

## **PENGEMBANGAN PERMAINAN KARTU UNO SEBAGAI ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN AKUNTANSI**

### ***DEVELOPMENT OF UNO CARD GAMES AS ACCOUNTING LEARNING EVALUATION TOOL***

Oleh: **Pungky Samsusilowati**

Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Email: [pungky.ss17.ps@gmail.com](mailto:pungky.ss17.ps@gmail.com)

**Ngadirin Setiawan, MS.**

Staf Pengajar Jurusan P. Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

#### **Abstrak**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*). Alat evaluasi berupa permainan kartu UNO ini merupakan salah satu inovasi atau varian dengan tujuan: 1) menghasilkan permainan kartu UNO sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi pokok bahasan mengelola kartu utang; 2) mengetahui kelayakan produk Kartu UNO; 3) serta mengetahui respon siswa terhadap kegiatan evaluasi akuntansi. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model *Four-D* yang terdiri dari tahap *define, design, develop, dan disseminate*. Hasil penelitian yaitu berdasarkan penilaian: 1) Ahli Evaluasi Sangat Layak (97,23%) dan Sangat Baik, 2) Ahli Materi Sangat Layak (96,18%) dan Sangat Baik, 3) Hasil analisis uji coba soal Validasi soal valid (97%), Reliabilitas tinggi sebesar (1,0263) sehingga termasuk soal yang reliabel, Tingkat Kesukaran tergolong soal yang baik, hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis soal mudah (26%), soal sedang (73%), dan soal sukar (1%), 4) Respon siswa terhadap permainan kartu UNO menunjukkan penilaian Sangat Layak (95,75%) dan Sangat Baik.

**Kata Kunci:** Penelitian dan Pengembangan, Alat Evaluasi, Permainan, Kartu UNO, Akuntansi Utang

#### **Abstract**

*This is developmental research. Evaluation tool of UNO card is an innovation with goal of producing UNO card games as accounting learning evaluation tool at subject of debt card management; identifying feasibility of UNO card as evaluation tool of accounting learning evaluation tool at subject of debt card management and identifying student response on evaluation of accounting subject oat managing debt card using UNO card. The research and development was done using Four-D model consisting of define, design, develop and disseminate. The results: 1) Evaluation expert assessed that the tool is very feasible (97.23%) and very good, 2) Material expert evaluate that the tool is very feasible (96.18%) and very good, 3) Validation test indicted that he tools was valid (97%). It had high reliability (1.0263). Difficulty level was good, indicated with 26% easy problems, 73% moderately difficult problems and 1% difficult problems, 4) Student response on UNO card game is shown with assessment of very feasible (95.75%) and very good.*

**Keywords:** *Research and Development, Evaluation tool, Games, UNO card, Debt Accounting.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM), baik dalam kepribadian, kemampuan, dan rasa tanggung jawab sebagai warga negara yang baik. Meningkatnya kualitas SDM sejajar dengan kualitas pendidikan di suatu Negara, semakin baik kualitas pendidikan di suatu Negara maka semakin baik kualitas SDM yang dihasilkan. Pendidikan yang berkualitas dapat dihasilkan dari tercapainya tujuan pendidikan nasional.

Salah satu cabang ilmu pengetahuan dalam pendidikan yakni akuntansi. Akuntansi merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan sosial yang didalamnya membahas seni dalam pencatatan keuangan. Mata pelajaran Akuntansi membutuhkan kecermatan, ketelitian, dan kesabaran dalam mempelajarinya sehingga memerlukan banyak latihan dan keterampilan. Karakteristik akuntansi yang memerlukan keterampilan dalam mengaplikasikan teori dibutuhkan pengevaluasian. Guru memegang peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Tugas utama guru dalam mengajar yaitu merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, menilai proses dan hasil pembelajaran melalui kegiatan evaluasi.

Evaluasi merupakan cara yang digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian keberhasilan seorang guru dalam menjalankan tugasnya dan mengukur sampai sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Evaluasi juga dapat digunakan untuk mengetahui kelemahan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam evaluasi terdapat langkah-langkah pengukuran dan penilaian. Mengukur adalah membandingkan sesuatu dengan suatu ukuran yang sifatnya kuantitatif. Menilai adalah pengambilan keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baik atau buruk yang sifatnya kualitatif (Suharsimi Arikunto, 2013: 3).

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.

Pada masa seperti sekarang, banyak ide-ide dan upaya yang dilakukan untuk mengurangi tindakan mencontek, mulai dengan membuat tipe soal menjadi 4 sampai 5 macam. Dimana tiap lembar soalnya berbeda atau dengan penataan posisi duduk sebelum diadakannya kegiatan evaluasi. Akan tetapi 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. Dan para guru juga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengetahui hasil belajar siswa

Salah satu alternatif alat evaluasi yang digunakan adalah menggunakan permainan kartu UNO, Peneliti mencoba alat evaluasi pembelajaran akuntansi dengan permainan Kartu UNO. Permainan ini sudah tidak asing lagi di kalangan pelajar khususnya siswa SMK. Berdasarkan hasil wawancara

dan pengamatan yang dilakukan peneliti di SMK PIRI 3 Yogyakarta dan SMK YPKK 2 Sleman, para siswa yang memainkan permainan Kartu UNO mengaku senang bermain kartu dengan alasan mereka merasa lebih rileks, seru, dan santai. Sehingga siswa tidak merasa tertekan ataupun depresi. Permainan kartu UNO berbeda dengan kartu remi atau domino karena kartu UNO lebih bertujuan untuk media bermain oleh anak-anak. Gambar dalam kartu UNO lebih menarik dengan gambar tokoh kartun yang sedang terkenal dan diidolakan.

UNO adalah sebuah permainan kartu yang dimainkan dengan kartu dicetak khusus. UNO dalam bahasa Indonesia berarti "SATU". Permainan kartu UNO merupakan permainan kartu yang mengutamakan persamaan warna dan angka yang tertera di kartu, yang membuat lebih menarik dari permainan kartu UNO ini adalah terdapat *action cards* yang mana mempunyai aturan khusus apabila kartu-kartu tersebut dimainkan. Permainan yang menarik ini sangat diminati segala usia. Hal tersebut menjadi dasar peneliti untuk memilih merancang alat evaluasi pembelajaran permainan kartu dengan memodifikasi permainan kartu UNO.

Hasil penelitian Robert (2007) pada mata pelajaran biologi dan Luqman (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 menuangkan permainan dan menarik minat publik guna belajar praktik ilmu akuntansi

Berdasarkan uraian di atas, dan mempertimbangkan aspek manfaatnya maka dilakukan penelitian “Pengembangan Permainan Kartu UNO Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi di SMK YPKK 2 Sleman”. 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. Di harapkan dengan menggunakan permainan kartu UNO, para siswa menjadi lebih rileks, seru, dan dapat meminimalisir tindak kecurangan mencotek. Pengembangan permainan kartu UNO ini digunakan untuk menilai hasil belajar siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian berupa penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang diadaptasi dari model 4D oleh Thiagarajan dan Semmel (1974).

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI Akuntansi 4 & 5 SMK YPKK 2 Sleman. Penelitian yang dilakukan mulai dari penyusunan proposal penelitian sampai dengan penyusunan laporan penelitian pada bulan Desember 2015 - Juli 2016

### **Target/Subjek Penelitian**

Subjek uji coba adalah satu orang ahli evaluasi yaitu Ibu Sukanti, M. Pd., satu orang ahli materi yaitu Ibu Adeng Pustikaningsih, M. Si., praktisi pembelajaran yaitu guru Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman dan 20 siswa kelas XI Akuntansi 4 & 22 siswa XI Akuntansi 5 SMK YPKK 2 Sleman. Objek dalam penelitian ini adalah Alat evaluasi berupa Kartu UNO.

### **Prosedur**

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan 4D, yang terdiri dari empat tahapan yang meliputi tahap pendefinisian (*define*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*).

### **Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian**

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan angket. Instrumen penelitian angket diisi oleh ahli evaluasi, ahli materi, praktisi pembelajaran dan peserta didik.

### Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran dari ahli evaluasi, ahli materi, dan guru akuntansi yang dihimpun untuk memperbaiki Alat evaluasi pembelajaran akuntansi berupa permainan kartu UNO ini. Data kuantitatif yang dianalisis berasal dari:

#### 1. Analisis Data Kuantitatif Penilaian Alat Evaluasi

Mengacu pada konversi empat skala Sugiyono (2012: 49), langkah-langkah yang digunakan yaitu:

a) Menghitung rata-rata skor tiap i

Indeks Kesukaran	Interpretasi
0% - 27%	Termasuk mudah
28% - 72%	Sedang
>73%	Sukar

or terlebih dahulu menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X = skor rata-rata  
 $\sum X$  = jumlah semua nilai  
 n = jumlah individu

b) Menjumlahkan skor untuk masing-masing aspek

c) Menghitung persentase skor dari setiap aspek dengan rumus:

$$\text{Persentase kelayakan tiap aspek(\%)} = \frac{\text{Rerata skor yang diperoleh}}{\text{Rerata skor yang ideal}} \times 100\%$$

#### 2. Analisis Kualitas Tes Soal Akuntansi Utang

Langkah-langkah yang digunakan yaitu:

1) Menghitung validitas mengacu pada Suharsimi Arikunto (2013:93)

$$Y_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

$Y_{pbi}$  = koefisien korelasi *biserial*  
 $M_p$  = rerata skor dari subjek yang menjawab betul bagi item yang dicari validitasnya.  
 $M_t$  = rerata skor total  
 $S_t$  = standar deviasi dari skor total  
 P = proporsi siswa yang menjawab benar  
 $\left( p = \frac{\text{banyak siswa yang benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \right)$   
 Q = proporsi siswa yang menjawab salah ( $q = 1 - p$ )

2) Menghitung reliabilitas menggunakan rumus KR-20 mengacu pada Suharsimi Arikunto (2013:115)

3) Menghitung tingkat kesukaran dengan rumus dan kriteria indeks kesukaran soal mengacu pada Zainal Arifin (2013: 266)

Tabel 1. Kriteria indeks kesukaran

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

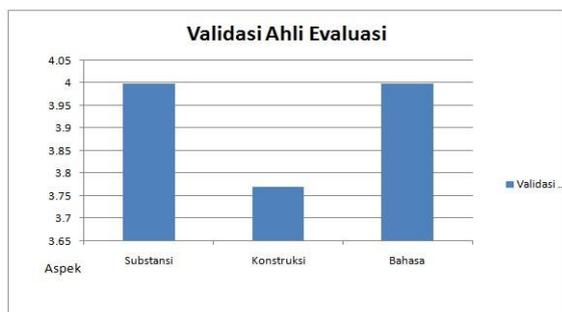
Prosedur yang digunakan dalam pengembangan produk ini merupakan adaptasi dan dimodifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan 4D. Penelitian meliputi 4 tahap yaitu:

1. Tahap Pendefinisian, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, analisis siswa dan analisis tugas. berdasarkan wawancara siswa membutuhkan alat evaluasi yang interaktif dan menarik, karakteristik para siswa juga cenderung lebih menyukai berdiskusi dengan teman sebaya dalam penyelesaian tugas terutama pada materi utang.

2. Tahap Perancangan meliputi Penyusunan tes acuan patokan yaitu peneliti menyesuaikan bentuk dan jenis tes evaluasi dengan materi pembelajaran yang akan digunakan, pemilihan media kartu UNO, aturan main, dan mempersiapkan perangkat lunak berupa *Corel Draw Suite X8* dan *Adobe Photoshop CS3* untuk mendesain kartu UNO.

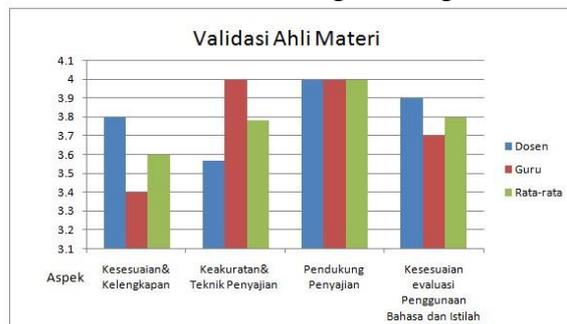
3. Tahap Pengembangan meliputi pembuatan alat evaluasi; validasi meliputi:

a) Validasi ahli evaluasi yang mendapatkan rata-rata skor 3,88 pada 18 indikator dengan kategori Sangat Baik.



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Evaluasi

b) Validasi ahli materi mendapat rata-rata skor 3,84 dengan kategori Baik.



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi

Tahap selanjutnya yaitu revisi produk sesuai saran para ahli yaitu:

a) Revisi ahli evaluasi yaitu menambahkan pedoman penskoran, dan peneliti menambahkan blangko rekapitulasi nilai

Angka/ simbol kartu	Skor
0	1
1	1,5
2	2
3	2,5
4	3
5	3,5
6	4
7	4,5
8	5
9	5,5

Gambar 3. Pedoman Penskoran

Kelompok :							
No.	Nama Siswa	Kelas	No. Absen	Rekam Soal yang dijawab	Skor/ Nilai		
1.							
2.							
3.							
4.							
...							

.....2016  
Guru

Gambar 4. Rekam Nilai/Skor Permainan Kartu UNO

b) Revisi ahli materi yaitu dosen dan praktisi guru akuntansi untuk melengkapi materi dan memperbaiki jurnal.

Jenis kesalahan	Jurnal Setelah revisi
Kas	Kas
Diskonto wesel bayar	Beban bunga
Wesel bayar	Utang wesel

Gambar 5. Perbaikan Jurnal

Soal	Jawaban
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana Prosedur pembelian kredit oleh bagian pembelian?</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan permintaan pembelian bersama SOP</li> <li>2. Menerima faktur pembelian dan barang</li> <li>3. Menerima surat jalan</li> <li>4. Menyerahkan barang pada gudang</li> <li>5. Mengarsipkan surat jalan</li> </ol>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana Prosedur pembelian kredit yang dilakukan oleh bagian gudang?</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menerima surat jalan</li> <li>2. Mengecek surat jalan</li> <li>3. Menerima barang</li> <li>4. Mengarsipkan surat jalan</li> </ol>

Gambar 6. Perbaikan dari praktisi Guru Akuntansi

#### 4. Tahap Uji Coba dan Evaluasi

##### a) Uji Coba Soal

Tahap uji coba soal dilakukan sebelum membuat produk kartu UNO. Uji coba soal dilakukan pada hari kamis 12 Mei 2016 pukul 10.15-12.45 WIB siswa SMK YPKK 2 Sleman kelas XI AK 4 sebanyak 20 siswa.

Setelah uji coba tes selesai peneliti melakukan analisis hasil uji coba tes dengan bantuan *Microsoft Excel 2007*

untuk menghitung Validitas, Reliabilitas, dan Tingkat Kesukaran. Hasil analisis uji coba tes sebagai berikut:

##### 1) Validitas

Pengujian validitas menggunakan rumus *point biserial* ( $Y_{pbi}$ ). dengan membandingkan hasil perhitungan  $r$  product moment dengan taraf signifikansi 5%. Jika  $Y_{pbi} \geq r_{tabel}$  maka butir soal tersebut dikatakan valid dan ketika  $Y_{pbi} < r_{tabel}$  maka butir soal tersebut dikatakan tidak valid.

No	Indeks Validitas	Butir Soal	Jumlah	%
1.	<0,3598 (soal tidak valid)	47, 58, 98	3	3%
2.	$\geq 0,3598$ (soal valid)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 82, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 99, 100	97	97%

Gambar 7. Klasifikasi soal berdasarkan validitasnya

##### 2) Reliabilitas

Penentuan reliabilitas tes, dilakukan dengan menggunakan rumus belah dua. Reliabilitas soal yang diinterpretasikan koefisien Reliabilitas ( $r_{11}$ ) bahwa apabila  $r_{11} \geq$

0,70 maka butir soal yang diujikan dinyatakan memiliki Reliabilitas yang tinggi atau reliabel, tetapi apabila  $r_{11} < 0,70$  maka butir soal yang diujikan dinyatakan Reliabilitas yang rendah atau tidak reliabel.

Berdasarkan hasil analisis Reliabilitas soal tes memperoleh angka sebesar 1,0263 sehingga soal tersebut memiliki Reliabilitas yang tinggi atau reliabel.

### 3) Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal adalah pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal. Perhitungan Tingkat Kesukaran diinterpretasikan pada tiga kriteria yaitu 0 – 27% termasuk soal mudah, 28 – 72% termasuk soal sedang, >73% termasuk soal sukar (Zainal Arifin :270).

Berdasarkan hasil analisis Tingkat Kesukaran soal tes diketahui bahwa butir soal sukar berjumlah 1 butir (1%), sedang berjumlah 73 butir (73%), mudah berjumlah 26 butir (26%).

No	Penyebab Kegagalan	Butir Soal	Jumlah	Persentase
1.	Validitas (Tidak Valid)	47, 58, 98	3	10%
2.	Tingkat Kesukaran (Mudah, dan Sukar)	1, 5, 7, 23, 28, 29, 33, 34, 35, 37, 38, 40, 41, 45, 52, 54, 55, 57, 63, 64, 67, 70, 74, 81, 94, 96, 58	27	90%

Gambar 8. Rangkuman Butir Soal yang Tidak Baik

Berdasarkan rangkuman butir soal, peneliti membuang 23 butir soal yang di ambil dari 3 butir soal tidak valid (47, 58, 98), 1 butir soal sukar (58), dan 19 butir soal mudah (1,5, 7, 23, 28, 29, 33, 34, 35, 37, 38, 40, 41, 45, 52, 54, 55, 57, 63).

### b) Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan setelah produk kartu UNO direvisi berdasarkan penilaian para ahli dan uji coba soal. uji coba lapangan dilakukan pada hari Senin, 16 Mei 2015 pukul 10.15-12.00 WIB pada kelas XI AK 4 sebanyak 20 siswa dan pukul 12.15-13.45 WIB pada kelas XI AK 5 sebanyak 22 siswa

Peneliti menganalisa hasil respon siswa pada setiap aspek. hasil penilaian uji coba lapangan sebagai berikut:

Penilaian pada aspek penyajian materi diperoleh rata-rata 3,65 untuk 5 indikator sehingga termasuk dalam kategori “sangat baik”. Apabila dinilai berdasarkan persentase kelayakan

diperoleh 91,2%. Penilaian aspek tampilan dan pendukung penyajian memperoleh rata-rata skor 3,88 untuk 4 indikator sehingga termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan persentase kelayakan sebesar 97%. Aspek komunikasi visual dan aspek kebermanfaatan masing-masing secara berurutan mendapatkan skor rata-rata 3,96 (untuk 5 indikator) dan 3,92 (untuk 6 indikator). Menurut presentase kelayakan secara berturut-turut mendapatkan 96,55% dan 98,04%

Secara keseluruhan menurut hasil perhitungan uji coba lapangan. Alat evaluasi pembelajaran mendapatkan jumlah rerata skor sebanyak 3,83 untuk 20 indikator sehingga termasuk dalam kategori “sangat baik”. Berdasarkan persentase kelayakan mencapai 95,75%, sehingga alat evaluasi pembelajaran berupa permainan kartu UNO “Sangat Layak” digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran.



Gambar 9. Hasil Perhitungan Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan

## 5. Tahap Penyebaran

Produk akhir berupa kartu UNO setelah revisi baik dari ahli evaluasi maupun ahli materi juga telah diujicobakan pada siswa dan dinyatakan sangat layak maka produk digital diberikan kepada sekolah. Kegiatan ini dilakukan untuk melakukan penyebaran produk yang telah diuji kelayakannya. Tujuan dilakukan penyebaran produk ini agar alat evaluasi pembelajaran akuntansi berupa permainan kartu UNO ini dapat bermanfaat bagi sekolah, guru, maupun siswa. alat evaluasi yang diberikan kepada sekolah untuk guru terdiri dari kartu UNO, petunjuk penggunaan, pedoman penskoran dan kunci jawaban

## 6. Pembahasan

Pengembangan alat evaluasi permainan kartu UNO mengikuti model pengembangan 4-D, sesuai yang dikemukakan oleh Thiagarajan dan semmel (1974) bahwa terdapat empat tahapan dalam model 4-D yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*).

Prosedur pengembangan ini selaras dengan prosedur pengembangan dalam penelitian Nurul Hidayati & Lukman Hakim (2014) yang berjudul “Pengembangan Permainan Kartu UNO sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Hutang Jangka Panjang”. Yang menggunakan model 4-D. namun pada penelitian Nurul hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*) sedangkan dalam penelitian ini mencangkup 4 tahapan pengembangan yaitu sampai pada tahap penyebaran (*disseminate*).

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2013: 164) penelitian pengembangan lebih diarahkan pada upaya untuk menghasilkan produk tertentu kemudian diuji keefektifannya sehingga siap digunakan secara nyata di lapangan. Dengan kata lain, produk yang siap digunakan di lapangan merupakan produk yang masuk dalam kategori “Layak”.

Pada penelitian pengembangan ini, alat evaluasi pembelajaran akuntansi berupa permainan kartu UNO dinilai kelayakannya oleh 1 ahli evaluasi (dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY) dan 2 ahli materi yang terdiri dari dosen Akuntansi FE UNY dan guru Akuntansi SMK. Berdasarkan penilaian ahli evaluasi pada analisis kelayakan secara keseluruhan berdasarkan (%) sebesar 97,23% berada

pada kategori sangat layak, dan berdasarkan penilaian oleh 2 ahli materi pada analisis kelayakan secara keseluruhan berdasarkan (%) sebesar 96,18% berada pada kategori sangat layak.

Tahap akhir dari tahap pengembangan (*develop*) yaitu mengetahui penilaian ataupun respon siswa mengenai alat evaluasi pembelajaran akuntansi berupa permainan kartu UNO, hal ini dikarenakan penilaian siswa dalam tahap ini akan berpengaruh terhadap langkah pengembangan selanjutnya. Berdasarkan penilaian siswa uji coba lapangan, penilaian siswa pada aspek penyajian materi yaitu mendapatkan rata-rata skor sebesar 3,65 skor tersebut termasuk dalam kategori sangat layak (91,2%). Untuk aspek tampilan dan pendukung penyajian mendapatkan rata-rata skor sebesar 3,88 skor tersebut termasuk dalam kategori sangat layak (97%). Aspek komunikasi visual memperoleh rata-rata skor sebesar 3,96 skor tersebut termasuk dalam kategori sangat layak (96,55%). Aspek kebermanfaatan memperoleh rata-rata skor sebesar 3,92 yang termasuk dalam kategori layak (98,04%).

Berdasarkan penilaian siswa dapat diketahui keseluruhan bahwa alat evaluasi pembelajaran akuntansi berupa permainan kartu UNO memperoleh rata-rata skor 3,83 dengan kategori Sangat Layak (95,75%).

Dengan demikian permainan kartu UNO sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi utang layak digunakan.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Utang meliputi lima tahap yaitu *define*, *design*, *development*, uji coba dan *disseminate*.
2. Kelayakan alat evaluasi pembelajaran berupa permainan kartu UNO pada materi Akuntansi Utang dihitung berdasarkan penilaian ahli materi, ahli evaluasi, uji coba soal, dan uji coba lapangan. Penilaian ahli materi Sangat Layak (96,18%) dan Sangat Baik. Hasil penilaian ahli evaluasi Sangat Layak (97,23%) dan Sangat Baik. Hasil analisis uji coba soal Validasi soal valid (97%), Reliabilitas tinggi dengan perhitungan menggunakan KR-20 sebesar (1,0263) sehingga termasuk soal yang reliabel, Tingkat Kesukaran tergolong sedang, hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis soal mudah (26%), soal sedang (73%), dan soal sukar (1%).
3. Respon siswa XI AK 4 dan XI AK 5 SMK YPKK 2 Sleman dengan adanya permainan kartu UNO sebagai Alat

Evaluasi pada aspek penyajian materi dalam kategori Sangat Layak (91,2%) dan Sangat Baik. Aspek tampilan dan pendukung penyajian dalam kategori Sangat Layak (97%) dan Sangat Baik. Aspek komunikasi visual dalam kategori Sangat Layak (96,55%) dan Sangat Baik. Aspek kebermanfaatan dalam kategori Sangat Layak (98,04%) dan Sangat Baik. Secara keseluruhan memperoleh rata-rata skor 76,6 dengan kategori Sangat Layak (95,75%).

### **Saran**

Berdasarkan kualitas alat evaluasi, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, penulis dapat memberikan beberapa saran pengembangan produk lebih lanjut sebagai berikut:

1. Perlu melengkapi materi yang digunakan, tidak hanya pada satu materi pokok. Misalnya dengan membuat kartu dengan 2 atau 3 materi pokok
2. Sebaiknya produk kartu UNO sebagai alat evaluasi diujicobakan tidak hanya pada satu sekolah sehingga dapat digunakan secara lebih luas dan menghasilkan produk yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah Nur Chayat. (2012). *112 Game untuk Training & Outbond*. Yogyakarta: Katahati.
- Endang Mulyatiningsih. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Fridman, Daniel. (2010). From Rats to Riches: Game Playing and the Production of the Capitalist Self. *Journal Economic*, (Online). diakses 16 Mei 2015 dari [https://liberalarts.utexas.edu/\\_files/dgf372/Daniel\\_Fridman\\_From\\_Rats\\_to\\_Riches.pdf](https://liberalarts.utexas.edu/_files/dgf372/Daniel_Fridman_From_Rats_to_Riches.pdf).
- Nurul Hidayati dan Luqman Hakim. (2014). Pengembangan Permainan Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi pokok Bahasan Hutang Jangka Panjang. *Jurnal*. Universitas Negeri Surabaya. diakses pada 12 Juni 2015 dari <http://dokumen.tips/documents/pengembangan-permainan-kartu-uno-sebagai-alat-evaluasi-pembelajaran-akuntansi.html>
- Purwanto.(2010). *Evaluasi Hasil Belajar* . Surakarta: Pustaka Pelajar.
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- S. Margono. (2005). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Wina Sanjaya. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Zainal Arifin. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung :PT Remaja Rosdakarya