

PENGEMBANGAN KARTU DOMINO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA MATERI AYAT JURNAL PENYESUAIAN

Rahayu Fitriyah Nengsih

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya, e-mail: enengcute92@gmail.com

Rochmawati

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya, e-mail: rochma.wati80@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengembangan kartu domino akuntansi dengan materi ayat jurnal penyesuaian, kelayakan kartu domino akuntansi, dan respon siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan, dengan menggunakan 20 siswa sebagai sasaran uji coba terbatas yaitu diambil dari siswa kelas XI IPS 2. Rancangan penelitian yang digunakan adalah 4-D dari Thiagarajan. Hasil penelitian menghasilkan kartu domino akuntansi yang terdiri dari 1 set kartu domino akuntansi dan buku panduan dengan presentase kelayakan (82.46%) dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa kartu domino akuntansi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi ayat jurnal penyesuaian. Respon siswa terhadap kartu domino akuntansi dapat dilihat setelah siswa belajar dengan menggunakan kartu domino akuntansi. Berdasarkan hasil angket diketahui bahwa respon siswa terhadap kartu domino akuntansi sangat baik dengan presentase sebesar (95.4%).

Kata kunci: Pengembangan Kartu Domino Akuntansi, Media Pembelajaran, Ayat Jurnal Penyesuaian.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Melalui pendidikan dapat menentukan maju mundurnya suatu bangsa. Keberhasilan pendidikan akan menentukan perkembangan suatu negara menuju kemandirian dalam semua bidang kehidupan. Salah satu indikator keberhasilan pendidikan adalah terbentuknya individu yang cakap dan mandiri melalui suatu proses belajar. Keberhasilan proses belajar sendiri dapat ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku individu menuju hal yang lebih baik.

Fakta secara umum yang sering ditemui didalam sering dijumpai berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran misalnya, siswa

ramai, siswa tidak perhatian terhadap guru sehingga siswa tidak paham terhadap materi yang disampaikan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Keselarasn terhadap keberlangsungan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh sistem komunikasi yang lancar antara guru dan siswa. Sistem komunikasi tersebut memerlukan perantara yang sesuai dengan materi yang diajarkan, oleh karena itu dalam kegiatan belajar mengajar media berperan sebagai perantara untuk tersampainya informasi materi yang akan diterima oleh siswa. Posisi media ini akan berlaku pada proses pembelajaran disemua cabang ilmu pengetahuan sesuai dengan karakteristik masing-masing ilmu

Akuntansi merupakan salah satu cabang ilmu sosial yang cukup unik dibandingkan dengan ilmu sosial yang lain karena di dalamnya dipelajari seni dalam pencatatan keuangan. Salah satu materi akuntansi yang dianggap sebagai momok dalam mempelajari akuntansi adalah materi ayat jurnal penyesuaian. Materi tersebut memerlukan ketelitian dan kejelian dalam setiap perhitungannya. Mata pelajaran ini sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit bagi siswa. Anggapan bahwa akuntansi adalah mata pelajaran yang sulit, rumit dan membosankan ini salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan media yang tidak tepat dalam proses belajar mengajar.

Pentingnya peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran, menuntut seorang guru akuntansi untuk mampu menggunakan media yang menarik dan menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dengan menggunakan media yang tepat guru dapat melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa serta dapat meningkatkan pemahaman dan semangat siswa dalam mengikuti program belajar mengajar yang berlangsung.

Salah satu media yang dapat menarik siswa untuk belajar adalah media kartu permainan (kartu domino). Hal ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Hestuaji (2012) dengan hasil bahwa penggunaan media domino dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan Heksanti (2012) juga mengatakan bahwa penggunaan media domino

dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran.

Menurut Suprijono (2013), mencari pasangan kartu merupakan salah satu metode dari pembelajaran aktif. Metode mencari pasangan kartu cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah di berikan sebelumnya. Salah satu contoh kartu media pembelajaran adalah kartu domino, sedangkan menurut Indriana (2011) kartu domino merupakan salah satu media yang masuk dalam kategori *flashcard*. *Flashcard* adalah media pembelajaran yang terbentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran dengan *postcard* atau sekitar 25x30 mm.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001) kartu domino adalah sebuah kartu permainan dengan 28 kartu yang bermata bertitik besar tiap kartu dibagi menjadi dua bidang tiap berisi 0-6 titik. Permainan domino umumnya dimainkan oleh 4 orang, namun dapat juga kurang atau lebih. Yang paling umum dimainkan menggunakan kartu domino adalah permainan dengan meletakkan kartu yang bernilai paling kecil terlebih dahulu yaitu kartu kosong, kemudian diikuti oleh pemain lain, dengan menyambung kartu dengan nilai yang bersesuaian sehingga membentuk suatu pola yang tidak terputus.

Media kartu domino akuntansi merupakan media visual yang merupakan bagian dari media sederhana. Menurut Arsyad (2008), kartu domino akuntansi tergolong dalam jenis media hasil teknologi cetak. Kelebihan media kartu adalah praktis bisa digunakan disetiap waktu, tempat dan tidak membutuhkan keterampilan khusus dalam penggunaannya, mudah dibuat dan sederhana. Kekurangan media ini adalah tidak tahan lama karena dibuat dari

bahan kertas, mudah hilang atau musnah karena bentuknya yang kecil, ringan dan bisa dibawa kemana-mana.

Kartu domino disini bukanlah suatu kartu yang digunakan oleh orang untuk berjudi, melainkan suatu media untuk pembelajaran akuntansi yang bentuknya dibuat seperti kartu domino untuk menarik minat siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Digunakan dalam bentuk permainan domino adalah permainan satu set kartu domino akuntansi yang cara bermainnya diambil dan diletakkan diatas meja.

Sebagai seorang guru, mengaplikasikan berbagai permainan dalam kegiatan pembelajaran merupakan hal yang wajib dilakukan. Suatu kegiatan pembelajaran efektif apabila ada berbagai strategi yang digunakan, baik berupa metode, model, pendekatan, maupun teknik. Salah satunya yaitu permainan. Permainan atau *game* akrab dijadikan sebagai salah satu aplikasi dalam strategi pembelajaran aktif.

Penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran ekonomi khususnya akuntansi dapat membuat pembelajaran berbeda dan menyenangkan sehingga materi yang di sampaikan dapat mudah dipahami. Hal ini juga dapat membuat siswa lebih mengingat, memprediksi, dan mencocokkan pernyataan yang ada dalam kartu. Pernyataan dan pertanyaan dalam permainan ini harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Keuntungan yang lain yaitu dapat meningkatkan kesiapan siswa dalam belajar, dan siswa lebih aktif dalam mencocokkan pernyataan dan pertanyaan karena disajikan dalam bentuk permainan.

Kartu domino akuntansi adalah suatu media pembelajaran yang dibuat dengan mengadaptasi kartu domino. Bedanya dalam permainan domino nilai kartu ditentukan dengan bulatan sedangkan pada permainan kartu ini berisi kalimat-kalimat akuntansi. Permainannya yaitu menyusun atau mencocokkan pernyataan yang ada pada isi kartu yang ssesuai dengan isi kartu yang telah dikeluarkan. Kolom domino yang ditebak yaitu bagian kolom bawah atau kolom atas, misalnya kolom bawah berisi A maka siswa harus mencari kartu yang memiliki kesesuaian dengan huruf A. Kemudian diikuti oleh pemain lainnya dengan menyambung kartu dengan merangkai pernyataan yang cocok.

Madrasah Aliyah Negeri 1 Gresik (MAN 1 GRESIK) dipilih sebagai tempat penelitian karena berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan, penggunaan variasi media jarang sekali dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar sering kali dilakukan hanya dengan menggunkan metode ceramah dan media tradisional (papan tulis dan spidol) serta menggunakan *power point*.

Bagi sebagian siswa MAN 1 Gresik kelas XI IPS 2, pelajaran ekonomi akuntansi merupakan pelajaran yang sulit karena mata pelajaran tersebut merupakan mata pelajaran yang baru di peroleh di kelas XI sehingga bagi sebagian siswa masih mengalami banyak kesulitan yang ditemui dalam mengikuti pelajaran. Hasil observasi yang telah dilakukan peneliti menunjukkan bahwa 35,3% siswa mengalami kesulitan dalam hal memahami materi yang di sampaikan oleh guru. 11,8% siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal, 17,6% siswa mengalami kesulitan dalam perhitungan yang kurang teliti dan 20,6% siswa mengalami kesulitan dalam hal menganalisis

soal yang di berikan oleh guru. Hal tersebut terjadi pada dasarnya juga dipengaruhi oleh kegiatan belajar mengajar yang kurang kondusif misalnya, pemilihan metode, model maupun media yang di gunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar kurang tepat dan efisien.

Kesulitan-kesulitan diatas yang banyak dialami siswa akan mempengaruhi hasil belajar yang di perolehnya. Oleh karena itu untuk mewujudkan hasil belajar siswa yang lebih baik, peneliti menggunakan alternatif penggunaan media pembelajaran sebagai solusinya.

Dari uraian di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul: “Pengembangan Kartu Domino sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Kelas XI IPS MAN 1 Gresik”.

METODE PENGEMBANGAN

Model Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan jenis pengembangan perangkat model 4-P yang di adaptasi dari pengembangan media model 4-D dari Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*dessiminate*).

Adanya empat tahapan yang dikemukakan, maka pada penelitian pengembangan ini juga menggunakan tahapan tersebut. Namun, dalam prakteknya penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*), maka tahap keempat yakni tahap penyebaran (*dessiminate*) tidak di lakukan karena keterbatasan waktu dan dana. Sehingga dapat dikatakan peneneliti hanya menggunakan 3 prosedur pengembangan yakni 3-D yang di adopsi dari prosedur pengembangan thiagarajan terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*)

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan kartu domino ini menggunakan perangkat model 3-D yang di adaptasi dari model pengembangan Thiagarajan dan semmel (1974 dalam Trianto 2009) yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*).

Tahap pertama yaitu tahap pendefinisian. Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran, yang terdiri dari 4 langkah, antara lain: analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, perumusan tujuan pembelajaran.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan. Tahap ini bertujuan untuk merancang kartu domino akuntansi. Tahap ini dimulai setelah ditetapkan indikator. Kegiatan pada tahap ini terdiri dari menentukan desain kartu domino akuntansi.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan kartu domino akuntansi yang sudah direvisi berdasarkan usulan para ahli. Adapun kegiatan dari tahap ini antara lain: telaah kartu domino akuntansi oleh ahli materi dan ahli media, revisi kartu domino akuntansi, validasi kartu domino akuntansi oleh ahli materi dan ahli media, uji coba terbatas. Analisis data validasi dan uji coba terbatas, dan penulisan laporan.

Tahap keempat yaitu tahap penyebaran. Pada tahap ini kartu domino akuntansi yang dikembangkan nantinya digunakan pada skala yang lebih luas misalnya di kelas lain, di sekolah lain, oleh guru lain dan sebagainya. Tahap penyebaran tidak dilakukan oleh peneliti. Dalam pengembangan ini peneliti hanya sampai pada tahap pengembangan saja.

Uji Coba Produk

Uji coba merupakan tolak ukur keberhasilan dalam mengembangkan sebuah produk bahan ajar. Uji coba dilakukan bertujuan untuk mendapatkan saran maupun tanggapan melalui penilaian terhadap kartu domino akuntansi tersebut, kemudian dilakukan revisi untuk mencapai kelayakan produk yang akan dikembangkan. Dalam pelaksanaan uji coba tersebut akan dilakukan lima tahap, yaitu:

Desain Uji Coba, Pada tahap desain uji coba media kartu domino sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi, pengembang membuat suatu rancangan kegiatan yang akan di lakukan selama proses pengembangan sesuai prosedur penelitian model 4-D yang telah di rancang

Subjek Uji Coba, Dalam pengembangan ini, subjek uji coba pengembangan kartu domino akuntansi ini terdiri dari: Ahli materi selaku orang yang berkompentensi dalam bidang akuntansi (satu orang dosen akuntansi dan satu guru akuntansi), Ahli media selaku orang yang berkompentensi dalam bidang media pembelajaran (satu orang dosen teknologi pendidikan), dan Siswa kelas XI IPS 2 MAN 1 Gresik yang diambil 20 siswa uji coba terbatas.

Jenis Data, Pada dasarnya data yang diperoleh bersifat kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa angka yang diperoleh dari angket penilaian produk pengembangan yang disusun dengan skala Likert (skala bertingkat). Data kualitatif berupa komentar dan saran yang dituangkan dalam angket. Data yang dihasilkan berkaitan dengan kelayakan atau kesesuaian atas produk pengembangan yang dibuat.

Instrumen Pengumpulan Data, Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: lembar telaah ahli materi, lembar telaah ahli grafis, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli grafis, dan angket respon siswa.

Teknik Analisis Data. Lembar telaah ahli materi dan ahli media dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk memberikan gambaran dari saran yang telah diberikan, dan memperbaiki kekurangan kartu domino akuntansi terkait dengan isi, penyajian dan bahasa. Angket validasi oleh ahli materi dan ahli media dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Persentase tersebut diperoleh dengan berdasarkan perhitungan skor menurut Skala Likert. Angket respon siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Persentase tersebut diperoleh berdasarkan perhitungan Skala Guttman.

HASIL PENGEMBANGAN

Penyajian hasil pengembangan ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya.

Pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4-D (*define, design, develop, dan disseminate*). Namun, dalam penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan (*develop*) saja, dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya. Hasil pengembangan Kartu Domino Akuntansi sebagai Media Pembelajaran kelas XI IPS adalah sebagai berikut:

Tahap Pendefinisian

Dalam tahap ini, pada mulanya peneliti melakukan analisis masalah dasar yakni menganalisis karakter dari siswa dan pengetahuan awal siswa tentang materi ayat jurnal penyesuaian dengan penerapan kurikulum KTSP. Pada kenyataannya kemampuan siswa terhadap materi ayat jurnal penyesuaian sangatlah minim. Mereka masih mengalami kesulitan dalam menganalisis akun dan menjurnal akun.

Kedua, peneliti melakukan analisis tugas yaitu kumpulan prosedur untuk menentukan isi dalam satuan pembelajaran. Pada analisis tugas ini, peneliti akan mempersiapkan materi yang akan dimasukkan dan digunakan dalam kartu domino akuntansi.

Ketiga, analisis konsep dilakukan dengan cara mengidentifikasi konsep-konsep yang akan dikebangkan secara sistematis dan terperinci.

Keempat, merupakan tahap akhir dari pendefinisian, yaitu analisis perumusan tujuan pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan mengkonversikan hasil analisis tugas dan analisis konsep menjadi tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator pencapaian. Hasil perumusan tujuan pembelajaran akan menjadi dasar untuk penyusunan desain perangkat pembelajaran.

Tahap Perancangan

Tahap ini dilakukan dengan menentukan desain kartu domino akuntansi beserta buku panduannya. Pemilihan desain dilakukan dengan menentukan isi dari domino akuntansi dan isi dari buku panduan permainan domino akuntansi. Domino akuntansi berisi 25 kartu dalam 1 set nya dan buku panduan untuk

guru serta siswa. Setelah itu akan menghasilkan draf 1 yang nantinya akan disempurnakan pada tahap pengembangan.

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan ini dilakukan pada awal bulan Mei. Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan kartu domino akuntansi sebagai media pembelajaran yang layak. Kualitas kartu domino akuntansi ini diukur melalui telaah berupa saran/masukan dan validasi para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Sedangkan untuk keefektifan kartu domino akuntansi diukur melalui hasil pendapat siswa setelah menggunakan media kartu domino akuntansi ini yang didapat dari pengisian angket melalui uji coba terbatas. Kemudian hasil validasi dan uji coba terbatas dianalisis yang selanjutnya kartu domino akuntansi materi ayat jurnal penyesuaian untuk menghasilkan kartu domino akuntansi yang layak dan sempurna untuk dijadikan media pembelajaran bagi siswa.

Data kelayakan media

Berikut ini akan disajikan data validasi kelayakan oleh ahli media yaitu ibu Utari Dewi dosen Teknologi Pendidikan yang merupakan praktisi media pembelajaran.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Media dari Ahli Media

No	Komponen yang dinilai	Presentase	Kriteria Kelayakan
1	Kualitas keterbacaan	76%	Layak
2	Mudah digunakan	80%	Layak
3	Kualitas Tampilan	80%	Layak
Rata-rata presentase		78,67%	Layak

Dari tabel diatas menyebutkan bahwa kelayakan kartu domino akuntansi sebagai media pembelajaran menurut ahli media mendapat penilaian sebesar 78,67% yang berarti bahwa kartu domino layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi untuk kelas XI IPS MAN 1 Gresik.

Berikut ini akan disajikan data validasi kelayakan oleh ahli materi yaitu ibu Suci Rohayati dosen Pendidikan Akuntansi yang merupakan praktisi materi yang terdapat dalam media pembelajaran.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Media dari Ahli Materi

No	Komponen yang dinilai	Presentase	Kriteria Kelayakan
1	Kualitas isi dan tujuan	76%	Layak
2	Kualitas instruksional	85%	Sangat Layak
Rata-rata presentase		80.5%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas, menurut ahli materi dari dosen akuntansi UNESA kartu domino akuntansi dengan materi ayat jurnal penyesuaian mendapatkan penilaian berupa presentase sebesar 80,5% yang berarti kartu domino akuntansi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan materi ayat jurnal penyesuaian kelas XI IPS MAN 1 Gresik.

Respon Siswa

Analisis data respon siswa pada uji coba kalangan terbatas terhadap media yang dikembangkan yakni kartu domino akuntansi adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa

No	Komponen yang dinilai	Presentase	Kriteria Kelayakan
1	Kualitas isi dan tujuan	97.5%	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	98.75%	Sangat Layak
3	Kualitas Teknis	90%	Layak
Rata-rata presentase		95.4%	Sangat Layak

Dari tabel diatas, diperoleh data bahwa menurut respon siswa setelah menggunakan media kartu domino akuntansi dalam proses pembelajaran mendapatkan penilaian berupa presentase sebesar 95,4 yang berarti media kartu domino akuntansi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan pemaparan hasil penilaian ahli media yakni dosen teknologi pendidikan UNESA terhadap kartu domino akuntansi. Maka secara keseluruhan media kartu domino akuntansi sebagai media pembelajaran akuntansi kelas XI IPS MAN 1 Gresik yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori layak dengan presentase sebesar 78,67%. Hal ini menunjukkan bahwa media kartu domino akuntansi berdasarkan validasi ahli media secara

kualitas telah layak di gunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan kelayakan kartu domino akuntansi yang dikembangkan, menurut ahli materi kartu domino akuntansi sangat layak digunakan karena memiliki rata-rata penilaian sebesar 86,25%. Menurut Riuduwan presentase sebesar 86,25% termasuk dalam kategori sangat layak. Hal tersebut menyatakan bahwa kartu domino akuntansi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Dengan demikian rata-rata penilaian yang diperoleh dari para ahli baik ahli media maupun ahli materi kartu domino akuntansi mendapatkan penilaian sebesar 82,46%. Menurut Riduwan presentase sebesar 82,46% termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menyatakan bahwa kartu domino akuntansi layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Sedangkan Berdasarkan pemaparan hasil respon siswa terhadap media domino akuntansi yang dikembangkan maka secara keseluruhan, siswa berpendapat bahwa media kartu domino akuntansi sebagai media pembelajaran akuntansi kelas XI IPS 2 MAN 1 Gresik mendapatkan kategori sangat layak dengan presentase 95,4%. Menurut Riduwan presentase 95,4% termasuk kategori sangat layak. Maka berdasarkan data dari respon siswa media kartu domino akuntansi layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan penilaian dapat diambil simpulan bahwa media kartu domino akuntansi yang dikembangkan sangat layak digunakan. Hal tersebut diuraikan sebagai berikut:

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa kartu domino akuntansi yang dikembangkan dengan menggunakan teori pengembangan 4-D dari Thiagarajan yakni tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Namun tahap penyebaran tidak di gunakan dalam penelitian ini. Kartu domino akuntansi yang dihasilkan terdiri dari 1 set kartu domino yang berisi 25 kartu/set. Buku buku panduan penggunaan kartu domino akuntansi untuk siswa dan guru.

Kelayakan kartu domino akuntansi menurut hasil validasi para ahli yakni ahli media dan ahli materi menyatakan bahwa kartu domino akuntansi mendapatkan kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Respon siswa terhadap pengembangan kartu domino akuntansi sangatlah baik. Sehingga menurut respon siswa kartu domino akuntansi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

SARAN

Berikut ini saran dari peneliti untuk pemanfaatan dan pengembangan dalam penelitian selanjutnya:

Media kartu domino akuntansi dapat digunakan sebagai alternatif sumber belajar siswa di luar sekolah.

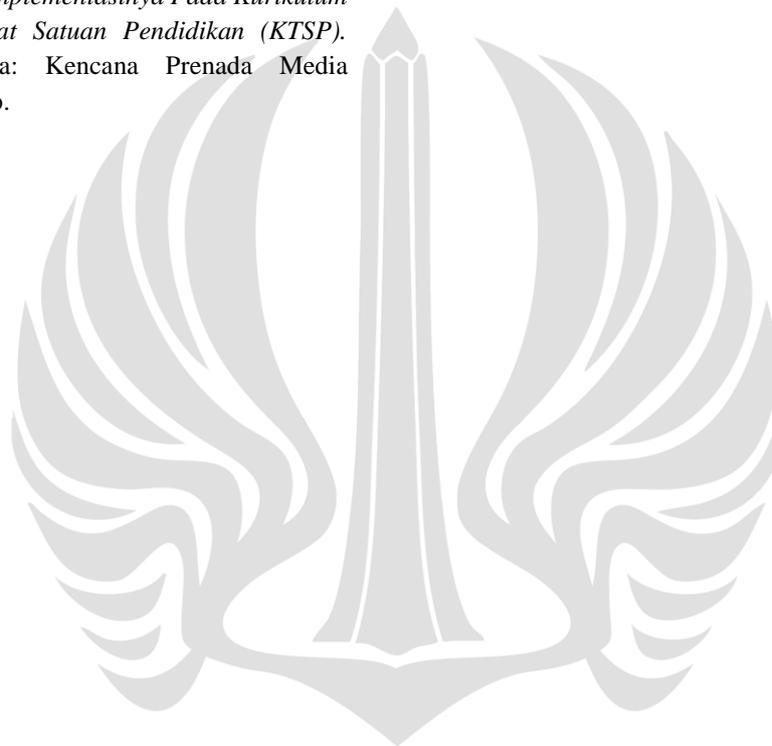
Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan materi kartu domino akuntansi, sehingga tidak hanya ayat jurnal penyesuaian saja melainkan materi akuntansi yang lainnya. Selain itu peneliti selanjutnya dapat pula mengembangkan desain atau model dari kartu domino akuntansi, serta melakukan penelitian tidak hanya di satu sekolah agar dapat membantu siswa dalam memotivasi belajar dan membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang bersangkutan.

Penelitian pengembangan ini juga diharapkan dapat dilanjutkan ke tahap empat yaitu persebaran (*disseminate*) sehingga tidak hanya berhenti sampai tahap pengembangan (*develop*) saja.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dina Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: DIVA Press
- Heksanti, Mei Yuanita. 2012. Penggunaan Media Kartu Domino-Kwartet (DOMTET) dalam pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Jerman kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Tumpang. *Skripsi*. Tidak dipublikasikan. Malang.
- Hestuaji, Yogi. 2012. Pengaruh Media Kartu Domino terhadap Pemahaman Konsep Pecahan. *Skripsi*. Tidak

- dipublikasikan. Surakarta: Universitas
Sebelas Maret.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2001. *Kamus
Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta:
Balai Pustaka.
- Riduwan, 2011. *Skala Pengukuran Variabel-
variabel Penelitian*. Bandung:
Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative learning*.
Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran
Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan,
dan Implementasinya Pada Kurikulum
Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*.
Jakarta: Kencana Prenada Media
Group.



UNESA
Universitas Negeri Surabaya

