

Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Berbasis *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Otomatisasi dan Tata Kelola Kepegawaian di SMKN 1 Jombang

Eka Aprilia Pravitasari

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

ekapravitasari@mhs.unesa.ac.id

Durinda Puspasari

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

durindapuspasari@unesa.ac.id

Abstract

This development research resulted in a Card Game Learning Media Based on Make A Match in Automation and Governance Subject Class XI OTKP 1 Even Semester Academic Year 2018/2019. The purpose of this study was to determine: 1) the process of developing a media card learning game based on Make a Match; 2) the feasibility of a card game learning media based on Make a Match; 3) SMKN 1 Jombang students' responses to the media learning of card games based on Make a Match developed. This development refers to the 4D development model of Thiagarajan which has 4 stages. Disseminate stage (dissemination) was not carried out because the research results were limited only to class XI OTKP 1 and focused on the material Functional Position and Structural Position in Competence Applying the Basic Rank of Departure (DUK) Employee Subjects in Automation and Staffing Governance. The instruments used in data collection and data analysis techniques used include media expert validation sheets and material expert validation sheets. In addition, data was also obtained from student response questionnaire sheets. This research was tested on 20 students of class XI OTKP 1 at SMKN 1 Jombang. The results of the study stated that the results of the validation of the learning media as a whole gained a score of 77.35% with a strong interpretation. Media expert validation was 75.2% and material expert validation was 79.5%. The results of student responses obtained a score of 80.2% with a strong interpretation. So it can be concluded that the learning media for card games based on Make a Match in the subject of Automation and Personnel Management in SMKN 1 Jombang is suitable for use in the learning process.

Keywords: *Card Game Media; Make a Match.*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran. “Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar” (Rusman, 2017:1). Dalam memperoleh tujuan belajar yang diharapkan, diperlukan upaya yang mampu mengarahkan siswa ke dalam proses belajar. Proses pembelajaran harus dapat memotivasi siswa untuk aktif dan berkeaktifan, serta menyenangkan.

Penerapan model pembelajaran *Make a Match* membutuhkan sebuah media pendukung dalam proses pembelajaran. Arsyad (2017:10) mengatakan, “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar”.

Media pembelajaran yaitu alat yang dipergunakan sebagai penyampai pesan agar siswa mudah memahami pelajaran dengan suasana yang menyenangkan. Salah satunya yaitu media permainan. Menurut Mardati (2015), “permainan membuat pembelajaran semakin menarik dan memotivasi siswa untuk lebih giat belajar dan yang paling penting permainan mampu membuat siswa menikmati pembelajaran”.

SMKN 1 Jombang merupakan SMK yang sudah terakreditasi A serta memiliki *Standart International (ISO)* di Jombang. SMKN 1 Jombang memiliki 6 kompetensi keahlian yang masing-masing memiliki akreditasi A. Mata Pelajaran Otomatisasi dan Tata Kelola Kepegawaian merupakan mata pelajaran pokok di SMK kompetensi keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran kurikulum 2013 revisi. Mata pelajaran ini penting untuk dipelajari agar siswa dapat mengaplikasikan materi dan mematuhi peraturan-peraturan di dunia kerja serta menjadi pegawai yang baik dan jujur.

Peneliti melakukan studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru Mata Pelajaran menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran guru menyampaikan materi hanya menggunakan media *power point* sehingga pembelajaran menjadi kurang variatif. Siswa seringkali mengantuk, dan berbicara sendiri dengan temannya, ketika ditanya oleh guru hanya sedikit siswa yang bisa menjawab pertanyaan.

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan suatu media pembelajaran sebagai variasi dalam kegiatan. Permainan kartu berbasis *Make a match* adalah media yang digunakan untuk media pembelajaran. Rusman (dalam Asich, 2013) mengatakan, “permainan kartu berbasis *Make a Match* adalah permainan mencari pasangan dengan menggunakan kartu dimana setiap kartu akan diselipkan gambar maupun teks yang dikemas dengan penyajian soal dan jawaban dengan desain kartu yang menarik”. “Sehingga dengan menggunakan permainan ini maka dapat meningkatkan pemahaman dan aktivitas belajar siswa, terciptanya pembelajaran yang menyenangkan, serta melatih kerjasama antar siswa” (Huda dalam Indrastuti, 2017).

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui: 1) proses pengembangan media pembelajaran kartu; 2) kelayakan media pembelajaran kartu; 3) respon siswa terhadap media pembelajaran kartu yang dikembangkan.

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Hudojo (dalam Fathurrohman, 2017:3), “belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang. Pengetahuan keterampilan, kebiasaan, kegemaran dan sikap seseorang terbentuk, dimodifikasi dan berkembang disebabkan belajar”. Fathurrohman (2017:4) juga menyatakan bahwa “belajar adalah proses aktivitas otak dalam rangka menerima informasi, menyerapnya dan juga menuangkannya kembali yang pada akhirnya menghasilkan perubahan sikap atau perilaku”.

Slameto (dalam Hamdani, 2011:20) menyatakan bahwa belajar adalah “proses perubahan tingkah laku seseorang secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya”. Sedangkan menurut Hamalik (2017:37), “belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan”. Jadi tujuan belajar adalah tingkah laku yang berubah yang didapat dari interaksi antar siswa sehingga siswa memperoleh pengalaman dalam belajar.

Hamdani (2011:23) menyatakan “pembelajaran dapat diartikan sebagai usaha guru dalam membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus”. Hamalik (2017:37) berpendapat bahwa “pembelajaran adalah suatu bentuk kombinasi antar unsur yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur untuk saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran”.

Fathurrohman (2017:36) mengatakan, “pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Guru memberi bantuan kepada siswa agar siswa memperoleh ilmu dan pengetahuan, menguasai materi, keahlian dan perilaku, serta pembentukan karakter dan kepercayaan pada siswa.

Menurut Arsyad (2017:3), “media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara”. Arsyad (2017:10) menyampaikan “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar”.

Adapun Hamdani (2011:244) mengatakan “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan”. Jadi media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan sebagai penyampai materi. Alatnya bisa berupa gambar, video, alat elektronik dan suara yang bisa memudahkan penyampaian informasi pada siswa.

Menurut Arsyad (2014:101), “salah satu kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media pembelajaran adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan memudahkan memperolehnya”. Ada beberapa jenis media yang meliputi: 1) media virtual; 2) media audio visual; 3) media komputer; 4) multi media komputer; 5) media microsoft power point; 6) media internet.

Menurut Rusman (2017:314), “*Make a Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif”. Anita Lie (dalam Indrastuti, 2017), menyatakan bahwa “model pembelajaran *Make a Match* atau bertukar pasangan berdasarkan falsafah *homo homini socius* yang artinya bahwa manusia saling memerlukan dan bekerja sama satu dengan yang lain. Sehingga model pembelajaran ini merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk saling bekerjasama”. Keunggulan dari teknik ini yaitu siswa dapat belajar dengan aktif tentang suatu topik dikelas dengan suasana menyenangkan.

Sadiman (2016:75) mengungkapkan, “permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti atau mematuhi aturan-aturan tertentu, untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula”. Melalui permainan siswa dapat berinteraksi dengan siswa lainnya untuk membangun kerjasama maupun berkompetisi untuk memecahkan masalah yang diberikan guru dengan lingkungan yang menyenangkan dan menarik.

Menurut Rusman (dalam Asich, 2013), “permainan kartu berbasis *Make a Match* adalah permainan mencari pasangan dengan menggunakan kartu dimana setiap kartu akan diselipkan gambar maupun teks yang dikemas dengan penyajian soal dan jawaban dengan desain kartu yang menarik”. “Kelebihan dari permainan kartu *Make a Match* antara lain: dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, meningkatkan motivasi belajar siswa, terciptanya pembelajaran yang menyenangkan, melatih keberanian, serta melatih kedisiplinan siswa”. (Huda dalam Indrastuti, 2017)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D). “Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut” (Sugiyono, 2014:494). Penelitian pengembangan ini memanfaatkan permainan kartu untuk menghasilkan media pembelajaran permainan kartu berbasis *Make a Match*.

Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan yang terdapat 4 tahap yaitu *define, design, develop, disseminate*. Tahap *disseminate* tidak dilakukan sehingga penelitian hanya dilakukan sampai tahap *develop* dikarenakan hanya terbatas pada

Kompetensi Dasar Menerapkan Daftar Urut Kepangkatan (DUK) Pegawai Materi Jabatan Struktural dan Jabatan Fungsional semester genap tahun ajaran 2018/2019.

Siswa kelas XI OTKP1 di SMKN Jombang sejumlah 20 siswa adalah subjek uji coba dalam penelitian ini. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli materi, ahli media serta lembar angket respon siswa. Analisis validasi ahli materi, ahli media, dan respon siswa menggunakan skala *likert* dengan kriteria nilai : (5) sangat tepat, (4) tepat, (3) sedang, (2) tidak tepat dan (1) sangat tidak tepat (Riduwan, 2015:13).

Lembar validasi dan respon siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Persentase kriteria kelayakan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase penilaian} = \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2015:14)

Hasil presentase kemudian dikategorikan kedalam kriteria penilaian berikut:

Tabel 1.
KRITERIA INTERPRETASI

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat kuat

Sumber: Riduwan (2015:15)

Kesimpulan bahwa media dianggap layak adalah apabila mendapat kriteria kuat atau sangat kuat dengan presentase $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Berbasis *Make a Match*

Pengembangan ini menggunakan model 4D oleh Thiagarajan yang terdapat 4 tahap yaitu *define, design, develop, disseminate*. Tetapi penelitian ini hanya sampai *develop* saja, tidak sampai mengukur keefektifan media. Sehingga hanya untuk menghasilkan produk yang layak digunakan.

Tahap ini terdapat 5 tahap. pendefinisian bertujuan mengetahui permasalahan yang ada pada proses belajar mengajar. Masalah yang dihadapi yaitu dalam proses pembelajaran, guru menyampaikan materi hanya menggunakan media *power point* sehingga pembelajaran menjadi kurang variatif. Siswa seringkali mengantuk, dan berbicara sendiri dengan temannya, ketika guru bertanya mengenai materi

yang disampaikan Cuma sedikit siswa yang bisa menjawab. Setelah melalui berbagai tahap pendefinisian kemudian produk yang dikembangkan melalui tahap berikutnya.

Tahap perancangan ini adalah untuk membuat suatu media pembelajaran *card game based on Make a Match* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap perancangan ini meliputi: pemilihan media, format, dan rancangan awal media pembelajaran.

Tahap pengembangan melalui dua langkah: validasi ahli dan uji coba terbatas. Sementara, pengemasan produk yang telah dikembangkan terbatas di kelas XI OTKP 1 pada Kompetensi Dasar Menerapkan Daftar Urut Kepangkatan (DUK) Pegawai Materi Jabatan Struktural dan Jabatan Fungsional semester genap tahun ajaran 2018/2019 sehingga tahap penyebaran tidak dilakukan. Berdasarkan beberapa tahapan penelitian tersebut maka dapat dihasilkan media pembelajaran yang sudah direvisi.

Sesuai dengan penelitian oleh Asich (2013). "Hasil menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan berupa media permainan kartu *Make a Match*. Melalui hasil validasi ahli dan uji coba terbatas memperoleh rata-rata skor 87,15% disimpulkan bahwa media pengayaan yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran".

Sejalan dengan penelitian oleh Sari (2014). "motivasi dan hasil belajar ranah kognitif siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Make a Match* lebih baik dibandingkan dengan *Snowball Throwing*".

Kelayakan Media Pembelajaran Permainan Kartu Berbasis *Make a Match*

Kelayakan diperoleh dari hasil perhitungan validasi dari para validator. Hasil perhitungan validasi diperoleh melalui angket tertutup dengan menggunakan skala *likert* sebagai penilaian dan juga disertai dengan kriteria penilaian.

Kegiatan validasi ini dilakukan untuk mengukur tingkat kelayakan media dengan perbaikan dan evaluasi. Berdasarkan rekapitulasi validator media diperoleh presentase 75,2%, dan dari validator materi sebesar 79,5% sehingga media pembelajaran yang dikembang dikategorikan layak.

Sesuai dengan penelitian oleh Mardati (2015). Penelitian tersebut sama-sama menggunakan media permainan kartu *make a match* yang relevan dengan penelitian ini dan hasil menunjukkan bahwa produk tersebut layak digunakan.

Sama dengan penelitian oleh Pertiwi (2015). bahwa "kartu *Make a Match* memperoleh skor sebesar 3,84 dengan kriteria "Sangat Valid". Sehingga dapat disimpulkan bahwa kartu *Make a Match* valid berdasarkan penilaian ahli".

Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Permainan Kartu Berbasis *Make a Match*

Uji coba terbatas dilakukan pada 20 orang siswa kelas XI OTKP 1 SMKN 1 Jombang untuk mengetahui respon siswa. Siswa mengisi angket tertutup yang berisikan penilaian dan skor untuk media pembelajaran yang dikembangkan. Kriteria penilaian sejumlah 15 aspek penilaian dengan menggunakan skala *likert*. Persentase dari uji coba terbatas setelah dihitung menggunakan rumus sebesar 79,6%.

Sesuai dengan penelitian oleh Aliputri (2018). "Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa". Sama dengan penelitian oleh Barclay, Jeffres, & Bhakta (2011). Hasil dari penelitian tersebut adalah dapat meningkatkan nilai siswa secara signifikan.

KESIMPULAN

- 1) Proses pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan 4-D. Tetapi karena tidak sampai mengukur keefektifan produk maka tidak melakukan tahap *disseminate*;
- 2) Kelayakan media pembelajaran dapat dilihat dari hasil presentase validator media 75,2% dan validator materi 79,5% rata-rata skor keseluruhan sebesar 77,35% dengan interpretasi kuat,;
- 3) Hasil respon dari 20 orang siswa terhadap media pembelajaran diperoleh rata-rata skor keseluruhan 79,6% dengan interpretasi kuat, sehingga dapat diperoleh kesimpulan bahwa permainan kartu ini baik digunakan siswa sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliputri, Dhestha. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 70-77.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asich, I & Susanti. (2013). *Pengembangan Permainan Kartu Make A Match sebagai Media Pengayaan pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 01(1), 1-7.
- Barclay, S. M., Jeffres, M. N., & Bhakta, R. (2011). *Educational Card Games to Teach Pharmacotherapeutics in an Advanced Pharmacy Practice Experience*. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 75(2), 1-7.
- Fathurrohman, Muhammad. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori Pembelajaran*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Hamalik, O. (2017). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Indrastuti, W., Utays, S., & Irawan, E. B. (2017). *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match*. *Jurnal Pendidikan*, 2(8), 1037-1042.
- Mardati, Asih & Wangid, M. (2015). *Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar dengan Teknik Make a Match untuk Kelas I SD*. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 120-132.
- Pertiwi, Sinta & Kuswan, E. (2015). *Validitas Kartu Make a Match pada Materi Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia untuk Kelas XI SMA*. *Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 4(1), 796-801.
- Riduwan. (2015). *SkaIa Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sadiman. (2016). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sari, W. P. & Handayani, T. (2014). *Perbandingan Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match dengan Snowball Throwing Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Kelas XI IPA pada Materi Pembelajaran Sistem Hormon Manusia di SMA Negeri I Kasihan Bantul Yogyakarta*, 1(1), 1-4.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: CV Alfabeta.