelajaran adalah peneliti melakukan perumusan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa dalam pembelajaran akuntansi materi hutang jangka panjang.

Pada tahap perancangan, peneliti melakukan perangkat pembelajaran yakni peneliti melakukan penyusunan tes, pemilihan media, dan pemilihan format. (Trianto, 2013). Perangkat pembelajaran yang dibutuhkan dalam menyusun butir soal yaitu kisi-kisi soal yang telah dikembangkan peneliti dari tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa. Pada tahap ini peneliti melakukan pemilihan media yang sesuai tujuan, yakni mengetahui kemampuan siswa dalam waktu singkat. Peneliti menggunakan permainan kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi dengan tujuan siswa dapat merasa rileks ketika bermain permainan kartu uno dan tujuan alat evaluasi dapat tercapai. Pemilihan alat disesuaikan dengan karakteristik materi hutang jangka panjang yang membutuhkan banyak latihan.

Peneliti memilih format dengan mengkaji format-format perangkat yang sudah ada dan yang sudah dikembangkan di negara yang lebih maju (Trianto, 2013). Peneliti menyusun aturan permainan kartu uno dengan sederhana, antara lain cara bermain, penyusunan butir soal dan penentuan nilai/ skor yang diperoleh peserta jika menjawab pertanyaan dengan benar.

Pada tahap pengembangan, bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan para pakar (Trianto, 2013). Alat evaluasi yang baik harus dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk menghasilkan tes yang lebih baik. Pada tahap ini, draf rancangan awal mendapat telaah dan validitas dari Tim Ahli. Hasil analisis validasi ahli evaluasi menunjukkan bahwa hasil analisis terhadap angket validasi ahli evaluasi dari aspek materi dan konstruksi diperoleh kriteria sangat layak dengan presentase 81%, dan aspek bahasa mendapat kriteria layak dengan presentase 80%. Hasil analisis secara keseluruhan mendapatkan nilai rata-rata 81% dengan kriteria sangat layak yang terdiri dari

33 soal dengan kriteria sangat baik, dan 69 soal dengan kriteria baik.

Peneliti menganalisis butir soal setelah revisi telaah secara kuantitatif dengan melakukan uji coba soal untuk mengetahui taraf kesukaran, daya pembeda, validitas, dan reliabilitas soal. Peneliti melakukan uji coba soal dengan membagi 104 butir soal menjadi 4 paket soal dengan masing-masing paket soal memiliki 26 butir soal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 21 soal harus dibuang karena memiliki daya pembeda yang jelek dan soal tidak valid. Alat evaluasi yang telah dievaluasi secara kualitatif dan kuantitatif diujicobakan secara terbatas pada 15 siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Lamongan yang telah mendapatkan materi hutang jangka panjang. Hasil uji coba terbatas dianalisis sehingga peneliti dapat menyusun laporan pengembangan alat evaluasi.

Pembahasan kelayakan permainan kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi berdasarkan kualitas setiap tahapan penelitian. Kualitas pengembangan permainan kartu uno dapat dinilai dari lembar validasi, uji coba soal, dan uji coba produk. Validator ahli evaluasi terdiri dari dosen pendidikan akuntansi dan pendidikan sains, sedangkan validator uji coba soal dan produk terdiri dari siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Lamongan yang telah mendapatkan materi hutang jangka panjang.

Hasil penilaian kelayakan butir soal materi hutang jangka panjang oleh ahli evaluasi pada tabel 4.5 menunjukkan nilai 81% pada aspek materi dengan kriteria sangat layak, 81% pada aspek konstruksi dengan kriteria sangat layak, 80% pada aspek bahasa dengan kriteria layak. Hasil analisis secara keseluruhan mendapatkan nilai rata-rata 81% dengan kriteria sangat layak. Jadi, kesimpulannya bahwa butir-butir soal yang telah dikembangkan peneliti dengan materi hutang jangka panjang layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan dari segi materi dan konstruksi penyusunan butir soal dengan kriteria kelayakan $\geq 81\%$ (sangat layak).

Hasil uji coba tes untuk mengetahui kelayakan butir soal materi hutang jangka panjang dari hasil kerja siswa menunjukkan bahwa terdapat 26 butir soal harus dibuang dengan kriteria daya pembeda soal yang jelek dan soal tidak valid. Butir soal yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi dengan materi

hutang jangka panjang terdapat 76 butir soal yang layak digunakan dengan kriteria soal valid, dan memiliki daya pembeda yang cukup.

Hasil penilaian kelayakan permainan kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi dengan materi hutang jangka panjang dari segi pendapat siswa pada tabel 4.11 menunjukkan nilai 82% pada aspek konstruksi soal dengan kriteria sangat layak, dan 84% pada aspek pelaksanaan permainan kartu uno dengan kriteria sangat layak. Rata-rata secara keseluruhan mendapatkan nilai 84% dengan kriteria sangat layak. Jadi, kesimpulannya bahwa permainan kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi dengan materi hutang jangka panjang layak digunakan di Sekolah Menengah Kejuruan dari segi pendapat siswa dengan kriteria kelayakan lebih dari $\geq 81\%$ (sangat layak).

Hasil penilaian kelayakan permainan kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi dengan materi hutang jangka panjang dari lembar pengamatan observer pada tabel 4.13 menunjukkan nilai 94% pada aspek konstruksi soal dengan kriteria sangat layak, dan 90% pada aspek pelaksanaan permainan kartu uno dengan kriteria sangat layak. Rata-rata secara keseluruhan mendapatkan nilai 91% dengan kriteria sangat layak. Jadi, kesimpulannya bahwa permainan kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi dengan materi hutang jangka panjang layak digunakan di Sekolah Menengah Kejuruan dari lembar pengamatan observer dengan kriteria kelayakan lebih dari $\geq 81\%$ (sangat layak).

Hasil pengembangan permainan kartu uno telah memenuhi kelayakan berdasarkan model Thiagarajan, Semmel dan Semmel (dalam Trianto, 2013). Hasil analisis keseluruhan validasi menunjukkan bahwa hasil analisis terhadap rata-rata validasi ahli evaluasi mendapat presentase 81% dengan kriteria sangat layak dan rata-rata uji coba terbatas mendapat presentase 83% dengan kriteria sangat layak. Hasil analisis secara keseluruhan mendapatkan nilai persentase 82% dengan kriteria sangat layak dan didukung dengan nilai pengamatan aktivitas siswa yang menunjukkan nilai sebesar 90% dengan kriteria sangat layak dapat disimpulkan bahwa permainan kartu uno layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi dengan materi hutang jangka panjang.

Riduwan (2010) menjelaskan bahwa persentase $\geq 81\%$ termasuk kategori sangat layak. Hasil uji coba permainan kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi mendapatkan nilai 82% cukup efektif untuk meningkatkan motivasi dan mengurangi tingkat kecemasan siswa saat evaluasi pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian pengembangan permainan kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi di kelas XI SMK Negeri 1 Lamongan dapat berjalan dengan baik dan mendapatkan respon yang baik sesuai penelitian sebelumnya antara lain penelitian Robert (2007) yang menyatakan permainan kartu uno dapat mempermudah siswa memahami materi yang diajarkan. Hasil penelitian Fridman (2010), Astolfi (2010), dan Hakim (2013) menunjukkan bahwa permainan dengan menggunakan kartu sebagai alat bantu dapat meningkatkan pemahaman pada materi ajar.

KESIMPULAN

Peneliti menggunakan model pengembangan yang diadaptasi dari model Thiagarajan sebagai prosedur penelitian. Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan alat evaluasi, maka pada tahap pengembangan peneliti menambahkan satu tahapan yakni menganalisis butir soal secara kuantitatif dengan melakukan uji coba tes untuk menghasilkan tes yang lebih baik. Penelitian pengembangan ini termasuk penelitian kualitatif sehingga pengembangan permainan kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi terbatas pada konteks subjek penelitian, yakni permainan kartu uno sebagai alat evaluasi belum tentu sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah lain, sehingga tahap penyebaran tidak dilakukan.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk permainan kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi dengan materi hutang jangka panjang layak digunakan untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Lamongan.

SARAN

Permainan kartu uno ini digunakan pada saat fase ke-4 yakni mengecek pemahaman materi dengan disertai latihan-latihan soal pada proses pembelajaran dengan model pembelajaran langsung dan memberikan umpan balik, sehingga guru tetap memberikan penjelasan dan bimbingan

kepada siswa tentang materi hutang jangka panjang.

Permainan kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi dengan materi hutang jangka panjang sesuai digunakan pada semua jenis metode pembelajaran. Penelitian selanjutnya diharapkan agar produk permainan kartu uno diujicobakan untuk evaluasi skala besar dan dapat diterapkan pada proses pembelajaran akuntansi di kelas, sehingga tahap penyebaran dapat dilakukan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi Kedua. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astolfi, Laura. dkk. 2010. Neuroelectrical Hyperscanning Measures Simultaneous Brain Activity in Humans. *Journal Sains*, (Online), (<http://search.proquest.com>, diakses 16 Januari 2014).
- Baridwan, Zaki. 2008. *Intermediate Accounting*. Yogyakarta: BPFE.
- Dellasera, Qory. 2013. Kualitas Pendidikan Indonesia (Refleksi 2 Mei). *Kompasiana*, edisi 3 Mei 2013 pukul 17:42, (<http://edukasi.kompasiana.com/2013/05/03/kualitas-pendidikan-indonesia-refleksi-2-mei-552591.html>, diakses 5 Mei 2014)
- Departemen Pendidikan Nasional. 2012. Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa. Edisi Keempat. Jakarta: Pustaka Utama.
- Fridman, Daniel. 2010. From Rats to Riches: Game Playing and the Production of the Capitalist Self. *Journal Economic*, (Online), (<http://search.proquest.com>, diakses 16 Januari 2014).
- Hakim, Edwin Prawiro. 2010. Perancangan Aplikasi Game Kartu Uno Berbasis Client Server. *Skripsi*. Medan: JIK FMIPA Unsu.
- Hakim, Luqman, dkk. 2013. Pengembangan Permainan Kartu Kwartet sebagai Variasi Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Kelas X Sekolah Menengah Atas. Hasil Penelitian. Surabaya: Lembaga Penelitian Unesa.
- Harti, Dwi. 2006. *Modul Akuntansi 2b untuk SMK dan MAK*. Jakarta: Erlangga.
- ICH. 2014. Betapa Pentingnya Pendidikan. *Metro TV News (Online)*, edisi Jumat, 2 Mei 2014 pukul 20:47, (<http://metrotvnews.com/read/2014/05/02/237646>, diakses 29 Juni 2014).
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Liu, Chang. dkk. 2011. A Learning Game For Youth Financial Literacy Education In The Teen Grid of Second Life Three-Dimensional Virtual Environment. *Journal Economic*, (Online), (<http://search.proquest.com>, diakses 8 Januari 2014).
- Muthmainnah, Hanifah. 2013. Mencontek, Apakah Budaya yang Mendarah Daging?. *Liputan6 (Online)*, edisi Selasa, 31 Desember 2013 pukul 16:43, (<http://news.liputan6.com/read/788823/mencontek-apaakah-budaya-yang-mendarah-daging>, diakses 1 April 2014).
- Purnomo, Herdaru. 2014. Negara dengan Penduduk Terbanyak di Dunia, RI Masuk 4 Besar. *Detik Finance (Online)*, edisi Kamis, 06/03/2014 pukul 13:40, (<http://finance.detik.com/read/2014/03/06/134053/2517461/4/negara-dengan-penduduk-terbanyak-di-dunia-ri-masuk-4-besar>, diakses 23 April 2014).
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Pelajar.
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Robert, Tatina. 2007. A Simulation of Coevolution Using Playing Card. *Journal Sains*, (Online), (<http://search.proquest.com>, diakses 16 Januari 2014).
- Rohrig, Peter and Jenny Clarke. 2008. *57 Sf Activities for Facilitators and Consultants*. Germany: Solution Books.

- Setiani, Anche Sundang. 2013. Pengembangan Kartu Uno Plus sebagai Media Pembelajaran untuk Pokok Bahasan Plantae pada Materi Pelajaran Biologi. *Artikel Ilmiah, (Online)*, (http://fkipunja-ok.com/versi_2a/extensi/artikel/A1C408052.pdf, diakses 14 Januari 2014).
- Somantri, Hendi. 2009. *Akuntansi SMK*. Bandung: Armico.
- Susanti, dkk. 2010. *Akuntansi Keuangan Menengah II*. Surabaya: Unesa Press.
- Tim Penyusun. 2006. *Pedoman Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Surabaya: UNIPRESS.
- Tinsman, Brian. 2002. *The Game inventor's Guide Book*. California: Krause Publications.
- Trianto, 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Surabaya: Kencana.

