

Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Yugioh! Pada Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Krian 2 Sidoarjo

Riskia Nur Firdaus

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

Riskiafirdaus16080314015@mhs.unesa.ac.id

Durinda Puspasari

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

durindapuspasari@unesa.ac.id

Abstract

Correspondence is compulsory subject followed by Vocational High School students in Vocational office management Automation. This subject covers Basic Competencies Applying Communication by Telephone in Indonesian. learning the teacher explains the material using the power point media with the lecture method, but the teacher never makes variations on the power point media, there causing students to feel bored in learning, as evidenced by the results of the questionnaire on the power point media used by the teacher, 25% of students feel bored on power point media, 15% of students are not interested in power point media, 15% of students cannot understand the material on power point media, and 45% of students can understand the delivery of material on power point media. This research was conducted with the aim to find out the results of developing Yugioh card game learning media! on correspondence subjects at SMK Krian 2 Sidoarjo. The type of research used is Research and Development (R&D) with 4D development model that define, design, develop, and disseminate. However, this study only reached the design stage because of the limitations of the study. Based on the results of the study, at the stage of defining the analysis of what is needed in media development, namely the initial analysis, student analysis, task analysis, concept analysis, and specification of learning objectives. After defining, the design stage is carried out namely the initial design of the media, determining the contents of the card in the media design, then the card printing is done.

Keywords: Learning Media; Yugioh! Card Game.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu kebutuhan wajib dilakukan bagi setiap orang yang harus ditempuh kapan dan dimanapun pendidikan pasti sangat dibutuhkan bagi setiap orang. Seperti yang dijabarkan dari pendapat dari Hamalik (2017:1), pendidikan merupakan bagian dari integral, membangun pendidikan harus melalui proses pendidikan itu sendiri. Usaha sadar dan suatu proses dalam mengembangkan potensi diri diperoleh dari menempuh pendidikan. Tujuan dari pendidikan itu adalah untuk membentuk kepribadian seseorang yang memiliki karakter keterampilan yang bagus, memiliki kemampuan yang tinggi dan wawasan pengetahuan yang luas dapat membuat setiap orang mampu dalam mencapai impian dan cita-cita dalam kehidupannya, serta dapat menjadi lebih baik dalam aspek kehidupannya. Sistem dari pendidikan yang baik dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran. pada kegiatan pembelajaran guru dapat menggunakan media pembelajaran. dalam penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siswa. dalam penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Seorang guru harus memahami dan mengenal karakter dari setiap siswa agar saat proses pembelajaran dapat memilih media belajar yang tepat untuk digunakan pada pembelajaran dan untuk mencapai tujuan yang diinginkan dari pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran yang terdapat pada kurikulum saat ini menuntut siswa agar lebih aktif dalam

mengembangkan pengetahuan dari diri sendiri sedangkan guru harus berperan sebagai fasilitator dan mediator pada saat siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran.

Menurut pendapat dari Hamdani (2010:72), pengertian media pembelajaran ialah wahana fisik dalam suatu komponen dari sumber belajar yang diberikan unsur materi dan unsur instruksional dapat membuat siswa lebih terangsang untuk menyampaikan pengetahuan. Alat bantu media belajar dapat membantu mewakili sesuatu hal yang tidak bisa dijelaskan oleh guru melalui kata atau tulisan. Alat bantu media belajar memiliki fungsi penting sebagai perantara sarana penghubung dalam kegiatan pembelajaran. Adanya media dalam pembelajaran yang sangat menarik akan menjadikan siswa lebih terangsang dan tertarik agar lebih aktif mengembangkan pengetahuan pada kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yaitu dapat berupa kartu yang berisi simbol-simbol atau gambar-gambar kartu permainan yang banyak digunakan oleh setiap kalangan baik anak-anak, remaja, hingga kalangan dewasa. Media yang digunakan dalam pembelajaran melalui sebuah permainan. Permainan dalam sebuah media pembelajaran yang akan melibatkan siswa pada pengalaman untuk menyelesaikan permasalahan dari tantangan yang terdapat pada media, mendapatkan sebuah inspirasi, dapat terdorong lebih kreatif, dan berinteraksi dengan sesama siswa.

SMK merupakan sekolah menengah kejuruan yang terdapat berbagai jurusan yang melatih *hard skill* dan *soft skill* dari siswa pada jurusan-jurusan tertentu. SMK Krian 2 Sidoarjo telah berdiri selama 20 tahun dan telah berstatus terakreditasi "A". SMK Krian 2 Sidoarjo telah menggunakan kurikulum K13 Revisi dengan nilai KKM 75 di semua mata pelajaran yang diikuti semua siswa, yang diantaranya pada mata pelajaran korespondensi. Mata pelajaran Korespondensi adalah mata pelajaran yang wajib diikuti oleh siswa pada jurusan OTKP (Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran) kelas X, dimana tujuan pembelajaran mata pelajaran korespondensi akan sangat dibutuhkan sebagai bekal siswa ketika lulus sekolah nanti dan ketika akan masuk pada dunia pekerjaan khususnya pada perkantoran.

Berdasarkan studi pendahuluan peneliti bersama guru mata pelajaran korespondensi pada kelas X OTKP 1 mengatakan jika dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas guru menggunakan media pembelajaran *power point* pada saat mengajar dan guru belum pernah memakai variasi pada media *power point*, dan guru menerapkan metode ceramah pada saat menjelaskan materi yang membuat siswa merasa bosan pada media tersebut dan pembelajaran terlalu monoton. Hal ini didukung dengan menyebarkan angket agar mengetahui bagaimana pendapat dari siswa terhadap media yang digunakan oleh guru yaitu berupa media *power point*, dimana hasil penyebaran angket tersebut terdapat 25% siswa cenderung merasa bosan dalam penggunaan media *power point*, 15 % siswa tidak tertarik dalam penggunaan media *power point* yang digunakan guru, 15% penggunaan *power point* tidak mudah dipahami, dan 45% siswa dapat memahami penyampaian materi menggunakan media *power point*. Sehingga masih ada sebagian siswa kelas X OTKP 1 dengan nilai yang masih dibawah standar nilai KKM. Adanya pernyataan tersebut dapat didukung oleh hasil data siswa yang diperoleh dari hasil studi pendahuluan dimana pada nilai ulangan harian mata pelajaran korespondensi ada 13 siswa yang memperoleh nilai seberap 65 dan 3 orang siswa yang memperoleh nilai sebesar 60 yang berada dibawah standar nilai KKM.

Adanya permasalahan tersebut, maka diperlukan variasi pembelajaran untuk membantu siswa mengembangkan pengetahuan melalui media pembelajaran permainan kartu Yugioh!. Permainan kartu Yugioh! merupakan sebuah permainan kartu dimana di adaptasi ulang dari *manga* (komik Jepang) yang diciptakan oleh Kazuki Takahashi yang sangat dikenal di negara asalnya yaitu Jepang. Media pembelajaran kartu Yugioh! sangat cocok apabila diterapkan pada mata pelajaran korespondensi, dan media pembelajaran permainan kartu Yugioh! dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa, serta media pembelajaran kartu Yugioh! ini dapat membantu siswa berinteraksi antara sesama siswa pada pembelajaran sehingga siswa bisa termotivasi dan aktif pada saat proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan agar bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran permainan kartu Yugioh! pada mata pelajaran Korespondensi di SMK Krian 2 Sidoarjo.

KAJIAN PUSTAKA

Belajar dan Pembelajaran

Menurut pendapat dari Hamalik (2017:36), belajar ialah sebuah proses dari suatu hasil kegiatan yang mengingat suatu tujuan dan akan bermakna lebih luas. Menurut Hamdani (2010:71), belajar termasuk proses perangkat kognitif yang bisa mengubah sifat stimulus lingkungan, melalui proses pengolahan data informasi pada kapasitas yang baru. Jadi dapat disimpulkan pendapat dari para ahli bahwa belajar merupakan suatu proses kegiatan kognitif yang dapat mengubah stimulus lingkungan untuk mengingat sesuatu tujuan yang bermakna lebih luas.

Pembelajaran merupakan unsur kombinasi dari unsur manusiawi dan perlengkapan sebuah fasilitas agar dapat mempengaruhi dalam mencapai tujuan dari pembelajaran.(Hamalik, 2017:55). Menurut Daryanto (2013:40), hubungan antara sesama siswa dengan guru pada lingkungan pembelajaran terhadap sumber belajar termasuk uraian dari pembelajaran. Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan uraian dari pembelajaran merupakan hubungan antara siswa dengan guru terhadap lingkungan pembelajaran terhadap sumber belajar yang meliputi unsur manusiawi dan fasilitas untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media Pembelajaran

Menurut pendapat Hamdani (2010:243), media belajar dapat diuraikan sebuah wahana fisik sebagai sumber belajar yang mengandung materi instruksional yang dapat membuat siswa lebih terangsang pada lingkungan belajarnya. Sedangkan pendapat dari Munadi (2013:49), media adalah alat yang digunakan sebagai menampung informasi dari komunikasi, sarana dan fasilitas, untuk menunjang dan penghubung penyaluran informasi. Adapun pendapat lain dari Arsyad (2014:19), media pembelajaran berfungsi untuk membantu meningkatkan pemahaman pengetahuan siswa, memudahkan penafsiran dan menyajikan data informasi yang menarik. Arsyad (2014:1) juga menyatakan bahwa media bantu dalam pembelajaran adalah alat bantu yang sering diganti dengan kata mediator yang bermakna penyebab atau alat yang membantu dalam menyampaikan bagian informasi. Menurut pendapat diatas dapat disimpulkan uraian dari media pembelajaran adalah sebuah wahana atau alat bantu yang dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi dengan menggunakan alat bantu sehingga siswa lebih mudah memahami materi.

Macam-macam Media Pembelajaran

Pada saat ini media pembelajaran berkembang mengikuti tuntutan kebutuhan dari pembelajaran dan ada berbagai macam jenis media belajar. Ada beberapa ahli yang menggolongkan berbagai macam media pembelajaran dari sudut pandang yang berbeda. Menurut Arsyad (2014:101), terdapat salah satu kriteria yang baik digunakan dalam pemilihan media belajar yang didukung dengan adanya isi bahan pelajaran yang memudahkan untuk mendapatkannya. Ada beberapa jenis media meliputi: 1) media berbasis virtual yang dikembangkan dalam bentuk kartu gambar, foto, gambar/ilustrasi, sketsa, garis, grafik, bagan *chart* yang bergabung dari dua bentuk atau lebih; 2) media berbasis audio visual; 3) media berbasis komputer; 4) multi media berbasis komputer; 5) media *microsoft power point*; 6) media internet. Sedangkan menurut pendapat Hamdani (2010:250) mengklasifikasi media pembelajaran menjadi enam macam, yaitu: 1) media grafis merupakan suatu media yang termasuk pada media visual yang berfungsi menerima pesan dan menyalurkan pada sumber penerima pesan; 2) media teks dapat mendukung siswa untuk lebih fokus pada materi yang ditulis menggunakan teks dan mengamati penjelasan dari guru untuk lebih konsentrasi; 3) media audio dapat mempermudah dalam mengenali suatu objek, mengklarifikasi objek menjadi lebih konkret; 4) media grafik ini dapat memfualisasikan suatu ide objek dan mengklarifikasikan langkah dan prosedural; 5) media animasi ini dapat memperlihatkan proses abstrak menjadi konkret; 6) media sangat tepat untuk mengerjakan persoalan dalam ranah psikomotor yang diperjelas dengan suatu gambaran 2 dimensi yang dilengkapi dengan audio sehingga dapat memudahkan siswa dan mendorong siswa lebih aktif melakukan interaksi pada materi.

Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Berdasarkan pendapat dari Arsyad (2014:19), terdapat manfaat utama dari media yang digunakan pada pembelajaran yaitu alat yang dapat membantu menyampaikan materi agar bisa memperjelas penyampaian materi yang dapat berpengaruh pada suasana dari pembelajaran yang dihasilkan guru. Sedangkan pendapat dari Kemp & Dayton (dalam Arsyad, 2014:23), terdapat manfaat dari media belajar diantaranya: 1) untuk menyampaikan media yang digunakan dalam pembelajaran dapat memudahkan untuk digunakan guru. setiap siswa lebih mudah untuk mengamati melalui pesan yang diterima dari media belajar; 2) penggunaan media dapat diasosiasikan untuk menarik perhatian siswa; 3) proses belajar lebih aktif jika diterapkan prinsip dan psikologis; 4) menyampaikan pesan-pesan dan isi dari pembelajaran dapat dipermudah dengan menggunakan media pembelajaran dengan singkat dan mudah sehingga dapat mempersingkat waktu pembelajaran; 5) jika kualitas kata pada gambar media pembelajaran sangat baik maka dapat meningkatkan hasil belajar.

Kartu Yugioh!

Roisa (2014) berpendapat bahwa kartu Yugioh! adalah sebuah manga (komik Jepang) yang diciptakan oleh Kazuki Takahashi. Perkembangannya, Yugioh! sudah banyak menjadi warabala meliputi acara televisi, tanding kartu, video *game* dan anime (film seri dan *movie*) pada zaman Mesir kuno yang senantiasa memainkan suatu *game* kartu. *Game* tersebut dikisahkan berasal dari permainan yang sudah ada dan populer pada zaman Mesir kuno. Yugioh! memiliki banyak penggemar di seluruh dunia, termasuk di Indonesia.

Permainan Yugioh! sendiri adalah sebuah permainan strategi yang cukup asik dan menarik dimainkan bagi semua kalangan. Permainan ini dimainkan menggunakan kartu. dalam permainan kartu Yugioh! secara garis besar terdapat tiga macam yaitu kartu monster, kartu sihir (*spell*) serta kartu jebakan (*trap*) (Roisa, 2014).

Media pembelajaran kartu Yugioh! dikembangkan dalam bentuk permainan kartu Yugioh! yang telah dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dirancang dengan aturan bermain yang lebih sederhana, dimana aturan mainnya dibuat seperti kuis yang mana terdapat kartu materi dari kartu pertanyaan yang poinnya diambilkan dari jumlah kekuatan dalam monster. Materi pertanyaan dibuat terkait dengan materi kompetensi dasar menerapkan komunikasi melalui telepon dalam bahasa Indonesia pada mata pelajaran korespondensi. Pemenang dalam permainan ini adalah peserta yang mendapatkan poin terbanyak ketika kartu materi dan pertanyaan habis atau waktu telah selesai.

METODE PENELITIAN

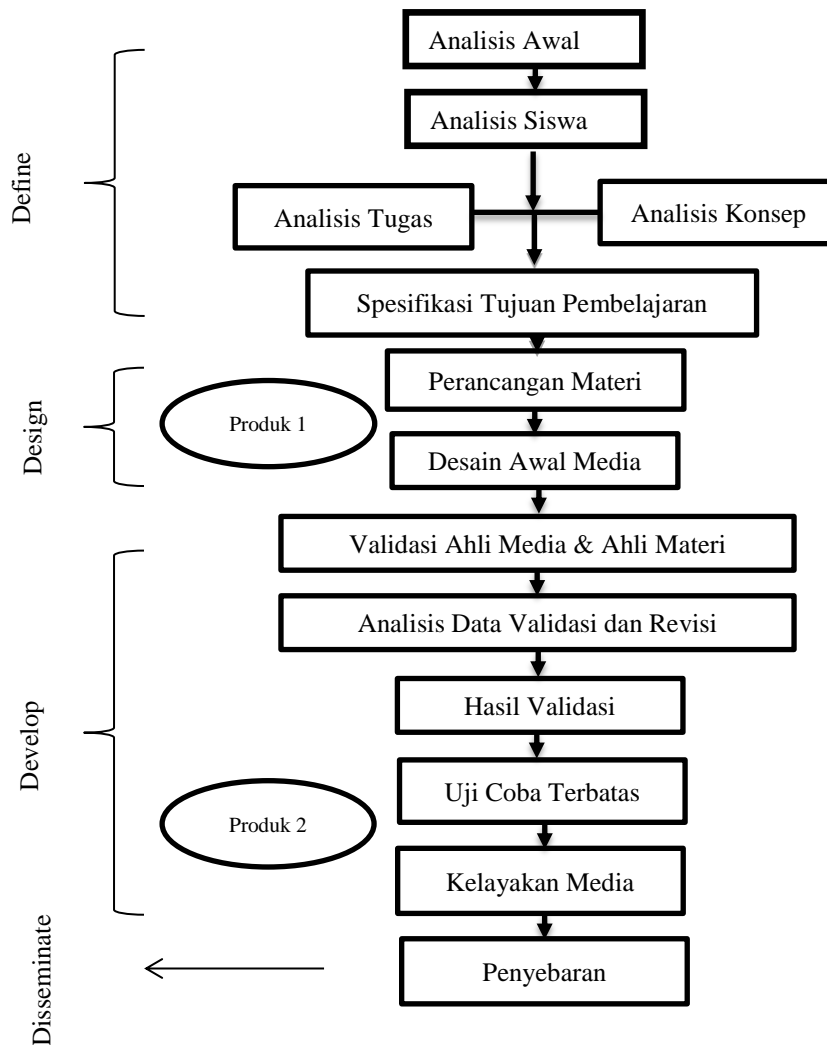
Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Menurut Hamzah (2019:1), penelitian pengembangan merupakan proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau mengembangkan produk baru, bisa juga penelitian pengembangan digunakan untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan yang dihadapi. Prosedur penelitian pengembangan dapat dilihat pada gambar 1 model pengembangan pembelajaran 4-D.

Model Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran permainan kartu Yugioh! ini menggunakan model pengembangan menurut Thiagarajan (1974), Semmel dan Semmel (dalam Hamdani, 2010:27) yaitu dengan model 4D yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap desain (*design*) produk, tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Akan tetapi peneliti hanya sampai pada tahap perancangan (*design*) dikarenakan keterbatasan dalam penelitian ini. Tahapan tersebut meliputi: 1) tahap pendefinisian (*define*) meliputi: a) analisis awal, b) analisis siswa, c) analisis tugas, d) analisis konsep, e) spesifikasi tujuan pembelajaran; 2) tahap perancangan (*design*) meliputi: a) perancangan materi, b) desain awal media; 3) tahap pengembangan (*develop*) meliputi: a) validasi ahli media dan ahli materi, b) analisis data validasi dan revisi, c) hasil validasi, d) uji coba terbatas, e)

kelayakan media; 4) tahap penyebaran (*disseminate*), media yang dikembangkan dan disebarkan pada skala yang lebih luas. Model pengembangan dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini:



Sumber: Diadaptasi dari Hamdani (2010:27)

Gambar 1. MODEL PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN 4-D

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Yugioh! pada Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Krian 2 Sidoarjo

Hasil pengembangan media pembelajaran permainan kartu Yugioh! pada mata pelajaran korespondensi kompetensi dasar menerapkan komunikasi melalui telepon dalam bahasa Indonesia dapat dipaparkan pada penjelasan berikut:

Tahap Pendefinisian

Peneliti melakukan analisa untuk menyelesaikan persoalan yang akan terjadi maka dibutuhkan solusi yaitu pengembangan media pembelajaran permainan kartu Yugioh! sebagai media belajar yang meliputi beberapa tahap analisis meliputi:

Analisis Awal

Tahap analisis awal dapat dimaksudkan untuk menetapkan persoalan yang dihadapi dalam proses pembelajaran yang terjadi pada SMK Krian 2 Sidoarjo. Berdasarkan studi pendahuluan peneliti bersama guru mata pelajaran korespondensi selaku guru yang bertanggung jawab pada kelas X OTKP 1 memberitahukan jika dalam pelaksanaan pembelajaran media yang digunakan guru berupa *power point* dan guru belum pernah menggunakan variasi pada media *power point*, serta dalam pembelajaran guru masih menjelaskan dengan metode ceramah sehingga siswa cenderung merasa bosan terhadap media tersebut dan pembelajaran terlalu monoton. Hal ini didukung oleh penyebaran angket agar dapat mengetahui pendapat siswa pada penggunaan media belajar *power point* yang dipakai guru dalam menjelaskan materi, dimana hasil penyebaran angket tersebut terdapat 25% siswa cenderung merasa bosan dalam penggunaan media *power point*, 15 % siswa tidak tertarik dalam penggunaan media *power point* yang digunakan guru, 15% penggunaan *power point* tidak mudah dipahami, dan 45% siswa dapat memahami penjelasan materi menggunakan media *power point*.

Analisis Siswa

Pada tahap analisis ini dilakukan agar mengetahui karakteristik siswa bertujuan untuk diuji coba pengembangan media pembelajaran. Analisis ini meliputi analisis siswa, bagaimana latar belakang siswa, bagaimana kesulitan siswa pada saat memahami pengetahuan, dan bagaimana tingkat pengetahuan kognitif siswa. Kenyataannya pada saat pembelajaran berlangsung guru menggunakan media *power point* dan tidak menggunakan variasi dalam media *power point* tersebut sehingga membuat siswa merasa bosan, dan masih ada sebagian siswa kelas X OTKP 1 dengan nilai yang masih di bawah standar nilai KKM. Dari permasalahan tersebut dapat didukung dari data siswa yang diperoleh dari hasil studi pendahuluan dimana pada nilai ulangan harian mata pelajaran korespondensi ada 13 siswa yang memperoleh nilai 65 serta 3 orang siswa yang memperoleh nilai 60 yang berada dibawah standar nilai KKM.

Analisis Tugas

Peneliti mempersiapkan tugas untuk mata pelajaran korespondensi pada kompetensi dasar menerapkan komunikasi melalui telepon dalam bahasa Indonesia yang akan disampaikan dengan media pembelajaran permainan kartu Yugioh!. Tugas yang nantinya diberikan kepada siswa berupa soal-soal yang harus dijawab oleh siswa pada kartu pertanyaan. Sesuai dari pendapat Hamdani (2010:243) mengatakan bahwa media belajar merupakan uraian dari wahana fisik yang terdapat pada sumber belajar yang berkaitan dengan materi instruksional pada lingkungan siswa. Serta pendapat lain menurut Arsyad (2014:20) yang mengungkapkan bahwa penyampaian pesan dan isi pembelajaran akan sangat efektif jika pada proses pembelajaran menggunakan alat bantu media pembelajaran. Penyampaian materi dan tugas dalam bentuk media pembelajaran akan sangat baik untuk membantu siswa dalam memahami pengetahuan.

Analisis Konsep

Peneliti menyusun secara sistematis konsep pada materi pelajaran korespondensi kompetensi dasar menerapkan komunikasi melalui telepon dalam bahasa Indonesia yang terdiri dari pengertian mesin telepon, macam hubungan telepon, etika penanganan telepon, dan hambatan hubungan telepon.

Spesifikasi Tujuan Pembelajaran

Peneliti akan membuat tujuan pembelajaran yang akan sesuai dengan silabus dari SMK Krian 2 Sidoarjo mata pelajaran korespondensi kompetensi dasar menerapkan komunikasi melalui telepon dalam bahasa Indonesia dengan tujuan pembelajaran yang meliputi siswa mampu untuk dapat memahami pengertian pesawat telepon dan macam-macam hubungan telepon dengan penuh rasa ingin tahu, siswa mampu berdiskusi untuk menggali informasi etika penanganan telepon dan hambatan

hubungan telepon, dan siswa bisa menjawab pertanyaan dari guru terkait kompetensi dasar menerapkan komunikasi telepon dalam bahasa Indonesia.

Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Harwinanda (2019) yang hasil penelitiannya yaitu penggunaan model TGT yang dibantu oleh Yugioh dalam belajar menunjukkan bahwa siswa yang berada dalam kategori motivasi yang sangat baik sehinggamemperoleh kategori hasil belajar yang sangat baik sebesar 99%. Penelitian lain yang dilakukan oleh Agustin (2018) yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media kartu UNO mendapatkan persentase 91,98% terhadap kategori kriteria yang sangat baik terhadap respon siswa yang mendapatkan persentase 98% yang termasuk kriteria sangat baik jika kartu permainan kartu UNO sangat layak jika digunakan dalam pembelajaran.

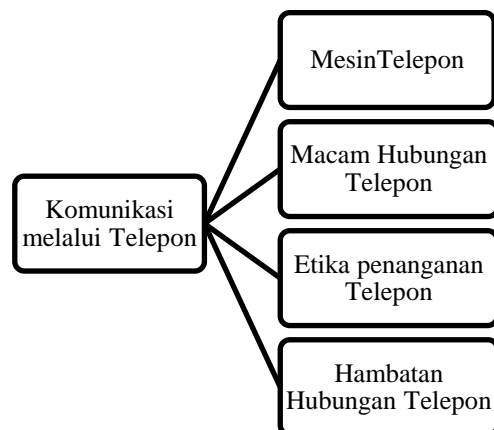
Adapun penelitian yang dilakukan oleh Roisa (2014) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan kartu YuGiOh dapat memiliki efek positif pada peningkatan dalam pembelajaran sejarah, sehingga siswa lebih aktif pada saat pembelajaran. Adapun penelitian serupa juga dilakukan oleh Yuniarti & Hidayah (2015) yang hasil penelitiannya menyatakan jika media permainan kartu domino diperoleh persentase 86% dan rata-rata validasi media permainan kartu domino 86,11% dengan hasil respon pengguna media kartu Domino kimia 87,19% sangat layak digunakan.

Tahap Perancangan

Tahap perancangan dilakukan agar menghasilkan produk nantinya akan dikembangkan. Hal dapat ini diperkuat oleh pendapat teori dari Hamzah (2019:1) yang dapat dijelaskan bahwa pengembangan media belajar merupakan pengembangan untuk menghasilkan sebuah media tertentu yang isi dan bahan sesuai dengan pelajaran. Adapun tahap perancangan media pembelajaran permainan kartu Yugioh! sebagai berikut:

Perancangan Materi

Perancangan materi ke dalam media pembelajaran, tahap ini dilakukan penyusunan materi dan soal untuk digunakan pada media pembelajaran permainan kartu Yugioh! pada mata pelajaran korespondensi kompetensi dasar menerapkan komunikasi melalui telepon dalam bahasa Indonesia yang dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini:



Sumber: Data diolah peneliti (2020)

Gambar 2. PERANCANGAN MATERI

Desain Awal Media

Desain awal media pembelajaran, pada tahap ini terdiri dari beberapa bagian meliputi: 1) menentukan isi kartu Yugioh!, pada media kartu berisikan materi dan soal-soal; 2) desain kartu, kartu Yugioh! dirancang berdasarkan permainan kartu Yugioh! yang telah dimodifikasi dalam peraturan permainan yang sederhana. Dalam kartu Yugioh! terdapat empat kartu yang didesain berbeda yaitu kartu materi

berwarna hijau tua, kartu pertanyaan berwarna orange, kartu monster berwarna biru tua, dan kartu sihir berwarna biru muda. Desain gambar media kartu Yugioh! didesain dengan *card masker* dan *adobe photoshopen* dengan ukuran 8,46 X 6 cm; 3) percetakan, setelah melakukan desain maka tahap selanjutnya adalah dicetak menggunakan kertas foto yang sesuai dengan ketebalan 180gr. Adapun gambar desain awal media dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut:



Sumber: Data diolah peneliti (2020)

Gambar 3. DESAIN AWAL MEDIA

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Thohuroh & Puspasari (2017) yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil respon siswa pada media pembelajaran permainan kartu Yu-Gi-Oh yaitu 94,5% persentase sangat layak digunakan untuk diterapkan pada pembelajaran. Penelitian dari Rajashekar & Anjana (2016) dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa ada peningkatan kinerja siswa dalam ujian setelah menggunakan permainan kartu. Penelitian lain juga dilakukan oleh Suparmi, Yulianto, & Widiyatmoko (2013) dengan hasil penelitian *education card* sangat efektif dan bermanfaat jika digunakan pada materi pembelajaran energi. Hal ini dapat ditunjukkan oleh tercapainya beberapa indikator peningkatan aspek kognitif penguasaan siswa terhadap materi.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diperoleh dalam pengembangan media pembelajaran permainan kartu Yugioh! di SMK Krian 2 Sidoarjo yaitu: 1) tahap pendefinisian (*define*), peneliti melakukan analisis terhadap masalah yang terjadi pada SMK Krian 2 Sidoarjo. Analisis ini dilakukan terdiri dari beberapa tahapan antara lain: a) analisis awal untuk menetapkan masalah yang terjadi yang dihadapi pada saat pembelajaran; b) analisis siswa untuk mengetahui karakteristik siswa yang akan dijadikan uji coba, bagaimana karakteristik dari tingkat kemampuan pengetahuannya, bagaimana latar belakangnya, dan pengetahuan kognitif siswa; c) analisis tugas, mempersiapkan tugas yang terdapat pada materi dan soal terkait mata pelajaran korespondensi kompetensi dasar menerapkan komunikasi melalui telepon dalam bahasa Indonesia yang disampaikan pada media pembelajaran permainan kartu Yugioh!; d) analisis konsep, peneliti menyusun secara sistematis konsep dalam materi mata pelajaran korespondensi kompetensi dasar menerapkan komunikasi melalui telepon dalam bahasa Indonesia; e) spesifikasi tujuan dari, merumuskan tujuan dari pembelajaran yang sesuai dengan silabus mata

pelajaran korespondensi kompetensi dasar menerapkan komunikasi melalui telepon dalam bahasa Indonesia; 2) tahap perancangan (*design*). Adapun beberapa tahap perancangan media pembelajaran permainan kartu Yugioh! Antara lain: a) perancangan materi ke dalam media pembelajaran permainan kartu Yugioh!, menyusun materi dan soal yang akan digunakan pada media pembelajaran; b) desain awal media pembelajaran permainan kartu Yugioh!, menentukan isi kartu Yugioh! yang berisi materi dan soal berkaitan dengan mata pelajaran korespondensi kompetensi dasar menerapkan komunikasi melalui telepon dalam bahasa Indonesia, desain kartu Yugioh dirancang menggunakan Yugioh! *card masker* dan *adaobe photosope* dengan ukuran 8,46x6cm; c) setelah itu dilakukan tahap percetakan kartu Yugioh!.

Batasan dalam penelitian ini yaitu penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap perancangan (*design*) saja, tidak sampai pada tahap pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*) dikarenakan keterbatasan dalam penelitian yang tidak dapat melanjutkan pada penelitian selanjutnya dan penelitian ini hanya berlaku pada satu kompetensi dasar pada satu kelas saja.

SARAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti, peneliti memberi saran sebagai berikut: 1) guru diharapkan menggunakan media permainan kartu Yugioh! sebagai jalan alternatif dalam membantu siswa untuk dapat memahami materi kompetensi dasar menerapkan komunikasi melalui telepon dalam bahasa Indonesia. 2) media pembelajaran permainan kartu Yugioh! yang dikembangkan ini terbatas hanya menggunakan satu kompetensi dasar menerapkan komunikasi melalui telepon dalam bahasa Indonesia, selanjutnya dapat dikembangkan pada pelajaran lainnya. 3) bagi peneliti selanjutnya melakukan penelitian tahap pengembangan (*Develop*) dengan uji coba yang lebih luas untuk mengetahui hasil dari media pembelajaran kartu Yugioh! yang diterapkan sudah baik dan dapat digunakan secara luas. 4) jika hanya perancangan sebaiknya penelitian ini merupakan penelitian konseptual.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Lovita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno pada Materi Bank untuk Siswa Kelas X IIS MAN 2 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3), 144-149.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2013). *Menyusun Model* Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik., Oemar. (2017). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2010). *Strategi Belajar Mengajar* Bandung: CV Pustaka Setya.
- Hamzah, Amir. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research & Development*. Batu: Literasi Nusantara.
- Harwinanda, Reda. (2019). Influence of Motivation to Result of Cognitive Learning in Intergrated Natural Sciences Model Team Games Tournament (TGT) Assitance by Yugioh Card. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(2), 20.
- Munadi, Yuhdi. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Rajashekar, R. K. & Anjana, Bellad. (2016). Effectiveness of Educational Card Games as a Supplementary Educational Tool in Academic Performance. *Indian Journal of Clinical Anatomy and Physiology*, 3(1), 4.

- 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. *E-Journal Pendidikan Sejarah*, 2(3), 26-37.
- Suparmi, Yulianto, A., & Widiyatmoko, A. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Education Card Berbasis Sains Edutainment Tema Energi Kelas VIII. *Unnes Science Education Journal*, 2(1), 196-202.
- Thohuroh & Puspasari, Durinda. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Yu-Gi-Oh pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan. (*JUPEKO*) *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 16-29.
- Yuniarti, Esa Nur Isma & Hidayah, Rusly. (2015). Development of Domino Chemistry Game Card Media. *UNESA Journal of Chemical Education*, 4(2), 386-92.