



Pengembangan Media Pembelajaran *Couple Card* pada Mata Pelajaran OTK Sarpras Kelas XI OTKP SMKN 10 Surabaya

Whenny Ismiati Azhar^{1✉}, Ruri Nurul Aeni Wulandari²

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{1,2}

e-mail : whenny.19026@mhs.unesa.ac.id¹, ruriwulandari@unesa.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan menganalisis pengembangan media pembelajaran *Couple Card* pada mata pelajaran OTK Sarpras kelas XI OTKP SMKN 10 Surabaya; kelayakan media pembelajaran *Couple Card* pada mata pelajaran OTK Sarpras kelas XI OTKP SMKN 10 Surabaya; dan respon siswa terhadap media pembelajaran *Couple Card* pada mata pelajaran OTK Sarpras. Metode penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) model 4-D. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahasa, lembar validasi ahli media, dan angket respon siswa. Teknik analisis data meliputi analisis validasi ahli materi, analisis validasi ahli bahasa, analisis validasi ahli media, dan analisis angket respon siswa. Hasil penelitian media pembelajaran *Couple Card* yang dikembangkan memperoleh penilaian dari ahli materi sebesar 97,5% interpretasi sangat layak, ahli bahasa sebesar 80% interpretasi layak, ahli media sebesar 96% interpretasi sangat layak. Sehingga rerata skor keseluruhan hasil validasi para ahli sebesar 91% interpretasi sangat layak. Hasil dari respon 20 siswa mendapatkan skor keseluruhan 98,5% interpretasi sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Couple Card* kevalidan sangat layak sehingga dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Couple Card*.

Abstract

This development research has the aim of analyzing the development of *Couple Card* learning media in the OTK Sarpras subject for class XI OTKP at SMKN 10 Surabaya; the feasibility of *Couple Card* learning media in the OTK Sarpras subject for class XI OTKP at SMKN 10 Surabaya; and student responses to the *Couple Card* learning media in the OTK Sarpras subject. The research method is research and development (R&D) with a 4-D model. The data collection instrument used material expert validation sheets, language expert validation sheets, media expert validation sheets, and student response questionnaires. Data analysis techniques included material expert validation analysis, language expert validation analysis, media expert validation analysis, and student response questionnaire analysis. The results of the research on the *Couple Card* learning media developed obtained an assessment from material experts of 97.5% very appropriate interpretation, language experts of 80% acceptable interpretation, and media experts of 96% very appropriate interpretation. So that the average score of the overall validation results of experts is 91%, the interpretation is very feasible. The results from the responses of 20 students got an overall score of 98.5%, a very good interpretation. Based on the results of this research, it was concluded that the validity of the development of *Couple Card* learning media is very feasible so that it can be used in the learning process.

Keywords: Development, Learning Media, *Couple Card*.

Copyright (c) 2023 Whenny Ismiati Azhar, Ruri Nurul Aeni Wulandari

✉ Corresponding author :

Email : whenny.19026@mhs.unesa.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.5086>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Tuntutan peningkatan kualitas pendidikan tidak terlepas dari perkembangan pendidikan di Indonesia saat ini, sehingga perlu adanya sumber daya pendidikan yang memadai, agar dapat menghasilkan pelaksanaan pendidikan yang memenuhi standar dan kebutuhan untuk dapat mencapai tujuan pendidikan dan hasil yang maksimal. Tujuan pendidikan tercapai jika seluruh pihak yang terlibat berpartisipasi dalam mendorong dan melaksanakan perkembangan pendidikan tersebut, baik itu pemerintah, tenaga pendidik, ataupun masyarakat. Salah satu upaya telah pemerintah lakukan dalam peningkatan kualitas pendidikan Indonesia yaitu adanya kebijakan-kebijakan baru, seperti pembaharuan kurikulum, pemerataan tenaga pendidik, penyaluran dana bantuan untuk operasional tiap sekolah, dan pengembangan serta penerapan ide-ide yang baru dalam upaya peningkatan standar pendidikan Indonesia terutama dalam mutu tenaga pendidik (Wijendra, 2020). Didukung oleh pendapat Taufiqurokhman & Sahi (2019) menyatakan bahwa dalam peningkatan kualitas pendidikan, pemerintah memegang peranan penting yang salah satunya adalah ketersediaan sarpras hingga fasilitas penunjang lainnya.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di SMKN 10 Surabaya, terdapat adanya fenomena yang terjadi pada kelas XI OTKP yang mana mereka mengalami kendala pada saat melakukan proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran OTK Sarpras. Pada mata pelajaran OTK Sarpras terdapat KD yang salah satunya adalah Peralatan atau perlengkapan kantor. Pada KD Peralatan atau Perlengkapan Kantor siswa mengalami kendala pada saat mengelompokkan jenis-jenis peralatan atau perlengkapan kantor. Permasalahan yang timbul pada proses pembelajaran diantaranya terdapat beberapa peralatan atau perlengkapan kantor yang masuk pada kategori jenis yang sama, sehingga membingungkan untuk siswa. Fasilitas belajar sangat berpengaruh pada ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Rahayu & Trisnawati, 2021). Selain itu sarpras yang menunjang proses pembelajaran masih terbatas, hal ini ditunjukkan dari ketersediaan contoh langsung peralatan atau perlengkapan kantor, selanjutnya fasilitas pendukung seperti lcd atau proyektor, kabel vga, dan kabel olor yang minim jumlahnya, serta tidak adanya akses wifi untuk siswa, sehingga ketika guru menggunakan model pembelajaran digital untuk memperlihatkan contoh gambar peralatan atau perlengkapan kantor yang membutuhkan lcd atau alat bantu lainnya dan jaringan internet, maka tidak bisa terlaksana dengan baik. Selain itu penggunaan sumber belajar tidak dilengkapai dengan contoh gambar dari peralatan atau perlengkapan kantor.

Permasalahan lain pada proses pembelajaran yaitu penggunaan tempat belajar yang kurang ideal, diketahui pada mata pelajaran OTK Sarpras siswa tidak melakukan proses pembelajaran didalam kelas, melainkan diluar kelas yang mana tempat tersebut tidak ideal dan kondusif untuk pelaksanaan proses pembelajaran, hal itu bertentangan dengan standar sarpras di SMK/MAK yang tercantum pada permendikbud No 20 Tahun 2008.

Permasalahan tersebut sesuai dengan BSNP (2011) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dipergunakan oleh guru memiliki pengaruh terhadap hasil atau tujuan pembelajaran. Smp & Muqiman (2015) juga menyatakan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran mampu menimbulkan komunikasi dua arah sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih tepat dan teratur, serta dapat membantu tercapainya tujuan belajar secara maksimal. Ketika guru sekedar menggunakan buku tanpa bantuan media pembelajaran yang bervariasi, maka siswa akan bosan dan jenuh, karena hanya mendengarkan dan membaca saja tanpa adanya aktivitas lain, sebaliknya ketika guru mempergunakan media pembelajaran yang menarik dengan melibatkan siswa lebih aktif dan kreatif dalam penyampaian atau pembahasan materi, dengan begitu siswa maka siswa akan tertarik pada proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu menggunakan model pembelajaran yang sesuai, agar siswa tidak hanya duduk mendengarkan melainkan juga ikut berperan aktif melakukan kegiatan dan dapat berdiskusi bersama (Ningsih & Wulandari, 2022). Jadi ketika guru tepat dalam menggunakan media

pembelajaran yang sesuai dan dapat berdampak pada siswa, maka akan memengaruhi proses pembelajaran, yang mana hal tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran (Inawati & Puspasari, 2020).

Berdasarkan permasalahan diatas dalam rangka memberikan inovasi dan alternatif pada penggunaan media pembelajaran yang cocok pada mata pelajaran OTK Sarpras, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan atau *game based learning*. Selain itu *game based learning* dapat menambah variasi guru untuk menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran agar tidak monoton. Penerapan media pembelajaran permainan, mampu menarik perhatian siswa dan dapat menanggulangi permasalahan minimalnya sarpras, serta siswa dapat menikmati proses pembelajaran yang tidak membosankan.

Media pembelajaran itu sendiri adalah alat penyampai pesan atau informasi kepada siswa. Penggunaan media dalam penyampaian pesan atau informasi tersebut dapat diterima dengan lebih mudah dan membuat suasana kelas yang menyenangkan yaitu dengan media pembelajaran permainan. Menurut Adam & Syastra (2015) media pembelajaran mampu membantu mempermudah guru saat menyampaikan materi, media pembelajaran dapat berbentuk fisik ataupun teknis. Didukung oleh pendapat Nurrita (2018) media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran mampu menimbulkan ketertarikan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat merangsang siswa dalam penerimaan materi pada kegiatan pembelajaran. Guru dituntut bisa memilih media pembelajaran yang cocok guna untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Mardati & Wangid (2015), dalam pemilihan suatu media pembelajaran harus menyesuaikan karakter siswa, sehingga dengan begitu maka media pembelajaran yang digunakan akan menimbulkan hasil belajar yang baik. Jadi media pembelajaran merupakan alat bantu yang guru gunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa yang bertujuan agar dapat lebih mudah memahami, serta tercipta suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Oleh sebab itu, peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran *game based learning* yaitu permainan *Couple Card* pada mata pelajaran OTK Sarpras.

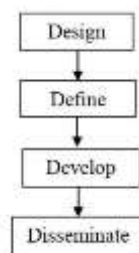
Media pembelajaran *Couple Card* menurut Wijendra (2020) merupakan media pembelajaran di mana guru mengajak siswa dalam mencari suatu jawaban dari suatu pertanyaan dengan menggunakan kartu berpasangan serta adanya penentuan waktu. Media pembelajaran *Couple Card* adalah mencari pasangan kartu, siswa dibentuk dalam suatu kelompok lalu diminta mencari pasangan dari kartu yang didapat (Ubaidah, 2016). Didukung oleh pendapat Sitompul & Maulina (2021) bahwa media pembelajaran *Couple Card* dalam penggunaannya dalam bentuk berkelompok yang mengajak siswa untuk memahami konsep dari materi pembelajaran dengan terciptanya situasi yang menyenangkan melalui permainan kartu berpasangan, serta memiliki batasan waktu yang telah ditentukan. Sejalan dengan pendapat Gosachi & Japa (2020) bahwa penggunaan media pembelajaran *Couple Card* dapat berlangsung dengan situasi yang menyenangkan, karena penggunaan media pembelajaran *Couple Card* akan terjadi diskusi kelompok dan interaksi antar siswa. Menurut Aliputri (2018) dengan penggunaan media pembelajaran *Couple Card* pada proses pembelajaran mampu membantu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, karena media pembelajaran *Couple Card* adalah salah satu media pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerja sama dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Didukung oleh pendapat Mardati & Wangid (2015) yang menyatakan dengan penggunaan model pembelajaran permainan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran.

Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan media pembelajaran *Couple Card*, berdasarkan pada permasalahan yang ada, dimana dengan penggunaan media permainan *Couple Card* diharapkan dapat menjadi inovasi penggunaan media pembelajaran oleh guru khususnya pada mata pelajaran OTK Sarpras kelas XI OTKP SMKN 10 Surabaya yang sebelumnya tidak menggunakan media pembelajaran. Selain itu penggunaan media *Couple Card* bertujuan sebagai pendalaman materi, mengajak siswa dalam berpikir secara

cepat dan tepat, meningkatkan kreativitas siswa dan rasa tanggung jawab, serta menjadikan siswa lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Pembaharuan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu, pada penelitian ini penerapan media pembelajaran *Couple Card* dilakukan di kelas ruang terbuka tanpa adanya meja dan kursi, selain itu pada media pembelajaran *Couple Card* ini tidak hanya memuat tulisan soal dan jawaban, melainkan ada soal dan jawaban berupa gambar, media pembelajaran *Couple Card* yang berisikan materi pada KD peralatan atau perlengkapan kantor, desain pada kartu juga di sesuaikan dengan karakteristik siswa kelas yang menjadi subjek penelitian.

METODE

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Couple Card* pada Mata Pelajaran OTK Sarpras Kelas XI OTKP di SMKN 10 Surabaya” menggunakan penelitian pengembangan (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D yang terdiri dari *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* oleh Thiagarajan. 1) *define* adalah kegiatan mengidentifikasi dan menentukan dasar masalah yang dialami pada proses pembelajaran sehingga menjadikan latar belakang perlu adanya pengembangan; 2) *design* merupakan kegiatan merancang dan menyusun media pembelajaran sebagai solusi dari permasalahan tersebut; 3) *develop* merupakan kegiatan pengembangan dan menghasilkan produk yaitu berupa media pembelajaran; 4) *disseminate* merupakan kegiatan penyebarluasan produk. Namun penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*) karena keterbatasan pada KD Peralatan atau Perlengkapan Kantor.



Gambar 1. Model 4-D

Subjek uji coba yaitu siswa kelas XI OTKP 1 SMKN 10 Surabaya sebanyak 20 siswa. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan lembar angket respon siswa. Lembar validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi pada media pembelajaran, serta memperoleh masukan dan saran mengenai ketepatan materi yang digunakan pada media pembelajaran *Couple Card*. Lembar validasi ahli bahasa dilakukan untuk mengetahui kelayakan bahasa pada media pembelajaran, serta memperoleh masukan dan saran mengenai ketepatan bahasa yang digunakan pada media pembelajaran *Couple Card*. Lembar validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran, serta memperoleh masukan dan saran mengenai media pembelajaran *Couple Card*. Lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert*, menggunakan kriteria penilaian (1) sangat tidak sesuai, (2) tidak sesuai, (3) cukup sesuai, (4) sesuai, dan (5) sangat sesuai (Riduwan, 2015). Lembar angket respon siswa menggunakan skala Guttman dengan kriteria penilaian (0) tidak dan (1) (Riduwan, 2015). Teknik analisis data yaitu analisis validasi ahli materi, analisis validasi ahli bahasa, analisis validasi ahli media, dan analisis angket respon siswa. Berdasarkan dari hasil analisis akan diperoleh persentase kelayakan media pembelajaran *Couple Card* dengan kriteria interpretasi:

Tabel 1 Kriteria Interpretasi

Penilaian	Kriteria
0-20	Sangat Tidak Layak
21-40	Tidak Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

Sumber: Diadaptasi dari (Riduwan, 2015).

Berdasarkan kriteria interpretasi tersebut, media pembelajaran *Couple Card* yang dikembangkan dinyatakan layak ketika memperoleh persentase $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses Pengembangan media *Couple Card* pada mata pelajaran OTK Sarpras Kelas XI OTKP di SMKN 10 Surabaya.

Proses pengembangan media pembelajaran *Couple Card* pada KD Peralatan atau Perlengkapan Kantor menggunakan model pengembangan 4-D Thiagarajan dengan tahapan: 1) *define*; 2) *design*; 3) *develop*; dan 4) *disseminate*. Namun yang digunakan hanya sampai pada tahap *develop*, dikarenakan keterbatasan pada KD 3.4 Peralatan atau Perlengkapan Kantor. Adapun penjabarannya yaitu:

Pendefinisian (Define)

Tahap pertama dalam model pengembangan 4-D yaitu pendefinisian, dengan melakukan kegiatan untuk menentukan dasar masalah yang dialami pada proses pembelajaran sehingga menjadikan latar belakang perlu adanya pengembangan. Tahap ini mencakup 5 langkah yaitu:

1. Analisis awal (*front-end analysis*)
2. Analisis siswa (*learner analysis*)
3. Analisis tugas (*task analysis*)
4. Analisis konsep (*concept analysis*)
5. Analisis tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*)

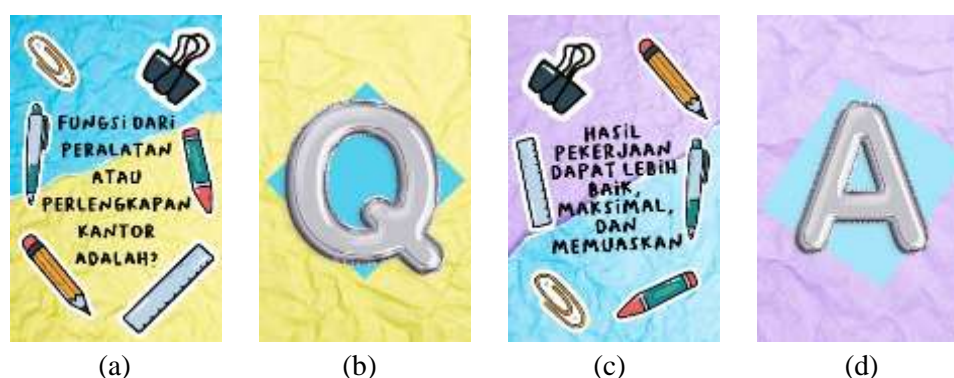
Pada analisis awal ini peneliti melakukan observasi dan wawancara, dan diketahui bahwa pada kelas XI OTKP terdapat mata pelajaran OTK Sarpras yang mana terdapat salah satu KD yaitu peralatan atau perlengkapan kantor, pada KD tersebut siswa mengalami kendala pada saat mengelompokkan jenis-jenis peralatan atau perlengkapan kantor, karena pada KD tersebut siswa diharapkan dapat mengelompokkan peralatan atau perlengkapan kantor berdasarkan bentuk, penggunaan, dan jenisnya, sedangkan ada beberapa peralatan atau perlengkapan kantor yang masuk pada kategori jenis yang sama, sehingga membingungkan untuk siswa. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru OTK Sarpras kelas XI OTKP SMKN 10 Surabaya, menyatakan bahwa saat proses pembelajaran guru menyampaikan materi hanya dengan menggunakan sumber belajar (buku lks), tanpa bantuan media pembelajaran lainnya, hal itu karena saat proses pembelajaran mata pelajaran OTK Sarpras mendapatkan kelas diluar ruangan, yang mana tempat tersebut tidak ideal untuk proses pembelajaran karena tidak sesuai dengan standar sarpras di SMK/MAK yang tercantum pada permendikbud No 20 Tahun 2008. Selanjutnya analisis siswa kelas XI OTKP 1 di SMKN 10 Surabaya dengan jumlah 36 siswa yaitu 6 laki-laki dan 30 perempuan. Namun, subjek uji coba penelitian yang digunakan adalah 20 orang siswa. Siswa kelas XI OTKP 1 berusia antara 16-17 tahun, yang mana tergolong dalam usia masa remaja pertengahan, pada usia tersebut mereka akan tertarik pada saat melakukan permainan atau aktivitas baru dengan menggunakan media yang menarik, daripada hanya diam mendengarkan. Siswa usia 7-18 tahun cenderung menyukai dan tertarik pada proses pembelajaran dengan permainan, karena siswa dapat terlibat

berpartisipasi aktif saat melakukan permainan (Aulya et al., 2021). Pada analisis tugas peneliti mempersiapkan materi mata pelajaran OTK Sarpras dengan KD Peralatan atau Perlengkapan Kantor yang sesuai dengan silabus dan RPP mata pelajaran OTK Sarpras. Materi yang didapat bersumber pada buku paket pegangan untuk guru dan LKS siswa, serta berkonsultasi dengan guru mata pelajaran OTK Sarpras Kelas XI OTKP. Kemudian analisis konsep pada materi macam-macam peralatan atau perlengkapan kantor, siswa dituntut untuk dapat mengelompokkan jenis-jenis peralatan atau perlengkapan kantor, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai, maka diperlukan bantuan media pembelajaran yang selaras dengan materi dan karakteristik siswa serta permasalahan yang ada. Analisis tujuan pembelajaran yaitu perumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan silabus pada mata pelajaran OTK Sarpras.

Perancangan (Design)

1. Penyusunan soal
2. Bentuk kartu

Pada tahap perancangan ini peneliti menentukan sumber daya yang dibutuhkan yaitu berupa aplikasi Canva. Tahap Penyusunan soal dilakukan dengan membuat 25 pertanyaan untuk kartu soal, dan 30 jawaban untuk kartu jawaban (25 jawaban benar dan 5 jawaban salah sebagai pengecoh). Penyusunan soal berdasarkan pada materi yang terdapat pada KD 3.4 peralatan atau perlengkapan kantor sesuai dengan silabus mata pelajaran OTK Sarpras. Selanjutnya yaitu bentuk kartu yang dikembangkan ini berukuran 9x6 cm dengan tebal 260 gr dan dicetak dengan menggunakan *art paper*.



Gambar 2. Bentuk Couple Card: (a) tampilan depan kartu soal, (b) tampilan belakang kartu soal, (c) tampilan depan kartu jawaban, (d) tampilan belakang kartu jawaban

Sumber: Di desain oleh peneliti (2023)

Pengembangan (Develop)

1. Produksi
2. Validasi para ahli
3. Uji coba terbatas

Setelah media selesai dirancang, maka rancangan tersebut siap dicetak agar dapat dilihat bentuk aslinya. Setelah media pembelajaran selesai di cetak, selanjutnya yaitu validasi oleh para ahli materi, bahasa, dan media. Validasi ini dilakukan guna mengetahui tingkat kelayakan dan memperoleh masukan serta saran dari para ahli demi perbaikan media. Setelah validasi para ahli, media pembelajaran di lakukan perbaikan lalu diujicobakan terbatas pada 20 siswa kelas XI OTKP 1 di SMKN 10 Surabaya.

Kelayakan Media Couple Card pada Mata pelajaran OTK Sarpras Kelas XI OTKP di SMKN 10 Surabaya yang telah dikembangkan.

Kelayakan media pembelajaran *Couple Card* pada KD Peralatan atau Perlengkapan Kantor di SMKN 10 Surabaya didapatkan dari hasil validasi. Ahli materi divalidasi oleh Ibu Dra. Uswatun Chasanah dan Bapak

Drs. H. Rachmad Wibowo., M.Pd selaku guru SMKN 10 Surabaya Jurusan OTKP, untuk ahli bahasa divalidasi oleh Ibu Rizky Devi Qori'ayuni, S.Pd. selaku guru Bahasa Indonesia di SMKN 10 Surabaya, sedangkan ahli media divalidasi oleh Bapak Yuli Sutoto Nugroho, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya. Lembar validasi ahli materi, peneliti menggunakan beberapa aspek yang diadaptasi dari BSNP (2011) terhadap media pembelajaran *Couple Card* pada KD Peralatan atau Perlengkapan Kantor. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh dua ahli materi dari aspek kelayakan isi, penyajian, dan bahasa yang ada pada pengembangan media pembelajaran *Couple Card* pada KD Peralatan atau Perlengkapan Kantor di SMKN 10 Surabaya didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Validasi Ahli Materi

Ahli Materi	Penilaian (%)	Kriteria
Validator 1	98%	Sangat Layak
Validator 2	97%	Sangat Layak
Rerata nilai	97,5%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2023)

Berdasarkan tabel 2 hasil validasi ahli materi diperoleh rerata nilai sebesar 97,5% dengan kriteria sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa ahli materi menyatakan materi peralatan atau perlengkapan kantor yang digunakan pada media pembelajaran *Couple Card* layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Terdapat komentar dan saran perbaikan yang diberikan oleh ahli materi berupa penambahan variasi untuk jawaban agar mengecoh siswa saat memilih jawaban.

Validasi ahli bahasa oleh guru Bahasa Indonesia SMKN 10 Surabaya. Ahli bahasa memberikan penilaian dari aspek bahasa yang diadaptasi dari BSNP (2011) terhadap media pembelajaran *Couple Card* pada KD Peralatan atau Perlengkapan Kantor di SMKN 10 Surabaya yang didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Validasi Ahli Bahasa

Ahli Bahasa	Penilaian (%)	Kriteria
Validator	80%	Layak
Rerata nilai	80%	Layak

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2023)

Berdasarkan tabel 3 hasil validasi ahli bahasa diperoleh rerata nilai sebesar 80% dengan kriteria layak. Secara keseluruhan disimpulkan bahwa ahli bahasa menyatakan bahwa bahasa yang digunakan pada media pembelajaran *Couple Card* layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Terdapat komentar dan saran perbaikan yang diberikan oleh ahli materi berupa penggunaan kata perintah dan pemenggalan suku kata.

Validasi ahli media oleh dosen Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya. Ahli media memberikan penilaian dari aspek teknis yang diadaptasi dari BSNP (2011) terhadap media pembelajaran *Couple Card* pada KD Peralatan atau Perlengkapan Kantor di SMKN 10 Surabaya yang didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Validasi Ahli Media

Ahli Media	Penilaian (%)	Kriteria
Validator	96%	Sangat Layak
Rerata nilai	96%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2023)

Berdasarkan tabel 4 hasil validasi ahli media diperoleh rerata nilai sebesar 96% kriteria sangat layak. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa ahli media menyatakan bahwa tampilan, isi, dan ukuran pada media pembelajaran *Couple Card* layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Adapun validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media maka didapatkan hasil rerata penilaian kelayakan media pembelajaran *Couple Card* sebagai berikut:

Tabel 5. Rerata Validasi Para Ahli

Validator	Penilaian (%)	Kriteria
Ahli Materi	97,5%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	80%	Layak
Ahli Media	96%	Sangat Layak
Rerata nilai	91%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2023)

Berdasarkan tabel 5 hasil validasi para ahli diperoleh rerata nilai sebesar 91% kriteria sangat layak. Sehingga disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Couple Card* pada KD Peralatan atau Perlengkapan Kantor di SMKN 10 Surabaya dinyatakan layak.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran *Couple Card* yang telah dilakukan diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Pravitasari & Puspasari (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Berbasis *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Otomatisasi dan Tata Kelola Kepegawaian di SMKN 1 Jombang”, dengan hasil penelitian bahwa media pembelajaran permainan kartu berbasis *Make A Match* sangat layak digunakan pada pembelajaran. Hal tersebut diperkuat dengan penelitian oleh Muthoharoh & Cholifah (2020) bahwa media pembelajaran *Couple Card* dapat memotivasi siswa dan berpengaruh pada proses pembelajaran, hasil penelitian tersebut juga didukung oleh penelitian Sulistyaningsih et al (2019) bahwa media pembelajaran *Couple Card* berpengaruh pada keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penelitian lain yang juga menunjukkan kesesuaian adalah penelitian Artini et al (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *Couple Card* menjadikan perbedaan yang signifikan di antara kelas yang dipelajari dengan menggunakan media *Couple Card* dengan kelas yang dipelajari dengan model pembelajaran konvensional.

Rata-rata dari keseluruhan presentase hasil validasi media *Couple Card* oleh para ahli adalah sebesar 91%. Media dianggap layak apabila mendapatkan presentase sebesar $\geq 61\%$ (Riduwan, 2015). Disimpulkan bahwa media pembelajaran *Couple Card* yang dikembangkan termasuk pada kategori “sangat layak” untuk digunakan pada proses pembelajaran. Hal tersebut diperkuat oleh hasil penelitian dari Pravitasari & Puspasari (2020) bahwa permainan kartu berbasis *make a match* memperoleh rerata sebesar 77,35% dengan interpretasi kuat, sehingga layak digunakan pada proses pembelajaran, hasil penelitian tersebut juga didukung oleh penelitian Aliputri (2018) bahwa media pembelajaran berbasis *Make A Match* layak digunakan pada proses pembelajaran, dengan memperoleh peningkatan dari siklus I sebesar 90% menjadi 94% pada siklus II. Penelitian lain yang juga menunjukkan kesesuaian adalah penelitian Wijendra (2020) yang menyatakan bahwa model *Make A Match* layak digunakan pada proses pembelajaran karena terjadi peningkatan yang signifikan dari siklus I 71,87 ke siklus II 81,71. Selain itu penelitian Gosachi & Japa (2020) menyatakan media pembelajaran berbasis *Make A Match* layak, yang dapat dilihat dari peningkatan skor perolehan kelompok eksperimen 19,47 lebih besar daripada kelompok control 17,59, serta berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Media *Couple Card* yang telah divalidasi selanjutnya diujicobakan terhadap 20 siswa kelas XI OTKP 1 dengan alokasi waktu 2x jam pelajaran. Setelah diujicobakan dengan pembelajaran menggunakan media

Couple Card kepada siswa, selanjutnya siswa mengisi angket respon siswa, pada angket tersebut menunjukkan hasil respon siswa kelas XI OTKP 1 di SMK Negeri 10 Surabaya terhadap media yang telah dikembangkan dengan mendapatkan hasil keseluruhan aspek penilaian memperoleh persentase sebesar 98,5% dengan interpretasi sangat baik, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Couple Card* pada mata pelajaran OTK Sarpras dinyatakan sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada KD Peralatan atau perlengkapan kantor. Hal tersebut diperkuat dengan penelitian oleh Pravitasari & Puspasari (2020) yang menunjukkan bahwa permainan kartu berbasis *make a match* baik digunakan oleh siswa sebagai media pembelajaran dengan interpretasi kuat, karena media tersebut berpengaruh pada pemahaman siswa, hasil penelitian tersebut juga didukung oleh penelitian Juliani et al., (2021) yang menyatakan dengan penggunaan pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa. Penelitian lain yang juga menunjukkan kesesuaian adalah penelitian Nomleni & Nubatonis (2021) yang menyatakan bahwa terjadi peningkatan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa lebih aktif, kompetitif, kritis, dan kreatif. Selain itu penelitian Juliani et al (2021) juga menyatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dari siswa akibat penggunaan media pembelajaran *Couple Card*, serta antusiasme siswa meningkat pada saat proses pembelajaran. Penelitian Fauhah & Rosy (2020) juga menunjukkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Make A Match*, siswa merasa senang selama proses pembelajaran, karena materi yang disampaikan guru jadi lebih menarik serta dilakukannya kerjasama sesama siswa sehingga dapat juga membantu meningkatkan hasil belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran *Couple Card* pada KD Peralatan atau Perlengkapan Kantor di SMKN 10 Surabaya, maka dapat disimpulkan: 1) Proses pengembangan media pembelajaran *Couple Card* pada KD Peralatan atau Perlengkapan Kantor menggunakan model pengembangan 4-D yaitu *define, design, develop*. Pada tahap pendefinisian dilakukan analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Tahap perancangan dilakukan penentuan tim pengembang, sumber daya yang dibutuhkan, penyusunan soal dan jawaban, merancang desain kartu, petunjuk penggunaan, dan kemasan kartu. Pada tahap pengembangan, kartu di produksi, divalidasi oleh para ahli, lalu diujicobakan kepada 20 siswa kelas XI OTKP 1 SMKN 10 Surabaya guna mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan; 2) Kelayakan media *Couple Card* pada KD Peralatan atau Perlengkapan Kantor didapat dari hasil validasi oleh para ahli. Hasil validasi menunjukkan media yang dikembangkan memperoleh interpretasi “sangat layak”. Maka dari itu media pembelajaran *Couple Card* yang dikembangkan sangat layak digunakan pada proses pembelajaran; 3) Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang dilakukan, diketahui respon siswa terhadap media pembelajaran *Couple Card* pada KD Peralatan atau Perlengkapan Kantor memperoleh interpretasi “sangat baik”. Disimpulkan bahwa pengembangan media *Couple Card* pada mata pelajaran OTK Sarpras dinyatakan sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang cocok pada KD Peralatan atau Perlengkapan Kantor.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal. *Cbis Journal*, 3(2), 1–13.
- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1a), 70–77. <https://doi.org/10.21067/Jbpd.V2i1a.2351>
- Aulya, R., Zulyusri, Z., & Rahmawati, R. (2021). Media Pembelajaran Berbentuk Kartu Dengan Metode Permainan Uno Pada Materi Protista. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 421.

- 1364 *Pengembangan Media Pembelajaran Couple Card pada Mata Pelajaran OTK Sarpras Kelas XI OTKP SMKN 10 Surabaya - Whenny Ismiati Azhar, Ruri Nurul Aeni Wulandari*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.5086>
<https://doi.org/10.23887/Jppp.V5i3.34743>
- Bsnp. (2011). Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Tahun 2011. In *Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan*.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/Jpap.V9n2.P321-334>
- Gosachi, I. M. A., & Japa, I. G. N. (2020). Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2), 152. <https://doi.org/10.23887/Jp2.V3i2.25260>
- Inawati, A., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3d Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X Otkp Di Smkn 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 9(1), 96–108. <https://doi.org/10.26740/Jpap.V9n1.P96-108>
- Mardati, A., & Wangid, M. N. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make A Match Untuk Kelas I Sd. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 120. <https://doi.org/10.21831/Jpe.V3i2.6532>
- Ningsih, E. D. R., & Wulandari, R. N. A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (Stad) Terhadap Hasil Belajar Serta Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4828–4838. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V4i3.3073>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/Misykat.V3n1.171>
- Pravitasari, E. A., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Berbasis Make A Match Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Dan Tata Kelola Kepegawaian Di Smkn 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 8(3), 489–495. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8900>
- Rahayu, D. S., & Trisnawati, N. (2021). Pengaruh Lingkungan Keluarga Dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Melalui Motivasi Belajar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 212–224. <https://doi.org/10.37478/Jpm.V2i2.1035>
- Riduwan. (2015). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. In *Bandung: Alfabeta*. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpbm/article/view/1681>
- Sitompul, H. S., & Maulina, I. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Koloid. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 11–17. <https://doi.org/10.47709/Educendikia.V1i1.1008>
- Smp, D. I., & Muqiman, B. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Smp. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4.
- Taufiqurokhman, T., & Sahi, N. A. (2019). *Strategi Pelaksanaan Kebijakan Pemerintah Indonesia Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Indonesia Oleh* : 1–21.
- Ubaidah, N. (2016). Pemanfaatan Cd Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Make A Match. *Jurnal Pendidikan Matematika Fkip Unissula*, 4(1), 53–70. http://research.unissula.ac.id/file/publikasi/211313017/9496nila_Artikel_P.Mat_2016.Pdf
- Wijendra, I. W. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 1(2), 240–246. <https://doi.org/10.23887/Mpi.V1i2.30199>