

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, laporan Tesis dengan judul “PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS, KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH, DAN MINAT BELAJAR SISWA DENGAN *BOARD GAME* DI SMA REGINA PACIS JAKARTA” dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Laporan tesis ini disusun berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dari bulan November 2020 mulai hingga bulan Mei 2021. Tesis merupakan persyaratan terakhir bagi mahasiswa yang wajib ditempuh sesuai dengan kurikulum Program Studi Magister Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pelita Harapan. Tesis ini juga bermanfaat bagi penulis untuk menerapkan pengetahuan yang telah didapat dan memperoleh pengalaman baru yang tidak dapat diperoleh dari perkuliahan. Dalam penyusunan laporan tesis ini, penulis mendapat dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada:

1. Ibu Oh Yen Nie, S.E., M.Ed. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pelita Harapan
2. Bapak Dr. Niko Sudibjo, S.Psi., M.A. selaku Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan
3. Bapak Dr.Eng., Ir. Pujianto Yugospito, M.Sc selaku pembimbing tesis yang senantiasa memberikan bimbingan, mengarahkan, dan mendukung saya dalam pengerjaan laporan.
4. Dr. Rijanto Purbojo, S.Psi., M.Sc. selaku ketua sidang yang telah memberikan banyak masukan dan mengarahkan penulis agar penulisan tesis menjadi lebih baik.

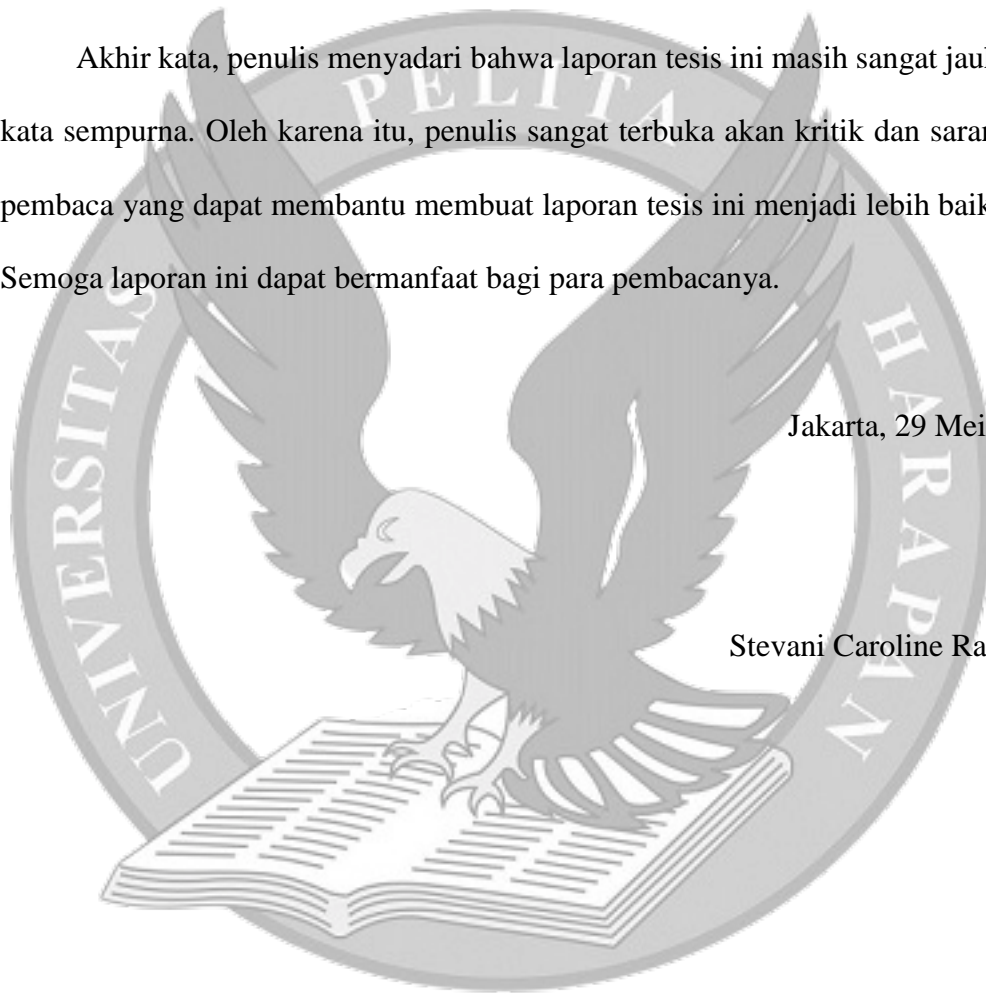
5. Bapak Dr. Niko Sudibjo, S.Psi., M.A. selaku penguji dalam sidang tesis yang memberikan banyak masukan dan arahan dalam penulisan tesis agar menjadi lebih baik.
6. SMA Regina Pacis Jakarta yang mengizinkan saya untuk melakukan penelitian dan pengambilan data.
7. Semua Bapak/Ibu Dosen yang telah mengajar penulis selama berkuliah di Universitas Pelita Harapan
8. Mbak Putri sebagai Staf Administrasi yang membantu penulis dalam kegiatan administrasi.
9. Mama Julien Pangkey, yang senantiasa mendukung, mendoakan dan memberikan perhatian kepada Penulis. Terima kasih banyak untuk semuanya.
10. My Twins Sister Stillie, Kak Alvin, Kak Ane, Ponakan2 (Jason, Gisela, Matthew) yang senantiasa mendukung dan mendoakan Stevani. Terima kasih banyak
11. Teman-Teman seperjuangan Batch 43 A yang sama-sama berjuang dalam perkuliahan sejak semester satu, semua kenangan selama 2 semester bersama kalian tidak akan pernah dilupakan, you guys are amazing.
12. Teman-Teman seperjuangan TP 43 (Mellin, Vivi, Gloria, Bu Dian, Besty, Elle, Naomi, Ci Kartika, Tian, Andre, Eron, Seno) yang sama-sama berjuang dalam perkuliahan sejak semester 3 dan 4, semua kenangan selama 2 semester bersama kalian akan selalu tersimpan dalam memori, you guys are amazing.

13. Tim Ceria Lia, Bu Riya, Bu Febby, Bu Jes, Juvi, Pak Joseph, Pak Risky yang selalu mendukung Penulis.
14. Gita, Livi, Egin, Kak Dolfi, Karen, Kak Mita, Enjel, Ahjuma Masye, Ahjusi Hentje, yang selalu mendukung dan menyemangati Penulis.
15. Semua pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu

Akhir kata, penulis menyadari bahwa laporan tesis ini masih sangat jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka akan kritik dan saran dari pembaca yang dapat membantu membuat laporan tesis ini menjadi lebih baik lagi. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembacanya.

Jakarta, 29 Mei 2021

Stevani Caroline Rangan



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TESIS

PERSETUJUAN TIM PENGUJI TESIS

ABSTRAK.....v

ABSTRACT.....vi

KATA PENGANTARvii

DAFTAR ISI.....x

DAFTAR GAMBAR.....xiv

DAFTAR TABEL.....xvi

DAFTAR LAMPIRAN.....xviii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....1

1.2 Identifikasi Masalah5

1.3 Batasan Masalah5

1.4 Rumusan Permasalahan6

1.5 Tujuan Penelitian6

1.6 Manfaat Penelitian.....7

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Media Belajar Board Game9

2.1.1 Definisi, Tipe, dan Manfaat Board Game.....9

2.1.2 Penggunaan Board Game sebagai Media Pembelajaran.....11

2.1.3	Game Based Learning.....	15
2.1.4	Karakteristik Game Yang Mempengaruhi Pembelajaran.....	15
2.1.5	Keuntungan menggunakan Permainan dalam Pendidikan....	16
2.1.6	Efektivitas Media Board Game Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemampuan Berpikir Kritis.....	18
2.2	Kemampuan Berpikir Kritis.....	23
2.2.1	Pengertian Berpikir Kritis.....	23
2.2.2	Indikator Berpikir Kritis.....	25
2.3	Kemampuan Pemecahan Masalah.....	28
2.3.1	Pengertian Pemecahan Masalah.....	28
2.3.2	Indikator Pemecahan Masalah.....	29
2.4	Minat Belajar.....	30
2.4.1	Pengertian Minat Belajar.....	30
2.4.2	Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar.....	30
2.4.3	Indikator Minat Belajar Siswa.....	31
2.5	Kompetensi Dasar Akuntansi.....	33
2.5.1	Materi Pencatatan Akuntansi Perusahaan Dagang.....	34

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Subjek Penelitian.....	38
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	38
3.3	Pendekatan Pengembangan	39
3.4	Prosedur Pengembangan.....	40
3.4.1	Pengumpulan Data.....	41
3.4.2	Tahap Perancangan.....	42

3.4.3	Tahap Pengembangan.....	43
3.4.4	Tahap Validasi dan Uji Coba.....	43
3.4.5	Tahap Implementasi.....	44
3.4.6	Tahap Evaluasi.....	44
3.5	Definisi dan Indikator Variabel.....	45
3.5.1	Kemampuan Berpikir Kritis.....	45
3.5.2	Kemampuan Pemecahan Masalah.....	45
3.5.3	Minat Belajar Siswa.....	46
3.5.4	Asyiikounting Board Game.....	47
3.6	Teknik Instrumen Pengumpulan Data.....	47
3.6.1	Jenis Data.....	47
3.6.2	Teknik Pengumpulan Data.....	48
3.6.3	Instrumen Pengumpulan Data.....	48
3.6.4	Instrumen Validitas dan Reliabilitas.....	51
3.6.5	Teknik Analisis Data.....	52
 BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN		
4.1	Hasil Pengembangan Produk.....	57
4.1.1	Tempat dan Waktu Penelitian.....	57
4.1.2	Tahap Perencanaan.....	60
4.1.3	Tahap Pengembangan	71
4.1.4	Validasi dan Uji Coba Produk.....	79
4.1.5	Tahap Implementasi.....	87
4.1.6	Tahap Evaluasi.....	88
4.1.7	Kelebihan Pengembangan “Asyiikounting” <i>Board Game</i>	99

4.1.8 Keterbatasan Penelitian.....	100
------------------------------------	-----

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan Hasil Pengembangan.....	101
--	-----

5.2 Saran.....	102
----------------	-----

DAFTAR REFERENSI

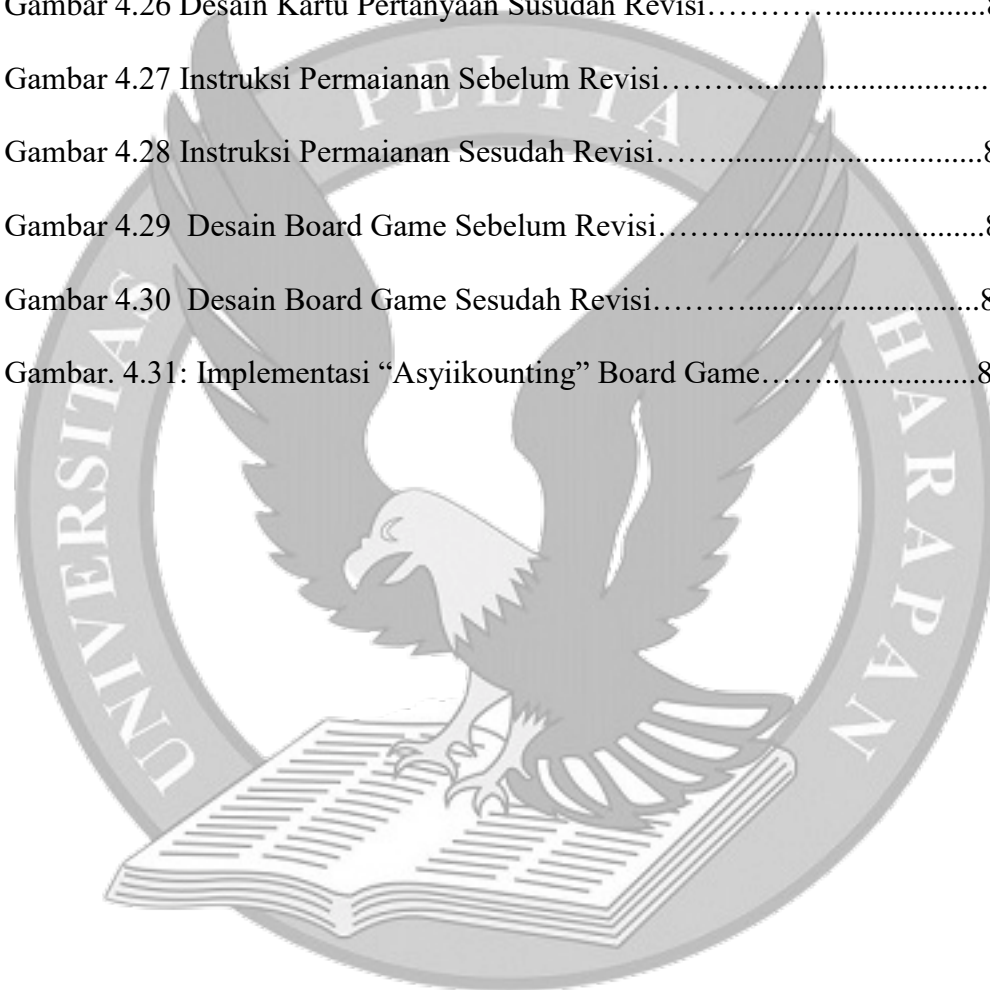
LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 4.1 Desain “Asyiikounting” Board Game.....	61
Gambar 4.2 Pion “Asyiikounting” Board Game.....	62
Gambar 4.3 Dadu “Asyiikounting” Board Game	62
Gambar 4.4 Kartu “Asyiikounting” Board Game.....	63
Gambar 4.5 Instruksi Permainan “Asyiikounting” Board Game.....	64
Gambar 4.6 Instruksi Permainan “Asyiikounting” Board Game.....	65
Gambar 4.6 Instruksi Permainan “Asyiikounting” Board Game.....	65
Gambar 4.7 Lembar Jawaban “Asyiikounting” Board Game.....	65
Gambar 4.8 Lembar Jurnal Khusus “Asyiikounting” Board Game.....	65
Gambar 4.9 Lembar Jurnal Khusus “Asyiikounting” Board Game.....	67
Gambar 4.11 Tampilan Gambar untuk setiap ruang <i>Board Game</i>	71
Gambar 4.12 Tampilan 1 Soal untuk <i>Board Game</i>	72
Gambar 4.13 Tampilan 2 Soal untuk <i>Board Game</i>	72
Gambar 4.14 Tampilan 3 Soal untuk <i>Board Game</i>	73
Gambar 4.15 Tampilan 4 Soal untuk <i>Board Game</i>	73
Gambar 4.16 Tampilan 5 Soal untuk <i>Board Game</i>	74
Gambar 4.17 Tampilan 5 Soal untuk <i>Board Game</i>	74
Gambar 4.18 Tampilan 6 Soal untuk <i>Board Game</i>	74
Gambar 4.19 Tampilan 7 Soal untuk <i>Board Game</i>	75
Gambar 4.20 Tampilan untuk membuat pertanyaan pada <i>Board Game</i>	75
Gambar 4.21 Tampilan untuk membuat gambar token pada <i>Board Game</i>	76
Gambar 4.22 Tampilan untuk membuat gambar/warna pada dadu.....	76

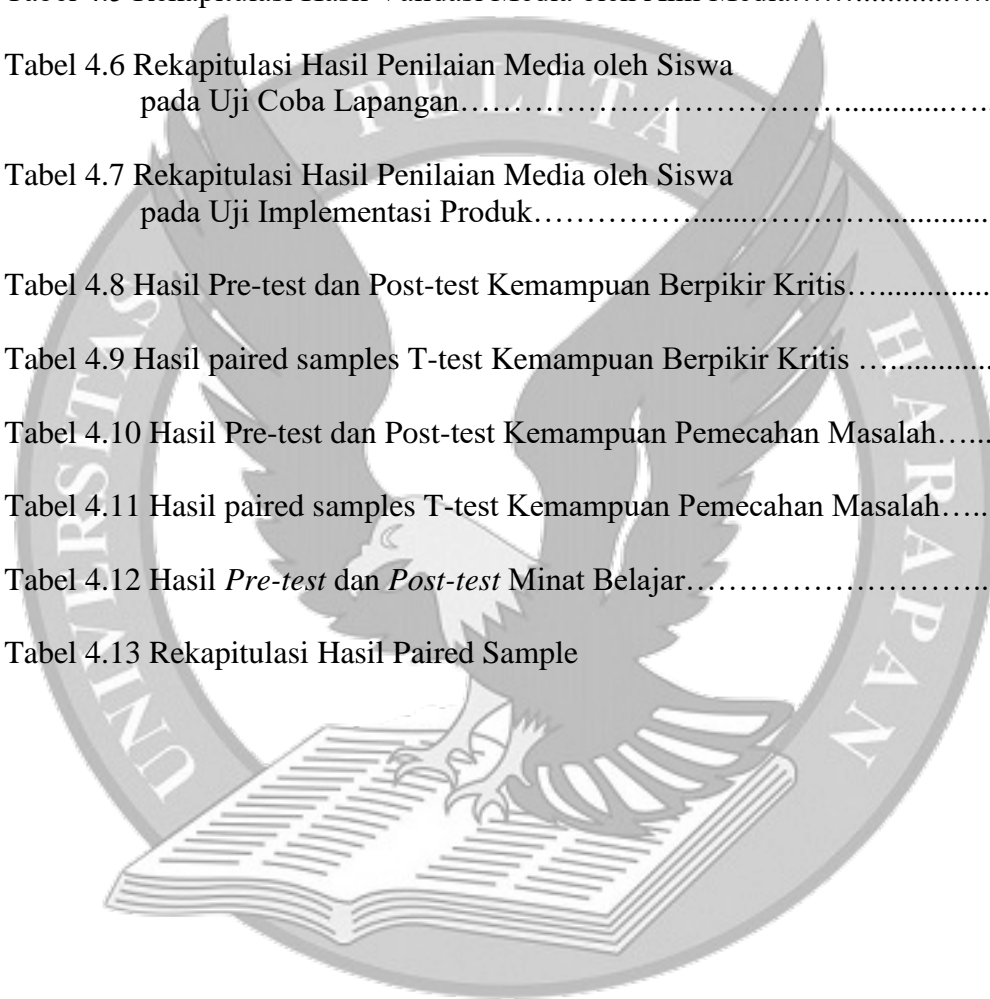
Gambar 4.22 Gambar untuk membuat tautan ke instruksi permainan.....	77
Gambar 4.22 Gambar link “Asyikkounting” Board Game.....	78
Gambar 4.23 Tujuan Permainan Sebelum Revisi.....	81
Gambar 4.24 Tujuan Permainan Seusudah Revisi.....	82
Gambar 4.25 Desain Kartu Pertanyaan Sebelum Revisi.....	83
Gambar 4.26 Desain Kartu Pertanyaan Susudah Revisi.....	83
Gambar 4.27 Instruksi Permaianan Sebelum Revisi.....	84
Gambar 4.28 Instruksi Permaianan Sesudah Revisi.....	85
Gambar 4.29 Desain Board Game Sebelum Revisi.....	86
Gambar 4.30 Desain Board Game Sesudah Revisi.....	86
Gambar. 4.31: Implementasi “Asyiikounting” Board Game.....	88



DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 2.1 Indikator berpikir kritis	25
Tabel 2.3 Standar Kompetensi (SK) dan KD dari mata pelajaran Akuntansi Kelas XII, Semester 1.....	33
Tabel 2.4 Jurnal Pembelian.....	36
Tabel 2.5 Jurnal Pengeluaran Kas.....	37
Tabel 2.6 Jurnal Penjualan.....	38
Tabel 2.7 Jurnal Penerimaan Kas.....	39
Tabel 3.1 Subjek Penelitian.....	40
Tabel 3.2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan.....	40
Tabel 3.3 Indikator dan sub-indikator Kemampuan Berpikir Kritis.....	46
Tabel 3.4 Indikator dan sub-indikator Kemampuan Pemecahan Masalah.....	47
Tabel 3.5 Indikator dan sub-indikator Minat Belajar Siswa.....	47
Tabel 3.6 Skala Penilaian Kuisisioner Kelayakan Media.....	49
Tabel 3.7 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	50
Tabel 3.8 Instrumen validasi Ahli Media.....	50
Tabel 3.9 Instrumen validasi Siswa.....	50
Tabel 3.10 Skala Penilaian Minat Belajar.....	51
Tabel 3.11 Ringkasan Hasil Tes Instrumen Validitas.....	52
Tabel 3.12 Ketentuan Pemberian Skor Kuisisioner Kelayakan.....	54
Tabel 3.13 Rumus Konversi Skor Rata-Rata pada Skala Lima.....	54
Tabel 3.14 Pedoman perubahan Rata-Rata Skor Tiap Aspek Menjadi Data Kualitatif.....	55

Tabel 4.1 Komponen Desain “Asyikounting Board Game”	60
Tabel 4.2 Revisi Pertanyaan dan Kunci Jawaban Penyesuaian Entri Jurnal Berdasarkan Saran Materi.....	79
Tabel 4.3 Revisi Pertanyaan dan Kunci Jawaban Penyesuaian Entri Jurnal Berdasarkan Saran Materi.....	80
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Media oleh Ahli Materi.....	90
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Media oleh Ahli Media.....	91
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Penilaian Media oleh Siswa pada Uji Coba Lapangan.....	92
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Penilaian Media oleh Siswa pada Uji Implementasi Produk.....	94
Tabel 4.8 Hasil Pre-test dan Post-test Kemampuan Berpikir Kritis.....	95
Tabel 4.9 Hasil paired samples T-test Kemampuan Berpikir Kritis	95
Tabel 4.10 Hasil Pre-test dan Post-test Kemampuan Pemecahan Masalah.....	96
Tabel 4.11 Hasil paired samples T-test Kemampuan Pemecahan Masalah.....	97
Tabel 4.12 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Minat Belajar.....	98
Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Paired Sample	



DAFTAR LAMPIRAN

halaman

Lampiran A

Dokumentasi.....A-1

Lampiran B

Hasil Pengolahan Data Kwantitatif.....B-1

Lampiran C

Lembar Validasi Ahli Media & Ahli Materi.....C-1

Lampiran D

Soal Dan Jawaban Pemecahan Masalah.....D-1

