

PENGEMBANGAN KARTU DOMINO AKUNTANSI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA MATERI AYAT JURNAL PENYESUAIAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XII IPS SMA NEGERI 1 PENGASIH TAHUN AJARAN 2016/2017

DEVELOPING ACCOUNTING DOMINO CARDS AS ACCOUNTING LEARNING MEDIA ON THE ADJUSTING ENTRIES SECTION IN IMPROVING ACCOUNTING LEARNING ACHIEVEMENT OF THE TWELVE GRADE STUDENTS OF SOCIAL SCIENCE AT SMA NEGERI 1 PENGASIH IN THE ACADEMIC YEAR 2016/2017

Oleh: **Devie Nur Ghaniya**

Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

devienurghaniya@gmail.com

Mimin Nur Aisyah, M.Sc., Ak.

Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) produk Kartu Domino Akuntansi pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian untuk meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017. Penelitian ini dilakukan dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Tingkat kelayakan Kartu Domino Akuntansi berdasarkan penilaian oleh: 1) Ahli materi diperoleh nilai rata-rata 4,75 (Sangat Layak), 2) Ahli media diperoleh nilai rata-rata 4,21 (Sangat Layak), 3) Guru diperoleh nilai rata-rata 4,80 (Sangat Layak), dan 4) Siswa diperoleh nilai rata-rata 4,09 (Layak). Peningkatan Prestasi Belajar Akuntansi dengan diterapkannya Kartu Domino Akuntansi diukur dengan *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis menggunakan Analisis *Gain*. Hasil analisis menunjukkan bahwa skor *gain* kelas XII IPS 1 adalah 0,52 dan XII IPS 2 adalah 0,50. Dari kedua hasil tersebut, skor di kelas XII IPS 1 dan skor di kelas XII IPS 2 termasuk dalam kategori Sedang.

Kata kunci: Media Pembelajaran Akuntansi, Kartu Domino Akuntansi, Prestasi Belajar, Ayat Jurnal Penyesuaian, ADDIE

Abstract

It is a research and development research of Accounting Domino Cards on the adjusting entries section for improving accounting learning achievement of the twelve grade students of social science at SMA Negeri 1 Pengasih in the academic year 2016/2017. The research used ADDIE developing model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) that consist of the step of analysing, designing, developing, implementing, and evaluating. The feasibility assessment of the Accounting Domino Cards was conducted by: 1) Material expert, the average score was 4,75 (Highly Feasibility), 2) Media expert, the average score was 4,21 (Highly Feasibility), 3) The teacher, the average score was 4,80 (Highly Feasibility), and 4) The students, the average score was 4,09 (Feasibility). The improvement of students' achievement by applying Accounting Domino Card was measured by pre-test and post-test which was analysed using Gain analysis. The results showed that the gain score of XII IPS 1 was 0,52 and XII IPS 2 was 0,50. The gain scores of both classes were categorized Medium.

Keywords: Accounting Learning Meida, Accounting Domino Cards, Learning Achievement, Adjusting Entries, ADDIE

PENDAHULUAN

Kemajuan suatu negara dapat diukur dengan berbagai hal, salah satunya dengan melihat kualitas sumber daya manusia. Sumber daya manusia yang cerdas, mandiri, dan kreatif dipastikan mampu membangun negaranya menjadi lebih baik dari berbagai bidang. Upaya untuk mewujudkan sumber daya tersebut salah satunya melalui bidang pendidikan. Bidang-bidang lain seperti ekonomi dan industri akan memberikan dampak pada tersedianya sarana dan prasarana, sedangkan bidang pendidikan akan mempunyai dampak pada terciptanya karakter dari manusia itu sendiri.

Hingga kini, pendidikan masih dipercaya sebagai salah satu alat untuk memajukan kehidupan suatu negara. Pendidikan akan menentukan sumber daya manusia yang seperti apa yang ingin dihasilkan. Cara yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan terus menerus melakukan pembaharuan sistem pendidikan ke arah yang lebih baik.

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh pemerintah guna mempersiapkan siswanya agar dapat berperan di kehidupan masyarakat. Pendidikan formal yang dilakukan pemerintah salah satunya melalui sekolah. Pendidikan di sekolah, tidak terlepas dari proses belajar mengajar. Pada kenyataannya, di lapangan banyak ditemui kendala-kendala dalam proses pembelajaran.

Kendala tersebut bisa berasal dari siswa dikarenakan kurangnya motivasi ataupun dari guru itu sendiri karena cara penyampaian dan media yang digunakan kurang sesuai.

Masalah umum yang kerap terjadi dalam proses pembelajaran di kelas adalah siswa seringkali ramai dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan guru, akibatnya siswa kurang menguasai materi yang ia dapatkan. Hal ini tentu akan mempengaruhi prestasi belajar siswa. Hal tersebut bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor. Bisa dari dalam diri siswa itu sendiri atau dari metode dan cara penyampaian oleh guru. Dalam hal ini, guru sebagai pendidik mempunyai peranan penting dalam mengajar. Menurut Munthe (2009: 55) mengajar adalah membuat hasil belajar dapat tercapai (*teaching as making learning possible*). Melalui mengajar, guru harus memanfaatkan berbagai strategi dan metode agar memungkinkan tercapainya kompetensi/hasil belajar tertentu. Guru akan menjadi penentu perubahan bagi siswa untuk melakukan usaha nyata agar tercapainya suatu kompetensi.

Pada Sekolah Menengah Atas, tepatnya di jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), akuntansi merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap cukup sulit bagi siswa. Dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, di jurusan ini pelajaran akuntansi dipenuhi dengan angka-angka dan lebih banyak mempelajari mengenai hitung-

hitungan. Dalam proses pembelajaran ini, seorang guru akuntansi dituntut untuk mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar siswa dapat lebih memperhatikan dan menguasai materi. Jika siswa menguasai materi dengan baik maka kompetensi yang diharapkan dapat tercapai.

Pada jurusan IPS, akuntansi pertama kali diajarkan di kelas XI. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa salah satu kelas IPS SMA Negeri 1 Pengasih yaitu Kelas XII IPS 2, salah satu materi yang dianggap cukup sulit dalam pelajaran akuntansi adalah materi Ayat Jurnal Penyesuaian. Ayat Jurnal Penyesuaian pertama diajarkan pada semester genap di kelas XI IPS. Dalam materi ini siswa sulit mengidentifikasi akun-akun yang perlu di debit dan di kredit. Sebagian besar kesalahan siswa dikarenakan salah menempatkan posisi debit dan kredit. Selain itu, kesalahan yang lain ialah siswa belum memahami bagaimana cara mengidentifikasi jumlah nominal yang seharusnya disesuaikan. Karena kesulitan-kesulitan tersebut, siswa cenderung kurang memperhatikan dan memahami materi Ayat Jurnal Penyesuaian. Hal ini tentu akan mempengaruhi Prestasi Belajar Akuntansi yang akan diperolehnya.

Berdasarkan hasil Ujian Kenaikan Kelas (UKK), peneliti mendapati Prestasi Belajar Akuntansi siswa masih rendah. Hal ini ditunjukkan dari 2 Kelas XII IPS di SMA Negeri 1 Pengasih, hanya 4 orang dari 40 siswa atau 10% yang mencapai Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini diduga merupakan akibat dari siswa yang kurang menguasai materi pelajaran. Berdasarkan wawancara, guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah dan belum menggunakan media pembelajaran.

Salah satu hal yang bisa dilakukan guru agar siswa lebih memperhatikan materi dan meningkatkan pemahamannya yaitu menggunakan media sebagai sarana pendukung proses pembelajaran. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2013: 121) "*Media* adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan *sebagai penyalur pesan* guna mencapai tujuan pengajaran". Proses pembelajaran yang selaras dipengaruhi oleh komunikasi antara guru dan siswa.

Dari pengamatan di Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pengasih di atas, dibutuhkan salah satu media dalam proses pembelajaran akuntansi.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media kartu permainan yaitu Kartu Domino. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 628) kartu adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis). Sedangkan kartu domino adalah kartu yang bertanda bulatan-bulatan yang menunjukkan nilai angka kartu, untuk bermain domino. Permainan ini pada umumnya dimainkan oleh 4 orang, namun dapat juga kurang atau lebih. Salah satu cara memainkan kartu domino adalah dengan

menyambung kartu dengan nilai yang bersesuaian sehingga membentuk suatu pola yang tidak terputus.

Kartu Domino Akuntansi merupakan salah satu media pembelajaran yang dibuat dengan mengadaptasi Kartu Domino. Perbedaan dengan permainan Kartu Domino biasa ialah Kartu Domino Akuntansi bukan berisi bulatan, namun berisi kalimat-kalimat akuntansi. Di salah satu sisi Kartu Domino, dibagi menjadi dua bagian yang berisi bulatan-bulatan. Dalam Kartu Domino Akuntansi pun akan ada dua bagian yang berisi soal-soal akuntansi. Satu bagian berisi soal akuntansi yang berbentuk pertanyaan atau pernyataan akuntansi dan bagian lainnya berisi jawaban yang cocok dengan salah satu soal yang lain. Permainan ini diikuti oleh 4-5 siswa dengan cara bekerja sama. Jika dalam permainan kartu domino yang sesungguhnya satu pemain dengan pemain lainnya adalah pesaing, maka dalam permainan ini akan diterapkan pendekatan kelompok atau sistem *teamwork*.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2013: 55), dengan pendekatan kelompok, anak didik dibina untuk mengendalikan rasa egois yang ada di dalam diri mereka masing-masing, sehingga terbina sikap kesetiakawanan sosial di dalam kelas. Dengan diterapkannya sistem *teamwork*, selain siswa bisa bekerja sama menyelesaikan permainan, siswa juga diharapkan dapat

mengembangkan sikap sosial yang baik terhadap sesama.

Media Kartu Domino Akuntansi cocok untuk materi Ayat Jurnal Penyesuaian. Dengan media ini dapat membuat pembelajaran akuntansi dalam materi Ayat Jurnal Penyesuaian lebih menyenangkan sehingga materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami. Hal ini juga dapat membuat siswa lebih mudah mengingat, memprediksi, dan mencocokkan pernyataan yang ada di dalam kartu. Soal yang berbentuk pertanyaan dan pernyataan terkait materi Ayat Jurnal Penyesuaian dalam permainan ini akan disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Kelebihan media kartu adalah praktis, dapat dibawa kemana-mana, dapat digunakan setiap waktu, mudah dibuat dan sederhana.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa agar lebih menguasai materi akuntansi, khususnya Ayat Jurnal Penyesuaian. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk mengembangkan Kartu Domino Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pengasih. Dengan mengembangkan media pembelajaran ini diharapkan Prestasi Belajar Akuntansi siswa dapat meningkat.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian riset dan pengembangan atau *research and development (R&D)*

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Pengasih yang terletak Jalan KRT Kertodiningrat 41 Margosari, Pengasih, Kulonprogo pada bulan Mei-Desember 2016

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 40 siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017. Objek penelitian adalah kelayakan Kartu Domino Akuntansi.

Prosedur

Pengembangan yang dilakukan melalui lima tahap yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development or Production* (pengembangan), *Implementation or Delivery* (implementasi), and *Evaluation* (evaluasi).

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan

a. Data

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Data kualitatif, data mengenai proses pengembangan media pembelajaran berupa kritik dan

saran dari ahli materi, ahli media, guru dan siswa.

- 2) Data kuantitatif berupa data penilaian tentang media pembelajaran Kartu Domino Akuntansi dari ahli materi, ahli media, guru dan siswa.

b. Teknik Analisis Data

Langkah-langkah analisis data:

- 1) Data uji kelayakan

Data lembar validasi instrumen, penilaian ahli materi, penilaian ahli media, guru, dan siswa disusun dengan skala interval 1 sampai 5. Analisis data lembar penilaian menggunakan analisis statistik deskriptif dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Langkah pertama adalah mencari skor rata-rata penilaian produk. Rumus yang digunakan adalah:

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

Keterangan:

\bar{X} : skor rata-rata

n : jumlah butir, dan

$\sum x$: jumlah skor butir

- b) Nilai rata-rata skor dikonversikan menjadi data

kualitatif berupa kriteria kualitas produk. Pedoman konversi ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Kategori penilaian skala lima

Interval Skor	Nilai	Kategori
$\bar{X} > x_i + 1,8 \text{ SBi}$	A	Sangat layak
$\bar{X}_i + 0,6 \text{ SBi} < \bar{X} < x_i + 1,8 \text{ SBi}$	B	Layak
$\bar{X}_i - 0,6 \text{ SBi} < \bar{X} < x_i + 0,6 \text{ SBi}$	C	Cukup Layak
$\bar{X}_i - 1,8 \text{ SBi} < \bar{X} < x_i - 0,6 \text{ SBi}$	D	Kurang Layak
$\bar{X} < x_i - 1,8 \text{ SBi}$	E	Sangat Kurang Layak

(Sumber: Sukarjo, 2005:53)

Keterangan:

\bar{X} : Skor aktual

x_i : rerata skor ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

SBi : Simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

2) Data penilaian prestasi belajar siswa

Untuk data prestasi belajar siswa (*pre-test* dan *post-test*) akan dianalisis dengan menggunakan *gain test*. Teknik analisis data *gain-test* dilakukan dengan menghitung nilai *gain*

(g) untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa.

$$g = \frac{s_i \quad p_c \quad - \quad s_i \quad p}{s_i \quad m \quad m - s_i \quad p}$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, selanjutnya dilakukan interpretasi nilai *gain* yang ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria nilai gain

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

(Sumber: Hake, 2012)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan Kartu Domino Akuntansi sebagai media pembelajaran akuntansi dilaksanakan selama Mei 2016 hingga Desember 2016.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan menggunakan model ADDIE dari Dick and Carry (1996) dalam Endang Mulyatiningsih (2011: 185-186)

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

1) Analisis permasalahan

Analisis permasalahan berawal dari beberapa kali observasi di kelas XI IPS SMA Negeri 1

Pengasih hingga anak-anak tersebut naik kelas di kelas XII IPS. Dari hasil observasi tersebut peneliti mengidentifikasi permasalahan yaitu Prestasi Belajar Akuntansi siswa masih rendah.

2) Analisis kebutuhan

Berdasarkan kebutuhan siswa, salah satu media pembelajaran yang akan dikembangkan untuk mengatasi permasalahan adalah media permainan Kartu Domino Akuntansi

b. Tahap Perancangan (*Design*)

1) Membuat rancangan desain

Peneliti merancang desain kartu, dan kardus awal di atas kertas. Jumlah kartu yang akan dibuat sebanyak 25 kartu. Selain itu peneliti merancang konsep permainan untuk 4 orang dalam satu kelompok.

2) Menyusun tes

Dalam tahap ini peneliti menyusun tes yang akan dimasukkan ke dalam kartu dan yang akan diujicoba kan sebelum dan sesudah produk digunakan.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap ini peneliti membuat desain menggunakan *CorelDRAW X7* kemudian mencetaknya dengan kertas *Ivory 260, 310 dan Artpaper 120*. Setelah itu dilakukan uji coba kelompok kecil sebelum produk diimplementasikan di kelas XII IPS 3.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi dilakukan *pre-test* terkait materi Ayat Jurnal Penyesuaian, sosialisasi aturan permainan dan uji coba produk. Implementasi dilakukan di kelas XII IPS 1 dan XII IPS 2.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluasi*)

Pada tahap ini dilakukan *post-test* untuk mengukur ketercapaian produk. Hasil *post-test* akan dibandingkan dengan *pre-test* untuk melihat peningkatan Prestasi Belajar Akuntansi. Selain itu siswa juga akan diberikan lembar penilaian untuk menilai produk.

Kelayakan Kartu Domino Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi

a. Ahli materi

Hasil rata-rata validasi ahli materi adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Materi	4,78	Sangat Layak
2	Soal	4,67	Sangat Layak
3	Bahasa	5	Sangat Layak
4	Keterlaksanaan	4,67	Sangat Layak
Total		4,75	Sangat Layak

Sumber: Data Primer yang diolah

b. Ahli media

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata	Kategori
1	Rekayasa Media	4,17	Layak
2	Komunikasi Visual	4,23	Sangat Layak
Total		4,21	Sangat Layak

Sumber: Data Primer yang diolah

c. Guru

Secara keseluruhan penilaian dari guru memperoleh hasil 96 dengan rata-rata 4,80 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang nilai $X > 4,2$ dengan kategori **Sangat Layak**.

d. Siswa

Tabel 5. Hasil Penilaian Siswa Kelas XII IPS 1

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Rekayasa Media	4,07	Layak
2	Komunikasi Visual	4,14	Layak
3	Pembelajaran	4,02	Layak
Total		4,09	Layak

Sumber: Data Primer yang diolah

Tabel 6. Hasil Penilaian Siswa Kelas XII IPS 2

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Rekayasa Media	4,06	Layak
2	Komunikasi Visual	4,16	Layak
3	Pembelajaran	4,09	Layak
Total		4,12	Layak

Sumber: Data Primer yang diolah

Penggunaan Kartu Domino Akuntansi terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Akuntansi

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh data mengenai rata-rata nilai siswa kelas XII IPS 1 saat *pre-test* yaitu 4,05 dan rata-rata *post-test* yaitu 7,12. Sedangkan rata-rata nilai siswa kelas XII IPS 2 saat *pre-test* yaitu 3,71

dan rata-rata *post-test* yaitu 6,88. Hasil analisis menunjukkan bahwa skor gain yang diperoleh di kelas XII IPS 1 adalah 0,52 dan skor gain yang diperoleh di kelas XII IPS 2 adalah 0,50. Dari kedua hasil tersebut, skor di kelas XII IPS 1 dan skor di kelas XII IPS 2 termasuk dalam kategori **Sedang**. Artinya, di kedua kelas tersebut terjadi peningkatan Prestasi Belajar Akuntansi dan peningkatan tersebut tergolong sedang yaitu tidak terlalu banyak dan tidak pula terlalu sedikit.

2. Pembahasan

a. Pengembangan Kartu Domino Akuntansi

1) Tahap Analisis (*Analysis*)

Analisis yang pertama ialah analisis permasalahan. Analisis permasalahan dilakukan pada saat observasi di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pengasih. Permasalahan yang terjadi adalah Prestasi Belajar Akuntansi siswa rendah dikarenakan siswa yang kurang menguasai materi yang disampaikan. Materi yang dianggap sulit dalam Ujian Kenaikan Kelas adalah materi Ayat Jurnal Penyesuaian.

Analisis yang kedua ialah analisis kebutuhan. Peneliti

mengidentifikasi solusi yang tepat atas permasalahan yang terjadi sesuai dengan kebutuhan siswa. Untuk meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi, diperlukan suatu media pembelajaran yang menyenangkan agar siswa lebih memperhatikan pelajaran dan meningkatkan pemahamannya. Produk yang sesuai untuk dikembangkan sesuai permasalahan yang terjadi adalah media permainan Kartu Domino Akuntansi.

Pada awalnya penelitian ini akan dilakukan di kelas XI IPS semester genap. Namun karena produk belum selesai dikembangkan, maka penelitian ini dilakukan saat siswa-siswa tersebut kelas XII IPS semester pertama.

2) Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan, ada dua kegiatan yang dilakukan yaitu membuat rancangan desain di atas kertas dan menyusun tes yang didasarkan pada tujuan pembelajaran.

Pertama, peneliti merancang desain di atas kertas dengan perpaduan gambar dan *font* menarik beserta konsep

permainannya. Dalam rancangan awal, peneliti membuat kartu dengan ukuran 8,25 x 12 cm dan kardus dengan ketebatalan 2,3 cm yang ukurannya disesuaikan dengan kartu. Peneliti menentukan nama dari produk yaitu Kartu Domino Akuntansi. Setelah itu peneliti menentukan jumlah kartu. Kartu yang dibuat sebanyak 25 kartu yang masing-masing berisi soal dan jawaban. Hal ini dikarenakan agar pemain dari masing-masing kelompok bisa terbagi secara adil yaitu 6 kartu per orang dan hal ini juga disesuaikan dengan alokasi waktu yang telah ditentukan yaitu 60 menit.

Peneliti menyusun tes yang didasarkan pada tujuan pembelajaran. Tes berisi soal-soal akuntansi terkait materi Ayat Jurnal Penyesuaian. Soal yang dibuat berupa materi yang dimasukkan ke dalam produk dan yang diujicobakan sebelum dan sesudah produk digunakan.

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Pertama mewujudkan desain menjadi kenyataan. Desain Kartu Domino

Akuntansi yang telah dirancang kemudian dibuat menggunakan *software CorelDRAW X7*. Peneliti mencari referensi gambar yang menarik dan mengubah sesuai dengan rancangan awal. Gambar-gambar tersebut seperti gambar Kartu Domino animasi dan garis-garis vektor penunjang gambar. Gambar yang ada dipadukan dan diubah bentuk, ukuran dan warna sesuai dengan rancangan desain peneliti. Selain kartu, dalam tahap ini peneliti juga membuat desain kardus, petunjuk permainan dan kunci jawaban sesuai saran dari ahli media. Setelah desain disetujui, kemudian desain tersebut dicetak menggunakan kertas *Ivory 260, 310 dan Artpaper 120*.

Kemudian produk diukur kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media. Kedua ahli tersebut memberikan penilaian terhadap produk yang dibuat dengan mengisi angket validasi dan memberikan kritik serta saran perbaikan produk. Kritik dan saran dari ahli materi berupa kelengkapan materi dan variasi soal yang kurang. Sedangkan

dari ahli media berupa konten-konten dalam desain yang perlu diperbaiki terkait tata letak, *font*, ukuran dan gambar.

Agar produk yang dikembangkan dapat diimplementasikan, peneliti melakukan revisi untuk perbaikan produk. Setelah itu uji coba produk dilakukan di kelas XII IPS 3 pada 5 orang siswa. Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan penilaian dari guru kemudian dilakukan revisi kedua.

4) Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi merupakan langkah nyata untuk menerapkan produk yang telah dibuat. Dalam tahap ini dilakukan *pre-test*, sosialisasi aturan permainan dan uji coba produk. *Pre-test* diberikan sebelum uji coba produk dilakukan. *Pre-test* dan uji coba produk dilakukan selama kurang lebih 1 minggu karena harus menyesuaikan dengan jadwal pelajaran akuntansi dari sekolah. Dari 21 siswa kelas XII IPS 1, yang dapat mengikuti tahap implementasi hanya 19 orang. Begitupula dengan kelas XII IPS

2. Dari 21 siswa, hanya 17 siswa yang dapat mengikuti tahap ini. Mereka yang tidak hadir dikarenakan pindah sekolah, sakit, ijin urusan keluarga dan ijin organisasi.

5) Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi dilakukan untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak. Untuk mengevaluasi ketercapaian dari tujuan produk, siswa diberikan *post-test* terkait materi Ayat Jurnal Penyesuaian yang ada di dalam produk Kartu Domino Akuntansi setelah produk digunakan. Nilai dari *post-test* akan dibandingkan dengan nilai *pre-test* untuk mengukur peningkatan Prestasi Belajar Akuntansi siswa. Selain *post-test*, siswa sebagai pengguna juga mengisi angket penilaian terhadap produk yang telah dimainkan.

b. Kelayakan Kartu Domino Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi

Media yang telah dibuat kemudian divalidasi untuk mengetahui tingkat kelayakan media. Hasil validasi dijabarkan sebagai berikut.

1) **Ahli materi**

Ahli materi melakukan penilaian terhadap materi pembelajaran yang disampaikan pada Kartu Domino Akuntansi. Ahli materi yang menilai adalah dari dosen Akuntansi. Kelayakan materi ditinjau dari 20 butir pernyataan yang meliputi aspek materi, aspek soal, aspek bahasa dan aspek keterlaksanaan.

Ditinjau dari 9 butir pernyataan aspek materi diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 4,78 yang termasuk dalam kategori **Sangat Layak** untuk diimplementasikan dari segi materi. Pada 6 butir pernyataan aspek soal diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 4,67 yang termasuk dalam kategori **Sangat Layak** untuk diimplementasikan dari segi soal. Pada 2 butir pernyataan aspek bahasa diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 5 yang termasuk dalam kategori **Sangat Layak** untuk diimplementasikan dari segi bahasa. Dan pada 3 butir pernyataan aspek keterlaksanaan diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 4,67 yang termasuk

dalam kategori **Sangat Layak** untuk diimplementasikan dari segi keterlaksanaan. Berdasarkan penilaian ahli materi, secara keseluruhan Media Pembelajaran Kartu Domino Akuntansi memperoleh rata-rata skor 4,75 yang termasuk ke dalam kategori **Sangat Layak** karena dapat diimplementasikan dalam pembelajaran ditinjau dari segi materi, soal, bahasa dan keterlaksanaan.

2) **Ahli Media**

Ahli media melakukan penilaian terhadap media Kartu Domino Akuntansi. Ahli media yang menilai adalah dari dosen Pendidikan Akuntansi.

Kelayakan media ditinjau dari aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual. Dari 6 butir pernyataan aspek rekayasa media diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 4,17 yang termasuk dalam kategori **Layak** untuk diimplementasikan dari segi rekayasa media. Sedangkan dari 13 butir pernyataan aspek komunikasi visual diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 4,23 yang termasuk dalam kategori **Sangat Layak** untuk

diimplementasikan dari segi komunikasi visual. Berdasarkan penilaian ahli media, secara keseluruhan Media Pembelajaran Kartu Domino Akuntansi memperoleh rata-rata skor 4,21 yang termasuk ke dalam kategori **Sangat Layak** karena dapat diimplementasikan dalam pembelajaran ditinjau dari mediana.

3) Guru

Sebagai pelaksana pembelajaran di sekolah, guru juga ikut menilai materi yang terkandung dalam media Kartu Domino Akuntansi. Secara keseluruhan, dari penilaian guru tersebut diperoleh rata-rata 4,80 yang termasuk kategori **Sangat Layak** untuk diimplementasikan ditinjau dari segi materi yang terkandung dalam media. Hasil tersebut ditinjau dari 20 butir pernyataan dari segi materi yang terkandung di dalam media Kartu Domino Akuntansi. Berdasarkan hasil tersebut maka Kartu Domino Akuntansi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

4) Siswa

Sebagai subjek uji coba produk, siswa juga memberikan

penilaian terhadap media. Penilaian siswa dilakukan setelah uji coba dilakukan. Penilaian dari siswa kelas XII IPS 1 diperoleh rata-rata 4,09 dan dari siswa kelas XII IPS 2 diperoleh rata-rata 4,11. Dari penilaian kedua kelas tersebut, media Kartu Domino Akuntansi termasuk kategori **Layak**. Kelayakan tersebut ditinjau dari 19 butir pernyataan yaitu 4 butir dari aspek rekayasa media, 10 butir dari aspek komunikasi visual dan 5 butir dari aspek pembelajaran.

c. Penggunaan Kartu Domino Akuntansi terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Akuntansi

Peningkatan prestasi belajar siswa diukur berdasarkan nilai *pre-test* dan *post-test* yang diberikan pada saat uji coba lapangan. Analisis peningkatan prestasi belajar siswa menggunakan Analisis Gain atau *gain-test*. Hasil analisis menunjukkan bahwa skor gain yang diperoleh di kelas XII IPS 1 adalah 0,52 dan skor gain yang diperoleh di kelas XII IPS 2 adalah 0,50. Dari hasil tersebut, skor yang diperoleh kedua kelas termasuk dalam kategori **Sedang**.

Dari hasil *pre-test* dan *post-test* dapat diketahui bahwa peningkatan prestasi belajar siswa berbeda-beda antara satu siswa dengan siswa lainnya. Tentu hal ini terjadi karena kemampuan berpikir dan keaktifan siswa pada saat uji coba permainan ini berbeda-beda pula. Ada yang berusaha menyelesaikan soal hitungan, ada yang berusaha menyelesaikan soal pendek, ada yang hanya menerka-nerka, dan ada pula yang hanya mengandalkan teman sekelompoknya.

Di kelas XII IPS 1, keaktifan siswa relatif rendah. Siswa yang bertanya dan sangat aktif hanya sedikit. Pada saat permainan berlangsung, siswa yang berdiskusi dengan aktif bersama kelompoknya hanya sedikit. Siswa lainnya cenderung mengandalkan teman yang mereka anggap pintar. Di kelas ini hanya 1 orang yang aktif mengikuti kegiatan OSIS.

Sedangkan di kelas XII IPS 2, keaktifan siswa relatif tinggi. Pada saat implementasi, siswa yang ijin karena kegiatan OSIS cukup banyak. Bahkan ada beberapa siswa yang ingin mengikuti permainan namun pada saat *pre-test* tidak hadir karena kegiatan OSIS. Maka mereka meminta untuk *pre-test*

susulan agar bisa bergabung dengan teman-temannya. Keaktifan mereka di luar kelas cukup berpengaruh pada keaktifan di dalam kelas. Hal ini menyebabkan pada saat permainan berlangsung, kelas ini sangat aktif bertanya dan berdiskusi sehingga hasil *post-test* yang mereka kerjakan cukup baik hasilnya.

Keterbatasan Penelitian

- a. Terbatasnya kemampuan peneliti dalam pembuatan desain grafis produk.
- b. Penerapan pembelajaran dengan Kartu Domino Akuntansi hanya digunakan untuk meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi siswa.
- c. Uji coba kelayakan Kartu Domino Akuntansi hanya dilakukan di dua kelas saja.
- d. Pelaksanaan penelitian dilakukan setelah libur akhir semester sehingga banyak siswa yang lupa dengan materi Ayat Jurnal Penyesuaian.
- e. Ada soal yang keliru pada saat *test* sehingga peneliti memberikan bonus benar pada jawaban siswa dalam soal tersebut.
- f. Pelaksanaan *pre-test*, uji coba produk dan *post-test* tidak dapat dilakukan dalam satu waktu.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

a. Pengembangan Kartu Domino Akuntansi pada materi jurnal penyesuaian melalui lima tahap yaitu:

- 1) *Analysis*. Berdasarkan analisis permasalahan dan analisis kebutuhan, maka produk yang sesuai untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam materi Ayat Jurnal Penyesuaian adalah Kartu Domino Akuntansi.
- 2) *Design*. Pada tahap ini peneliti membuat rancangan desain Kartu Domino Akuntansi di atas kertas dan menyusun tes yang *didasarkan* pada tujuan pembelajaran. Tes yang disusun berupa materi yang dimasukkan ke dalam produk dan tes yang diujikan sebelum dan sesudah produk digunakan.
- 3) *Development or Production*. Berdasarkan rancangan yang telah dibuat di atas kertas, peneliti membuat desain Kartu Domino Akuntansi sesuai

rancangan menggunakan *CorelDRAW X7*. Produk dicetak dan diberi penilaian oleh ahli materi, ahli media dan guru kemudian dilakukan uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 5 orang siswa kelas XII IPS 3.

4) *Implementation*. Implementasi diwujudkan dengan pelaksanaan *pre-test*, sosialisasi aturan permainan dan uji coba produk di kelas XII IPS 1 dan XII IPS 2 SMA Negeri 1 Pengasih. Siswa yang mengikuti tahap ini sebanyak 19 siswa dari kelas XII IPS 1 dan 17 siswa dari kelas XII IPS 2.

5) *Evaluation*. Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari prosedur pengembangan Kartu Domino Akuntansi yaitu mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk dilihat dari peningkatan Prestasi Belajar Akuntansi. Tujuan tersebut diukur melalui perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test*. Dari hasil pengukuran Prestasi Belajar Akuntansi menggunakan analisis *gain*, Kartu Domino Akuntansi dapat meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi siswa kelas XII IPS 1

sebesar 0,52 dan kelas XII IPS 2 sebesar 0,50. Peningkatan tersebut termasuk dalam kategori Sedang.

- b. Tingkat kelayakan produk ditinjau berdasarkan pendapat dari ahli materi, ahli media, guru dan siswa. Penilaian kelayakan oleh ahli materi diperoleh nilai rata-rata 4,75 dengan kategori Sangat Layak, ahli media diperoleh nilai rata-rata 4,21 dengan kategori Sangat Layak, guru diperoleh nilai rata-rata 4,80 dengan kategori Sangat Layak, dan siswa diperoleh nilai rata-rata 4,09 dengan kategori Layak. Dengan demikian, Kartu Domino Akuntansi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi.
- c. Peningkatan Prestasi Belajar Akuntansi siswa menggunakan Kartu Domino Akuntansi diukur dengan cara memberikan *pre-test* sebelum uji coba dan *post-test* setelah uji coba. Hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan *Gain-test*. Rata-rata nilai siswa kelas XII IPS 1 saat *pre-test* yaitu 4,05 dan *post-test* yaitu 7,12. Sedangkan rata-rata nilai siswa kelas XII IPS 2 saat *pre-test* yaitu 3,71 dan *post-test* yaitu 6,88. Hasil analisis menunjukkan bahwa skor

gain yang diperoleh di kelas XII IPS 1 adalah 0,52 dan skor *gain* yang diperoleh di kelas XII IPS 2 adalah 0,50. Dari kedua hasil tersebut, skor di kelas XII IPS 1 dan skor di kelas XII IPS 2 termasuk dalam kategori Sedang. Artinya, di kedua kelas tersebut terjadi peningkatan Prestasi Belajar Akuntansi dan peningkatan tersebut tergolong sedang yaitu tidak terlalu banyak dan tidak pula terlalu sedikit.

Saran

Berdasarkan kualitas media, kelemahan, dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti dapat memberikan beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan media lebih lanjut sebagai berikut:

- Perlu peningkatan kemampuan di bidang desain bagi peneliti agar produk yang dihasilkan lebih baik.
- Perlu adanya pengembangan lebih lanjut sehingga materi yang dikembangkan dalam media Kartu Domino Akuntansi tidak hanya sebatas pada materi Ayat Jurnal Penyesuaian.
- Soal yang telah divalidasi diteliti lagi agar tidak terdapat kekeliruan soal pada saat siswa melakukan *test*.

DAFTAR PUSTAKA

- Bermawy Munthe. (2009). *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hake, Richard. (2012). *Analyzing Change/Gain Scores*. USA: Indiana University. Diunduh dari <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf> pada tanggal 3 April 2016.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2008).
- Sukardjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran Semester 2*. Yogyakarta: PPs UNY.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.