

PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA PENGAYAAN PADA MATA PELAJARAN DASAR – DASAR PERBANKAN DI SMK NEGERI MOJOAGUNG

Novinda Fauzuna Rohmatan

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
email: novindafauzuna@yahoo.com

Abstrak

Pada kurikulum 2013 telah ditentukan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) yang harus dikuasai siswa. Pada akhir pembelajaran akan dilakukan evaluasi untuk menentukan tingkat pencapaian belajar. Jika siswa telah mencapai ketuntasan minimum yang ditentukan maka diberikan program pengayaan. Untuk menjadikan kegiatan pengayaan lebih efektif dan menyenangkan diperlukan sebuah media. Tujuan penelitian ini menghasilkan permainan ular tangga sebagai media pengayaan pada mata pelajaran dasar – dasar perbankan di SMK Negeri Mojoagung yang layak digunakan serta mendapat respon yang positif dari siswa.

Media permainan ular tangga ini dikembangkan menggunakan model ADDIE yang dikemukakan oleh Russer dan Mollenda. Uji coba dilakukan dalam kelompok kecil pada 20 orang siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri Mojoagung yang telah menerima materi kredit, prosedur pemberian kredit, kredit macet dan bunga kredit. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar telaah dan validasi ahli materi, lembar telaah dan validasi ahli media serta angket respon siswa. Hasil data yang diperoleh dari telaah akan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan disimpulkan untuk merevisi produk, sedangkan hasil validasi dan angket respon siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan teknik persentase dan kategorisasi.

Hasil validasi oleh ahli materi mendapat persentase 86,42% dengan kriteria sangat layak, hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase 79,17% dengan kriteria layak dan respon siswa mendapat persentase 88,33% dengan kriteria layak. Hasil rata – rata secara keseluruhan dari validasi materi, media dan respon siswa sebesar 84,64% sehingga disimpulkan media permainan ular tangga yang dikembangkan layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pengayaan.

Kata kunci : media, permainan ular tangga, dasar – dasar perbankan

Abstract

In 2013 Curriculum is determined The Core Competencies and Basic Competencies which students must fulfill. In the end of teaching and learning process there will be an evaluation to determine how far the students comprehend the materials. When students have already obtained the determined minimum provisions, they will be given enriching programme. In order to create a more effective and funenriching activities, a media is needed. This study aims to develop snakes and ladders game as an appropriate enriching media to be used in banking basics subject at SMK Negeri Mojoagung, and it is expected to get good responses from students.

The snakes and ladders game is developed using ADDIE model proposed by Russer and Mollenda. Experiments were implemented in small group consisting of 20 eleventh-grade students of Accountings at SMK Negeri Mojoagung who had already received materials on credits, credits approval procedure, bad credit, and credit interest. The research instruments used in this study are study sheets and validation sheets for material expert, study sheets and validation sheets for media expert, and students questionnaire. The result of the data obtained from study sheet was analysed descriptive qualitative and concluded product revision. The data collected from validation and student questionnaire was analysed descriptive quantitative using percentage and categorisation.

The validation from material expert is 86,42% which means very appropriate, the media expert gave 79,17% which means appropriate, and the students response is 88,33% which means appropriate. The average result in total from those scores is 84,64%, and it can be concluded that the developed snakes and ladders game can be used as media in enriching activities.

Keywords: media, snakes and ladders game, banking basic

PENDAHULUAN

Pendidikan berpengaruh cukup besar dalam perkembangan suatu bangsa. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan generasi penerus bangsa yang berkualitas. Untuk menunjang hal tersebut, pemerintah terus berupaya memajukan pendidikan di Indonesia. Salah satu caranya yaitu memperbaharui kurikulum yang ada.

Kurikulum yang berlaku sekarang adalah kurikulum 2013. Kurikulum tersebut terdapat KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) yang harus dicapai dalam proses pembelajaran. Pada akhir pembelajaran nantinya diadakan evaluasi pembelajaran berupa ulangan harian untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran.

Jika siswa tersebut telah mencapai ketuntasan minimum yang ditentukan sekolah, maka sekolah perlu memberikan perlakuan khusus berupa pelaksanaan program pengayaan untuk memfasilitasi siswa memperdalam materi dengan mempelajari soal yang memiliki keterampilan berpikir tinggi.

Menurut Direktorat Pembinaan SMA (2015) menyebutkan bahwa pengayaan adalah kegiatan khusus yang diberikan kepada siswa yang telah mencapai ketuntasan minimum yang ditentukan oleh sekolah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di sekolah tanggal 20 Januari 2016 diperoleh hasil bahwa siswa mengalami kesulitan pada mata pelajaran dasar – dasar perbankan khususnya materi kredit, prosedur pemberian kredit, kredit macet dan bunga kredit. Pelaksanaan pengayaan yang ada di sekolah hanya terbatas pada buku teks dan soal latihan yang diberikan oleh guru. Hal ini menyebabkan siswa memiliki motivasi rendah, banyak berbincang dengan sebangku sehingga pengayaan kurang efektif.

Untuk mengatasi hal tersebut perlu dibuat variasi media. Menurut Daryanto (2009) media merupakan sarana yang dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan dan rangsangan belajar bagi seseorang (Hamalik dalam Arsyad, 2011). Salah satu contoh media yang dapat diterapkan dalam kegiatan pengayaan ini adalah permainan. Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat menjadikan siswa lebih aktif dan mendapat pengalaman belajar yang menyenangkan.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan permainan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan papan yang terdiri dari kotak – kotak kecil serta terdapat gambar tangga dan ular yang saling menghubungkan dengan kotak lain (Tilong, 2014).

Berdasarkan uraian tersebut maka dikembangkan permainan ular tangga sebagai media pengayaan pada

mata pelajaran dasar – dasar perbankan di SMK Negeri Mojoagung. Masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah (1) bagaimana proses pengembangan permainan ular tangga sebagai media pengayaan pada mata pelajaran dasar – dasar perbankan di SMK Negeri Mojoagung (2) bagaimana kelayakan pengembangan permainan ular tangga sebagai media pengayaan pada mata pelajaran dasar – dasar perbankan di SMK Negeri Mojoagung (3) bagaimana respon siswa terhadap pengembangan permainan ular tangga sebagai media pengayaan pada mata pelajaran dasar – dasar perbankan di SMK Negeri Mojoagung.

Berdasar rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui proses pengembangan permainan ular tangga sebagai media pengayaan pada mata pelajaran dasar – dasar perbankan di SMK Negeri Mojoagung (2) untuk mengetahui kelayakan pengembangan permainan ular tangga sebagai media pengayaan pada mata pelajaran dasar – dasar perbankan di SMK Negeri Mojoagung (3) untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan permainan ular tangga sebagai media pengayaan pada mata pelajaran dasar – dasar perbankan di SMK Negeri Mojoagung.

METODE

Penelitian ini berjenis penelitian *research and development* (R&D). ADDIE merupakan model pengembangan dari penelitian ini yang terdiri dari empat tahap yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*develop*) dan implementasi (*implementation*). Tahap terakhir dari ADDIE yaitu evaluasi tidak dilakukan karena keterbatasan waktu, biaya dan tenaga yang dimiliki peneliti.

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah seorang dosen manajemen perbankan dan seorang guru perbankan selaku orang yang berkompeten pada bidang perbankan, seorang dosen dari teknologi pendidikan selaku orang yang berkompeten dalam bidang media, serta 20 orang siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri Mojoagung untuk uji coba terbatas. Uji coba kelompok kecil dapat diberikan pada 20-30 orang untuk mewakili target populasi (Sadiman, 2013).

Penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa lembar telaah dan validasi untuk ahli materi dan ahli media dan angket respon siswa.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu lembar telaah dan validasi ahli materi, ahli media dan angket respon siswa. Lembar telaah tersebut akan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan disimpulkan sebagai saran untuk merevisi produk. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan pada lembar validasi ahli materi, ahli media dan respon siswa dengan teknik persentase dan

kategorisasi. Untuk keperluan analisis kuantitatif, data validasi diberi penskoran menggunakan skala linkert, sedangkan angket respon siswa diberi penskoran dengan skala guttman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan empat tahap yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*develop*) dan implementasi (*implementation*). Tahap evaluasi tidak dilakukan karena keterbatasan peneliti sendiri.

Tahap analisis dimulai dari analisis kinerja, analisis kebutuhan dan dilanjutkan dengan perumusan masalah. Pada analisis kinerja dianalisis bagaimana kinerja siswa dalam mengikuti pengayaan. Hal ini dapat ditinjau dari kegiatan yang mereka lakukan selama program pengayaan berlangsung. Mereka lebih banyak berbincang dengan teman sebangku. Sehingga kegiatan pengayaan kurang efektif. Hal ini didukung dengan ketersediaan media yang ada di sekolah hanya terbatas pada buku teks, powerpoint dan latihan soal yang diberikan oleh guru. Dari hasil analisis kebutuhan diperoleh hasil analisis terhadap mata dasar – dasar perbankan yang telah diberikan terdapat materi kredit, prosedur pemberian kredit, kredit macet dan bunga kredit yang dianggap sulit dengan mengkaji standart kompetensi dan indikator pencapaian hasil belajar pada materi tersebut. Selanjutnya dilakukan analisis karakteristik siswa yang meliputi kemampuan akademik dan pengalaman belajar terhadap materi keseluruhan tentang kredit, sehingga diperoleh karakter siswa yang sesuai menjadi subjek uji coba. Siswa yang dijadikan subjek uji coba adalah kelas XI Akuntansi dengan usia rata – rata 15-17 tahun. Tahap selanjutnya yaitu perumusan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran diperoleh dari hasil analisis standart kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang digunakan. Pengetahuan yang harus dicapai sesuai indikator pembelajaran yang terdapat pada kompetensi dasar (KD) materi kredit yaitu (1) mampu menjelaskan pengertian, unsur-unsur, tujuan, fungsi, dan jenis-jenis kredit, (2) mampu menjelaskan pengertian, penyebab, penggolongan, dan penyelesaian kredit macet, (3) mampu menjelaskan jaminan, prinsip-prinsip dan aspek-aspek penilaian dan prosedur pemberian kredit dan (4) mampu menjelaskan pengertian, faktor-faktor yang mempengaruhi dan penentuan bunga kredit.

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang media pengayaan yang berupa permainan ular tangga pada materi kredit, prosedur pemberian kredit, kredit macet dan bunga kredit. Pada tahap ini dilakukan

pemilihan konsep warna pada kover soal, jawaban dan papan permainan, perancangan petunjuk permainan, dan peta konsep.

Pada tahap pengembangan ini dilakukan pengukuran yang bertujuan untuk menghasilkan media yang layak untuk digunakan sebagai media pengayaan. Kelayakan diukur berdasarkan telaah dan validasi dari ahli materi dan media. Kefektifan media diperoleh dari hasil respon siswa setelah menggunakan media permainan ular tangga pada saat uji coba terbatas.

Telaah dari ahli materi pada media permainan ular tangga meliputi, (1) perbaikan pada istilah yang digunakan, (2) penggunaan tata bahasa perlu disesuaikan dengan ejaan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Perbaikan dari ahli media meliputi, (1) penulisan pada peta konsep perlu diperjelas, (2) gambar pada kartu perlu disesuaikan dengan perbankan, (3) pemilihan warna pada papan permainan perlu disesuaikan.

Kelayakan media permainan ular tangga yang dikembangkan dapat diketahui dari hasil validasi para ahli. Validasi ahli diperoleh dari angket tertutup untuk memberi penilaian pada media yang dikembangkan.

Tabel 1. Analisis Validasi dari para ahli

| No | Komponen Kelayakan | (%) | Kriteria |
|--------------------|----------------------|---------------|---------------------|
| 1 | Aspek isi dan tujuan | 84,24% | Sangat layak |
| 2 | Aspek instruksional | 88,57% | Sangat layak |
| 3 | Aspek teknis | 79,17% | Layak |
| Rata - rata | | 83,99% | Sangat layak |

Sumber: Data diolah (2016)

Dari penyajian data pada tabel di atas diperoleh rata – rata keseluruhan persentase analisis validasi dari para ahli pada komponen aspek isi dan tujuan, aspek instruksional dan aspek teknis yaitu 83,99% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Uji coba terbatas yang dilakukan untuk mengetahui respon siswa mengenai media permainan ular tangga yang dikembangkan. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu dengan memberikan angket setelah pelaksanaan uji coba terbatas.

Tabel 2. Analisis angket respon siswa

| No | Komponen penilaian | (%) | Kriteria |
|--------------------------------|------------------------|---------------|---------------------|
| 1 | Kualitas instruksional | 100% | Sangat layak |
| 2 | Kualitas teknis | 77% | Layak |
| Rata – rata keseluruhan | | 88,33% | Sangat layak |

Sumber: data diolah (2016)

Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa diperoleh persentase sebesar 100% pada aspek instruksional yang masuk dalam kategori “Sangat Layak” dan 77% pada aspek teknis yang termasuk kategori “Layak”. Persentase dari hasil respon siswa secara keseluruhan yaitu 88,33% yang artinya masuk dalam kategori “Sangat layak”.

Pembahasan

Proses pengembangan permainan ular tangga ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*analyze, design, develop, implementation and evaluation*). Penelitian hanya terbatas pada tahap implementasi, tahap akhir dari penelitian ini yaitu tahap evaluasi tidak dilakukan dikarenakan keterbatasan peneliti sendiri.

Tahap pertama adalah analisis. Pada tahap ini dilakukan analisis kinerja yang berupa analisis kurikulum dan tingkat keaktifan siswa. Selanjutnya yaitu analisis kebutuhan yang meliputi karakteristik siswa berdasarkan usia, kemampuan akademik dan pengalaman belajar. Tahap berikutnya yaitu perumusan tujuan pembelajaran. Rumusan tujuan pembelajaran ini terdapat pada indikator – indikator yang terdapat pada kompetensi dasar materi kredit, prosedur pemberian kredit, kredit macet dan bunga kredit. Rumusan tujuan ini nantinya digunakan untuk menyusun latihan soal padamedia permainan ular tangga.

Kedua, yaitu tahap desain. Tahap ini dibuat rancangan konsep papan permainan ular tangga, petunjuk permainan dan peta konsep.

Pada tahap pengembangan, rancangan yang telah dibuat pada tahap desain akan ditelaah oleh ahli materi dan ahli media. Hasil dari telaah tersebut akan dilakukan revisi yang kemudian akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh penilaian dari media yang dikembangkan.

Tahapan terakhir yaitu implementasi. Media yang telah divalidasi akan diimplementasikan kepada 20 orang siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri Mojoagung. Setelah selesai uji coba, siswa diminta mengisi angket respon siswa untuk mengetahui pendapat mengenai media permainan ular tangga yang dikembangkan.

Kelayakan media permainan ular tangga pada mata pelajaran dasar – dasar perbankan diukur dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang terdapat pada lembar validasi.

Berdasar validasi yang dilakukan oleh ahli materi pada aspek isi dan tujuan memperoleh kategori “sangat layak. Hal ini berarti telah sesuai dengan beberapa indikator – indikator pada teori Walker dan Hess (1984) dalam Arsyad (2011) jika media permainan ular tangga tersebut memenuhi kriteria sebagai berikut, (1) ketetapan, yaitu kesesuaian antara materi pada media dengan materi

pembelajaran, kesesuaian latihan soal dengan indikator dan materi pembelajaran sudah sesuai kompetensi dasar yang berlaku (2) kepentingan, yaitu penyajian materi dalam permainan ular tangga penting dalam mempermudah pemahaman peserta didik (3) kelengkapan, materi pada media disajikan lengkap dengan tujuan pembelajaran (4) keseimbangan yaitu, penyajian isi dan tujuan materi dalam media ular tangga sudah seimbang (5) kesesuaian dengan peserta didik yaitu, bahasa yang digunakan pada media sudah mudah dipahami oleh peserta didik.

Pada aspek instruksional atau aspek kualitas pembelajaran memperoleh kategori “sangat layak” artinya materi yang terdapat pada media permainan ular tangga telah memenuhi beberapa kriteria kelayakan media yang terdapat pada teori Walker dan Hess (1984) dalam Arsyad (2011) jika media permainan ular tangga tersebut memiliki (1) bantuan belajar, artinya media tersebut mampu memberikan kesempatan belajar pada peserta didik untuk membangun pengetahuannya sendiri (2) kualitas memotivasi, yaitu dengan membuat siswa lebih aktif dan memiliki fleksibilitas dalam pembelajaran, (3) fleksibilitas dalam pembelajaran artinya, pembelajaran dengan media ini dapat digunakan kembali kapan saja.

Dari validasi yang dilakukan oleh ahli media memperoleh kategori “layak” pada aspek kualitas teknis. Hal ini berarti media permainan ular tangga ini telah memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh Walker dan Hess (1984) dalam Arsyad (2011) yaitu berdasarkan (1) keterbacaan, yaitu pemilihan huruf pada media dan tata letak teks sudah sesuai serta penggunaan bahasa pada media sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, (2) media tersebut memiliki kemudahan dalam penggunaan, (3) kualitas tampilan yaitu, tampilan pada media menarik, kesesuaian pengaturan letak gambar, ketepatan pemilihan warna, (3) memiliki mutu dalam pengelolaan program yaitu, media memiliki kepraktisan serta ketahanan dalam jangka panjang dan media tersebut mempunyai kemampuan untuk dikelola sebagai media dalam pembelajaran.

Respon siswa diperoleh berdasarkan hasil uji coba terbatas pada 20 orang siswa di SMKN Mojoagung kelas XI Akuntansi yang telah memperoleh pelajaran dasar – dasar perbankan dan membagikan angket respon siswa setelah uji coba dilakukan, pada aspek instruksional memperoleh kategori “sangat baik” artinya telah sesuai dengan beberapa kriteria yang terdapat dalam teori Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2011) yaitu (1) dapat memberikan bantuan untuk belajar, artinya memiliki kejelasan dalam penyampaian informasi terkait materi pembelajaran (2) kualitas motivasi, artinya penggunaan media dalam pembelajaran khususnya dalam kegiatan

pengayaan dapat memberikan motivasi tersendiri bagi siswa karena menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Aspek teknis juga telah memenuhi beberapa kriteria yang ditentukan yaitu (1) keterbacaan, artinya bahasa dalam media tersebut mudah dipahami oleh siswa (2) kualitas tampilan, artinya media memiliki kemenarikan (3) kualitas pengelolaan program, artinya media tersebut lancar digunakan oleh siswa berdasarkan petunjuk yang ada.

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diambil, simpulan dari pengembangan permainan ular tangga sebagai media pengayaan pada mata pelajaran dasar-dasar perbankan yaitu, (1) model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE dengan melalui empat tahapan yaitu, tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, dan tahap implementasi. Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa media pengayaan permainan ular tangga pada mata pelajaran dasar – dasar perbankan di SMKN Mojoagung. (2) Kelayakan media permainan ular tangga ditinjau dari hasil validasi yang dilakukan ahli materi yang diperoleh hasil 86% pada aspek isi dan tujuan serta 87% pada aspek instruksional dengan keterangan sangat layak, sedangkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media memperoleh persentase 80% pada aspek keterbacaan, 80% aspek penggunaan, 77% aspek tampilan dan 80% aspek kualitas program. Hal ini mendapat keterangan layak. (3) Respon siswa terhadap media pengayaan ular tangga perbankan yang dikembangkan pada mata pelajaran dasar – dasar perbankan khususnya materi kredit, prosedur pemberian kredit, kredit macet dan bunga kredit memperoleh hasil baik digunakan dengan rata – rata skor sebesar 77% pada aspek tampilan dan 80% aspek kualitas program. Hal ini mendapat keterangan layak.

Saran

Berdasarkan uraian simpulan di atas maka saran pada pengembangan permainan ular tangga ini adalah sebagai berikut, (1) Penelitian pengembangan dengan model ADDIE ini tidak sampai tahap evaluasi. Hal ini karena terbatasnya waktu dan biaya yang dimiliki peneliti. Oleh sebab itu disarankan peneliti selanjutnya dapat melengkapinya sampai tahap evaluasi, (2) Ahli yang menjadi telaah dan validator materi serta media pada penelitian ini adalah orang yang sama. Disarankan peneliti selanjutnya dapat memilih orang yang berbeda agar penilaiannya lebih objektif, (3) Untuk mengetahui keefektifan dari media permainan ular tangga ini, dapat dilakukan penelitian lebih lanjut yang berupa penelitian eksperimen, sehingga melengkapi hasil pengembangan yang layak digunakan tetapi juga efektif untuk diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- A, M. Husna. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Sitjiono, Thomas Wibowo Agung. 2005. Pendayagunaan Media Pembelajaran, (online) *Jurnal Pendidikan Penabur*. Vol. 4 (4):hal. 76-84 (<http://bpkpenabur.or.id/wp-content/uploads/2015/10/jurnal-No04-IV-Juli2005.pdf>, diunduh 03 Maret 2016)
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajawaliGrafindo Persada
- Bangsawan, LT. 2006. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung :CV Citra Praya
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajawaliGrafindo Persada.
- Dendawijaya, Lukman. 2009. *Manajemen Perbankan*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Direktorat Pembinaan SMA. 2015. *Model Pelaksanaan Remedial dan Pengayaan*. Jakarta
- Fakihuddin, L. 2007. *Pengajaran Remedial dan Pengayaan*. Malang: Bayumedia
- Fitri, Mariessa Wahyu, dkk. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Biologi pada Materi Keanekaragaman Hayati untuk Siswa Kelas X SMA*, (online), (http://103.26.102.47/eskripsi/data/pdf/jurnal_mhs/artikel/A1C410038.pdf, diunduh 21 Mei 2016)
- Ismail. 2010. *Manajemen Perbankan*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Gruop
- Karimah, Rifqi Fatihatul dkk. 2014. “ Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII”. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol 2 (1): hal 6-10
- Kasmir. 2014. *Dasar – dasar Perbankan*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada
- Molenda, Michael. 2003. *In Search of the Elusive ADDIE Model*, (online), (<http://iptde.boisestate.edu>, diunduh 09 Mei 2016)
- Niah, Siti. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris Materi Functional Text bagi Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 3 Kalasan Yogyakarta*. Tesis tidak Diterbitkan. Yogyakarta : PPs Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nugroho, Aris Prasetyo dkk. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya*, (online). *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol.1(1): hal 11 (<https://eprints.uns.ac.id/14419/1/1769-3958-1-SM.pdf>, diunduh 12 April 2016)

Permendikbud.(2014). Jurnal Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 60 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Kejuruan/ Madrasah Aliyah Kejuruan.

Permendikbud.(2014). Jurnal Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah

Permendikbud.(2014). Jurnal Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 104 Tahun 2014 Tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.

Pribadi, Benny A. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Dian Rakyat

Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel – Variabel Penelitian*. Bandung: Penerbit Alfabeta

Rohman, Muhammad dan Sofan Amri. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya

Sadiman, Arief S. Dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers

Sahri, Izzatie Alfi. 2015. Pengembangan Permainan Ular Tangga Akuntansi sebagai Media Pengayaan pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa, (online). *Jurnal Pendidikan*. Vol 3 (1) (ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/13194, diunduh 02 Januari 2016)

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta

Taswan. 2012. *Akuntansi Perbankan*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN

Tilong, Adi D. 2014. *Lebih dari 40 Aktivitas Perangsang Otak Kanan dan Kiri Anak Bisa Lebih Canggih*. Jogjakarta: Divapress

Widokarti, Joko Rizkie. 2012. *Masalah Kredit Macet dan Pemecahannya*, (online) (<http://www.pustaka.ut.ac.id/dev25/pdfartikel2/jokorizkiew003>, diunduh 23 Mei 2016)