

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU UNO AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

## ***THE DEVELOPMENT OF CARD UNO ACCOUNTING LEARNING MEDIA***

Oleh: **Maulana Witantyo**

Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Maulanawitantyo30@gmail.com

**Diana Rahmawati, M.Si.**

Staff Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan Kartu UNO Akuntansi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan Motivasi Belajar kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman, (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran Kartu UNO Akuntansi, (3) Mengetahui penilaian siswa kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman terhadap pengembangan media pembelajaran Kartu UNO Akuntansi, (4) Mengetahui peningkatan Motivasi Belajar siswa kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman setelah menggunakan media pembelajaran Kartu UNO Akuntansi. Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) Pengembangan Kartu UNO Akuntansi melalui lima tahap yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi; (2) Kelayakan media Kartu UNO Akuntansi dinilai berdasarkan pada: a) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,75 yang termasuk kategori Sangat Layak, b) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4,42 yang termasuk kategori Sangat Layak, dan c) Praktisi Pembelajaran diperoleh rata-rata skor 4,28 yang termasuk kategori Sangat Layak; (3) Penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata skor 4,12 yang termasuk kategori Layak dan penilaian siswa pada uji coba lapangan diperoleh rata-rata skor 4,40 yang termasuk kategori Sangat Layak; (4) Berdasarkan analisis peningkatan Motivasi Belajar sebelum dan sesudah penggunaan media dengan *gain score* diperoleh peningkatan sebesar 0,33 kategori sedang sehingga media Kartu UNO Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Kartu UNO Akuntansi, Motivasi Belajar.

### **Abstract**

*This research aimed to: (1) Develop the UNO Accounting Card as a learning media to increase learning motivation in class X Accounting 4 SMK YPKK 2 Sleman, (2) Determine the feasibility of instructional learning media of Card UNO Accounting, (3) Determine the assessment of class X Accounting 4 SMK YPKK 2 Sleman about learning media of Card UNO Accounting, (4) Determine motivation increase in Motivation Student Learning class X Accounting 4 SMK YPKK 2 Sleman after using the learning media Card UNO Accounting..The results showed: The result showed: (1) Card UNO Accounting through five stages of analysis, design, development, implementation and evaluation, (2) The feasibility of media Card UNO Accounting learning media based on assesment by, a) Material Expert obtained average score 4,75 which belongs to Very Feasible category, b) Media Expert obtained average score 4,42 which belongs to Very Feasible category and c) Learning Practitioners obtained an average score of 4.28 which belongs to the Very Feasible category, (3) Studenst assessment on small group trial obtained average score 4,12 which belongs to the category of Feasible and the field trial obtained average score 4,40 which belongs to Very Feasible category, (4) Analysis of Motivation improvement before and after media are used with gain score obtained an increase of 0.33 was medium category so Card UNO Accounting learning media could increase students Motivation Learning.*

**Keywords:** Learning Media, Card UNO Accounting, Motivation.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, perbuatan, dan cara mendidik. Dengan demikian pendidikan mempunyai tujuan untuk mengembangkan semua potensi pada diri manusia. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS Bab II Pasal 3 yang berbunyi “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Tujuan pendidikan tidak dari adanya kualitas sumber daya manusia (SDM). Pendidikan yang dapat menghasilkan sumber daya manusia (SDM) berkualitas membutuhkan suatu proses pembelajaran yang baik. Proses pembelajaran adalah adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan ke arah yang lebih baik. Pada proses pembelajaran terdapat sebuah sistem karena di dalamnya memiliki komponen-komponen yang saling

berkaitan dalam rangka mencapai tujuan yang ditentukan. Tujuan pembelajaran merupakan deskripsi tingkah laku yang diharapkan dapat tercapai setelah pembelajaran dilakukan. Untuk mencapai tujuan tersebut ada beberapa unsur yang perlu diperhatikan salah satunya adalah Motivasi Belajar. Motivasi Belajar adalah daya dorong yang timbul dari dalam diri siswa untuk menumbuhkan gairah dan semangat belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hamzah B.Uno,2013:23). Salah satu faktor yang dapat mendorong motivasi belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran merupakan perantara, wadah atau alat penyambung pesan-pesan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman yang berjumlah 38 siswa mempunyai Motivasi Belajar yang tidak stabil. Pada saat jam pertama dan kedua, siswa terlihat memperhatikan dan masih fokus untuk mengikuti pembelajaran, namun memasuki jam ketiga dan keempat, motivasi belajar siswa mulai menurun. Hal tersebut terlihat 10 dari 38 atau 26,31% siswa yang mulai tertidur di kelas, sebanyak 22 dari 38 atau 57,89% siswa asyik mengobrol dengan temannya dan hanya 6 dari 38 atau 15,79% siswa yang masih memperhatikan mata pelajaran. Tugas yang terus-menerus diberikan oleh guru membuat siswa bosan

dan cenderung malas untuk mengerjakan. Hal ini terlihat ketika guru menugaskan pada pertemuan sebelumnya, sebanyak 12 dari 38 atau 31,57% siswa yang tepat waktu mengumpulkan tugas, selebihnya 26 dari 38 atau 68,42% siswa tidak tepat waktu. Berdasarkan masalah tersebut menandakan siswa kurang memiliki minat terhadap pelajaran, tidak tekun dalam menghadapi tugas dan memiliki Motivasi Belajar yang rendah.

Berdasarkan uraian tersebut maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran ini harus menyenangkan, mampu membuat siswa merasa tertarik untuk terus belajar, membuat siswa menjadi aktif, lebih paham terkait materi, dan tetap memperhatikan ketercapaian tujuan pembelajaran serta memiliki konsep belajar sambil bermain agar motivasi siswa dapat meningkat. Alternatif media pembelajaran yang diterapkan adalah menggunakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi.. Media pembelajaran Kartu UNO Akuntansi diharapkan dapat menarik perhatian siswa karena media ini merupakan pengembangan dari permainan Kartu UNO yang tergolong baru dan melibatkan seluruh siswa. Media Pembelajaran ini berisi kartu-kartu master, materi soal-soal dan simbol yang dapat digunakan siswa untuk belajar sambil bermain dengan temannya sehingga

permainan ini dapat meningkatkan Motivasi Belajar.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober 2016 – April 2017 di kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman yang beralamatkan di Jl. Pemuda, Wadas Tridadi, Kecamatan Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

### **Target/Subjek Penelitian**

Subjek pada penelitian pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi adalah satu dosen Ahli Materi, satu dosen Ahli Media, satu Praktisi Pembelajaran (Guru) dan 34 siswa kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman).

### **Prosedur**

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Menurut Endang Mulyatiningsih (2011: 183-184) model *ADDIE* dapat digunakan untuk berbagai bentuk pengembangan produk seperti

model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Prosedur pengembangan media Kartu UNO Akuntansi sesuai dengan adopsi model pengembangan *ADDIE* adalah sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis permasalahan dan solusi yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa. Tujuan pada tahap ini untuk mencari informasi yang relevan dengan pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi. adapun yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

- 1) Analisis kebutuhan siswa yang meliputi permasalahan pada saat proses pembelajaran berlangsung yang belum menerapkan media pembelajaran yang berkonsep belajar sambil bermain sehingga menyebabkan siswa bosan dan kurang termotivasi.
- 2) Analisis kurikulum yang meliputi penyesuaian isi media dalam proses pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*).
- 3) Analisis kompetensi yang meliputi kompetensi inti dan kompetensi dasar menjelaskan pemrosesan buku besar perusahaan jasa yang akan dimuat di dalam media

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap kedua yaitu tahap design atau perancangan media pembelajaran Kartu UNO Akuntansi. Adapun yang dilakukan peneliti yaitu:

1) Perancangan desain media pembelajaran

Pada tahap ini peneliti mulai merancang desain produk yang sesuai dengan subjek penelitian dan materi yang akan digunakan dalam Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi

2) Penyusunan aturan main, soal, materi dan kunci jawaban.

Penyusunan aturan main pada media memiliki aturan main yang hampir sama, namun peneliti tetap memodifikasi aturan permainan karena terdapat soal pada saat permainan berlangsung. Materi yang disusun kompetensi dasar menjelaskan pemrosesan buku besar.

3) Pembuatan gambar, kartu dan cover produk.

Pada tahap pembuatan gambar, kartu dan cover, peneliti akan menyesuaikan dengan materi yang disajikan, tujuannya agar terjadi kesesuaian yang baik. Pada pembuatan ini peneliti menggunakan aplikasi CorelDraw X7.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Tahap ini meliputi pembuatan produk, validasi ahli, dan

revisi. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

1) Pembuatan Produk

Pembuatan produk berdasarkan desain produk yang telah dirancang, kemudian dilakukan pencetakan produk. Semua komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan menjadi produk Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi.

2) Validasi Ahli

Pada tahap ini media awal divalidasi oleh ahli media (dosen FE UNY), ahli materi (dosen FE UNY) dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru) SMK YPKK 2 Sleman. Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

3) Revisi I

Pada tahap ini media direvisi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media (dosen FE UNY), ahli materi (dosen FE UNY) dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru) SMK YPKK 2 Sleman.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap keempat yaitu tahap implementasi, Pada tahap ini produk hasil revisi diimplementasikan kepada siswa yang melalui dua tahap uji coba

yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Pada uji coba kelompok kecil ini dilakukan pada 12 siswa (masing-masing 6 siswa) dari kelas X Akuntansi 5 dan X Akuntansi 3 SMK YPKK 2 Sleman. Pada tahap ini juga peneliti membagikan angket untuk mengetahui penilaian siswa terhadap produk yang dikembangkan.

2) Revisi II

Tahap ini didasarkan pada masukan dan saran dari 12 siswa dari uji coba kelompok kecil. Tujuannya jika lebih mudah digunakan oleh siswa. Namun, dalam revisi ini akan mempertimbangkan masukan dan saran dari validator ahli sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan sebelumnya.

3) Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini produk diujicobakan kepada 34 siswa dari kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengetahui penilaian siswa mengenai produk yang dikembangkan.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi peneliti mengukur keefektifan dari Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang dikembangkan. Untuk mengetahui

keefektifan media pembelajaran tersebut maka perlu diadakan uji efektifitas. Dalam menguji efektifitas peneliti menggunakan desain eksperimen (before-after). Alat untuk uji tersebut peneliti menggunakan *pre test* dan *post test*. Setelah mengetahui efektifitas produk yang dikembangkan selanjutnya peneliti melakukan penelitian mengenai Motivasi Belajar siswa. Alat untuk mengukur Motivasi Belajar siswa tersebut dengan cara membagikan angket motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan media.

### **Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan**

#### a). Data

Data yang akan dikumpulkan pada penelitian ini terdiri dari dua data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan data mengenai proses pengembangan media pembelajaran berupa komentar, saran, kritik, dan masukan dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran (guru). Sedangkan data kuantitatif adalah data pokok penelitian yang berupa skor penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah instrumen tes dan angket. Instrumen tersebut yaitu :

#### 1) Tes

Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh siswa. Instrumen tes yang digunakan yaitu soal *pre test* dan *post test* yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan media Kartu UNO Akuntansi yang dikembangkan melalui uji efektifitas dengan membandingkan hasil *pre test* dan *post test*.

#### 2) Angket

Terdapat dua jenis angket dalam penelitian ini yaitu angket untuk mengukur kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi dan angket untuk mengukur Motivasi Belajar siswa. Angket untuk mengukur kelayakan media diberikan kepada dosen sebagai ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran serta penilaian dari siswa. Angket untuk mengukur Motivasi Belajar siswa diberikan pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi. Instrumen angket tersebut menggunakan skala *Likert 5* alternatif jawaban yaitu : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Pada instrumen angket. peneliti melakukan teknik pengujian instrumen dengan uji validitas dan reliabilitas.

Tujuannya agar angket yang digunakan sebagai instrumen pengumpulan data memiliki validitas dan reliabilitas yang handal dan dapat dipercaya. (Suharsimi, 2013: 213)

**b). Teknik Analisis Data**

1) Data kualitatif

Data kualitatif pada penelitian ini berupa saran/ masukan yang diberikan oleh dosen ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi dan penilaian siswa. Data kualitatif ini dianalisis secara deskriptif.

2) Data kuantitatif

Skor	Rumus	Kategori
5	$X > X_i + 1,80S_{bi}$	Sangat Layak
4	$X_i + 0,60S_{bi} < X < X_i + 1,80S_{bi}$	Layak
3	$X_i - 0,60S_{bi} < X < X_i + 0,60S_{bi}$	Cukup
2	$X_i - 1,80S_{bi} < X < X_i - 0,60S_{bi}$	Kurang Layak
1	$X < X_i - 1,80S_{bi}$	Sangat Tidak Layak

Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari angket penilaian yang diberikan kepada dosen ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan penilaian siswa serta data mengenai Motivasi Belajar siswa. Pada data angket karena data yang diperoleh dari angket tersebut masih kualitatif, maka data tersebut kemudian dianalisis dengan langkah – langkah berikut:

a) Analisis data penilaian aspek kelayakan media

(1) Analisis ini dilakukan dari penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran (guru), dan angket penilaian siswa dengan acuan tabel konversi nilai sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Penilaian Skala Likert Validasi para Ahli

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Sumber : Eko Putro Widoyoko (2015: 106) dengan modifikasi

(2) Menghitung nilai rerata skor tiap indikator

(3) Menjumlahkan rerata skor tiap aspek

(4) Rata – rata skor yang diperoleh diinterpretasikan secara kualitatif dengan menggunakan rumus konversi skor skala 5 berikut:

Tabel 2. Rumus Konversi Jumlah Rerata

Skor pada Skala lima

Keterangan:

X : Jumlah skor yang diperoleh  
Skor maksimal ideal:

Jumlah indikator x skor tertinggi

Skor minimal ideal:

Jumlah indikator x skor terendah

$$X_i : \frac{1}{2}(\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$$

$$: \frac{1}{2}(5+1)$$

$$: 3$$

$$S_{bi} : \frac{1}{6}(\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$$

$$: \frac{1}{6}(5-1)$$

$$: 0,67$$

Eko Putro Widoyoko, (2016:238)

Tabel 3. Pedoman Konversi Skor hasil Penilaian ke dalam Nilai dengan Lima Kategori.

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$X > 4,21$	A	Sangat Layak
4	$3,41 < X < 4,20$	B	Layak
3	$2,61 < X < 3,40$	C	Cukup
2	$1,81 < X < 2,60$	D	Kurang Layak
1	$X < 1,80$	E	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan tabel tentang konversi data kuantitatif ke data kualitatif di atas diperoleh standar kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi dari setiap aspek secara rata-rata dengan rincian sebagai berikut :

- (1) Kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang dikembangkan dinyatakan sangat layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada nilai lebih dari 4,21.
- (2) Kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang dikembangkan dinyatakan layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 3,41 sampai dengan 4,20.
- (3) Kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang dikembangkan dinyatakan cukup layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 2,61 sampai dengan 3,40.
- (4) Kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang dikembangkan dinyatakan kurang layak apabila rata-

rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 1,81 sampai dengan 2,60.

- (5) Kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yang dikembangkan dinyatakan sangat kurang layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang kurang dari atau sama dengan 1,80.

#### b) Uji Efektifitas

Dalam penelitian ini peneliti menguji keefektifan produk yang dikembangkan dengan cara membandingkan nilai *pre test* dan *post test*. Desain penelitian untuk menguji keefektifan produk ini menggunakan desain eksperimen (*before after*). Sugiyono (2015: 415) menyatakan bahwa “eksperimen dapat dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai metode mengajar baru (*before-after*)”. Apabila nilai dari *post test* lebih baik dari *pre test* maka media pembelajaran baru yang dikembangkan tersebut efektif.

#### c) Mengukur Peningkatan Motivasi Belajar siswa

Data untuk menganalisis Motivasi Belajar siswa menggunakan angket yang diisi sebelum dan setelah menggunakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi. Untuk mengetahui Motivasi Belajar siswa, data akan dianalisis sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Penskoran pada Angket Motivasi Belajar



Kriteria	Skor	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Kurang Setuju (KS)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Sugiyono (2015:135)

Pebedaan peningkatan motivasi awal dan motivasi akhir akan dianalisis dengan menggunakan gain score. Teknik analisis data gain score adalah menghitung nilai gain (g) dengan rumus:

$$g = \frac{\%a - \%a}{100 - \%a} = \frac{p - m}{p - m}$$

(Hake, 1999: 1)

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus di atas kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kriteria nilai *gain* yang ditunjukkan pada tabel 5.

Tabel 5. Kriteria *Nilai Gain*

Nilai g	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Hake (1999: 1)s

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Pengembangan Produk Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi

Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Adapun rinciannya yaitu:

#### a) Tahap Analisis

Pada tahap analisis diperoleh hasil yaitu peneliti mengetahui bahwa siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Pada analisis kurikulum peneliti mengetahui bahwa kurikulum yang dipakai adalah kurikulum 2013, oleh sebab itu peneliti merancang isi media yang bertujuan untuk pengembangan diri setiap siswa artinya permainan Kartu UNO Akuntansi yang melibatkan seluruh siswa menjadi pemain sehingga setiap siswa mempunyai tanggung jawab, kerjasama dalam bermain dan mempunyai pengalaman yang sama dalam proses pembelajaran. Selanjutnya peneliti menganalisis pada kompetensi yang mana diperoleh hasil kompetensi dasar menjelaskan pemrosesan buku besar perusahaan jasa sebagai isi materi dalam media pembelajaran.

#### b) Tahap Desain

Pada tahap desain paling awal yang dilakukan adalah perancangan desain media pembelajaran adapun hasilnya yaitu konsep awal media yang terinspirasi dari Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi terinspirasi dari permainan Kartu UNO yang dikenal pada umumnya. Namun, pada media Kartu UNO Akuntansi

terdapat komponen kartu-kartu yang dimodifikasi sehingga memiliki fungsi-fungsi yang berbeda tujuannya agar terjadi kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya yaitu penyusunan aturan main, materi, soal dan kunci jawaban. Dasar peraturan permainan Kartu UNO Akuntansi dimodifikasi dengan permainan Kartu UNO pada umumnya. Apabila pada permainan Kartu UNO inti dari permainan adalah menyesuaikan angka dan warna (deal card) pada wild card, pada permainan Kartu UNO Akuntansi menyesuaikan isi kartu materi pada kartu master (kartu yang berisi tema/topik materi pelajaran) dan kemudian terdapat kartu soal yang harus dijawab oleh pemain. Adapun materi, soal dan kunci jawaban yang dimuat dalam Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi disesuaikan dengan materi yang terdapat di silabus mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa yaitu pada kompetensi dasar menjelaskan pemrosesan buku besar perusahaan jasa. Selanjutnya yaitu pembuatan gambar, kartu dan cover produk. Pada tahap ini peneliti membuat gambar, kartu dan cover produk yang semenarik mungkin dan disesuaikan dengan mata pelajaran akuntansi.

c) Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan peneliti memperoleh hasil yang pertama adalah pembuatan produk yaitu menggabungkan seluruh komponen yang sudah melalui tahap desain. Terdapat 118 kartu yang masing-masing terdiri dari 49 kartu materi, 25 kartu soal, 20 kartu simbol dan 24 kartu master. Kemudian peneliti juga membuat desain mengenai aturan permainan, panduan materi singkat dan cover produk. Dari pembuatan produk tersebut selanjutnya dilakukan validasi ahli. Validasi ini dilakukan oleh ahli materi (Dosen FE UNY) memperoleh hasil keseluruhan 4,75 masuk dalam kategori “sangat layak”, ahli media (Dosen FE UNY) memperoleh hasil keseluruhan 4,42 masuk dalam kategori “sangat layak”, dan praktisi pembelajaran (Guru Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman) memperoleh hasil keseluruhan 4,28 masuk dalam kategori “sangat layak”. Hasil dari validasi ahli selanjutnya dilakukan revisi sesuai dengan saran ahli. Adapun gambar komponen dari media Kartu UNO Akuntansi adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan Kartu UNO Akuntansi

d) Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi dilakukan dua uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Pada uji coba kelompok kecil dilakukan pada 12 siswa (masing-masing 6 siswa) dari kelas X akuntansi 3 dan 5 yang memperoleh hasil keseluruhan 4,12 masuk dalam kategori “layak”. Pada tahap uji coba lapangan melibatkan 34 siswa kelas X akuntansi 4 yang memperoleh hasil keseluruhan 4,40 masuk dalam kategori “sangat layak”.

e) Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi peneliti melakukan dua tahap yaitu mengukur keefektifan media dan mengukur Motivasi Belajar siswa. hasil dari uji efektifitas yaitu terjadinya peningkatan nilai rata-rata 9,265 dari 58,235 menjadi 67,500. Dilihat dari siswa yang lulus KKM meningkat dari 6 siswa menjadi 13 siswa. berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kartu UNO Akuntansi efektif. Selanjutnya yaitu

menganalisis data motivasi belajar. Adapun hasilnya disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Motivasi Belajar Siswa

No	Pernyataan	Jumlah	Rata-rata (%)
1	Motivasi Sebelum Penerapan Media	2301	79.90
2	Motivasi Setelah Penerapan Media	2493	86.56

Berdasarkan tabel 6 diketahui bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar sebesar 6,66% dari 79,90% (motivasi sebelum penerapan) menjadi 86,56% (motivasi setelah penerapan). Untuk mengetahui interval peningkatannya maka dilakukan uji *gain score*. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

$$g = \frac{\%a \quad p \quad m \quad - \%a \quad p \quad m}{1 \quad -7,9}$$

$$g = \frac{8,5 \quad -7,9}{1 \quad -7,9}$$

$$g = 0,33$$

Berdasarkan hasil dari uji *gain score* maka diperoleh nilai 0,33. Berdasarkan nilai tersebut mengacu pada tabel 5 maka masuk dalam kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media Kartu UNO Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar.

1. Kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi

Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi dinilai kelayakannya oleh satu orang ahli materi (Dosen Akuntansi FE UNY) dengan memperoleh hasil rerata keseluruhan sebesar 4,75 yang masuk dalam kategori “sangat layak”. Selanjutnya dinilai oleh satu orang ahli media (Dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY) dengan memperoleh hasil rerata keseluruhan sebesar 4,42 yang masuk dalam kategori “sangat layak” dan satu orang praktisi pembelajaran (guru akuntansi SMK YPKK 2 Sleman) dengan memperoleh hasil rerata keseluruhan sebesar 4,28 yang masuk dalam kategori “sangat layak”. Berdasarkan penilaian seluruh ahli diperoleh rerata skor keseluruhan sebesar 4,83 yang terletak pada rentang  $X > 4,20$  sehingga mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

Hal ini sejalan dengan penelitian Dewi Lailatul Munawaroh yang berjudul “Pengembangan Permainan Kartu UNO Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Administrasi Keuangan Kelas XI APK 1 Di SMKN 2 Buduran Sidoarjo”, Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa media Kartu UNO yang dikembangkan mendapatkan kategori sangat layak dari aspek materi, media dan bahasa setelah di validasi oleh ahli .

## 2. Penilaian Siswa terhadap implementasi Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi

Penilaian siswa terhadap media pembelajaran Kartu UNO Akuntansi dilaksanakan pada tahap implementasi (*implementation*). Pada tahap implementasi, media pembelajaran Kartu UNO Akuntansi dinilai oleh siswa karena merupakan sasaran produk yang dikembangkan. Penilaian siswa dilakukan dengan dua tahap uji coba yaitu uji coba kelompok kecil yang melibatkan 12 siswa (masing-masing 6 siswa) dari kelas X Akuntansi 3 dan 5, dan uji coba lapangan yang melibatkan 34 siswa dari kelas X Akuntansi 4 Berdasarkan rekapitulasi penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh skor rata-rata keseluruhan 4,12 yang masuk dalam kategori “layak” artinya dalam uji coba kelompok kecil media Kartu UNO Akuntansi sudah baik memenuhi kebutuhan siswa, dengan bahasa penggunaan media yang jelas, membuat siswa tertarik untuk mencoba memainkan, memotivasi siswa untuk menyelesaikan soal-soal yang disediakan pada media dan memenuhi syarat untuk diuji coba lapangan. Selanjutnya penilaian siswa pada uji coba lapangan secara keseluruhan diperoleh rata-rata skor 4,40 yang masuk dalam kategori “sangat layak” artinya

media Kartu UNO Akuntansi yang dikembangkan memiliki kriteria yang sangat baik sebagai suatu alternatif media baru yang dapat digunakan oleh siswa dalam pembelajaran.

3. Peningkatan Motivasi Belajar setelah Penggunaan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilaksanakan peneliti, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kartu UNO Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan Motivasi Belajar sebesar 6,66% dari 79,90% (sebelum penggunaan media pembelajaran) dan meningkat menjadi 86,56% (sesudah penggunaan media pembelajaran). Hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan bahwa media pembelajaran Kartu UNO Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Akuntansi 4 sebesar 0,33. Peningkatan Motivasi Belajar tersebut masuk kedalam kategori “sedang” karena nilai *gain*  $0,3 \leq g \leq 0,7$ . Peningkatan tersebut terjadi dikarenakan pada saat permainan berlangsung setiap siswa berkompetisi ingin menjadi pemenang, beberapa siswa termotivasi ketika juri membacakan soal yang jawabannya ada pada kartu yang sedang dimilikinya, dan ketika siswa yang

kurang mempunyai pemahaman yang baik, siswa tersebut menggunakan strategi kartu simbol agar siswa yang menjadi lawannya tidak terus mendapatkan poin. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa

Hasil ini diperkuat dengan penelitian Annisa Nur Isnaini (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Ak 2 Tahun Ajaran 2015/2016”, yang menjelaskan bahwa pengembangan media Monopoli Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa sebesar 2,9% dari 87,10% (sebelum penerapan media) menjadi 90% (setelah penerapan media)

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2011: 169) tentang salah satu fungsi dan peranan media adalah menambah gairah dan Motivasi Belajar siswa. penggunaan media pembelajaran yang baru dan bervariasi akan dapat memberikan pengalaman baru untuk siswa. oleh sebab itu, media pembelajaran akan menimbulkan ketertarikan pada siswa sehingga secara tidak langsung akan membuat siswa lebih semangat. Hal ini sejalan dengan

teori yang dijelaskan oleh Azhar Arsyad (2015: 25) tentang salah satu manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan Motivasi Belajar.

Penelitian dapat memberikan implikasi bahwa adanya penggunaan media pembelajaran yang berinovasi dan bervariasi dapat memberikan dampak positif terhadap Motivasi Belajar siswa. Dengan demikian praktisi pembelajaran dapat terus memperbaiki dan memaksimalkan media pembelajaran yang ada dalam proses pembelajaran. Tujuannya agar terjadi stimulus-stimulus yang merangsang rasa ketertarikan atau keingintahuan siswa sehingga dalam proses pembelajaran siswa menjadi lebih semangat dan termotivasi.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Simpulan Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi melalui lima tahap sebagai berikut:
  - a) *Analysis*. Didasarkan pada analisis kebutuhan, kurikulum dan

kompetensi dasar, motivasi belajar siswa tidak stabil dikarenakan proses pembelajaran yang monoton sehingga cenderung membuat siswa bosan. Untuk itu siswa membutuhkan variasi dalam pembelajaran yaitu dengan media pembelajaran yang menyenangkan, mampu melibatkan seluruh siswa dan berpusat pada siswa. Maka produk yang dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam kompetensi dasar menjelaskan pemrosesan buku besar perusahaan jasa adalah Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi.

- b) *Design*. Pada tahap ini menghasilkan rancangan konsep awal permainan dan desain isi media Kartu UNO Akuntansi yang dituangkan menggunakan *CorelDraw X7*.
- c) *Development*. Pada tahap ini menghasilkan produk Media Pembelajaran *Kartu UNO Akuntansi* yang sudah jadi dan sudah melewati tahap penilaian validasi dari para ahli (ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran) dan sudah direvisi sesuai dengan saran para ahli, sehingga Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi siap di implementasikan.
- d) *Implementation*. Pada tahap ini menghasilkan produk Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi

yang sudah melewati tahap penilaian dari siswa yaitu tahap uji coba kelompok kecil dan tahap uji coba lapangan. Uji coba kelompok kecil memperoleh hasil layak dari aspek pembelajaran, rekayasa media dan komunikasi visual. Uji coba lapangan yang memperoleh hasil sangat layak dari aspek pembelajaran, rekayasa media dan komunikasi visual.

- e) *Evaluation*. Tahap ini merupakan tahap akhir dari pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi yaitu mengukur efektifitas media dan mengukur ketercapaian pengembangan produk dilihat dari peningkatan Motivasi Belajar siswa. dari hasil uji efektifitas, media Kartu UNO Akuntansi dinilai efektif. Dari hasil pengukuran Motivasi Belajar menggunakan gain score, media Kartu UNO Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman sebesar 0,33. Peningkatan Motivasi Belajar tersebut termasuk dalam kategori sedang.
- 2) Kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi pada kompetensi dasar menjelaskan pemrosesan buku besar berdasarkan penilaian para ahli yaitu penilaian Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,75 yang masuk dalam kategori sangat layak, penilaian Ahli Media

diperoleh rata-rata skor 4,42 yang masuk dalam kategori sangat layak, dan penilaian Praktisi Pembelajaran diperoleh rata-rata skor 4,28 yang masuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian dari para ahli diperoleh rata-rata skor keseluruhan 4,43 yang terletak pada rentang  $X > 4,20$  sehingga masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK dilihat dari penilaian para ahli.

- 3) Penilaian siswa terhadap Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi pada uji coba kelompok kecil secara keseluruhan diperoleh rerata skor 4,12 terletak pada rentang  $X > 4,20$  sehingga mendapat nilai “B” dengan kategori “layak”. Sedangkan hasil penilaian siswa pada uji coba lapangan secara keseluruhan diperoleh rerata skor 4,40 terletak pada rentang  $X > 4,20$  sehingga mendapat nilai A dengan kategori “sangat layak”.
- 4) Peningkatan Motivasi Belajar siswa kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman dapat dilihat dari perbedaan skor motivasi sebelum penerapan media dan skor motivasi setelah penerapan media. Perbedaan hasil menunjukkan peningkatan sebesar 6,66% dari 79,90%

(sebelum penggunaan media pembelajaran) menjadi 86,56% (sesudah penggunaan media pembelajaran). Hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan bahwa media pembelajaran Kartu UNO Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa sebesar 0,33. Peningkatan Motivasi Belajar tersebut masuk kedalam kategori sedang karena nilai *gain* berada pada rentang  $0,3 \leq g \leq 0,7$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa.

### Saran

Saran Berdasarkan penelitian pengembangan dan keterbatasan penelitian pengembangan seperti yang telah dijelaskan, Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi masih memiliki kekurangan. Oleh sebab itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1) Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi layak dikembangkan sebagai media pembelajaran akuntansi yang terbukti mampu meningkatkan Motivasi Belajar siswa sehingga guru dapat menggunakannya sebagai salah satu alternatif media yang dapat diterapkan oleh siswa dalam kompetensi dasar/materi lainnya.

- 2) Perlu adanya pengembangan lebih lanjut media Kartu UNO Akuntansi sehingga materi tidak hanya terbatas pada kompetensi dasar menjelaskan pemrosesan buku besar, tetapi hingga mencakup seluruh kompetensi dasar.
- 3) Pengukuran motivasi belajar setelah penggunaan media tidak hanya satu kelas saja, tetapi menggunakan beberapa kelas tujuannya agar mengetahui hasil yang lebih optimal.
- 4) Perlu adanya pengembangan lebih lanjut pada bahan yang digunakan dalam pembuatan media Kartu UNO Akuntansi sehingga media tidak mudah sobek dan bisa digunakan dalam jangka waktu yang lebih lama

### DAFTAR PUSTAKA

- Annisa Nur Isnaini. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*. UNY.
- Azhar Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dewi Lailatul Munawaroh. (2016). Pengembangan Permainan Kartu UNO Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Administrasi Keuangan Kelas XI APK 1 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *Skripsi*. UNESA.
- Eko Putro Widoyoko. (2015). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.



- . \_\_\_\_\_. (2016). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik*. Yogyakarta: UNYPress.
- Hake, Richard. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. USA: Indiana University.
- Hamzah B.Uno. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wina Sanjaya. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana