

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNO CARD PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI KEPEGAWAIAN KELAS XI ADMINISTRASI PERKANTORAN DI SMKN 2 BUDURAN SIDOARJO

Nurul Amaliyah

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, e-mail: Nurulamaliyah53@gmail.com

Durinda Puspasari, S.Pd., M.Pd

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, e-mail: Durindapuspasari@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengembangan media manual melalui media pembelajaran *UNO Card*, Kelayakan media pembelajaran *UNO Card*, dan Respons siswa kelas XI Administrasi Perkantoran 2 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo terhadap media pembelajaran *UNO Card* pada Kompetensi Dasar Mengemukakan Peraturan Cuti dan Mengkaji Peraturan Cuti. Jenis penelitian pengembangan menggunakan *Research and Development* (R&D) yang diadaptasi dari model pengembangan 4-D. Tahapannya ada 4 yaitu: 1) *Define* (Pendefinisian), 2) *Design* (Perancangan), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Disseminate* (Penyebaran), namun hanya dilaksanakan hingga tahap ketiga, yaitu Pengembangan. Tetapi pada tahap keempat, yaitu penyebaran tidak dilakukan karena keterbatasan pada satu Kompetensi Dasar. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI Administrasi Perkantoran 2 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo yang berjumlah 20 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran *UNO Card* Pada Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian Kompetensi Dasar Peraturan Cuti. Instrument penelitian pada penelitian ini menggunakan instrument validasi ahli materi, instrumen validasi ahli media, dan lembar angket respons media pembelajaran siswa yang digunakan untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang diperoleh menggunakan tahapan analisis yang akan dilaksanakan dengan analisis validasi materi, analisis validasi media, dan analisis respons siswa. Hasil penelitian untuk mengetahui hasil proses pengembangan media pembelajaran *UNO Card* Kompetensi Dasar Mengemukakan Peraturan Cuti dan Mengkaji Peraturan Cuti yang telah dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4-D, untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *UNO Card* dengan menggunakan analisis data yang menunjukkan hasil validasi ahli materi yang terdiri dari kelayakan isi sebesar 87% , kelayakan penyajian sebesar 87,5% dan kelayakan bahasa sebesar 86%. Sehingga diperoleh rata-rata sebesar 86,5% dengan kategori sangat kuat. Untuk validasi ahli media diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 96% dengan kategori sangat kuat dan untuk mengetahui hasil analisis data yang menunjukkan ujicoba pada lembar angket respon siswa kepada 20 siswa rata-rata keseluruhan sebesar 98% dengan kategori sangat kuat. Sehingga dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran *UNO Card* kevalidannya sangat kuat sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan *UNO Card*, Pengembangan 4-D.

Abstract

This study aims to determine the development of manual media through the *UNO Card* learning media, the feasibility of the *UNO Card* learning media, and the response of students of class XI Office 2 Administration in Buduran 2 Vocational High School 2 on the *UNO Card* learning media in Basic Competence to Present Leave Rules. This type of development research uses *Research and Development* (R&D) adapted from the 4-D development model. There are 4 stages, namely: 1) *Define* (Defining), 2) *Design* (Design), 3) *Development* (Development), 4) *Disseminate* (Spread), but only carried out until the third stage, namely Development. But the fourth stage, the spread is not done because of limitations in one Basic Competency. The subject of class XI Office 2 Administration in SMKN 2 Buduran Sidoarjo, amounting to 20 students. The object in this study is the Development of *UNO Card* Learning Media in the Administration of Basic Competency Staffing leave law. The research instrument in this study used material expert validations instruments, and student learning media response questionnairesheet that were used to test the feasibility of the media developed. This study uses data analysis techniques obtained using the stages of analysis to be carried out with material validation analysis, media validation analysis, and student response analysis. The result of the study were to find out the result of the development process of learning media *UNO Card* Basic Competence Expressing Leave Regulations and Reviewing Leave Regulations that had been developed using the 4-D development model, to determine the feasibility of *UNO Card* learning media using data analysis showing the results of validation of material experts from content eligibility of 87%, the feasibility of presentation is 87,5% and language eligibility is 86% . So that is obtained an average of 86,5% with a very strong category. For media expert validation, the overall average was 96% with a very

strong category an to find out the result of data analysis which showed a test on student. Response questionnaire sheets to 20 students overall an average of 98% with a very strong category . So that it can be concluded that *UNO Card* validity learning media is very strong so that is suitable to be used in the learning process.

Keywords: Learning Media, *UNO Card* Games, 4-D Development.

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi pendidikan menjadi elemen utama untuk bersosialisasi maupun keberlangsungan disekolah. Hal ini sejalan dengan fungsi pendidikan nasional yang tercantum pada Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 pasal 3 Menurut Suardi (2012:213) 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”.

Pendidikan juga bisa didapat melalui 2 hal, yaitu pendidikan sekolah adalah pendidikan yang bisa didapat dengan mengikuti program yang terstruktur dan terencana oleh badan pemerintahan, misalnya sekolah. Pendidikan luar sekolah adalah pendidikan yang bisa didapat dengan menjalani aktivitas kehidupan sehari-hari yang tidak terikat oleh badan pemerintahan, misalnya belajar melalui pengalaman, belajar sendiri melalui buku-buku bacaan, dan belajar dari pengalaman orang lain.

Peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memenuhi kebutuhan dan tuntutan lingkungan hidup disekitar mereka. Peserta didik dalam proses belajar dibantu oleh seorang guru, tugas guru ialah membantu, membimbing dan memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuannya. Adapun untuk kelancaran proses belajar mengajar guru dapat menggunakan media bantu, media bantu dapat berupa modul, buku tesk dan media alternatif lainnya. Di dalam proses belajar mengajar supaya efektif maka diperlukan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik, mata pelajaran yang disampaikan, suasana dan prasana yang menunjang.

Salah satu faktor penunjang keberhasilan dalam pendidikan salah satunya dengan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga perubahan yang terjadi terhadap kurikulum dilakukan demi meningkatkan kualitas pendidikan yang terbaik di Indonesia. Pemerintahan banyak melakukan perubahan untuk menyempurnakan Kurikulum

pendidikan di Indonesia yaitu Kurikulum 2013 atau K-13 yang bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa, membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Guru juga memiliki peranan yang besar untuk meningkatkan mutu pendidikan yang tidak hanya dari kondisi lingkungan kelas saja, tetapi juga dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru ketika proses pembelajaran. Menurut Slameto (2015:97) menyatakan bahwa:

“Dalam proses belajar-mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberikan fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan.” Sehingga dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, proses pembelajaran lebih mudah dan materi pembelajaran yang di sampaikan oleh guru dapat dipahami oleh siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan kelas XI Administrasi Perkantoran di SMKN 2 Buduran Sidoarjo melalui salah satu guru Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian dengan Bapak Drs.Adiyanto, MM mengungkapkan bahwa guru berperan sebagai fasilitator dalam pendidikan khususnya di sekolah sering kali mempunyai peran yang dominan dan terlalu aktif sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif. Penyampaian materi oleh guru belum didukung dengan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas XI Administrasi Perkantoran yang dalam proses pembelajaran menyukai hal-hal yang menyenangkan seperti pembelajaran dengan permainan dan dengan media yang menarik dalam proses pembelajaran serta materi yang disajikan belum sesuai dengan kompetensi dasar peraturan cuti yang ada pada silabus sehingga kurangnya pemahaman siswa didalam kelas sehingga kurangnya pemahaman, penguasaan materi dan keaktifian siswa didalam kelas.

Media dalam pembelajaran ada berbagai macam antara lain media audio, media berbasis visual, media audio visual, multimedia berbasis komputer, media Microsoft power point dan media manual. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar agar siswa tidak pasif dan tidak merasa bosan. Pengembangan media pembelajaran dilakukan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran yang menarik akan memudahkan guru untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam menyerap materi pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan pada tanggal 5 Juli 2018 melalui salah satu guru Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian dengan Bapak Drs. Adiyanto, MM mengungkapkan bahwa di SMKN 2 Buduran Sidoarjo masih minimnya jaringan internet atau tidak adanya fasilitas wifi yang disediakan oleh pihak sekolah kepada para murid dan bapak ibu guru sebagai penunjang sumber informasi sehingga guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa *Liquid Crystal Display* (LCD) proyektor dan papan tulis. Karakteristik siswa kelas XI Administrasi Perkantoran 2 yang pasif dalam bertanya saat pembelajaran berlangsung sehingga diperlukan media pembelajaran yang tepat guna untuk membantu pemahaman materi serta meningkatkan motivasi belajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri. Kompetensi dasar mengemukakan peraturan cuti dan mengkaji peraturan cuti merupakan salah satu Kompetensi Dasar yang ada pada Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian di semester 2. Mata pelajaran ini diajarkan pada SMKN 2 Buduran Sidoarjo kelas XI Administrasi Perkantoran yang bertujuan untuk menjadi bekal saat nantinya melakukan program praktek kerja industri (PRAKERIN) atau magang dan agar siswa dapat mengaplikasikannya setelah lulus dari program Administrasi Perkantoran di dunia kerja sesuai dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia. Pada proses pembelajaran dalam menjelaskan materi peraturan cuti guru masih menggunakan *Microsoft PowerPoint* dan papan tulis. *Microsoft PowerPoint* yang digunakan dalam menyampaikan hanya bersumber dari modul dan bahan ajar lainnya dan hanya memuat teks tanpa memanfaatkan menu-menu yang tersedia pada program tersebut untuk menunjang penyampaian materi sehingga membuat siswa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dan dalam tanya jawab siswa pasif. Sehingga peneliti menggunakan media pembelajaran manual berupa media pembelajaran *UNO Card*. Media pembelajaran *UNO Card* ini media permainan kartu yang sesuai dengan kebutuhan karakteristik siswa yang dibutuhkan pada mata pelajaran administrasi kepegawaian khususnya kompetensi dasar mengemukakan peraturan cuti dan mengkaji peraturan cuti kelas XI Administrasi Perkantoran yang masih berbasis teks sehingga kurangnya pemahaman, penguasaan materi, dan keaktifan siswa didalam kelas. Dengan adanya media pembelajaran bagi peserta didik diharapkan mempermudah dalam menyerap materi

pelajaran secara cepat dan efisien serta belajar mandiri bias diterapkan melalui soal-soal pertanyaan yang ada pada *UNO Card* Hikmah (2017). Memanfaatkan media pembelajaran tersebut dapat menjadikan guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar dan diharapkan bias membuat siswa lebih aktif dalam belajar. Media pembelajaran *UNO Card* ini sudah dimodifikasi oleh peneliti dimana menggunakan dadu warna yang nantinya bisa mengambil kartu warna berisi pertanyaan dari papan warna yang sesuai pada dadu warna yang keluar.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah tingkatan pendidikan yang tidak hanya membekali siswa dalam bidang ilmu pengetahuan saja tetapi juga membekali siswa agar mempunyai keterampilan dibidang masing-masing. SMKN 2 Buduran Sidoarjo merupakan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri yang berakreditasi A dan menerapkan Kurikulum 2013 yang beralamat di Jl. Jenggolo 2A Siwalanpanji, Buduran, Sidoarjo. SMKN 2 Buduran Sidoarjo mempunyai beberapa program keahlian, diantaranya: Administrasi Perkantoran, Perbankan, dan Rekayasa Perangkat Lunak. SMKN 2 Buduran Sidoarjo pada program keahlian Administrasi Perkantoran memiliki beberapa kelas terdiri kelas X Administrasi ada MP 1 dan MP 2, kelas XI Administrasi ada APK 1 dan APK 2, dan kelas XII Administrasi Perkantoran ada APK 1 dan APK 2.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *UNO Card* dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa yang didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Witantyo (2017) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Kartu *Uno* Akuntansi untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa sehingga Media pembelajaran yang dihasilkan menarik dan dapat menjadi motivasi bagi siswa. Berdasarkan uraian tersebut peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *UNO Card* pada Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMKN 2 Buduran Sidoarjo".

Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui sebagai berikut: 1) Proses pengembangan media pembelajaran *UNO Card* pada Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian kelas XI Administrasi Perkantoran di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. 2) Kelayakan pengembangan media pembelajaran *UNO Card* pada Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian kelas XI Administrasi Perkantoran di SMKN 2 Buduran Sidoarjo yang telah dikembangkan. 3) Respons siswa kelas XI Administrasi Perkantoran di SMKN 2 Buduran Sidoarjo terhadap media

pembelajaran *UNO Card* pada Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian yang telah dikembangkan.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2017:297) bahwa: “metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”.

Penelitian pengembangan ini memanfaatkan *smart card* untuk menghasilkan media pembelajaran. Produk yang dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian Kompetensi Dasar Menjelaskan Peraturan Cuti Pegawai.

Menggunakan model pengembangan menurut Thiagarajan yaitu 4D yang terdiri dari empat tahap yaitu Tahap Pendefinisian (*Define*), Tahap Perancangan (*Design*), Tahap Pengembangan (*Develop*), Tahap Penyebaran (*Disseminate*) Trianto (2016:93). Namun dalam pengembangan media pembelajaran *UNO card* ini hanya melakukan sampai tahap pengembangan (*Develop*) saja karena kompetensi dasar yang diteliti hanya terbatas pada satu Kompetensi Dasar, sehingga peneliti pada objek yang akan diteliti secara terbatas dan tidak disebarluaskan.

Tahap pertama yaitu tahap pendefinisian (*define*). Dalam tahapan ini terdapat analisis awal, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan analisis tujuan pembelajaran. Tahap kedua yaitu tahap perancangan yang digunakan untuk membuat rancangan media pembelajaran *UNO Card*. Pada tahapan ini disesuaikan dengan tahapan pendefinisian, mulai dari perancangan materi, desain media serta merancang desain yang didalamnya menentukan isi kartu pertanyaan dan menentukan cara permainan.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Pada tahapan ini merupakan tahapan untuk menghasilkan produk yang telah dirancang pada tahap perancangan dan sudah melalui tahap revisi dari beberapa ahli. Hasil revisi dari para ahli digunakan untuk menyempurnakan hasil pengembangan dari media pembelajaran *UNO Card*. Media yang telah layak untuk diuji kemudian dilakukan tahap uji coba terbatas. Pada uji coba terbatas ini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui respons siswa dan untuk mengetahui layak tidaknya media yang dikembangkan terhadap pembelajaran.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Administrasi Perkantoran 2 SMKN 2 Buduran Sidoarjo yang berjumlah 20 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran *UNO Card* Pada Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian Kompetensi Dasar Peraturan Cuti.

Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo yang beralamat di Jalan Jenggolo No.A2, Buduran, Siwalanpanji, Kabupaten Sidoarjo-Jawa Timur. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2018-Juni 2018.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian pada penelitian ini menggunakan instrument validasi ahli materi, instrumen validasi ahli media, dan lembar angket respons media pembelajaran siswa yang digunakan untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya dan guru program keahlian Administrasi Perkantoran di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Sedangkan lembar angket respons siswa digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap media yang dikembangkan. Lembar angket respons siswa diberikan kepada 20 siswa di kelas XI Administrasi Perkantoran 2 SMKN 2 Buduran Sidoarjo.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dalam Riduwan (2016). Data yang diperoleh selama penelitian akan dianalisis menggunakan tahapan analisis yang akan dilaksanakan dengan analisis validasi materi, analisis validasi media, dan analisis respons siswa. Analisis validasi media adalah lembar validasi yang telah diisi oleh ahli materi, dan ahli media untuk menentukan kelayakan media. Hasil penilaian oleh validator dari lembar validasi materi, dan ahli media dianalisis dengan menggunakan perhitungan yaitu rumusnya sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor seluruh validator}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase kelayakan media yang diperoleh dari analisis validasi ahli kemudian dapat dikategorikan ke dalam kriteria penilaian berdasarkan skala likert seperti berikut:

Tabel 1
Kriteria Interpretasi Penilaian

Persentase	Kategori
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: diadaptasi dari Riduwan (2016:15)

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, dan ahli media dikategorikan layak apabila validator memberikan hasil penilaian sebanyak $\geq 61\%$.

Analisis lembar angket respons Siswa adalah angket yang diisi oleh 20 siswa kelas XI Administrasi Perkantoran 2 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Analisis lembar angket respons siswa tersebut dianalisis dengan menggunakan perhitungan yaitu rumusnya sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor seluruh validator}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase kelayakan media yang diperoleh dari analisis lembar angket respons siswa kemudian dapat dikategorikan ke dalam kriteria penilaian berdasarkan skala likert seperti berikut:

Tabel 2
Kriteria Interpretasi Penilaian

Persentase	Kategori
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: diadaptasi dari Riduwan (2016:15)

Berdasarkan hasil analisis evaluasi siswa terhadap media kompetensi dasar peraturan cuti dapat dikatakan layak apabila siswa memberikan hasil penilaian sebanyak $\geq 61\%$.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran UNO Card Pada Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian Kompetensi Dasar Mengemukakan Peraturan Cuti dan Mengkaji Peraturan Cuti Kelas XI Administrasi Perkantoran 2 Di SMKN 2 Buduran Sidoarjo

Prosedur pengembangan media pembelajaran UNO Card Kompetensi Dasar Mengemukakan Peraturan Cuti dan Mengkaji Peraturan Cuti meliputi

tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap Pengembangan (*Develop*), dan tahap penyebaran (*Disseminate*). Namun pada penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan (*Develop*) dikarenakan hanya satu Kompetensi Dasar yang diteliti. Hasil data yang diperoleh diuraikan sebagai berikut :

Pendefinisian (Define)

Analisis Awal

Analisis ini bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo diketahui bahwa media pembelajaran dalam proses pembelajaran berlangsung masih menggunakan media pembelajaran berupa power point dan papan tulis oleh guru. Sehingga diperlukan variasi media pembelajaran untuk mengingat materi peraturan cuti dengan menggunakan media UNO Card.

Analisis Siswa

Pada tahap analisis siswa ini yang menjadi sasaran uji coba penelitian bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa yang tidak sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran UNO Card yang dikembangkan sebelumnya dengan materi yang berisikan pengetahuan kognitif teori yang membutuhkan pemahaman dalam pembelajaran. Dengan melakukan wawancara kepada guru yang mengajar Kompetensi Dasar Menge mukakan Peraturan Cuti dan Mengkaji Peraturan Cuti di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Berdasarkan wawancara didapatkan karakteristik siswa sebagai berikut :

Siswa kelas XI Administrasi Perkantoran 2 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo telah memenuhi syarat untuk penelitian karena telah menempuh materi Kompetensi Dasar Mengemukakan Peraturan Cuti dan Mengkaji Peraturan Cuti. Siswa kelas XI Administrasi Perkantoran 2 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo lebih cenderung pasif dalam mengingat dan memahami materi Kompetensi Dasar yang disampaikan, karena itu peneliti memilih menggunakan media pembelajaran UNO Card agar siswa lebih cepat dalam mengingat dan memahami materi Kompetensi Dasar pada kartu warna UNO Card dan pertanyaan dengan cara berdiskusi sesama kelompoknya.

Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan dengan mengidentifikasi pokok-pokok bahasan yang terdapat pada materi pada kompetensi dasar peraturan cuti. Penyusunan Konsep media pembelajaran UNO Card disesuaikan dengan silabus yang mengacu pada

Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) peraturan cuti.

Analisis Tugas

Tahap ini dilakukan untuk memberikan tugas kepada siswa. Analisis tugas ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menyusun sistem penugasan yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran. Dimana tugas yang diberikan adalah berupa tanya jawab yang diwakili dengan kartu pertanyaan yang berjumlah 21 pertanyaan dan 4 kartu simbol, hal ini disesuaikan dengan jam pelajaran. Analisis ini didasarkan pada kompetensi dasar dan indikator yang terdapat dalam silabus. Guru dan siswa diberikan petunjuk untuk menggunakan media pembelajaran *UNO Card* sudah mencakup tugas untuk dikerjakan oleh siswa dengan model permainan lembar dadu dan mendapatkan kartu warna yang berisi pertanyaan. Setiap kartu warna yang didapatkan oleh masing-masing kelompok mewakili materi pokok pada kompetensi dasar peraturan cuti. Terakhir penilaian tugas siswa akan dinilai oleh pemandu ketika masing-masing kelompok selesai menjab pertanyaan pada setiap kartu pertanyaan.

Analisis Tujuan Pembelajaran

Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang tercantum dalam silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), siswa diharapkan mampu mengemukakan dan mengkaji peraturan cuti, dari tujuan pembelajaran ini akan menjadi dasar untuk penyusunan desain media pembelajaran *UNO Card*. Adapun tujuan pembelajaran seperti yang tercantum dalam silabus adalah:

- a) Siswa dapat mengemukakan peraturan cuti.
- b) Siswa dapat mengkaji peraturan cuti.

Selain itu tujuan yang ingin dicapai adalah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan permainan yang menyenangkan dan dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan pembelajaran dikelas.

Tahap Perancangan (design)

Tahap ini dilakukan untuk memulai perancangan konsep desain dari media pembelajaran *UNO Card*. Berikut ini ialah tahapan perancangan media pembelajaran *UNO Card*:

Perancangan Materi

Tahap ini peneliti menyusun konsep materi yang akan digunakan dalam media *UNO Card* yaitu materi peraturan cuti. Materi yang termuat dalam media pembelajaran *UNO Card* merupakan dari pengaturan cuti dan jenis-jenis cuti. Ada 21 pertanyaan, 2 kartu skip dan 2 kartu reverse. Dari situlah peneliti mengelompokkan kategori-

kategori untuk permainan *UNO Card* menjadi 25 kartu untuk dimainkan.

Desain Media

Media yang dipilih yaitu media pembelajaran *UNO Card* yang digunakan pada mata pelajaran administrasi kepegawaian pada kompetensi dasar peraturan cuti. media yang dipilih pada media pembelajaran *UNO Card* selain berupa kartu juga memakai papan warna dan dadu warna. Kartu warna yang didesain menggunakan *Corel Draw X7* dalam komputer sesuai dengan konsep yang telah dibuat dengan ukuran 9x12 cm.

Merancang Desain

Dalam tahap ini peneliti merancang desain *UNO Card* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SMK yang akan meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Desain tersebut meliputi beberapa hal yaitu :

Menentukan isi *UNO Card*

Isi dalam *UNO Card* merupakan materi dari peraturan cuti yaitu dengan memasukkan materi berupa pertanyaan.

Menentukan soal-soal pada kartu pertanyaan yang sesuai dengan kompetensi dasar peraturan cuti.

Tahap Pengembangan (Develop)

Tujuan dari tahap ini adalah menghasilkan media pembelajaran *UNO Card* pada Kompetensi Dasar Mengemukakan Peraturan Cuti dan Mengkaji Peraturan Cuti di kelas XI Administrasi Perkantoran SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Tahap pengembangan ini menyajikan tentang hasil telaah dan validasi dari ahli media dan ahli materi yang mencakup tentang komponen isi dan tujuan, komponen instruksional, dan komponen teknis. Pada tahap pengembangan ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran *UNO Card* sesuai tahap desain dengan total biaya kemas media *UNO Card* sebesar Rp 600.000,00 (Enam Ratus Ribu Rupiah). Tahap pengembangan juga berdasarkan validator. Setelah tahap ini selesai, maka selanjutnya pelaksanaan uji coba terbatas pada 20 siswa dikelas X Administrasi Perkantoran 2 SMKN 2 Buduran Sidoarjo sebagai subjek uji coba media pembelajaran *UNO Card*. Hasil Revisi Produk oleh Ahli Materi Media Pembelajaran *UNO Card*

Hasil revisi oleh ahli materi pada media pembelajaran *UNO Card* yaitu satu orang Dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran (Durinda Puspasari, S.Pd., M.Pd) Universitas Negeri Surabaya dan satu orang Guru pengampu mata

pelajaran administrasi kepegawaian SMKN 2 Buduran Sidoarjo (Drs.Adiyanto,MM). Validator tersebut memberikan saran dan masukan untuk konsep awal materi pada media pembelajaran *UNO Card*.

Hasil Revisi Produk Awal oleh Ahli Media *UNO Card*

Hasil revisi produk awal media pada media pembelajaran *UNO Card* dilakukan oleh satu orang Dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya (Dr. Fajar Arianto, M.Pd). Validator tersebut memberikan saran dan masukan untuk konsep awal media pembelajaran *UNO Card*.

Pengembangan Media Pembelajaran *UNO Card* terdapat beberapa action card yang dapat dimainkan seperti *Draw 2 Card*, *Reverse Card*, *Wild Card* dan *Wild Draw 4 Card* tetapi dalam media pembelajaran *UNO Card* ini hanya terdiri dari kartu pertanyaan yang berisi: *Reverse Card*, *Skip Card* dan *Wild Draw Card* pada Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian kelas XI Administrasi Perkantoran di SMKN 2 Buduran Sidoarjo yang bertujuan untuk menambah pengetahuan dan penguasaan materi dengan baik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Suardi (2012:132) yang menyatakan bahwa:

“Pembelajaran adalah proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.”

Media yang sama berupa kartu *UNO* pernah diterapkan sebelumnya pada mata pelajaran yang berbeda yaitu mata pelajaran Akuntansi proses permainannya sama seperti kartu *UNO* biasanya, langsung dengan mengocok kartu tersebut dan langsung diberikan kepada siswa yang dipimpin oleh guru tetapi pada media pembelajaran yang peneliti gunakan *UNO Card* ini sudah dimodifikasi pada cara permainan yang ditambahkan menggunakan dadu warna dan papan warna yang nantinya cara permainannya dengan melempar dadu warna tersebut (Reni, 2015).

Agar peserta didik dapat menguasai materi pembelajaran dengan baik, maka Pengembangan Media Pembelajaran *UNO Card* harus memuat seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik. Sesuai dengan salah satu

karakteristik media pembelajaran (Rahmatin, 2016).

Kelebihan media pembelajaran *UNO Card* ini dapat menjadikan siswa lebih aktif dan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan kekurangan dari permainan *UNO Card* ini kurang kondusifnya kelas yang ramai karena siswa lebih asyik bermain sehingga diperlukan pengawasan yang khusus dalam penggunaan media ini.

Kelayakan Media Pembelajaran *UNO Card* Pada Kompetensi Dasar Mengemukakan Peraturan Cuti Dan Mengkaji Peraturan Cuti Kelas XI Administrasi Perksntoran Di SMKN 2 Buduran Sidoarjo

Kelayakan media pembelajaran *UNO Card* ini disesuaikan dengan data yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan validasi ahli media.

Hasil Validasi Ahli Materi

No	Komponen yang Dinilai	%(Persentase)	Kriteria Kelayakan
1.	Kelayakan Isi	87%	Sangat Layak
2.	Kelayakan	87,5%	Sangat Layak
3.	Penyajian Kelayakan Bahasa	86%	Sangat Layak
Rata-rata Komponen		86,5%	Sangat Layak

Sumber: Data Diolah oleh peneliti (2018)

Analisis validasi materi dihitung dengan menggunakan rumus berikut diadaptasi dari Riduwan (2016:15):

$$P = \frac{173}{200} \times 100\% = 86,5\%$$

Keterangan:

P = Persentase kriteria kelayakan

f = Jumlah skor total yang diperoleh

N = Jumlah skor tertinggi untuk seluruh item

Hasil perhitungan rumus diatas menunjukkan bahwa penilaian kelayakan materi pada media memperoleh kategori sangat kuat yaitu 81-100% (Riduwan, 2016:15). Dari kriteria interprestasi sangat kuat dapat disimpulkan bahwa isi materi dan soal pada media tersebut layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Validasi Media

Analisis validasi media dihitung dengan menggunakan rumus berikut diadaptasi dari Riduwan (2016:15):

$$P = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Keterangan:

P = Persentase kriteria kelayakan

f = Jumlah skor total yang diperoleh

N = Jumlah skor tertinggi untuk seluruh item

Hasil perhitungan rumus diatas menunjukkan bahwa penilaian kelayakan media pada media memperoleh persentase 96%. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan pada kriteria inteprestasi kategori sangat kuat yaitu 81-100% (Riduwan, 2016:15). Dari hasil kriteria inteprestasi sangat kuat dapat disimpulkan bahwa media tersebut layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kelayakan media pembelajaran *UNO Card* pada materi peraturan cuti menggunakan lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media. Validator ahli materi adalah Ibu Durinda Puspasari, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya dan Bapak Drs. Adiyanto, MM selaku Guru Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian SKMN 2 Buduran Sidoarjo sedangkan validator ahli media adalah Bapak Fajar Arianto selaku Dosen jurusan Kurikulum dan Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

Maka kesimpulan yang diperoleh pada hasil ahli materi memperoleh rata-rata keseluruhan dari komponen sebesar 86,5%, ahli media memperoleh hasil keseluruhan sebesar 48 yang dipresentasikan mencapai hasil 96%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *UNO Card* pada materi peraturan cuti yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran variasi dalam proses pembelajaran program keahlian Administrasi Perkantoran (Rahmatin, 2016).

Respons Siswa Terhadap Media Pembelajaran UNO Card Pada Kompetensi Dasar Mengemukakan Peraturan Cuti Dan Mengkaji Peraturan Cuti Kelas XI Administrasi Perkantoran Di SMKN 2 Buduran Sidoarjo

Uji coba terbatas dilakukan kepada 20 siswa kelas XI administrasi perkantoran 2 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo untuk mengetahui penilaian dan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran UNO Card yang telah divalidasi.

Analisis respons siswa dihitung dengan menggunakan rumus berikut diadaptasi dari Riduwan (2016:15):

$$P = \frac{196}{200} \times 100\% = 98\%$$

Hasil perhitungan rumus diatas menunjukkan bahwa penilaian respons siswa pada media memperoleh persentase 98%. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan pada kriteria inteprestasi kategori sangat kuat yaitu 81-100% (Riduwan, 2016:15). Dari angket menunjukkan bahwa kejelasan tulisan pada media mendapat persentase 99%, penyajian warna dan gambar memperoleh persentase sebesar 100%, kesesuaian warna dengan materi pertanyaan memperoleh persentase 95% sehingga hasil keseluruhan memperoleh persentase sebesar 98%. Berdasarkan criteria inteprestasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media tersebut tingkat valid sangat kuat sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kriteria kelayakan media juga diperoleh dari hasil analisis lembar respon siswa yang diperoleh pada uji coba terbatas media pembelajaran *UNO Card* yang dilakukan pada 20 siswa kelas XI Administrasi Perkantoran 2 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran UNO Card pada materi peraturan cuti yang telah dikembangkan. Kriteria kelayakan ini mengacu pada beberapa kriteria yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa dan kelayakan kegrafikan.

Analisis uji coba terbatas pada siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *UNO Card* dapat dilihat dari hasil lembar respon siswa yang memperoleh rata-rata presentase sebesar 98% dengan kriteria sangat layak. Permainan *UNO Card* telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi aspek, ketepatan, kualitas tampilan, kualitas motivasi, keterbacaan, kualitas pengelolaan programnya, memberikan bantuan untuk belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan *UNO Card* sudah layak dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan criteria interprestasi menurut Riduwan (2016:15) yang menyatakan bahwa media dikatakan layak apabila skor yang diperoleh $\geq 61\%$.

Diketahui hasil lembar angket respon siswa diperoleh keseluruhan sebesar 98% dengan kriteria sangat layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan *UNO Card* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi peraturan cuti.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut:

Pengembangan media manual melalui media pembelajaran *UNO Card* pada Kompetensi Dasar Mengemukakan Peraturan Cuti dan Mengkaji Peraturan cuti kelas XI Administrasi Perkantoran 2 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan 4-D yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Disseminate*). Tahap penyebaran tidak dilakukan karena keterbatasan pada Kompetensi Dasar Mengemukakan Peraturan Cuti dan Mengkaji Peraturan cuti. Dari empat tahapan pengembangan sudah dilakukan sesuai dengan tahapannya.

Kelayakan media pembelajaran *UNO Card* Kompetensi Dasar Mengemukakan Peraturan Cuti dan Mengkaji Peraturan cuti kelas XI Administrasi Perkantoran 2 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo dilihat dari rekapitulasi hasil validasi materi dan ahli media. Validasi ahli materi mendapatkan nilai sebesar 86,5% dengan kategori sangat kuat, dan validasi ahli media mendapatkan nilai sebesar 96% dengan kategori sangat kuat sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *UNO Card* kevalidannya sangat kuat sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Respons siswa kelas XI Administrasi Perkantoran 2 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo terhadap media pembelajaran *UNO Card* pada Kompetensi Dasar Mengemukakan Peraturan Cuti dan Mengkaji Peraturan Cuti berdasarkan hasil uji coba terbatas yang dilakukan dengan hasil angket respon siswa kepada 20 siswa menunjukkan nilai sebesar 98% dengan kategori sangat kuat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *UNO Card* sangat kuat untuk memotivasi siswa dalam belajar sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran

Saran yang dapat diberikan oleh peneliti terkait pengembangan media *UNO Card* pada kompetensi dasar Mengemukakan Peraturan Cuti dan Mengkaji Peraturan cuti yaitu sebagai berikut:

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menyempurnakan keterbatasan media pembelajaran *UNO Card* pada cara permainannya yang lebih menarik.

Pada penelitian selanjutnya diharapkan untuk lebih menyempurnakan pengembangan media

pembelajaran *UNO Card* ini hanya pada satu kompetensi dasar, sehingga perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran pada kompetensi dasar yang lainnya ataupun mata pelajaran yang lain sehingga lebih praktis, efektif, dan efisien.

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat dilakukan penyebaran lebih luas pada ujicoba terbatas kepada seluruh siswa kelas XI administrasi perkantoran pada pengembangan media pembelajaran *UNO Card* sehingga dapat digunakan oleh seluruh siswa kelas XI administrasi perkantoran.

DAFTAR PUSTAKA

- Hikmah, Nurul. 2017. "THE DEVELOPMENT OF ACCOUNTING UNO CARD GAME AS AN," no. 1996: 134–42.
- Rahmatin, Rosary. 2016. Pada Materi, Pokok Operasi, and Bilangan Bulat. "MATHE Dunesa" 1 (5). Vol 1.1, Nomor 5.
- Maulana Witantyo. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." Yogyakarta: Universitas Negeri Surabaya.
- Slameto, Mohammad. 2015. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Ratna, Reni, and L Achmad. 2015. "No Title" 4 (2): 186–94.
- Riduwan. 2016. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suardi, Mohammad. 2012. *Pengantar Pendidikan: Teori Dan Aplikasi*. Jakarta: PT Indeks.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Edited by ALFABETA. Bandung.
- Trianto. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Dan Konseptual*. Jakarta: Prenada Media Group.