

**Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam
Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi
Siswa SMK**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi
Syarat Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Akuntansi*

Oleh:

AGATHA TOBING
NPM. 1602070036



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2020

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata-1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 15 Agustus 2020, pada pukul 08:30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama : Agatha Tobing
NPM : 1602070036
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMK

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Ketua

PANITIA PELAKSANA


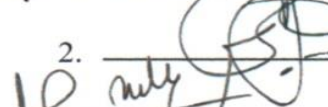

Sekretaris

Dr.H.Elfrianto Nasution,S.Pd.,M.Pd.

Dra.Hj. Svamsuurnita,M.Pd

ANGGOTA PENGUJI :

1. Dra. Fatmawarni, M.M
2. Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si
3. Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

1. 
2. 
3. 



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Agatha Tobing
NPM : 1602070036
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMK

Saya layak di sidangkan:

Medan, Agustus 2020

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Dekan,

(Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd)

Diketahui oleh :
Ketua Program Studi Pendidikan
Akuntansi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

ABSTRAK

AGATHA TOBING. NPM : 1602070036. Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMK. Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media pembelajaran kartu domino dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMK.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode *Library Research*. Sumber data yang diperoleh dari skripsi ini yaitu dengan menganalisis jurnal atau artikel karya ilmiah yang berhubungan dengan media pembelajaran kartu domino. Instrumen penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Observasi dan dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data-data tentang media pembelajaran kartu domino, lalu dianalisis pemanfaatan media pembelajaran kartu domino dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Dari hasil analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media pembelajaran kartu domino sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMK. Ini terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang menggunakan media pembelajaran kartu domino sebagai media pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan dari analisis yang telah dilakukan bahwa media pembelajaran kartu domino sangat bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMK.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Kartu Domino, Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi*

KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum Wr. Wb

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMK”**.

Tidak lupa juga shalawat beriring salam saya hadiahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita kealam terang benderang yang diridhoi Allah SWT dan selalu kita harapkan syafaatnya diyaumul akhir kelak.

Adapun yang ingin penulis persembahkan disini adalah berupa ucapan rasa syukur dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan baik bentuk moril maupun materil. Untuk itu penulis ucapkan terima kasih banyak kepada orang tua penulis Bapak **Niko L Tobing** dan Ibu **Rahma Dewi Sitompul**, yang selama ini telah merawat, membesarkan, mendo'akan, mendidik dan memberikan dukungan baik dukungan moril dan materil.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa segala upaya yang penulis lakukan dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terlaksanakan dengan baik tanpa bantuan dan bimbingan berbagai pihak, untuk itu izinkan penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak **Dr. H. Agussani, M.AP** selaku Bapak Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

2. Bapak **Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si** selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan banyak masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Seluruh Staf Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Kepada Saudara/I tercinta yaitu **Alm. Arnold Tobing (Opung), Herbet Tobing (Uda), Juraida Sitompul (Tante), Imam Azhari (Oom)**.
9. Buat sahabat tercinta **Lisa Maharani Hsb, Firlil Fadhillah, Dinda Nurazli Chania** yang selalu menjadi teman berbagi dikala susah dan senang. Terima kasih untuk semua nya semoga kita selalu bersama.

10. Buat teman-teman **VIII A Pagi Pendidikan Akuntansi**, yang telah menjadi teman menyenangkan dimasa perkuliahan dan **Semua Pihak** yang tidak dapat disebut satu persatu terima kasih banyak atas doa dan dukungannya.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih dan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi peneliti maupun pembaca lainnya dalam usaha peningkatan mutu pendidikan dimasa yang akan datang. Amin ya Rabbal 'Alamin

Wassalammu'alaikum Wr. Wb

Medan, Agustus 2020

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Agatha Tobing', with a stylized flourish at the end.

Agatha Tobing

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II STUDI KEPUSTAKAAN	7
A. Deskripsi Teori.....	7
1. Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi.....	7
2. Media Pembelajaran	12
a. Pengertian Media Pembelajaran	12
b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	13
c. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran	14

d. Fungsi Media Pembelajaran	16
3. Media Pembelajaran Kartu Domino	18
a. Pengertian Media Pembelajaran Kartu Domino.....	18
b. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino...	19
c. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Domino.....	21
d. Langkah-Langkah Penggunaan Media Kartu Domino.....	21
B. Penelitian yang Relevan	22
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	25
B. Sumber Data dan Data Penelitian	25
C. Teknik Pengumpulan Data	27
D. Teknik Analisis Data.....	28
E. Rencana Pengujian Keabsahan Data	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Hasil Penelitian	32
1. Gambaran Umum Media Pembelajaran Kartu Domino	32
2. Deskripsi Hasil Penelitian	33
3. Hasil Analisis Data.....	35

4. Hasil Uji Keabsahan Data	46
B. Pembahasan Hasil Penelitian	47
1. Manfaat Media Pembelajaran Kartu Domino Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi.....	47
2. Penggunaan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino .	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	50
A. Kesimpulan	50
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	55

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	25
Tabel 4.1 Lembar Rekaman Pengamatan Penelitian	36

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 Kartu Domino Secara Umum	18
GAMBAR 2.2 Kartu Domino sebagai Media Pembelajaran	19

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Daftar Riwayat Hidup	55
Lampiran 2	Media Pembelajaran Kartu Domino	56
Lampiran 3	Form K-1	61
Lampiran 4	Form K-2	62
Lampiran 5	Form K-3	63
Lampiran 6	Berita Acara Bimbingan Proposal.....	64
Lampiran 7	Surat Keterangan Seminar Proposal.....	65
Lampiran 8	Berita Acara Seminar Proposal.....	66
Lampiran 9	Surat Permohonan Perubahan Judul.....	67
Lampiran 10	Surat Pengesahan Seminar Proposal	68
Lampiran 11	Surat Izin Riset.....	69
Lampiran 12	Surat Keterangan Plagiat	70
Lampiran 13	Surat Balasan Riset.....	71
Lampiran 14	Berita Acara Bimbingan Skripsi	72

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan interaksi antara guru(pendidik) dengan siswa(peserta didik) yang berlangsung di dalam lingkungan sekolah. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menciptakan dan mengembangkan manusia yang berkualitas. Menurut Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 pasal (1), yang menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Melalui proses pendidikan peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya sehingga mereka memperoleh multikompetensi. Banyak bidang kompetensi yang diperoleh oleh peserta didik melalui pendidikan. Untuk memahami berbagai kompetensi tersebut maka harus mengikuti proses pendidikan yang diharapkan.

Proses pendidikan yang diharapkan kepada peserta didik yaitu mengarah pada upaya yang dilakukan dalam membangun kompetensi. Siswa harus terbiasa menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam proses pembelajaran, agar kompetensi yang ada dalam diri siswa dapat berkembang. Menurut Gunawan (dalam Alfalina, 2019:3) HOTS merupakan proses berpikir yang mengharuskan siswa untuk memanipulasi informasi dan ide-ide dengan cara tertentu. Yang termasuk kategori

berpikir tingkat tinggi yaitu kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), dan kemampuan berpikir kreatif (*creative thinking*) dalam memecahkan masalah. Menurut taksonomi Bloom kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik dapat diuji melalui ranah kognitif C4 (Analisis), C5(Sintesis), dan C6 (Evaluasi).

Kemampuan berpikir tingkat tinggi harus dimiliki oleh peserta didik karena dapat melatih siswa dalam menyampaikan argument dengan baik, menyelesaikan permasalahan, dan memahami hal yang kompleks menjadi lebih jelas. Kemampuan berpikir tingkat tinggi sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan, karena siswa dituntut untuk terampil dalam berpikir bukan hanya sekedar mengingat, memahami dan mengaplikasikan saja. Dalam proses pembelajaran, jika siswa menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi nya maka pembelajaran akuntansi yang dilakukan akan lebih bermakna, karena siswa tidak hanya mengingat dan menghafal rumus, melainkan siswa juga harus mampu memecahkan permasalahan melalui rumus-rumus itu.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 12 Februari 2020 dikelas XI AK1 SMK Negeri 6 Medan, peneliti melihat bahwa aktivitas yang dilakukan siswa berbeda-beda. Sebagian siswa ada yang mengikuti proses pembelajaran dengan baik seperti; mencatat yang diterangkan oleh guru, membaca kembali buku pelajaran, dan fokus pada saat guru menyampaikan materi. Akan tetapi ada juga siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan tidak baik seperti; bercerita dengan teman sebangku, makan secara diam-diam, mengantuk, melamun, dan merasa bosan pada saat guru menyampaikan materi.

Kebosanan yang terjadi disebabkan karena proses pembelajaran hanya berpusat kepada guru dan guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dalam menyampaikan materi. Selain itu kegiatan tanya jawab juga tidak dilakukan oleh guru pada saat menyampaikan materi sehingga pada saat guru memberikan soal, siswa mengalami kesulitan dalam menjawab soal tersebut. Media pembelajaran yang digunakan guru juga hanya menggunakan media slide power point saja. Media tersebut tidak memiliki daya tarik untuk membangkitkan semangat siswa dalam belajar sehingga menimbulkan rasa bosan dan tidak ada keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang pasif dapat mengakibatkan rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Untuk mengatasi masalah diatas, perlu dilakukan suatu upaya agar pemahaman siswa terhadap akuntansi menjadi lebih baik. Guru juga harus mampu merancang media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan mampu merangsang siswa agar aktif bertanya serta tidak merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan media pembelajaran yang tepat, diharapkan proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih efektif dan efisien.

Salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino. Dikalangan masyarakat kartu domino digunakan sebagai permainan yang tidak bermanfaat seperti berjudi. Padahal kartu domino dapat digunakan menjadi lebih bermanfaat yaitu sebagai media pembelajaran yang isinya tentang materi pembelajaran disekolah. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia(dalam Ghaniya, 2017: 3) kartu adalah kertas

tebal, berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis). Menurut Arsyad (dalam Rochmawati, 2014: 2) media kartu domino akuntansi tergolong dalam jenis media hasil teknologi cetak.

Media pembelajaran kartu domino merupakan media visual dua dimensi yang dikembangkan untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi yang diajarkan oleh guru. Dalam media pembelajaran kartu domino siswa dilibatkan untuk lebih aktif dalam menemukan dan menyusun soal dengan jawaban yang saling berhubungan, sehingga pada saat memainkannya siswa akan mengasah otaknya dengan menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi agar dapat menjawab soal yang ada di kartu domino tersebut. Menurut Suprijono (dalam Rochmawati, 2014: 2) mencari pasangan kartu merupakan salah satu metode dari pembelajaran aktif. Media pembelajaran kartu domino ini juga dapat melatih siswa dalam mempelajari kembali pelajaran yang telah dipelajari di sekolah. Kartu domino dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena kartu domino memiliki keasyikan tersendiri dalam belajar sehingga siswa akan tertarik dan mudah menerima, mengerti serta memahami pelajaran yang diajarkan oleh guru. Menurut Ginnis (dalam Nurhamidin, 2018:2) menyatakan bahwa domino memiliki karakteristik yang sangat aplikatif, diantaranya: 1) ideal untuk materi yang hendak disampaikan, 2) dapat digunakan untuk mengetahui apa yang telah diketahui oleh siswa, 3) kegiatan ini menuntut semua orang untuk terlibat, 4) membantu siswa yang lebih pemalu menjadi lebih terbuka, 5) kedua sisi pada kartu domino dapat digunakan sebagai pertanyaan dan jawaban yang lebih kompleks. Permainan kartu domino ini membuat siswa lebih teliti, dan menuntut

siswa untuk berpikir, mengingat, memprediksi, menghitung serta siswa dituntut untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran kartu domino baik dimanfaatkan dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMK”**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas fokus penelitian hanya difokuskan pada analisis pemanfaatan media pembelajaran kartu domino dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMK.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah manfaat media pembelajaran kartu domino dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMK?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian yang akan dicapai adalah untuk mengetahui bagaimanakah manfaat media pembelajaran kartu domino dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMK.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai media pembelajaran kartu domino sebagai bahan acuan dan sumbangan pemikiran dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMK.

2. Bagi Sekolah dan Guru

a. Bagi Sekolah/Lembaga Pendidikan

Sebagai sumbangan pemikiran dalam inovasi pembelajaran dengan media pembelajaran kartu domino di SMK dalam pengembangan kurikulum.

b. Bagi Guru

Sebagai pedoman dalam pemilihan media pembelajaran dan perangkat-perangkat penelitian ini dapat dijadikan bandingan dalam melaksanakan pembelajaran di SMK.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan referensi dan berbandingan bagi mahasiswa/mahasiswi yang ingin melakukan penelitian media pembelajaran yang sama.

BAB II

STUDI KEPUSTAKAAN

A. Deskripsi Teori

1. Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi

Berpikir dianggap sebagai sebuah kegiatan atau tindakan. Berpikir terkait dengan fungsi otak bagian tertentu sehingga perlu diasah supaya terbentuk pola pemikiran yang baik.

Rusyna (2014:1) mendefinisikan berpikir sebagai: (1) Kegiatan akal untuk mengolah pengetahuan yang telah diterima melalui panca indra dan ditujukan untuk mencapai suatu kebenaran; (2) Penggunaan otak secara sadar untuk mencari sebab, berdebat, mempertimbangkan, memperkirakan, dan merefleksikan suatu objek; (3) Kegiatan yang melibatkan penggunaan konsep dan lambang sebagai pengganti objek atau peristiwa; (4) Berbicara dengan dirinya sendiri didalam batin dengan cara mempertimbangkan, merenungkan, menganalisis, membuktikan sesuatu, menunjukkan alasan-alasan, menarik kesimpulan, meneliti suatu jalan pikiran, mencari berbagai hal yang berhubungan satu sama lain, mencari tahu mengapa dan untuk apa sesuatu terjadi, dan membahas suatu realitas dengan menggunakan konsep atau berbagai pengertian; (5) Berpikir adalah fungsi akal yang memperhatikan tenaga agar otak manusia dapat bekerja dan beroperasi, dimana tenaga ini diperoleh melalui tafakur.

Sedangkan menurut Sudarma (2013:37), istilah *thinking* salah satunya diartikan, "*ideas or opinions about something*", Pemikiran itu adalah idea atau opini. Dengan kata lain, orang yang berpikir adalah orang yang memiliki idea atau opini mengenai sesuatu.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa berpikir merupakan penggunaan otak secara sadar untuk mengungkapkan sesuatu atau opini. Dengan demikian, kemampuan berpikir hanya mungkin dapat dilakukan apabila telah

memiliki konsep-konsep tertentu dengan ditunjang oleh daya nalar yang kuat. Berpikir berfungsi untuk mengembangkan ide dan konsep yang kemudian dijadikan sebuah keputusan untuk memecahkan masalah, dimana hasilnya akan menghasilkan sesuatu yang baru untuk kemudian digunakan sebagai filter/pengendalian dalam kehidupan sehari-hari.

Seperti yang disebutkan sebelumnya bahwa berpikir berkaitan dengan fungsi otak pada bagian tertentu sehingga perlu diasah agar terbentuk pola pemikiran yang baik dan terbiasa dalam berpikir secara logis, kompleks, realistis, dan sistematis. Oleh karena itu, diperlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk mengembangkannya. Sudarma (2013:47) menjelaskan bahwa “pendidikan adalah lingkungan atau upaya sadar pengkondisian terhadap peserta didik”. Apabila upaya pengkondisian tersebut kurang mendukung pada pencerahan atau pengembangan penalaran serta kemampuan berpikir yang baik, akan menghasilkan lulusan pendidikan yang kurang optimal. Untuk mencapai lulusan pendidikan yang optimal tersebut, guru harus merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada saat proses pembelajaran dikelas.

Thomas dan Thorne (dalam Widodo, 2013: 162) menyatakan bahwa HOT dapat dipelajari, HOT dapat diajarkan pada murid, dengan HOT keterampilan dan karakter siswa dapat ditingkatkan.

Wardana (dalam Rofiah, dkk, 2013:17) mendefenisikan “kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah proses berpikir yang melibatkan aktivitas mental dalam usaha mengeksplorasi pengalaman yang kompleks, reflektif, dan kreatif yang dilakukan

secara sadar untuk mencapai tujuan, yaitu memperoleh pengetahuan yang meliputi tingkat berpikir analitis, sintetis, dan evaluatif’.

Brookhart (dalam Istiyono, dkk, 2014:3) juga memiliki pendapat bahwa berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) adalah:

- (1) Berpikir tingkat tinggi berada pada bagian atas taksonomi kognitif Bloom,
- (2) Tujuan pengajaran dibalik taksonomi kognitif yang dapat membekali peserta didik untuk melakukan transfer pengetahuan,
- (3) Mampu berpikir artinya peserta didik mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka kembangkan selama belajar pada konteks yang baru.

Menurut Rofiah (2013:18), kemampuan berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skil – HOTS*) merupakan proses berpikir yang tidak sekedar menghafal dan menyampaikan kembali informasi yang diketahui. Kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan kemampuan menghubungkan, memanipulasi, dan mentransformasi pengetahuan serta pengalaman yang sudah dimiliki untuk berpikir secara kritis dan kreatif dalam upaya menentukan keputusan dan memecahkan masalah pada situasi baru.

Berkaitan dengan hal tersebut terdapat pada taksonomi Bloom ranah kognitif (dalam Gunawan, dkk: 2012) yang merupakan salah satu kerangka dasar untuk pengkategorian tujuan-tujuan pendidikan, penyusunan tes, dan kurikulum yang ada diseluruh dunia. Kerangka berpikir karya Bloom berisikan enam kategori pokok dengan urutan mulai dari jenjang yang rendah sampai dengan yang paling tinggi, yaitu : C1 (pengetahuan – *knowledge*), C2 (pemahaman – *comprehension*), C3 (penerapan – *application*), C4 (analisis – *analysis*), C5 (sintesis – *shyntesis*) dan C6 (evaluasi – *evaluation*).

Gunawan (dalam Alfasina, 2019: 3) berpendapat bahwa HOTS merupakan proses berpikir yang mengharuskan siswa untuk memanipulasi informasi dan ide-ide dengan cara tertentu yang memberi implikasi dan pengertian yang baru.

Menurut Rianawaty (28 Februari 2020)

Keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat diajarkan dan di stimulus kepada siswa. Otak akan berkembang dengan maksimal dalam lingkungan yang kaya akan multi sensori dan tantangan berpikir. Kondisi lingkungan yang seperti itu dapat meningkatkan komunikasi diantara sel-sel otak. Sel-sel otak selalu berusaha mencari dan menciptakan arti dari suatu pembelajaran. Sehingga otak sangat membutuhkan rangsangan dari luar yang bersifat segera dan menawarkan banyak pilihan.

Jika pemecahan masalah merupakan bagian dari berpikir tingkat tinggi, maka tujuan pembelajaran adalah memfasilitasi siswa agar mampu mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah dalam urusan akademik dan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang mereka alami.

Menurut Rianawaty (28 Februari 2020) salah satu caranya adalah dengan membuat *higher level question*, pertanyaan yang meminta siswa untuk menyimpulkan, hipotesis, menganalisis, menerapkan, mensintesis, mengevaluasi, membandingkan, kontras atau membayangkan, menunjukkan jawaban tingkat tinggi. Untuk menjawab *higher level question* diperlukan penalaran tingkat tinggi yaitu cara berpikir logis yang tinggi. Berpikir logis yang tinggi sangat diperlukan siswa dalam proses pembelajaran di kelas khususnya dalam menjawab pertanyaan, karena siswa perlu menggunakan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang dimilikinya dan menghubungkannya kedalam situasi baru.

Menurut Rianawaty (28 Februari 2020) soal-soal ulangan yang dibuat oleh guru perlu memperhatikan beberapa hal:

1. Soal hendaknya menggunakan stimulus yang baik dimana menyajikan informasi yang jelas, padat, mengandung konsep/gagasan inti permasalahan, dan benar secara fakta.
2. Soal yang dikembangkan harus sesuai dengan kondisi pembelajaran yang dilaksanakan didalam kelas maupun diluar kelas yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.
3. Soal mengukur keterampilan berpikir kritis.
4. Soal mengukur keterampilan pemecahan masalah.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi perlunya dilakukan latihan yang intensif. Keterampilan berpikir siswa perlu dilakukan secara berulang-ulang untuk melatih siswa walaupun sebenarnya kemampuan ini sudah menjadi bagian dari cara berpikirnya. Dalam proses pembelajaran dikelas, guru harus selalu menambahkan kemampuan berpikir yang baru sehingga kemampuan berpikir siswa akan meningkat dan bertambah banyak.

Berdasarkan pendapat Rusyna (2014) berpikir induktif seperti mengenal hubungan, menganalisis masalah yang bersifat terbuka, menentukan sebab dan akibat, membuat kesimpulan dan memperhitungkan data yang relevan. Sedangkan keahlian berpikir deduktif melibatkan kemampuan memecahkan masalah yang bersifat special, logis, silogisme, dan membedakan fakta dan opini.

Penggunaan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam proses pembelajaran dikelas akan menghasilkan aktivitas belajar yang produktif misalnya dalam hal memberi dan menerima bantuan, mengubah dan melengkapi sumber informasi, mengkolaborasi dan menjelaskan konsep, berbagi pengetahuan dengan teman, saling

memberi dan menerima argumen, menyelesaikan masalah dalam bentuk kolaboratif, dan berkontribusi dalam memecah masalah.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Proses pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Belajar membutuhkan interaksi, karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dengan siswa, artinya didalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang(guru) kepada seseorang atau sekelompok orang(siswa). Maka untuk memudahkan dalam proses penyampaian pesan digunakan media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan pesan tersebut.

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu "*medius*" yang merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut Arsyad (2015:4) " media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar". Sementara menurut Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya 2012:58) mengatakan bahwa "media adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televise, buku, koran, majalah dan sebagainya".

Gerlach dan Ely (dalam Kustandi, 2011:7) mengatakan “apabila dipahami secara garis besar, maka media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap”. Menurut *Assosiation for Education Communication and Technology* (AECT) (dalam Arifin 2014:124) mendefenisikan “media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi”.

Dari beberapa pengertian media menurut para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran dalam membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang baik pada diri siswa.

Banyak media pembelajaran yang telah diketahui, mulai dari yang sederhana sampai yang berteknologi tinggi, dari yang mudah dan sudah ada secara alami sampai kepada media pembelajaran yang harus dirancang sendiri oleh guru.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Leshin, Polloc & Reigeluth (dalam Arsyad, 2015:36) mengklasifikasikan media pembelajaran ke dalam lima kelompok yaitu :

- (1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field-trip*);
- (2) media berbasis cetak (buku penuntun, buku latihan (*workbook*), alat bantu kerja, dan lembaran lepas);
- (3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, *slide*);
- (4) media berbasis audio visual (video, film, program *slide-tape*, televisi);
- dan (5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).

Sementara menurut Rudy Brets (dalam Arifin 2014:129) media dapat diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok, yaitu :

1. Media audio visual gerak, seperti : film suara, pita video, film televisi.
2. Media audio visual diam, seperti : film rangkai suara.
3. Audio semi gerak, seperti : tulisan suara bersuara.
4. Media visual bergerak, seperti : film bisu.
5. Media visual diam, seperti : halaman cetak, foto, *microphone*, *slide*.
6. Media audio, seperti : radio, telepon, pita audio.
7. Media cetak, seperti : buku, modul, bahan ajar mandiri.

Berdasarkan uraian diatas, bahwa jenis media pembelajaran cukup banyak dan beragam bentuknya. Jenis-jenis media ini sangat membantu guru dalam pembelajaran karena dapat mengurangi verbalisme sehingga pembelajaran dapat menarik dan lebih konkret.

c. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan beberapa prinsip. Menurut Suryani (2012:137) ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu:

1. Harus adanya kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan media pembelajaran. Apakah pemilihan media itu untuk pembelajaran, untuk informasi bersifat umum, ataukah untuk sekedar hiburan saja mengisi waktu kosong. Lebih khusus lagi, apakah untuk pembelajaran kelompok atau individu, apakah sasarannya siswa TK, SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK, atau siswa pada sekolah luar biasa, masyarakat pedesaan ataukah masyarakat perkotaan. Dapat pula tujuan tersebut akan menyangkut perbedaan warna, gerak atau suara.
2. Karakteristik media pembelajaran. Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari keunggulannya, cara pembuatan

maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik media pembelajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya pemilihan media pembelajaran. Disamping itu memberikan kemungkinan pada guru untuk menggunakan berbagai media pembelajaran secara bervariasi.

3. Alternatif pilihan, yaitu adanya sejumlah media yang dapat dibandingkan atau dikompetisikan. Dengan demikian guru dapat menentukan pilihan media pembelajaran mana yang akan dipilih, jika terdapat beberapa media yang dapat dibandingkan.

Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran merujuk pada pertimbangan seorang guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran untuk digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini disebabkan beraneka ragamnya media yang dapat digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Rumampuk (dalam Suryani, 2012:139) bahwa prinsip-prinsip pemilihan media adalah:

1. Harus diketahui dengan jelas media itu dipilih untuk tujuan apa.
2. Pemilihan media harus secara objektif, bukan semata-mata didasarkan atas kesenangan guru atau sekedar sebagai selingan atau hiburan. Pemilihan media harus benar-benar didasarkan atas pertimbangan untuk meningkatkan efektifitas belajar siswa.
3. Tidak ada satupun media yang dipakai untuk mencapai semua tujuan. Setiap media memiliki kelemahan dan kelebihan. Untuk menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar hendaknya dipilih secara tepat dengan melihat kelebihan media untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
4. Pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan metode mengajar dan materi pengajaran, mengingat media merupakan bagian yang integral dalam proses belajar mengajar.
5. Untuk dapat memiliki media dengan tepat, guru hendaknya mengenal ciri-ciri dan masing-masing media.
6. Pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan kondisi fisik lingkungan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran adalah:

1. Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pelajaran, materi pelajaran dan metode mengajar yang digunakan serta karakteristik siswa yang belajar.
2. Untuk dapat memiliki media dengan tepat, guru harus mengenal ciri-ciri dari setiap media pembelajaran.
3. Pemilihan media pembelajaran harus berorientasi pada siswa yang belajar, artinya pemilihan media dapat digunakan untuk meningkatkan efektifitas dan hasil belajar siswa.
4. Pemilihan media harus mempertimbangkan biaya pengadaan, ketersediaan, bahan media, mutu media, dan lingkungan fisik tempat siswa belajar.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Banyak fungsi dari media pembelajaran, salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam mengajar yang turut mempengaruhi kondisi, lingkungan yang ditata, dan diciptakan guru. Sadiman (dalam Suryani, 2012:146) menyampaikan fungsi media pembelajaran secara umum adalah sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, *slide*, dan sebagainya, peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat film, video, foto, atau film bingkai.

3. Meningkatkan kemauan belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan mengatasi sikap pasif siswa.
4. Memberikan rangsangan yang sama, dapat melibatkan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran.

Dalam proses pembelajaran, fungsi media menurut Djamarah (2014:124) yaitu:

1. Membantu guru dalam: (a)Mempermudah, menyederhanakan, dan mempercepat berlangsungnya proses belajar mengajar (b) Penyajian informasi atau keterampilan secara utuh dan lengkap (c) Merancang lingkup informasi dan keterampilan secara sistematis sesuai dengan tingkat kemampuan dan alokasi waktu (d) Metode mengajar lebih bervariasi.
2. Membantu siswa dalam mengaktifkan fungsi psikologis dalam dirinya, antara lain : (a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (b) Menimbulkan motivasi belajar (c) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan (d) Menyamakan persepsi siswa (e) Pemusatan perhatian dan mempertahankan perhatian (f) Keseimbangan mental (otak) dan fisik (indera) (g) Mendorong belajar mandiri.

Dari beberapa fungsi media menurut para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran.
2. Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
3. Mengatasi keterbatasan ruang.
4. Pembelajaran menjadi lebih komunikatif dan produktif.
5. Dapat menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar.
6. Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu dan menimbulkan semangat belajar.

7. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

3. Media Pembelajaran Kartu Domino

A. Pengertian Media Pembelajaran Kartu Domino

Kartu Domino merupakan permainan yang disukai dikalangan anak-anak, remaja dan dewasa. Media pembelajaran kartu domino adalah salah satu media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi, meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan menarik minat siswa untuk belajar. Kartu domino dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menarik kemampuan berpikir siswa dalam belajar. Menurut Hari Fernando (dalam Prasetya, 2016:2) kartu domino adalah sebuah permainan yang menggunakan balok-balok yang pada satu sisinya terdapat tanda yang menyatakan nilainya dari 1 sampai 6.

Berikut contoh bentuk kartu domino secara umum dan bentuk kartu domino yang digunakan sebagai media pembelajaran.



Gambar 2.1 Kartu Domino Secara Umum



Gambar 2.2 Kartu Domino sebagai Media Pembelajaran

Media kartu domino diadopsi dari permainan kartu domino pada umumnya. Perbedaannya yaitu terdapat soal-soal beserta jawaban yang ada didalam kartu domino. Kartu domino yang digunakan sebagai media pembelajaran, pada bagian atas terdapat jawaban sedangkan bagian bawah terdapat soal yang harus dihubungkan didalam kartu domino tersebut. Permainan kartu domino melatih siswa untuk menganalisis kartu-kartu tersebut agar siswa dapat memainkannya dan mencocokkan pertanyaan di dalam kartu dengan isi kartu yang akan dikeluarkan. Menurut Hestuaji dkk (dalam Rahman, 2019:92) permainan kartu domino dapat membantu siswa dalam latihan mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan logika.

B. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino

Perlu diketahui bahwa permainan kartu domino bukan hanya sekedar permainan yang mencari kesenangan dan hiburan saja tetapi juga mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Manfaat kartu domino

didalam belajar memiliki dampak yang sangat baik didalam proses pembelajaran seperti; meningkatkan keaktifan siswa, menarik minat belajar siswa dan lain sebagainya.

Menurut penelitian yang dilakukan Heksanti (dalam Rochmawati, 2014:2) mengatakan bahwa penggunaan media domino dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran.

Menurut Steve Mc Crea (dalam Prasetya, 2016:2) mengatakan bahwa menggunakan media kartu domino siswa dapat mengerti konsep pembelajaran dan dapat dapat menghubungkannya.

Menurut Sara De Freitas (dalam Prasetya, 2016:2) menggunakan permainan didalam kelas dapat mempercepat proses belajar, membantu untuk meningkatkan perkembangan kognitif tingkat tinggi dan memperkuat motivasi dalam keterampilan belajar.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran kartu domino dalam proses pembelajaran memiliki dampak yang positif karna mampu; (1) memberikan motivasi, (2) Meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, (3) menambah keterampilan siswa dalam belajar (4) meningkatkan minat siswa mengikuti pembelajaran (5) menyingkirkan rasa bosan dari pembelajarn yang monoton (6) mengajak siswa terlibat penuh.

C. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Kartu Domino

Kelebihan dari media pembelajaran kartu domino yaitu:

1. Praktis bisa digunakan setiap waktu dan tempat.
2. Tidak membutuhkan keterampilan khusus dalam penggunaannya.
3. Dapat mengetahui sampai dimana pengetahuan siswa .
4. Menuntut semua siswa untuk terlibat

Kekurangan dari media pembelajaran kartu domino yaitu:

1. Tidak tahan lama dan
2. Mudah rusak karena hanya terbuat dari kertas.

D. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino

Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran kartu domino yaitu sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan materi pembelajaran terlebih dahulu.
2. Peserta didik diberi waktu untuk mempelajari kembali materi yang sudah dijelaskan oleh guru.
3. Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok, besarnya kelompok yaitu 4-6 pemain dalam satu kelompok.
4. Setiap kelompok diberikan 28 kartu.
5. Guru mengeluarkan satu kartu sebagai kartu pembuka.

6. Setelah kartu pertama dikeluarkan, pemain pertama harus mencari jawaban dengan mencari pasangan kartu tersebut.
7. Jika jawaban dari kartu pertama tidak ada pada pemain pertama, maka pemain lainnya dapat mengeluarkan jawaban kartu sesuai dengan soal kartu pertama.
8. Begitu seterusnya dimainkan oleh pemain selanjutnya hingga semua anggota melakukan permainan.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan penggunaan kartu domino sebagai media pembelajaran antara lain:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Devie Nur Ghaniya dan Mimin Nur Aisyah, M.Sc., Ak. Dengan judul "Pengembangan Kartu Domino Akuntansi Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) produk Kartu Domino Akuntansi pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian untuk meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017. Penelitian ini dilakukan dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Tingkat kelayakan kartu domino akuntansi berdasarkan penilaian oleh: 1) Ahli materi

diperoleh nilai rata-rata 4,75 (sangat layak), 2) Ahli media diperoleh nilai rata-rata 4,21 (sangat layak), 3) Guru diperoleh nilai rata-rata 4,80 (sangat layak), 4) Siswa diperoleh nilai rata-rata 4,09 (layak). Peningkatan prestasi belajar akuntansi dengan diterapkannya kartu domino akuntansi diukur dengan *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis menggunakan analisis *Gain*. Hasil analisis menunjukkan bahwa skor *gain* kelas XII IPS 1 adalah 0,52 dan XII IPS 2 adalah 0,50. Dari kedua hasil tersebut, skor di kelas XII IPS 1 dan skor di kelas XII IPS 2 termasuk dalam kategori sedang.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Rahayu Fitriyah Nengsih dan Rochmawati dengan judul "Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian". Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengembangan kartu domino akuntansi dengan materi ayat jurnal penyesuaian, kelayakan, kartu domino akuntansi, dan respon siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Jenis penelitian ini adalah pengembangan, dengan menggunakan 20 siswa sebagai sasaran uji coba terbatas yaitu diambil dari siswa kelas XI IPS 2. Rancangan penelitian yang digunakan adalah 4-D dari Thiagarajan. Hasil penelitian menghasilkan kartu domino akuntansi yang terdiri dari 1 set kartu domino akuntansi dan buku panduan dengan presentase kelayakan (82,46%) dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa kartu domino akuntansi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi ayat jurnal penyesuaian. Respon siswa terhadap kartu domino akuntansi dapat dilihat setelah siswa belajar dengan

menggunakan kartu domino akuntansi. Berdasarkan hasil angket diketahui bahwa respon siswa terhadap kartu domino akuntansi sangat baik dengan presentase sebesar (95,4%).

3. Penelitian ini dilakukan oleh Yogi Hestuaji, Suwanto WA, dan Riyadi, dengan judul "Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika materi pecahan antara yang menggunakan media kartu domino dengan media gambar diam. Penelitian ini menggunakan metode *Random Sampling*. Sampel pada penelitian ini berjumlah 77 siswa, 22 siswa sebagai kelompok uji coba instrument, 22 siswa sebagai kelompok eksperimen yang diajar dengan media kartu domino, 33 siswa sebagai kelompok kontrol yang diajarkan dengan media gambar diam. Berdasarkan analisis data hasil penelitian diperoleh skor $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4.535 > 1.675$), sehingga h_0 ditolak. Hal ini berarti ada perbedaan hasil belajar yang diajar dengan menggunakan media kartu domino dan media gambar diam. Simpulan penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media kartu domino lebih baik dibanding menggunakan media gambar diam.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode *Library Research*.

Tabel 3.1
Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Proses Penelitian	Bulan / Minggu																											
		Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Pengajuan Judul	■	■	■	■																								
2	Pengesahan Judul				■																								
3	Analisis																												
4	Penyusunan Proposal					■	■	■	■																				
5	Bimbingan Proposal									■	■	■	■																
6	Seminar Proposal													■															
7	Library Research													■	■	■	■												
8	Penyusunan Skripsi																	■	■	■	■								
9	Analisis Hasil dan Pembimbingan																					■	■	■	■				
10	Sidang Meja Hijau																												■

B. Sumber Data dan Data Penelitian

Metode pengumpulan data dari penelitian ini berasal dari sumber data. Sumber data yang digunakan peneliti yaitu sumber primer. Sumber primer adalah bukti bukti tertulis dari tangan pertama yang kemudian akan diterbitkan. Sumber primer juga sering disebut dengan sumber asli.

Dalam skripsi ini sumber primer yang dimaksud adalah jurnal dan artikel karya ilmiah tentang pendidikan, seperti:

1. Jurnal Sumini. 2019. Penggunaan Media Edukatif Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTS Negeri Dumai. Vol.3 No1. ISSN Cetak: 2580-8435. Hal: 182-188
2. Jurnal Rahayu Fitriyah Nengsih dan Rochmawati. 2014. Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian. Jurnal UNESA. Hal: 1-8
3. Jurnal Nanda Bayu Prasetya dan Luqman Hakim. 2016. Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Sistem Penilaian Persediaan. Vol.5 No.04 Tahun 2016 Hal: 1-6
4. Jurnal Devie Nur Ghaniya dan Mimin Nur Aisyah, M.Sc., AK. 2017. Pengembangan Kartu Domino Akuntansi Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017. Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia Edisi 7 Tahun 2017. Hal: 1-17
5. Jurnal Arief Aulia Rahman dan Yuli Amalia. 2019. Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Melatih Pemahaman Konsep Siswa. Vol. 9, No. 2, Juni 2019. ISSN: 2502-5457. Hal: 91-100
6. Jurnal Yogi Hestuaji. 2013. Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan. Hal: 1-6

7. Jurnal Fauzan Nurhamidin. 2018. Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah. Vol. 6, No. 4 Tahun 2018. Hal: 1-7
8. Jurnal Aprillia Eka Wardany, Martini, dan Hermin Budiningarti. 2013. Pengaruh Penerapan Permainan *Domino Card* Pada Materi Sistem Ekskresi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII. Jurnal UNESA. Hal: 1-4
9. Artikel Penelitian Patrisius Pramawidyaka. 2015. Penggunaan Kartu Domino Kimia Pada Materi Koloid Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Di SMA. Artikel Penelitian. Hal. 1-14
10. Jurnal Farid Gunadi. 2018. Efektivitas Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Mencapai Target Hasil Belajar Trigonometri. Vol. 3, No. 1, Februari 2018. ISSN: 2502-5872 Hal: 89-100

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting dalam penelitian, karena tujuan dalam penelitian adalah untuk mendapatkan data. Sesuai dengan bentuk pendekatan penelitian kualitatif deskriptif dan sumber data yang digunakan, maka teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan melakukan analisis observasi jurnal/artikel karya ilmiah dan dokumentasi data primer. Analisis dokumen dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari arsip dan dokumen baik yang ada disekolah maupun diluar sekolah, yang ada hubungannya dengan penelitian tersebut.

D. Teknik Analisis Data

Peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif dalam menganalisis data. Data yang diperoleh melalui observasi, dokumentasi yang berasal dari jurnal/artikel karya ilmiah pendidikan. Analisis data kualitatif deskriptif dilakukan dengan cara mendeskripsikan seluruh data yang diperoleh. Untuk memperoleh hasil yang benar dan tepat dalam mengolah sebuah data, peneliti menggunakan teknik analisis isi. Analisis isi adalah sebuah teknik yang digunakan untuk menyelidiki, memahami dan menguraikan suatu teks.

Adapun langkah-langkah strategi dalam penelitian analisis isi, sebagai berikut:

1. Menentukan dan menetapkan design atau model penelitian seperti; menetapkan berapa jumlah media yang digunakan, menentukan korelasi atau perbandingannya dengan media lain, dan menetapkan banyaknya objek yang akan menjadi sasaran dalam penelitian ini..
2. Mencari dan mengumpulkan data primer atau data pokok dari teks sendiri. Pencarian data dapat dilakukan dengan menggunakan lembar formulir pengamatan yang sengaja dibuat untuk keperluan pencarian data tersebut .

Contoh: Lembar Formulir Pengamatan

Lembar Rekaman Pengamatan

Tujuan: (Tuliskan Tujuan Pengamatan).....

No	Instrumen	Judul Jurnal	Penulis/Peneliti	Keterangan Pengamatan
1.				
2.				
Dst				

Catatan: (Tuliskan kejadian-kejadian yang muncul pada saat pengamatan dilakukan, yang dianggap bermakna sebagai data tambahan)

.....

- Menempatkan penelitian pada kondisi yang tepat dan mempunyai keterkaitan dengan faktor faktor lain yang mungkin akan berpengaruh didalam penelitian.

E. Rencana Pengujian Keabsahan Data

Keabsahan suatu data dapat dilakukan menggunakan teknik pemeriksaan yang mengandung nilai kebenaran (*truth value*). Untuk mengecek keabsahan data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan Uji Kredibilitas. Uji Kredibilitas ini dipergunakan untuk membuktikan bahwa data atau informasi yang diperoleh berdasarkan dengan nilai kebenaran (*truth value*). Uji kredibilitas pada penelitian kualitatif ini dilakukan sebagai berikut:

1. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data sebagai pembanding terhadap data tersebut. Terdapat 3 macam triangulasi yaitu triangulasi dengan sumber, triangulasi dengan teknik, dan triangulasi waktu. Pada penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi sumber yaitu dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui beberapa sumber. Pada penelitian ini, untuk menguji kredibilitas data pemanfaatan kartu domino, maka data yang diperoleh diujikan kepada siswa SMK yang merupakan subjek dari penelitian serta disesuaikan dengan teori-teori yang ada.

2. Reduksi

Reduksi yaitu merangkum, memilih hal-hal pokok, dan memfokuskan pada hal-hal yang penting. Dengan begitu, maka data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada pemanfaatan kartu domino yang dilakukan oleh siswa SMK.

3. Penyajian Data

Apabila data sudah direduksi, langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Data disajikan dalam bentuk teks yang bersifat naratif. Data disajikan dengan mengelompokkan sesuai dengan sub bab masing-masing.

4. Penarikan Kesimpulan

Apabila data sudah disajikan, langkah selanjutnya adalah penarikan kesimpulan. Setelah menjabarkan berbagai data yang telah diperoleh, peneliti membuat kesimpulan yang merupakan hasil dari suatu penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Media Pembelajaran Kartu Domino

Kartu Domino adalah permainan yang berbentuk kartu *generic*. Di Indonesia biasanya kartu domino berbentuk kecil yang berukuran $\pm 3 \times 5$ cm, berwarna dasar kuning dan terdapat bulatan-bulatan kecil yang berfungsi sebagai pengganti angka. Domino dapat dimainkan dengan menggunakan ubin persegi panjang kecil yang dibatasi garis tengah untuk membagi dua sisi yaitu sisi atas dan sisi bawah. Permainan domino pertama kali lahir dan dikenal di Tiongkok. Permainan domino sering dijadikan sebagai permainan yang digunakan untuk mengisi waktu luang bersama teman jika sedang berkumpul.

Kartu domino yang digunakan bukanlah kartu yang dipakai untuk bermain judi melainkan digunakan sebagai media pembelajaran edukasi. Tidak dipungkiri bahwa dunia pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam memajukan bangsa. Pendidikan yang baik akan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas juga.

Untuk menciptakan dan meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas di dalam dunia pendidikan, guru dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran salah satu media yang dapat dimanfaatkan kegunaannya yaitu media pembelajaran kartu domino. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran kartu

domino karena media ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar dan memberikan stimulus terhadap kemampuan berpikir siswa pada pelajaran yang diberikan oleh guru. Media pembelajaran domino juga dapat digunakan sebagai permainan yang berisikan materi pelajaran disekolah. Dengan menggantikan isi yang ada didalam kartu menjadi materi pelajaran sekolah.

Permainan domino dapat membantu guru agar siswa tetap mengulang pelajarannya diluar jam pelajaran. Domino juga memiliki daya tarik untuk setiap orang yang memainkannya. Kemampuan berpikir siswa akan terasah pada saat memainkannya, karna siswa harus memahami pelajaran yang diberikan guru agar bisa menjawab pertanyaan yang ada didalam kartu domino. Siswa juga dapat menggunakan media pembelajaran domino pada saat berkumpul dengan teman dan memainkannya bersama.

2. Deskripsi Hasil Penelitian

Pelaksanaan analisis dalam penelitian ini dilakukan dengan menganalisis 10 jurnal tentang media pembelajaran kartu domino. Analisis 10 jurnal dilakukan untuk mengetahui sampai dimana manfaat media pembelajaran kartu domino dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa SMK, maka data yang akan dideskripsikan berupa data primer yang bersumber dari jurnal atau artikel karya ilmiah.

Peneliti melakukan analisis untuk menentukan fokus penelitian sebelum melakukan penelitian lapangan. Namun fokus penelitian ini hanya bersifat sementara dan dapat berkembang pada saat melakukan penelitian lapangan. Hasil yang diperoleh

dari analisis sebelum dilapangan adalah siswa SMK memanfaatkan media pembelajaran kartu domino. Pemanfaatan media pembelajaran kartu domino ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMK. Dari observasi yang sudah dilakukan peneliti di SMK Negeri 6 Medan, siswa melakukan aktifitas yang berbeda beda. Ada siswa yang tidak fokus dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, ada yang bermain, bercerita dengan teman sebangku, dan mengantuk pada saat guru menyampaikan materi pelajaran.

Hal diatas terjadi karena pada saat penyampaian materi guru hanya menggunakan metode ceramah, guru tidak memvariasikan materi dengan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Jadi dapat disimpulkan guru harus memanfaatkan media pembelajaran untuk menarik minat belajar siswa. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan kegunaannya yaitu media pembelajaran kartu domino.

Peneliti juga sudah menganalisis manfaat kartu domino dari 10 jurnal yang berhubungan dengan media pembelajaran kartu domino. Salah satu hasil penelitian yang telah dilakukan Hestuaji dkk yang mengatakan bahwa hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media kartu domino lebih baik dibanding menggunakan media gambar diam (konvensional). Hasil belajar siswa kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran kartu domino memperoleh skor 77, lebih besar dari rata rata nilai hasil belajar kelompok kontrol yang menggunakan media konvensional hanya memperoleh skor 64. Hal ini terjadi karena media pembelajaran kartu domino memiliki kelebihan untuk membuat siswa lebih aktif dan semangat

untuk belajar dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional yang bersifat monoton.

Media pembelajaran kartu domino juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, karena didalam memainkan kartu tersebut siswa diberikan stimulus untuk berpikir tingkat tinggi agar dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada didalam kartu domino. Jadi secara tidak langsung permainan kartu domino ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Media pembelajaran kartu domino memiliki keasyikan tersendiri pada saat dimainkan sehingga siswa tidak bosan untuk mengulang-ulang memainkannya. Guru juga dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran menjadi lebih fokus.

3. Hasil Analisis Data

Analisis data yang dilakukan peneliti yaitu dengan mendeskripsikan seluruh data yang digunakan yaitu 10 jurnal yang berhubungan dengan media pembelajaran kartu domino. Analisis data ini berfungsi untuk mengetahui manfaat media pembelajaran kartu domino dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMK. Peneliti menggunakan lembar formulir pengamatan untuk mencatat seluruh data yang dianalisis. Adapun hasil analisis data dalam penelitian ini dapat dilihat pada lembar rekaman pengamatan dibawah ini.

Tabel 4.1
Lembar Rekaman Pengamatan Penelitian Tentang Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi

No.	Instrumen Pertanyaan	Judul Jurnal/ Artikel Penelitian	Penulis/ Peneliti	Data/Informasi
1.	Bagaimana peran media pembelajaran kartu domino bisa diyakini mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa?	1. Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Sistem Penilaian Persediaan.	Nanda Bayu Prasetya dan Luqman Hakim.	Penelitian yang dilakukan Nanda dan Luqman ini menyatakan bahwa permainan domino akan berpengaruh pada siswa, siswa akan lebih bisa mengingat dan memprediksi jawaban yang ada didalam kartu. Hal ini didukung oleh Sara De Freitas (2006) yang menyatakan bahwa, dengan menggunakan permainan didalam kelas dapat mempercepat proses belajar, membantu untuk meningkatkan perkembangan kognitif tingkat tinggi dan memperkuat motivasi dalam keterampilan belajar.
		2. Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian	Rahayu Fitriyah Nengsih dan Rochmawati	Penelitian yang dilakukan oleh Rahayu dan Rochmawati ini menyatakan bahwa, salah satu media yang dapat menarik siswa untuk belajar adalah media permainan (kartu domino). Hal ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Hestuaji(2012) dengan hasil bahwa penggunaan

				media domino dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep siswa.
		3. Penggunaan Kartu Domino Kimia Pada Materi Koloid Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar di SMA	Patrisius Pramawidyak a	Penelitian yang dilakukan Patrisius ini menyatakan bahwa, dengan menggunakan permainan domino, siswa tidak merasa tegang dalam evaluasi dan merasa lebih menyenangkan sehingga diharapkan selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, kartu domino juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian Hadiyanto (2011) menunjukkan bahwa penerapan kartu domino dapat meningkatkan prestasi belajar kimia siswa SMK PGRI 1 Yogyakarta.
		4. Pengaruh Penerapan Permainan Permainan <i>Domino Card</i> Pada Materi Sistem Ekskresi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII	Aprillia Eka Wardany, Martini, dan Hermin Budiningarti	Penelitian yang dilakukan oleh Aprillia,dkk ini menyatakan bahwa, melalui bermain, siswa dapat mengembangkan potensi kecerdasan, keterampilan motoric, kemampuan social, emosi dan kepribadian. Salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai pembelajaran oleh siswa yaitu permainan <i>domino card</i> .

		<p>5. Penggunaan Kartu Domino Untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah</p>	<p>Fauzan Nurhamidin</p>	<p>Penelitian yang dilakukan Fauzan ini menyatakan bahwa, domino adalah semacam permainan kartu <i>generic</i> dengan bulatan berwarna sebagai ciri khasnya. Aturan permainan domino ini yaitu melibatkan siswa untuk berpikir dan menjawab pertanyaan yang diajukan dari kartu domino. Pertanyaan diberikan kepada pasangan kartu lawan yang sudah didesain saling berkaitan. Permainan kartu domino ini mengacu pada ketepatan dan kecepatan pemain dan kelompok dalam menyelesaikan permainan. Hal ini didukung juga oleh Ginnis(2007) menyebutkan bahwa domino memiliki karakteristik yang sangat aplikatif, diantaranya: 1) ideal untuk materi yang hendak disampaikan, 2) dapat digunakan untuk mengetahui apa yang telah diketahui oleh siswa, 3) kegiatan ini menuntut semua orang untuk terlibat, 4) membantu siswa yang pemalu untuk lebih terbuka, dan 5) di level yang lebih lanjut, kedua sisi pada kartu domino</p>
--	--	---	--------------------------	---

				dapat digunakan pertanyaan dan jawaban yang lebih kompleks, dengan memperkuat kebutuhan membaca dengan seksama untuk menjawab pertanyaan dengan tepat.
		6. Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Melatih Pemahaman Konsep Siswa	Arief Aulia Rahman dan Yuli Amalia	Penelitian yang dilakukan Arief dan Yuli ini menyatakan bahwa, kartu domino merupakan solusi yang dapat membantu pemahaman materi sudut pada siswa. Menurut Hestuaji dkk (2013) permainan kartu domino dapat membantu siswa dalam latihan mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan logika. Kartu domino adalah salah satu media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi, dapat meningkatkan hasil belajar, dan dapat merangsang keaktifan siswa dalam kegiatan belajar. Hal ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Hestuaji dkk (2013) dengan hasil bahwa penggunaan media kartu domino dapat meningkatkan pemahaman, meningkatkan hasil belajar siswa, dan dapat

				menarik minat siswa dalam pembelajaran matematika. Media pembelajaran ini digunakan dengan niat untuk menciptakan harapan agar kondisi pembelajaran matematika terkesan menyenangkan dan tidak lagi menegangkan ataupun sulit untuk dipahami.
		7. Efektivitas Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Mencapai Target Hasil Belajar Trigonometri	Farid Gunadi	Penelitian yang dilakukan Farid ini menyatakan bahwa, salah satu cara penyajian materi pelajaran matematika yang diharapkan dapat menumbuhkan ketertarikan siswa untuk belajar matematika sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika adalah dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino. Menurut Sundayana (2013) kartu domino digunakan untuk melatih ingatan dan pemahaman mengenai rumus-rumus pada mata pelajaran matematika. Media kartu domino pada penelitian ini juga menjelaskan cara permainan kartu domino yang diterapkan untuk mengerjakan latihan soal. Sehingga dengan begitu siswa akan lebih tertarik

				<p>dan termotivasi dalam pembelajarannya. Permainan kartu domino ini diharapkan dapat membuat siswa merasa terpacu untuk mengerjakan soal-soal latihan yang berada pada kartu domino.</p>
		<p>8. Penggunaan Media Edukatif Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTS Negeri Dumai</p>	Sumini	<p>Penelitian yang dilakukan Sumini ini, menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media edukatif kartu domino dapat meningkatkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran, menjawab pertanyaan, memperhatikan dan juga bisa mengeluarkan ide-ide siswa serta dapat memotivasi siswa untuk belajar. Pembelajaran dengan menggunakan media edukatif kartu domino juga merupakan suatu pembelajaran yang memenuhi prinsip-prinsip belajar yang terdiri dari prinsip perhatian, prinsip keaktifan, dan prinsip keterlibatan langsung.</p>
		<p>9. Pengembangan Kartu Domino Akuntansi Sebagai Media Pembelajaran</p>	Devie Nur Ghaniya dan Mimin Nur Aisyah, M.Sc., AK	<p>Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ghaniya dan Mimin, kelayakan media kartu domino telah divalidasi. Hasil validasi dijabarkan sebagai berikut: 1. Ahli Materi melakukan penilaian</p>

		<p>Akuntansi Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017</p>	<p>terhadap materi pembelajaran yang menggunakan media kartu domino. Ahli materi yang menilai adalah dosen pendidikan akuntansi. Berdasarkan penilaian ahli materi, secara keseluruhan media pembelajaran kartu domino akuntansi memperoleh rata-rata skor 4,75 yang termasuk kedalam kategori Sangat Layak karena dapat diimplementasikan dalam pembelajaran yang ditinjau dari segi materi, soal, bahasa, dan keterlaksanaan. 2. Ahli Media melakukan penilaian terhadap media kartu domino. Ahli media yang menilai adalah dosen pendidikan akuntansi. Kelayakan media ditinjau dari aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual. Berdasarkan penilaian ahli media, secara keseluruhan media pembelajaran kartu domino akuntansi memperoleh rata-rata skor 4,21 yang termasuk kedalam kategori Sangat Layak karena dapat diimplementasikan dalam pembelajaran ditinjau dari mediana. 3. Guru, sebagai pelaksana</p>
--	--	---	---

				<p>pembelajaran disekolah, guru juga ikut menilai materi yang terkandung dalam media kartu domino akuntansi. Secara keseluruhan, dari penilaian guru tersebut diperoleh rata-rata 4,80 yang termasuk kategori Sangat Layak untuk diimplementasikan ditinjau dari segi materi yang terkandung dalam media. 4. Siswa sebagai subjek uji coba produk, juga memberikan penilaian terhadap media. Penilaian siswa dilaksanakan setelah uji coba dilakukan. Penilaian dari siswa kelas XII IPS 1 diperoleh rata-rata 4,09 dan dari siswa kelas XII IPS 2 diperoleh rata-rata 4,11. Dari penilaian kedua kelas tersebut, maka media kartu domino akuntansi termasuk kategori Layak.</p>
		10. Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan	Yogi Hestuaji	<p>Dalam penelitian yang dilakukan oleh Yogi Hestuaji, kelayakan media pembelajaran kartu domino ditinjau dari tiga aspek kualitas produk yaitu valid, praktis, dan efektif. Kevalidan media</p>

				<p>pembelajaran dapat dilihat dari hasil validasi yang dilakukan validator pada lembar validasi media pembelajaran. Validasi media pada aspek isi terhadap setiap indicator menunjukkan hasil bahwa: 1). Kesesuaian media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku dinilai baik dengan rata-rata presentase 70%, 2). Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran dinilai baik dengan rata-rata presentase 80%, 3). Kesesuaian media pembelajaran dengan materi yang dipelajari dinilai baik dengan rata-rata presentase 77,5%. Rata-rata dari seluruh indicator pada aspek isi dinilai baik dengan presentase 77,5%.</p>
--	--	--	--	--

				<p>Dengan demikian, media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh Arief dan Yuli berdasarkan hasil rata-rata yang telah diperoleh dari seluruh indikator dari validasi aspek konstruksi dan validasi aspek isi diperoleh rata-rata total sebesar 77,7%, ini berarti media pembelajaran dikategorikan baik sehingga media pembelajaran dapat dikatakan Valid.</p>
--	--	--	--	---

Dari lembar rekaman pengamatan diatas, maka peneliti dapat memperoleh hasil analisis tentang pemanfaatan media pembelajaran kartu domino dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Hasil-hasil penelitian diatas yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya menunjukkan bahwa media kartu domino layak dimanfaatkan kegunaannya sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran kartu domino juga memiliki kelebihan yang sangat signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMK. Pelajaran siswa SMK yang sudah masuk kategori sukar, mungkin akan mengakibatkan siswa sulit untuk memahami

pelajaran tersebut tanpa adanya bantuan media pembelajaran. Maka dengan guru memanfaatkan media pembelajaran kartu domino ini akan memudahkan siswa untuk memahami pelajaran yang diberikan guru dan guru juga tidak harus mengulang materi yang diajarkan kepada siswa SMK, karena siswa dapat mengulang materi pelajaran yang diberikan oleh guru bersama siswa lainnya dengan memanfaatkan media pembelajaran kartu domino.

4. Hasil Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data yang dilakukan peneliti yaitu dengan menggunakan uji kredibilitas. Uji kredibilitas digunakan untuk mengetahui nilai kebenaran dari data tersebut, apakah media pembelajaran kartu domino juga mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMK?. Maka dari itu hal ini didukung oleh hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Menurut Rini Mulyani (dalam Hestuaji, 2013: 2) menyatakan bahwa permainan kartu domino akan membantu siswa dalam latihan mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah yang menggunakan logika. Menurut Heksanti (dalam Rochmawati, 2014: 2) menyatakan bahwa penggunaan media domino dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran. Menurut Prasetya, dkk media pembelajaran kartu domino sangat bagus untuk merangsang aktivitas otak, karena hal ini memerlukan fokus, perhatian, konsentrasi dan strategi. Dengan demikian maka dapat disimpulkan

bahwa media pembelajaran kartu domino **Layak** digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran kartu domino juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir tinggi siswa SMK karena dalam memainkannya dapat merangsang aktivitas otak siswa dan melatih siswa dalam menggunakan strategi untuk memecahkan suatu masalah.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Manfaat Media Pembelajaran Kartu Domino Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi

Kemampuan berpikir tinggi adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa SMK, karena jika siswa SMK dilatih kemampuan berpikir tingkat tinggi nya maka akan mudah bagi siswa SMK dalam menyampaikan argument dengan baik, menyelesaikan permasalahan yang ada, dan memahami hal kompleks menjadi lebih jelas. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMK guru dapat menggunakan media pembelajaran kartu domino. Media pembelajaran kartu domino sudah diuji manfaatnya oleh peneliti sebelumnya. Dari hasil analisis tentang media pembelajaran kartu domino peneliti dapat menyimpulkan manfaat media kartu domino sebagai berikut:

1. Media pembelajaran kartu domino dapat menarik perhatian siswa agar lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Media kartu domino memiliki peranan penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, karena pada saat kartu dimainkan siswa dituntut untuk menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi nya agar dapat menjawab pertanyaan yang ada didalam kartu.
3. Siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, salah satu komponen dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa harus aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung.
4. Siswa dilibatkan secara langsung untuk memecahkan soal sukar yang ada didalam kartu.
5. Siswa juga dilatih untuk menyampaikan argumennya pada saat menggunakan media pembelajaran kartu domino bersama teman sekelompoknya.

2. Penggunaan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino

Media pembelajaran kartu domino dapat digunakan secara manual yaitu dengan merancang sendiri soal yang akan dipakai dan mendesain gambar yang akan diletak sebagai wallpaper kaertu agar dapat menarik perhatian siswa didalam media pembelajaran kartu domino. Guru dapat menggunakan *photoshop* untuk mendesain kartu domino agar lebih menarik dan menggunakan kertas karton untuk mencetak

bagian-bagian domino yang berbentuk persegi panjang dengan ukuran sesuai yang diinginkan. Media pembelajaran kartu domino ini dapat dijadikan sebagai kamus saku, karna dapat dikantongi dan dibawa kemana-mana. Media pembelajaran kartu domino dapat digunakan pada saat berkumpul dengan teman, sebagai permainan yang berisikan materi pelajaran sekolah. Jadi siswa dapat mengulang pelajaran walaupun sedang berkumpul dengan teman dan melatih dalam meningkatkan kemampuan berpikir tinggi siswa dengan memecahkan permasalahan yang ada pada soal lalu mengulang-ulang materi pelajaran yang diberikan guru. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu domino bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka kesimpulan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran kartu domino sangat bermanfaat sebagai media pembelajaran.
2. Media pembelajaran kartu domino sangat baik digunakan dibandingkan media konvensional.
3. Media kartu domino dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa SMK karena media pembelajaran ini memberikan dampak baik bagi siswa dalam berpikirnya.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan yang dilakukan peneliti, maka peneliti mempunyai beberapa saran:

1. Disarankan guru SMK ataupun guru lainnya memanfaatkan dan mengembangkan media edukatif salah satunya media pembelajaran kartu domino, pada saat mengajar sehingga dapat

meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa baik dari segi kognitif siswa, keaktifan siswa, motivasi belajar siswa, dan melatih siswa untuk bekerja sama dalam memecahkan suatu persoalan.

2. Disarankan dalam menyiapkan kartu domino, dapat dibuat semenarik mungkin sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.
3. Disarankan kepada peneliti selanjutnya agar dapat menciptakan aplikasi kartu domino secara online sebagai media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam pemakaiannya dan masa kegunaannya juga lebih tahan lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2003. Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Alfasina, Hasna, dkk. 2019. *Hubungan Kecerdasan Logis Matematis dan Efikasi Diri dengan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi pada Pembelajaran Akuntansi*. Jurnal Tata Arta. Vol.5, No.3. Hlm 1-11
- Arifin, Zainal dan Adhi Setiyawan. 2014. *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan Jobsheet*. Yogyakarta: Skripta
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fitriani, Aji Sofa, dkk. 2019. Penerapan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Penyelesaian Soal *High Order Thinking Skill (HOTS)* dalam Pembelajaran Akuntansi. Jurnal Pendidikan Akuntansi. ISSN: 2503-4855
- Ghania, Nur Devie, dkk. 2017. *Pengembangan Kartu Domino Akuntansi sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pengasih T.A 2016/2017*. Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia. Yogyakarta.
- Gunadi, Farid. 2018. *Efektivitas Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Mencapai Target Hasil Belajar Trigonometri*. Jurnal Pendidikan Matematika. Vol.3 No. 1. ISSN: 2502-5872
- Gunawan, Imam. 2012. *Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian*. Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran. Vol. 2 No. 2. ISSN: 2088 – 5350.
- Hestuaji, Yogi, dkk. 2013. *Pengaruh Media Kartu Domino terhadap Pemahaman Konsep Pecahan*. Jurnal FKIP UNS. Surakarta
- Istiyono, dkk. 2014. *Pengembangan Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Fisika (PvsHOTS) Peserta Didik SMA*. Jurnal Pendidikan Fisika. No. 1.

- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nasrudin, Juhana. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Panca Terra Firma
- Nurhamidin, Fauzan. 2018. *Penggunaan Media Kartu Domino untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah*. E-Jurnal Pendidikan Sejarah. Vol.6, No.4. Tahun 2018
- Prabowo, Aan. 2013. *Analisis Pemanfaatan Buku Elektronik (e-Book) oleh Pemustaka di Perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang*. Vol.2, No.2. Tahun 2013. Hlm 1-9
- Pramawidyaka, Patrisius, dkk. 2015. *Penggunaan Kartu Domino Kimia pada Materi Koloid Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar di SMA*. Artikel Penelitian
- Prasetya, Bayu Nanda dan Hakim, Luqman. 2016. *Pengembangan Permainan Kartu Domino sebagai Media Pengayaan Pada Materi Sistem Penilaian Persediaan*. Jurnal Pendidikan. Vol.5, No.04. Tahun 2016, Hlm 1-6
- Rahman, Aulia Arif dan Amalia, Yuli. 2019. *Pengembangan Kartu Domino sebagai Media Pembelajaran Matematika untuk Melatih Pemahaman Konsep Siswa*. Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA. Vol. 9, No.2. e-ISSN: 2502-5457
- Rianawaty, Ida. 2011. *Berpikir Tingkat Tinggi (Higher Order Thinking)*. Tersedia di <https://idarianawaty.wordpress.com>. Diakses pada 28 Februari 2020.
- Rochmawati, dan Nengsih, Fitriyah Rahayu. 2014. *Pengembangan Kartu Domino sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian*. Jurnal Pendidikan Akuntansi. Gresik
- Rofiah. Dkk. 2013. *Penyusunan Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Fisika Pada Siswa SMP*. Jurnal Pendidikan Fisika. Vol. 1 No. 2. ISSN: 2338 – 0691
- Rusyna, Adun. 2014. *Keterampilan Berpikir*. Yogyakarta: Ombak
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sudarma, Momon. 2013. *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumini, 2019. *Penggunaan Media Edukatif Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTS Negeri Dumai*. Jurnal Pajar. Vol.3 No.1 Januari 2019. ISSN Cetak:2580-8435
- Suryani, Nunuk dan Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.
- Suzana, Andriani. 2017. *Pengaruh Penerapan Permainan Kartu Domino Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas X*. Jurnal MathGram Matematika. Vol.2. No.1
- Wardany, Eka Aprillia, dkk. 2013. *Pengaruh Penerapan Permainan Domino Card Pada Materi Sistem Ekskresi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII*. E-Jurnal Pendidikan Sains 4.
- Widodo, Tri dan Kadarwati, Sri. 2013. *Higher Order Thinking Berbasis Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Berorientasi Pembentukan Karakter Siswa*. Cakrawala Pendidikan, No.1

Lampiran 1**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****DATA PRIBADI**

	Nama	Agatha Tobing
	Npm	1602070036
	Tempat, Tanggal Lahir	Medan, 08 Desember 1998
	Jenis Kelamin	Perempuan
	Agama	Islam
	Kewarganegaraan	Indonesia
	Alamat	Jl. Perwira 1 Gg.Enam, Kel. Pulo Brayan Bengkel, Kec. Medan Timur
	No. Telp	0822-7760-8441
	E-Mail	agathatobing98@gmail.com

NAMA ORANG TUA

Nama Ayah	Nico Tobing
Nama Ibu	Rahma Dewi Sitompul
Alamat	Jl. Perwira 1 Gg.Enam, Kel. Pulo Brayan Bengkel, Kec. Medan Timur

PENDIDIKAN FORMAL

2004 – 2010	SD Negeri 060878 Medan
2010 – 2013	SMP Negeri 11 Medan
2013 – 2016	SMK Negeri 6 Medan
2016 – 2020	Tercatat sebagai Mahasiswi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara

Medan, Agustus 2020

Hormat Saya















Agatha Tobing

LAMPIRAN 2







MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO



 <p>Karena adanya transaksi pembelian tunai dan kredit</p>	 <p>AI Depresiasi AP</p>	 <p>AK Nilai Sisa AP</p>
 <p>Apa nama lain dari penyusutan?</p>	 <p>Taksiran harga jual yang tidak terpakai lagi disebut?</p>	 <p>Nama lain dari nilai sisa yaitu?</p>
 <p>Nilai Residu atau Salvage Value</p>	 <p>Cost, Nilai Residu, Taksiran Umur Ekonomis</p>	 <p>Metode garis lurus</p>
 <p>Faktor-faktor yang menentukan besarnya penyusutan?</p>	 <p>Arti dari Straight Line Method yaitu?</p>	 <p>Rumus lain dari Penyusutan/ tahun = $\frac{HP - NS}{N}$ adalah?</p>

<p>Tarif Penyusutan x (HP – NS)</p>	<p>Double Declining Method</p>	<p>$\frac{100\%}{4}$ Taksiran umur ekonomis</p>
<p>Apa bahasa istilah dari metode saldo menurun?</p>	<p>Rumus menghitung tarif penyusutan yaitu?</p>	<p>Berapa tarif penyusutan aktiva jika memiliki umur ekonomis 4 tahun?</p>
<p>$\frac{100\%}{4} = 25\%$</p>	<p>Rp. 59.000.000</p>	<p>Metode Saldo Menurun</p>
<p>HP = Rp. 300.000.000 NS = Rp. 5.000.000 n = 20% Berapakah beban penyusutannya?</p>	<p>Metode yang memiliki tarif tetap atas nilai buku adalah?</p>	<p>HP = Rp. 40.000.000 dan n = 40% Berapakah beban penyusutannya?</p>

 <p>Rp. 16.000.000</p>	 <p>Beban penyusutan = $T \times (HP - \text{Akm Penyusutan})$</p>	 <p>Penyebut, dalam menghitung penyusutan dengan metode jumlah angka tahun.</p>
 <p>Bagaimana rumus menghitung penyusutan menggunakan saldo menurun?</p>	 <p>$\frac{n \times n + 1}{2}$ Merupakan rumus untuk menghitung?</p>	 <p>HP = Rp. 20.000.000 NS = Rp. 2.000.000 n = 5 Tahun. Berapa jumlah penyusutan menggunakan jumlah angka tahun?</p>
 <p>Rp. 6.000.000</p>	 <p>Penyusutan menggunakan metode satuan produksi</p>	 <p>Minimal 1 tahun sekali</p>
 <p>Untuk menghitung apa kapasitas produksi digunakan?</p>	 <p>Berapa lama waktu untuk melakukan inventarisasi fisik?</p>	 <p>Apa bahasa istilah aktiva tetap tidak berwujud?</p>

 <p>Intangible Assets</p>	 <p>Goodwill, Hak Paten, Franchise</p>	 <p>Kentucky Fried Chicken, Coca-Cola, Mc.Donald</p>
 <p>Contoh aktiva yang tidak memiliki bentuk fisik?</p>	 <p>Contoh dari Franchise?</p>	 <p>Contoh dari hak cipta?</p>

 <p>Pencipta lagu, Penulis buku</p>
 <p>AKTIVA TETAP</p>



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form : K - 1



Kepada Yth: Ibu Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Agatha Tobing
NPM : 1602070036
Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi
Kredit Kumulatif : 140 SKS

IPK = 3,72

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMK Negeri 6 Medan Tahun Pelajaran 2020/2021	
	Pengaruh Penggunaan Modul terhadap Hasil Belajar Komputer Akuntansi (MYOB) Siswa Kelas XI AK SMK Negeri 6 Medan Tahun Pelajaran 2020/2021	
	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Scrabble</i> terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK SMK Negeri 6 Medan Tahun Pelajaran 2020/2021	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 18 Februari 2020
Hormat Pemohon,



Agatha Tobing

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Ibu Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : **Agatha Tobing**
NPM : 1602070036
Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMK Negeri 6 Medan Tahun Pelajaran 2020/2021

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

1. Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 24 Februari 2020
Hormat Pemohon,

Agatha Tobing

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :
- Untuk Dekan / Fakultas
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 416 IL.3-AU /UMSU-02/F/2020
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Agatha Tobing
N P M : 1602050036
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMK Negeri 6 Medan Tahun Pelajaran 2020/2021

Pembimbing : Dra. Ijah Mulyani Sihotang.,M.Si

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **24 Februari 2021**

Medan, 30 Jumadil Akhir 1441 H
24 Februari . 2020 M

Wassalam
Dekan


Dr. H. Elfrianto .,M.Pd.
NIDN 0115057302



Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan :
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Agatha Tobing
NPM : 1602070036
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMK Negeri 6 Medan Tahun Pelajaran 2020/2021

Dosen Pembimbing : Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
09/03/2020	- Tambahkan DKN pada LBM. - Identifikasi masalah harus sesuai dengan LBM - Perbaiki penyusunan kalimat pada Rumusan Masalah	
	- Perbaiki penyusunan kalimat pada Hipotesis.	
17/03/2020	- Angket dan media harus divalidasi - Sesuaikan teknik analisis data yang digunakan. - Perbaiki jenis penelitian yang digunakan.	
20/4/2020	ACC Seminar	

Medan, Maret 2020

Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Dosen Pembimbing

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)



SURAT KETERANGAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Agatha Tobing
NPM : 1602070036
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 29 April 2020

Dengan Judul Proposal :

“Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMK”

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan Kepada Mahasiswa yang bersangkutan, semoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat izin riset mahasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik kami ucapkan banyak terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Dikeluarkan di : Medan

Pada Tanggal : 20 Mei 2020

Wassalam
Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL
PRODI PENDIDIKAN AKUNTANSI**

Pada hari ini Rabu Tanggal 29 April 2020 telah diselenggarakan Seminar Prodi Pendidikan Akuntansi menerangkan bahwa:

Nama : AGATHA TOBING
NPM : 1602070036
Judul Proposal : Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMK Negeri 6 Medan Tahun Pelajaran 2020/2021.

Disetujui/tidak disetujui*)

No	Argument/Komentar/Saran
Judul	Judul diubah menjadi " Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMK"
Bab I	1. Alur berpikir masalah belum tersusun dengan baik. 2. Identifikasi masalah yang dikemukakan tidak terlihat jelas di LBM
Bab II	Redaksi/ referensi terkait materi pelajaran dihapus, karena tidak meneliti disekolah dan tidak menggunakan siswa.
Bab III	Metode penelitian ini dirubah dan disesuaikan dengan penelitian melalui pendekatan kualitatif yaitu penelitian tinjauan pustaka (<i>library research</i>)
Lainnya	
Ksimpulan	[] Disetujui [] Ditolak [√] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan

Medan, 29 April 2020

TIM SEMINAR

Ketua

Dra. Ijah Mulvani Sihotang, M.Si

Sekretaris

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Pembimbing

Dra. Ijah Mulvani Sihotang, M.Si

Pembahas

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

Kepada : Yth. Ibu Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP UMSU
Prihal : Permohonan Perubahan Judul Skripsi

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Agatha Tobing
N P M : 1602070036
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan perubahan judul Skripsi sebagaimana tercantum di bawah ini :

“Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMK Negeri 6 Medan Tahun Pelajaran 2020/2021”

Menjadi :

“Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMK”

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 13 Mei 2020

Hormat Pemohon, Pendidikan

Menyetujui :

Dosen Pembimbing

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Agatha Tobing

Diketahui Oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PENGESAHAN PROPOSAL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Prodi Pendidikan Akuntansi Yang
Diselenggarakan Pada Hari Rabu Tanggal 29 April 2020 Menerangkan Bahwa:

Nama Mahasiswa : Agatha Tobing

NPM : 1602070036

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Judul Skripsi : Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu
Domino dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir
Tingkat Tinggi Siswa SMK

Proposal dinyatakan syah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi

Medan, 21 Mei 2020

TIM SEMINAR:

Ketua

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Sekretaris

(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

Pembimbing

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Pembahas

(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)



Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website: <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@yahoo.co.id

Nomor : 847/II.3/UMSU-02/F2020
Lamp. : --
Hal : **Mohon Izin Riset**

Medan, 30 Ramadhan 1441 H
23 Mei 2020 M

Kepada Yth.:
Bapak/Ibu **Kepala Perpustakaan UMSU**
Di
Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat yang Bapak/Ibu Pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Agatha Tobing
NPM : 1602070036
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Penelitian : Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMK

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alikum Warahmatullahi Barakatuh


Dekan
Dr. H. Elfrianto S.Pd., M.Pd.
NIDN : 0115057302

Tembusan :
- Peringgal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA
UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah in:

Nama : Agatha Tobing
NPM : 1602070036
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “**Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMK**” adalah benar bersifat asli (*original*), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

YANG MENYATAKAN,

Materai 6000



AGATHA TOBING)

Unggul | Cerdas | Terpercaya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
UPT PERPUSTAKAAN**

Jl. Kapt. Mukhtar Basri No. 3 Telp. 6624567 - Ext. 113 Medan 20238
Website: <http://perpustakaan.umsu.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor: *1210*/KET/IL.8-AU/UMSU-P/M/2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

Nama : Agatha Tobing
NPM : 1602070036
Univ./Fakultas : UMSU/ Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/P.Studi : Pendidikan Akuntansi/ S1

adalah benar telah melakukan kunjungan/penelitian pustaka guna menyelesaikan tugas akhir / skripsi dengan judul :

"Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMK"

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 18 Zulhijjah 1441 H
08 Agustus 2020 M

Kepala UPT Perpustakaan,






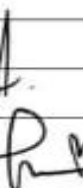
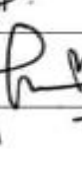

Muhammad Arifin, S.Pd, M.Pd

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA SKRIPSI

Nama : Agatha Tobing
NPM : 1602070036
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMK

Dosen Pembimbing : Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Tanda Tangan
15-07-2020	Bimbingan Bab 1 dan Bab 3	
22-07-2020	Pada latar belakang harus ada teori yang menyatakan bahwa media kartu domino dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, penelitian ini dilakukan dimana? Apakah masih dilakukan di sekolah, perbaiki rumusan masalah dan tujuan harus sinkron	
24-07-2020	Teori diusahakan perbanyak dari jurnal, medianya nanti buat bagus dan ada pertinggal di prodi,	
27-07-2020	Jurnal yang mau dianalisis harus ada penulisnya dan harus lengkap terbitannya, volumenya, halamannya	
30-07-2020	Instrumen Penelitian Dibuang	
03-08-2020	Teknik pengumpulan data perbaiki	
08-08-2020	ACC Sidang	

Medan, Agustus 2020

Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi



(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Dosen Pembimbing



(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)