

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN KARTU YU-GI-OH PADA KOMPETENSI DASAR MENJELASKAN SISTEM KEARSIPAN

Thohuroh, Durinda Puspasari
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan dan respon siswa terhadap media pembelajaran permainan kartu Yu-Gi-Oh pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development dengan model pengembangan 4D yaitu pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X APK 1 SMK Negeri 10 Surabaya dengan jumlah sebanyak 20 siswa. Penentuan tingkat kelayakan media pembelajaran permainan kartu Yu-Gi-Oh berdasarkan uji validasi para ahli media dan materi sedangkan uji coba terbatas dilakukan ke siswa melalui angket respon. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata persentase penilaian untuk validasi ahli materi sebesar 91,11% dengan kategori sangat layak dan rata-rata persentase penilaian untuk validasi ahli media adalah 93,35% dengan kategori sangat layak. Sementara rata-rata persentase penilaian untuk respon siswa memperoleh rata-rata persentase sebesar 94,5% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan kartu Yu-Gi-Oh layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: pengembangan media pembelajaran, permainan kartu Yu-Gi-Oh, sistem kearsipan.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan setiap manusia di sepanjang hayat, kapan dan dimanapun ia berada pendidikan akan dibutuhkan oleh setiap manusia. Karena tanpa adanya pendidikan manusia tidak akan mudah untuk berkembang sampai di era modern saat ini, sehingga pendidikan harus dengan benar diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing serta berbudi pekerti yang baik.

Dengan kemampuan dan sikap manusia yang diharapkan tersebut akan dapat menempatkan diri secara martabat di masyarakat dunia. Tercapainya tujuan dalam pendidikan tidak lepas dari upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan menjadi tujuan utama dengan cara mengupayakan adanya perbaikan dan

pengembangan komponen pendidikan dengan cara perbaikan terhadap kurikulum.

Pembelajaran pada kurikulum 2013 menuntut siswa untuk aktif dalam mengembangkan pengetahuan sendiri sedangkan guru berperan sebagai fasilitator, mediator, dan manajer dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk usaha tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang sangat menyenangkan dan menarik sehingga penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana penghubung dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa lebih terangsang untuk aktif dalam mengembangkan pengetahuannya sendiri terhadap materi yang telah disampaikan sehingga dapat membantu siswa untuk lebih bisa memahami materi

pembelajaran. Hal ini sesuai dengan kegunaan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2014) yang menjelaskan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Arsyad, 2014). Kriteria pemilihan media yang dikembangkan harus memperhatikan tujuan yang ingin dicapai, karakteristik siswa, jenis rangsangan yang diinginkan, keadaan latar atau lingkungan dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani (Sadiman, dkk, 2010).

Media pembelajaran yang digunakan dapat berupa kartu yang berisikan simbol-simbol atau gambar-gambar. Kartu adalah permainan yang banyak dimainkan oleh kalangan anak-anak, remaja dan dewasa. Media kartu digunakan dalam pembelajaran melalui suatu permainan. Permainan sebagai media pembelajaran melibatkan siswa dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan, mendapat inspirasi, terdorong untuk kreatif, dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa dalam melakukan permainan ini (Dananjaya, 2013).

SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) merupakan sekolah menengah atas dengan berbagai jurusan atau kejuruan. Kejuruan ini untuk melatih *hard skill* dan *soft skill* siswa pada jurusan tertentu yang dipilih. Mengacu

pada isi Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 mengenai tujuan Pendidikan Nasional dan penjelasan Pasal 15 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa terutama untuk bekerja di bidang tertentu (UU Sidiknas, 2003).

Alasan peneliti memilih SMK Negeri 10 Surabaya karena SMK Negeri 10 Surabaya bersertifikat ISO 9001:2008 dari TUV NORD. Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMKN 10 Surabaya memiliki akreditasi A dan menjadi salah satu program keahlian percontohan di kota Surabaya. Sedangkan alasan peneliti memilih media pembelajaran permainan kartu *Yu-Gi-Oh* karena media tersebut tidak pernah digunakan sebelumnya dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 10 Surabaya.

Salah satu materi yang dipelajari pada semester dua Program Keahlian Administrasi Perkantoran di kelas X adalah Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan. Kompetensi ini perlu dipelajari mengingat dalam melaksanakan kegiatan tata usaha merupakan salah satu faktor penting yang turut menentukan kelancaran kegiatan ketatausahaan. Adanya sistem kearsipan yang baik dapat menjadikan pekerjaan di kantor atau instansi menjadi lebih efektif dan efisien yang mana dapat mempermudah pekerjaan dalam menemukan kembali arsip yang telah disimpan, sehingga tujuan organisasi dapat tercapai. Namun dengan banyaknya teori yang harus dipelajari pada materi ini maka perlu adanya variasi media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami dan menjelaskan kembali materi yang telah dijelaskan oleh guru

tentang Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan di SMK Negeri 10 Surabaya dengan Ibu Nanik Sutarni selaku guru Mata Pelajaran Kearsipan pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan, siswa kelas X APK 1 SMK Negeri 10 Surabaya pada proses pembelajaran berlangsung merasa jenuh dan bosan serta masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan pengetahuan yang telah didapatkan. Variasi dalam pembelajaran diperlukan untuk dapat menarik minat siswa dalam mengembangkan pengetahuannya. *Yu-Gi-Oh* menyajikan permainan yang didesain seperti *game*. Pada permainan *Yu-Gi-Oh*, siswa menjawab pertanyaan dan menjelaskan materi yang berbentuk kartu soal dan materi yang berhubungan dengan materi pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan. Sehingga dengan penggunaan media pembelajaran permainan kartu *Yu-Gi-Oh* siswa akan lebih aktif dalam mengembangkan pengetahuannya yang telah didapatkan dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Roisa (2014) yang hasil penelitiannya adalah media permainan kartu *Yu-Gi-Oh* secara keseluruhan mendapatkan penilaian 92,86% dari validasi guru sejarah dan nilai 83,38% dari respon siswa dari seluruh aspeknya. Berdasarkan hasil *persentase* dan respon siswa selama pengujian berlangsung dapat disimpulkan bahwa media permainan kartu *Yu-Gi-Oh* yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah pada materi Indonesia masa Islam.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu *Yu-Gi-Oh* pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan”**.

Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran permainan kartu *Yu-Gi-Oh* pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan di Kelas X APK 1 SMK Negeri 10 Surabaya.
2. Menganalisis kelayakan media pembelajaran permainan kartu *Yu-Gi-Oh* pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan di Kelas X APK 1 SMK Negeri 10 Surabaya yang telah dikembangkan.
3. Menganalisis respons siswa kelas X APK 1 SMK Negeri 10 Surabaya terhadap pengembangan media pembelajaran permainan kartu *Yu-Gi-Oh* pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan yang telah dikembangkan.

KAJIAN PUSTAKA

Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhannya (Amri, 2013). Sedangkan menurut Hamalik (2014), belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.

Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai

tujuan pembelajaran (Hamalik, 2014). Sedangkan menurut Daryanto (2013), pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan proses untuk membantu siswa agar belajar dengan baik. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi siswa dan kreativitas guru.”

Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad, (2014), kata *media* berasal dari bahasa Latin “*medius*” yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sedangkan menurut Sanjaya (2012), media bukan hanya alat perantara seperti, tv, radio, *slide*, bahan cetakan, akan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karyawisata, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa atau untuk menambah keterampilan.”

2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hamalik dalam (Arsyad 2014), salah satu fungsi utama pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan

penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain itu media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.”

3. Kelayakan Media Pembelajaran

Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014) memberikan kriteria dalam mereview perangkat lunak media pembelajaran yang didasarkan pada kualitas sebagai berikut:

- a. Kualitas isi dan tujuan: 1) ketepatan, 2) kepentingan, 3) kelengkapan, 4) keseimbangan, 5) minat/perhatian, 6) keadilan, 7) kesesuaian dengan situasi siswa.
- b. Kualitas intruksional: 1) memberikan kesempatan belajar, 2) memberikan bantuan untuk belajar, 3) kualitas memotivasi, 4) fleksibilitas intruksional, 5) hubungan dengan program pembelajaran lainnya, 6) kualitas sosial interaksi intruksionalnya, 7) kualitas tes dan penilainya, 8) dapat memberi dampak bagi siswa, 9) dapat memberi dampak bagi guru dan pembelajarannya.
- c. Kualitas teknis: 1) keterbacaan, 2) mudah digunakan, 3) kualitas tampilan atau tayangan, 4) kualitas penanganan jawaban, 5) kualitas penanganan jawaban, 5) kualitas pengelolaan programnya, 6) kualitas pendokumentasiannya.

4. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2014), salah satu kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan kemudahan memperolehnya. Apabila media yang sesuai belum tersedia maka guru berupaya untuk

mengembangkannya sendiri. Pengembangan media sederhana yang dapat dikerjakan sendiri oleh guru meliputi:

a. Media Berbasis Visual

Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, *chart*, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual dan grafik itu.

b. Media Berbasis Audio-Visual

Media audio-visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Disamping itu, tersedia pula materi audio yang dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Audio dapat menampilkan pesan yang memotivasi. Media audio-visual ini meliputi radio dan *tape*, kombinasi *slide* dan suara.

c. Media Berbasis Komputer

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dikenal dengan nama pembelajaran dengan bantuan komputer (*Computer-Assisted Instruction* – CAI, atau *Computer-Assisted Learning* (CAL)). Dilihat dari situasi belajar dimana komputer digunakan untuk tujuan menyajikan isi pelajaran, CAI bisa berbentuk tutorial, *drills and practice*, simulasi, dan permainan.

d. Multimedia Berbasis Komputer dan *Interactive Video*

Secara sederhana multimedia diartikan sebagai lebih dari satu media. Ia bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video. Arti multimedia yang umumnya

dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran.

e. Media *Microsoft PowerPoint*

Microsoft powerpoint merupakan salah satu program presentasi yang banyak digunakan orang untuk mempresentasikan *slide*-nya.

f. Media Internet

Implementasi dunia internet telah banyak diterapkan di seluruh dunia, ada konsep *e-learning* atau konsep pembelajaran jarak jauh, dimana antara guru/dosen dan murid/mahasiswa bisa melakukan kegiatan pembelajaran di luar sekolah/kampus. Ada juga konsep pembelajaran secara *online*, konsep perbankan, dan masih banyak lagi implementasi-implementasi dunia internet.

5. Model Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam pengembangan perangkat pembelajaran dikenal dengan tiga macam model pengembangan menurut Trianto (2014), yaitu:

1. Model Pengembangan Menurut Kemp

Unsur-unsur pengembangan menurut Kemp meliputi: a) identifikasi masalah pembelajaran, b) analisis siswa, c) analisis tugas, d) merumuskan indikator, e) penyusunan instrumen evaluasi, f) strategi pembelajaran, g) pemilihan media atau sumber belajar, h) pelayanan pendukung, i) evaluasi formatif, j) evaluasi sumatif, k) revisi perangkat pembelajaran.

2. Model Pengembangan Menurut Dick & Carey

Menurut Dick & Carey komponen yang akan dilewati didalam proses pengembangan dan perancangan, meliputi: a) identifikasi tujuan pengajaran, b) melakukan analisis instruksional, c) mengidentifikasi tingkah laku awal atau karakteristik siswa, d) merumuskan tujuan kinerja, e) pengembangan tes acuan patoka, f) pengembangan strategi pengajar, g) pengembangan atau memilih pengajaran, h) merancang dan melaksanakan evaluasi formatif, i) menulis perangkat, j) revisi pengajaran.

3. Model 4D

Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu:

- a. *Define* (pendefinisian) meliputi: analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, spesifikasi tujuan pembelajaran.
- b. *Design* (perancangan) meliputi: perancangan materi untuk media yang dikembangkan, desain awal media yang dikembangkan.
- c. *Develop* (pengembangan) meliputi telaah dari para ahli, analisis data dan revisi berdasarkan hasil telaah dari para ahli, validasi produk yang dikembangkan, dan uji coba terbatas.
- d. *Disseminate* (penyebaran), tahap ini merupakan tahapan penggunaan media yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas.

Media Pembelajaran Kartu *Yu-Gi-Oh*

Yu-Gi-Oh pada awal mulanya adalah sebuah *manga* (komik Jepang) yang diciptakan oleh Kazuki Takahashi. Pada perkembangannya *Yu-Gi-Oh* sudah banyak menjadi seperti waralaba yang meliputi trading kartu, acara televisi, video *game* dan *anime* (film seri dan *movie*). *Manga* ini secara garis besar mengkisahkan tentang sesosok anak muda yang di dalam dirinya terdapat jiwa seorang Para oh dari masa Mesir Kuno yang senantiasa memainkan suatu *game* kartu. *Game* tersebut dikisahkan berasal dari permainan populer yang ada pada zaman Mesir Kuno. *Yu-Gi-Oh* memiliki jutaan penggemar di seluruh dunia, termasuk di Indonesia.

Permainan *Yu-Gi-Oh* sendiri adalah sebuah permainan strategi yang cukup asyik dan menarik dimainkan bagi semua kalangan (asalkan tahu cara mainnya). Permainan ini dimainkan dengan menggunakan kartu. Dalam permainan Kartu *Yu-Gi-Oh* secara garis besar terdapat tiga macam kartu yaitu kartu monster, kartu sihir (*spell*) dan kartu jebakan (*trap*). Permainan ini juga diciptakan oleh Kazuki Takahashi.

METODE PENELITIAN

Model Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Penelitian ini tidak melakukan tahap penyebaran (*disseminate*) karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Sehingga

dapat dikatakan peneliti hanya menggunakan 3 prosedur pengembangan yakni 3-D yang diadopsi dari prosedur pengembangan Thiagarajan terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*).

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan permainan kartu *Yu-Gi-Oh* ini menggunakan perangkat model 3-D yang diadaptasi dari model pengembangan Thiagarajan, Semmel dan Semmel (Trianto, 2014) yang terdiri dari:

1. Tahap pertama yaitu pendefinisian (*define*). Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran, yang terdiri dari 5 langkah, antara lain: analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis spesifikasi tujuan pembelajaran.
2. Tahap kedua yaitu tahap perancangan (*design*). Tahap ini bertujuan untuk merancang kartu *Yu-Gi-Oh*. Tahap ini dimulai setelah ditetapkan indikator. Tahap ini dimulai dari menentukan desain kartu *Yu-Gi-Oh*.
3. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*develop*). Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan kartu *Yu-Gi-Oh* yang sudah direvisi berdasarkan usulan para ahli. Adapun kegiatan dari tahap ini antara lain: validasi kartu *Yu-Gi-Oh* oleh ahli materi dan ahli media, serta uji coba terbatas.
4. Tahap keempat yaitu tahap penyebaran (*disseminate*). Pada tahap ini kartu *Yu-Gi-Oh* yang dikembangkan nantinya digunakan pada skala yang lebih luas misalnya di kelas lain, di sekolah lain, oleh guru lain, dan

sebagainya. Tahap penyebaran tidak dilakukan peneliti. Dalam pengembangan ini peneliti hanya sampai pada tahap pengembangan saja.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X APK 1 SMK Negeri 10 Surabaya sebanyak 20 siswa, sedangkan objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran permainan kartu *Yu-Gi-Oh* pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan.

Instrumen Penelitian dan Teknik Analisis Data

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan lembar angket respon siswa. Sedangkan analisis data dalam penelitian ini adalah analisis validasi ahli materi, analisis validasi ahli media, dan analisis respon siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu *Yu-Gi-Oh*

Hasil pengembangan media pembelajaran permainan kartu *Yu-Gi-Oh* pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan di kelas X APK 1 SMK Negeri 10 Surabaya sebagai berikut:

a. Tahap Pendefinisian

Analisis awal, pada tahap ini pada awalnya peneliti melakukan analisis masalah dasar yakni menganalisis pengetahuan awal siswa tentang Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan. Pada kenyataannya

pembelajaran berlangsung siswa merasa jenuh dan bosan serta masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan pengetahuan yang telah didapatkan. Kedua analisis siswa, siswa yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas X APK 1 SMK Negeri 10 Surabaya. Karakteristik yang dimiliki siswa kelas X APK 1 SMK Negeri 10 Surabaya adalah: 1) usia rata-rata 15-16 tahun, 2) siswa memenuhi syarat untuk dijadikan subjek penelitian karena telah memperoleh materi pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan, 3) masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan pengetahuan yang telah didapatkan.

Ketiga analisis tugas, tugas yang akan diberikan guru kepada siswa pada saat pembelajaran adalah memainkan permainan kartu *Yu-Gi-Oh* yang telah dirancang sesuai dengan Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan. Keempat analisis konsep, pada tahap ini dilakukan dengan mengidentifikasi pokok-pokok bahasan yang terdapat pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan. Pokok bahasan tersebut adalah: 1) sistem abjad, 2) sistem masalah, 3) sistem tanggal, 4) sistem wilayah, dan 5) sistem nomor. Kelima, analisis spesifikasi tujuan pembelajaran. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang tercantum dalam silabus siswa diharapkan dapat memahami Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan. Selain itu, siswa juga diharapkan dapat berperan aktif terhadap media pembelajaran permainan kartu *Yu-Gi-Oh*.

b. Tahap Perancangan

Tahap ini diawali dengan perancangan materi. Berdasarkan hasil analisis konsep, maka peneliti menyusun soal dan materi yang akan

digunakan dalam media. Soal tersebut berisi 21 soal dalam kartu pertanyaan dan 9 soal dalam kartu materi. Soal tersebut kemudian divalidasi oleh dosen Administrasi Perkantoran dan guru Administrasi Perkantoran. Materi yang disajikan meliputi sistem abjad, sistem masalah, sistem tanggal, sistem wilayah, dan sistem nomor.

Setelah melakukan perancangan materi, kemudian dilakukan perancangan desain media yang terdiri dari desain kartu *Yu-Gi-Oh*, desain buku materi dan petunjuk permainan kartu *Yu-Gi-Oh* untuk guru, dan desain kartu aturan penggunaan permainan kartu *Yu-Gi-Oh*. Setelah itu akan menghasilkan produk yang nantinya akan disempurnakan pada tahap pengembangan.

c. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran permainan kartu *Yu-Gi-Oh* sebagai media pembelajaran yang layak. Kualitas kartu *Yu-Gi-Oh* ini diukur melalui saran dan masukan dari validasi para ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Sedangkan untuk keefektifan kartu *Yu-Gi-Oh* diukur melalui hasil pendapat siswa setelah menggunakan media pembelajaran permainan kartu *Yu-Gi-Oh* yang didapat dari pengisian angket melalui uji coba terbatas.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Permainan Kartu *Yu-Gi-Oh*

Berikut ini akan disajikan data validasi kelayakan oleh ahli materi yaitu validator satu (V-1) yang dilakukan oleh Durinda Puspasari S.Pd., M.Pd dan validator dua (V-2) yang dilakukan oleh Nanik Sutarni, S.Pd. Untuk rekapitulasi rata-rata persentase penilaian

validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1.

**Rekapitulasi Rata-rata Persentase Penilaian
Validasi Ahli Materi**

Aspek	Penilaian		Σ	%	Ket
	V1	V2			
Rata-rata persentase penilaian kelayakan isi	40	41	81	88,89	Sangat Layak
Rata-rata persentase penilaian kelayakan penyajian	20	19	39	97,5	Sangat Layak
Rata-rata persentase penilaian penilaian bahasa	25	20	45	90	Sangat Layak
Rata-rata Persentasi Penilaian	91,11%				Sangat Layak

Sumber: diolah oleh peneliti (2017)

Dari tabel 1 tersebut dapat diketahui bahwa kelayakan media pembelajaran permainan kartu *Yu-Gi-Oh* dari validasi ahli materi memperoleh rata-rata persentase penilaian sebesar 91,11% dengan kriteria sangat layak.

Berikut ini juga akan disajikan data validasi kelayakan oleh ahli media yaitu validator satu (V-1) yang dilakukan oleh Setya Chendra Wibawa, S.Pd., M.T dan validator dua (V-2) yang dilakukan oleh Suparno S.Pd. Untuk rekapitulasi rata-rata persentase penilaian

validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 2. berikut ini:

Tabel 2.

**Rekapitulasi Rata-rata Persentase Penilaian
Validasi Ahli Media**

Aspek	Penilaian		Σ	%	Ket
	V1	V2			
Rata-rata persentase penilaian kualitas isi dan tujuan	15	14	19	96,67%	Sangat Layak
Rata-rata persentase penilaian kualitas instruksional	23	24	47	94%	Sangat Layak
Rata-rata persentase penilaian kualitas teknis	31	33	64	98,57%	Sangat Layak
Rata-rata Persentase Penilaian	93,35%				Sangat Layak

Sumber: diolah oleh peneliti (2017)

Dari tabel 2 tersebut dapat diketahui bahwa kelayakan media pembelajaran permainan kartu *Yu-Gi-Oh* dari validasi kedua ahli media memperoleh rata-rata persentase penilaian sebesar 93,35% dengan kriteria sangat layak.

3. Respon Siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu *Yu-Gi-Oh*

Analisis data respon siswa pada uji coba terbatas terhadap media pembelajaran permainan kartu *Yu-Gi-Oh* yang telah dikembangkan. Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran kartu

Yu-Gi-Oh pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan didapatkan dengan menggunakan penilaian skala Guttman dengan jawaban Ya dan Tidak (Riduwan, 2016). Hasil uji coba terbatas mendapat nilai keseluruhan yang diperoleh dari respon siswa berjumlah 189 dengan rata-rata persentase penilaian respon siswa sebesar 94,5% pada kategori sangat layak.

PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu *Yu-Gi-Oh* pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan di Kelas X APK 1 SMK Negeri 10 Surabaya

Proses pengembangan media pembelajaran permainan kartu *Yu-Gi-Oh* yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan model pengembangan menurut Thiagarajan, Semmel dan Semmel (Trianto, 2014), yaitu 4D (*Four D Models*) yang terdiri dari 4 tahap yaitu: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Namun pada penelitian ini dilaksanakan hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*), dan tidak melakukan tahap penyebaran (*dissiminate*) dikarenakan keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga.

Hasil analisis yang diperoleh dari tahap pendefinisian (*define*) yaitu peneliti menemukan permasalahan yang ada di SMK Negeri 10 Surabaya. Disana diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa kelas X APK 1 SMK Negeri 10 Surabaya merasa jenuh dan bosan serta masih mengalami kesulitan

dalam mempelajari pengetahuan yang telah didapatkan. Variasi dalam pembelajaran diperlukan untuk dapat menarik minat siswa dalam belajar. Sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran permainan kartu *Yu-Gi-Oh* dengan harapan siswa akan lebih aktif dalam mempelajari pengetahuan yang telah didapitkan sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajarannya. Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Roisa (2014) yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Kartu *Yu-Gi-Oh* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah pada Materi Indonesia Masa Islam di Kelas X IPS SMA” yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media permainan kartu yu-gi-oh mempunyai efek yang positif terhadap peningkatan pembelajaran.

Tahap selanjutnya adalah perancangan (*design*). Pada tahap ini perancangan terdiri dari dua tahap yaitu tahap perancangan materi dan desain awal media. Pada tahap perancangan materi ke dalam media pembelajaran permainan kartu *Yu-Gi-Oh* peneliti menyusun materi yang akan digunakan dalam media kartu *Yu-Gi-Oh*. Adapun materi tersebut terdiri dari sistem abjad, sistem masalah, sistem tanggal, sistem wilayah, dan sistem nomor. Materi tersebut digunakan pada media pembelajaran dalam bentuk pertanyaan berupa kartu pertanyaan dan kata kunci dalam bentuk kartu materi, serta digunakan pada buku petunjuk untuk guru. Tahap kedua adalah desain awal media pembelajaran kartu *Yu-Gi-Oh* yang terdiri dari kartu monster, kartu sihir, kartu pertanyaan, dan kartu materi yang didesain menggunakan aplikasi *Yugioh Card Maker* dan *Adobe Photoshpe CS3* dengan ukuran 9,4 x 6,5 cm.

Tahap perancangan ini mengalami 2 kali revisi dikarenakan tata penulisan yang masih berantakan dan kesesuaian warna yang kurang bagus. Selain itu dalam tahap ini peneliti mengalami kendala pada penguasaan aplikasi *Yugioh Card Maker* dan *Adobe Photoshpe CS3* sehingga dalam merancang desain kartu membutuhkan waktu yang cukup lama, serta memiliki kendala pada alat dan bahan dimana media ini dicetak dengan menggunakan kertas yang memiliki kualitas yang baik sehingga pembuatan media pembelajaran permainan kartu *Yu-Gi-Oh* ini membutuhkan biaya yang sedikit mahal sebesar dua ratus lima puluh ribu rupiah satu kali cetak seperangkat kartu *Yu-Gi-Oh*.

Tahap terakhir adalah pengembangan (*develop*), sebelum peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas X APK 1 SMK Negeri 10 Surabaya, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi materi dan validasi media. Pada tahap ini validator mengisi lembar validasi untuk memberikan saran dan masukan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap pertama yaitu validasi materi yang dilakukan oleh Dosen Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Unesa yang bernama Ibu Durinda Puspasari, S.Pd., M.Pd. Kritik dan saran yang diutarakan beliau adalah materi disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tambahkan lembar penilaian kelompok pada petunjuk permainan. Setelah proses revisi sudah dilakukan kepada validator pertama, selanjutnya validasi materi dilakukan oleh validator kedua. Validator kedua dilakukan oleh Guru Administrasi Perkantoran SMK Negeri 10 Surabaya yang bernama Ibu Nanik Sutarni, S.Pd. Kritik dan saran yang dikemukakan oleh beliau adalah materi pada media pembelajaran

permainan kartu *Yu-Gi-Oh* sesuai dengan silabus. Setelah proses revisi dilakukan oleh validator kedua, selanjutnya akan dilakukan perhitungan nilai rata-rata dari kedua validator.

Tahap kedua yaitu validasi media yang dilakukan oleh satu validator yaitu dosen Jurusan Teknik Informatika di Fakultas Teknik Unesa yang bernama Bapak Setya Chendra Wibawa, S.Pd., M.T. Kritik dan saran yang dikemukakan oleh beliau adalah desain kotak kartu ditambahkan identitas diri peneliti. Setelah proses revisi sudah dilakukan kepada validator pertama, selanjutnya validasi media dilakukan oleh validator kedua. Validator kedua dilakukan oleh guru multimedia SMK Negeri 10 Surabaya yang bernama Bapak Suparno S.Pd. Kritik dan saran yang dikemukakan oleh beliau adalah desain media yang dikembangkan sangat baik dan menarik digunakan dalam pembelajaran, akan lebih baik lagi apabila ditambah dengan variasi warna. Setelah proses revisi dilakukan oleh validator kedua, selanjutnya akan dilakukan perhitungan nilai rata-rata dari kedua validator. Setelah media dinyatakan layak untuk digunakan selanjutnya dilakukan uji coba terbatas.

Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 24 Juli 2017 oleh 20 siswa kelas X APK 1 SMK Negeri 10 Surabaya. Kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran x 45 menit. Pelaksanaan uji coba terbatas terdiri dari tiga tahap yaitu pengenalan media, pengaplikasian media, dan pengisian angket respon siswa untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran permainan kartu *Yu-Gi-Oh* yang sudah dikembangkan. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahayu (2014) dengan judul "Pengembangan

Kartu Domino sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Kelas XI IPS MAN I Gresik” yang menggunakan penelitian 4-D yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran namun penelitian tersebut hanya sampai pada tahap pengembangan saja.”

2. Kelayakan Media Pembelajaran Permainan Kartu *Yu-Gi-Oh* pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan di Kelas X APK 1 SMK Negeri 10 Surabaya

Pada tahap untuk menentukan kelayakan media pembelajaran dilakukan melalui tahap validasi ahli materi dan validasi ahli media yang dianalisis dengan membagi jumlah skor total dengan skor maksimal dikali 100% (Riduwan, 2016). Hasil validasi ahli materi dan ahli media yang sudah dianalisis, selanjutnya akan diambil rata-rata untuk menentukan layak tidaknya media pembelajaran permainan kartu *Yu-Gi-Oh* yang sudah dikembangkan. Untuk rekapitulasi hasil validasi ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada tabel 3. berikut ini:

Tabel 3.

Rekapitulasi Rata-rata Persentase Penilaian Validasi Ahli Materi dan Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
1.	Rata-rata persentase penilaian ahli materi	91,11%	Sangat Layak
2.	Rata-rata persentase penilaian ahli media	93,35%	Sangat Layak

Sumber: diolah oleh peneliti (2017)

Berdasarkan tabel 3 tersebut, rekapitulasi rata-rata persentase penilaian validasi ahli materi sebesar 91,11% dengan kategori sangat layak dan rata-rata persentase penilaian validasi ahli media sebesar 93,35% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan kartu *Yu-Gi-Oh* layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan kriteria interpretasi menurut Mustaji (2005) yang menyatakan bahwa media dikatakan layak apabila skor yang diperoleh $\geq 66\%$.”

3. Respons Siswa Kelas X APK 1 SMK Negeri 10 Surabaya terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu *Yu-Gi-Oh* pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan

Respon siswa diperoleh dengan melaksanakan uji coba terbatas yang dilaksanakan pada 24 Juli 2017 terhadap 20 siswa kelas X APK 1 SMK Negeri 10 Surabaya. Pemilihan siswa yang digunakan dalam uji coba terbatas pada media pembelajaran permainan kartu *Yu-Gi-Oh* ini yaitu dengan siswa dipilih secara acak melalui nomor undian. Hasil respon siswa memperoleh rata-rata persentase penilaian sebesar 94,5% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan kriteria tersebut, maka media pembelajaran permainan kartu *Yu-Gi-Oh* telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi aspek ketepatan, kualitas memotivasi, memberikan bantuan untuk belajar, keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan, dan kualitas pengelolaan programnya (Arsyad, 2014). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan kartu *Yu-Gi-Oh* yang

dikembangkan peneliti telah layak untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan kriteria interpretasi menurut Mustaji (2005) yang menyatakan bahwa media dikatakan layak apabila skor yang diperoleh $\geq 66\%$. Hasil penelitian ini didukung pula oleh Roisa (2014) yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media permainan kartu *Yu-Gi-Oh* secara keseluruhan mendapatkan penilaian 92,86% dari validasi guru sejarah dan nilai 83,38% dari respon siswa dari seluruh aspeknya. Berdasarkan hasil persentase dan respon siswa selama pengujian berlangsung dapat disimpulkan bahwa media permainan kartu *Yu-Gi-Oh* yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah pada materi Indonesia masa Islam dan media permainan kartu *Yu-Gi-Oh* mempunyai efek yang positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran sejarah di kelas X IPS SMAN 1 Lamongan.

Simpulan

Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan prosedur pengembangan 4D dari Thiagarajan yaitu: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Namun tahap penyebaran tidak digunakan dalam penelitian ini. Media pembelajaran permainan kartu *Yu-Gi-Oh* yang dihasilkan terdiri dari satu set kartu *Yu-Gi-Oh*, buku materi dan petunjuk permainan untuk guru, serta kartu aturan permainan kartu *Yu-Gi-Oh*.

Media pembelajaran permainan kartu *Yu-Gi-Oh* yang dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada Kompetensi Dasar menjelaskan Sistem

Kearsipan berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Sedangkan respon siswa terhadap media pembelajaran permainan kartu *Yu-Gi-Oh* pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan berdasarkan hasil uji coba terbatas yang dilakukan adalah sangat layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dananjaya, Utomo. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Daryanto. 2013. *Menyusun Model*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mustaji. 2005. *Pembelajaran Berbasis Konstruktif Penerapan dalam Pembelajaran Berbasis Masalah*. Surabaya: Unesa University Press.
- Rahayu, Fitriyah Nengsih. 2014. Pengembangan Kartu Domino sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, hal: 1-8.
- Riduwan. 2016. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Roisa, Awam. 2014. Pengembangan Media Permainan Kartu Yu-Gi-Oh untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah pada Materi Indonesia Masa Islam di Kelas X IPS SMA. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*. Vol 2 (3): hal. 26-37.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2010. *Media Pendidikan Pengertian*,

Pengembangan, dan Pemanfaatannya.
Jakarta: Rajawali Press.

Sanjaya, Wina. 2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Trianto, Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.