

PENGEMBANGAN MEDIA PENGAYAAN *MERCHANDISE INVENTORY GAME* PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG SISWA KELAS XI AKUNTANSI SMK NEGERI DI SURABAYA

Yatik Pita Asrini

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, Email : yatikpita94@gmail.com

Susanti

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, Email : susanti_otto@yahoo.com

Abstrak

Perkembangan teknologi perlu diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran evaluasi maupun kegiatan pembelajaran pengayaan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Surabaya. Pembelajaran dengan menggunakan media dalam bentuk game dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi. Pengembangan media ini bertujuan untuk membuat varian dalam pembelajaran terutama untuk kegiatan pengayaan dan untuk mengetahui kelayakan media pengayaan yang dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian meliputi 2 ahli materi dan 1 ahli media serta 30 siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya. Penelitian ini akan menunjukkan hasil kelayakan media pengayaan *merchandise inventory game* sehingga dapat digunakan pada proses pembelajaran. Hasil validasi pengembangan media pengayaan *merchandise inventory game* dari ahli materi dan ahli media memperoleh rata-rata persentase sebesar 86,54% dan 86% dengan kriteria sangat layak maka perolehan rata-rata persentase secara keseluruhan dari para ahli sebesar 86,27% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan, hasil angket respon peserta didik memperoleh rata-rata persentase sebesar 92,73% dengan kriteria sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media pengayaan *merchandise inventory game* pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci : Media Pengayaan, *Merchandise Inventory Game*, Akuntansi Perusahaan Dagang

Abstract

The development of technology needs to be implemented in the learning activities, evaluation of learning and enrichment activities in vocational schools (SMK) in Surabaya. Learning to use the media in the form of the game can create a pleasant learning. The student can more easily understand the material. Media development aims to create a variant in learning, especially for enrichment activities and to determine the feasibility of enrichment media are developed. Development model used is the ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). The instruments used in this study are study sheets, validation sheets for experts on the material, can questionnaire for students. The merchandise inventory game was tested on 30 tenth-grade students of accounting at three state vocational schools in Surabaya. The validation of the enrichment media development of the merchandise inventory game from experts on the material and bexperts on the media resulted in 86,54% and 86% in average as very appropriate that made it 86,27% in average as a whole. While the results of questionnaire responses of students in 92,73% as very good. It can be concluded that the enrichment media merchandise inventory game in trading' companies accounting can be used as a medium of learning in schools.

Keywords: Enrichment Media, Merchandise Inventory Game, Trading Company Accounting

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP atau MTs. Siswa Sekolah Menengah Kejuruan disiapkan oleh lembaga pendidikan untuk dapat

menjadi produktif yang terampil dalam mengisi kebutuhan dunia usaha dan dunia industri. Pengelompokan bidang pendidikan keahlian SMK di Indonesia dikelompokkan berdasarkan jenjang dan menurut struktur programnya.

Kehadiran kurikulum 2013 yang diberlakukan mulai tahun 2013/2014 adalah sebagai upaya pemerintah untuk mencapai keunggulan masyarakat bangsa dalam penguasaan ilmu dan teknologi. Kurikulum 2013

diharapkan dapat menyelesaikan berbagai permasalahan yang sedang dihadapi oleh dunia pendidikan dewasa ini, terutama dalam memasuki era globalisasi yang penuh dengan berbagai macam tantangan. Implementasi kurikulum 2013 diharapkan dapat menghasilkan insan yang produktif, kreatif, dan inovatif.

Dalam suatu sistem pendidikan massa, kemungkinan diperolehnya pengalaman belajar yang berkualitas melalui penggunaan perangkat Teknologi Informasi (TI) bergantung pada pendidik. Para pendidik perlu memiliki kemampuan berinteraksi secara kreatif dengan sumber-sumber yang berbasis Teknologi Informasi dan menggunakannya secara kreatif pula melalui penyiapan tugas-tugas yang tertata dengan baik. Dengan meningkatnya penggunaan TI di lingkungan pendidikan dan dalam masyarakat lebih luas, maka kondisi ini tidak terlepas dari adanya pengaruh konsep teknologi informasi dan komunikasi, sebagaimana hal tersebut relevan dengan hasil analisis sumber belajar dalam kawasan proses pembelajaran.

Perkembangan Teknologi pendidikan merupakan proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia. Fungsi-fungsi teknologi pendidikan meliputi: sumber belajar, pengelolaan pendidikan, dan pengembangan pendidikan. Perkembangan teknologi komputer saat ini telah memungkinkan pemakainya melakukan interaksi dalam memperoleh pengetahuan dan informasi yang diinginkan serta berbagai bentuk interaksi pembelajaran dapat berlangsung (Abdulhak dan Darmawan, 2015:109). Teknologi pendidikan memandang proses belajar sebagai suatu peristiwa internal. Proses belajar disebut internal karena terjadi dalam diri siswa.

Penilaian ketuntasan belajar sesuai dengan kurikulum 2013 ditetapkan berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan mempertimbangkan tiga komponen yang terkait dengan penyelenggaraan pembelajaran. Ketiga komponen tersebut meliputi: (1) kompleksitas materi dan kompetensi yang harus dikuasai, (2) daya dukung, dan (3) kemampuan awal peserta didik (*intake*). Dalam hal ini setiap mata pelajaran memiliki karakteristik dan hasil analisis yang berbeda, sehingga nilai KKM yang ditetapkan dalam setiap mata pelajaran akan berbeda dan bervariasi. Menurut Mulyasa (2016:151) bahwa "layanan bagi peserta didik di bawah normal rata-rata disebut program perbaikan dan bagi peserta didik di atas normal rata-rata disebut program pengayaan".

Program pengayaan adalah program tambahan yang dapat diikuti oleh siswa yang cepat dibandingkan dengan teman-temannya dalam menyelesaikan program biasa yang diperuntukkan bagi semua siswa. Program biasa yang dimaksudkan adalah program yang termuat dalam kurikulum yang sudah dijabarkan. Pembelajaran pengayaan memberikan kesempatan bagi peserta didik yang memiliki kelebihan sehingga mereka dapat mengembangkan minat dan bakat serta mengoptimalkan kecakapannya (Dirman dan Juarsih, 2014:150).

Selama ini sudah banyak dikembangkan media pengayaan berupa buku cetak baik yang disusun oleh tim guru internal maupun eksternal seperti Lembaga Bimbingan Belajar (LBB). Selain buku, tidak jarang media pengayaan yang digunakan siswa adalah latihan soal yang diberikan oleh guru dengan tingkat soal yang lebih tinggi dari sebelumnya, LCD-*power point*, dan papan tulis. Akan tetapi perlu dikembangkan media pengayaan yang lebih menarik, kreatif, dan inovatif agar peserta didik tidak bosan dan menjadikan media pengayaan yang ada lebih bervariasi. Selain itu penting kiranya menciptakan suasana yang menyenangkan dalam kegiatan pengayaan melalui penerapan media pengayaan dalam bentuk permainan. Suatu permainan yang memiliki jalan cerita yang menarik untuk dimainkan dan permainan juga bisa memberikan pengalaman belajar yang beraneka ragam (Smaldino, 2011).

Salah satu mata pelajaran produktif akuntansi yang harus dikuasai dengan baik oleh siswa selain mata pelajaran akuntansi dasar seperti pengantar akuntansi adalah mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang. Materi ini dirasa penting karena merupakan materi awal dalam mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang yang harus dipahami oleh siswa. Karena apabila materi ini dapat dipahami dengan baik oleh siswa maka akan memudahkan siswa dalam menerima materi berikutnya serta merupakan salah satu materi yang diujikan dalam Ujian Nasional teori kejuruan akuntansi.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru maupun siswa di SMK Negeri 1 Surabaya, SMK Negeri 4 Surabaya, dan SMK Negeri 10 Surabaya, kegiatan pengayaan materi persediaan akuntansi perusahaan dagang yang dilakukan di sana adalah di SMK Negeri 1 Surabaya dalam melaksanakan kegiatan pengayaan media yang digunakan oleh guru yaitu LCD-*power point* dan buku cetak yang disusun oleh tim guru dan Lembaga Bimbingan Belajar (LBB). Sedangkan di SMK Negeri 4 dan SMK Negeri 10 dalam melaksanakan kegiatan pengayaan menggunakan papan tulis dan latihan soal dengan tingkat soal yang lebih tinggi dari sebelumnya, soal ini berasal dari buku atau guru sendiri yang membuat kemudian di-*fotocopy*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pengayaan *Merchandise Inventory Game* Pada Materi Akuntansi Perusahaan Dagang Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya".

Dari paparan diatas diperoleh rumusan masalah 1) Bagaimana proses mengembangkan media pengayaan *merchandise inventory game* pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya, 2) Bagaimana kelayakan media pengayaan *merchandise inventory game* pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya, 3) Bagaimana respon siswa terhadap media pengayaan *merchandise inventory game* pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya.

Tujuan penelitian ini adalah 1) Mengetahui proses mengembangkan produk berupa media pengayaan *merchandise inventory game* pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya, 2) Mengetahui kelayakan pengembangan media pengayaan *merchandise inventory game* pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya, 3) Mengetahui respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media pengayaan *merchandise inventory game* pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*). Prosedur pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.

Subjek uji coba dalam pengembangan media pengayaan *merchandise inventory game* terdiri dari dua ahli materi yaitu dosen akuntansi dan guru akuntansi, serta 1 ahli media yaitu dosen teknologi pendidikan, dan 30 peserta didik kelas XI SMK Negeri di Surabaya. Terdiri dari 10 orang siswa kelas XI SMK Negeri 1 Surabaya, 10 orang siswa kelas XI SMK Negeri 4 Surabaya, dan 10 orang siswa kelas XI SMK Negeri 10 Surabaya.

Jenis data dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang berbentuk kata, kalimat, atau gambar. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media serta respon siswa kemudian dianalisis dalam bentuk persentase.

Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data yang terdiri dari angket terbuka dan angket tertutup. Lembar telaah untuk ahli materi dan ahli media termasuk angket terbuka. Lembar validasi para ahli serta angket respon siswa termasuk dalam angket tertutup.

Lembar telaah yang telah diisi oleh para ahli selanjutnya akan dilakukan analisis secara deskriptif kualitatif untuk memperoleh masukan dan saran sehingga dapat digunakan untuk memperbaiki media yang dikembangkan. Lembar validasi akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif sehingga dapat diperoleh skor untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Dengan mengacu pada perhitungan skala *likert* dengan keterangan sebagai berikut. a) skor 1 diperoleh pernyataan sangat tidak baik, b) skor 2 diperoleh pernyataan tidak baik, c) skor 3 diperoleh pernyataan sedang, d) skor 4 diperoleh pernyataan baik, 5) skor 5 diperoleh pernyataan sangat baik. Angket respon siswa juga akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan perhitungan menurut skala *Guttman* dengan keterangan yaitu jika jawaban “Ya” diperoleh skor 1 dan jika jawaban “Tidak” diperoleh skor 0. Hasil dari perhitungan lembar validasi dan angket respon siswa dianalisis dengan persentase dan diinterpretasikan hasil presentase dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 1 Kriteria Interpretasi untuk validasi ahli materi dan media

Persentase (%)	Kriteria Interpretasi
0 – 20	Sangat Tidak Layak
21 – 40	Tidak Layak
41 – 60	Cukup Layak
61 – 80	Layak
81 – 100	Sangat Layak

Sumber: Riduwan (2014)

Tabel 2 Skala Penilaian angket respon siswa

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber: Riduwan (2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan produk ini merupakan adaptasi dan modifikasi dari langkah - langkah penelitian dan pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu tahap analisis (*Analysis*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*). Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah tahap analisis. Pada tahap analisis terdapat tiga kegiatan yang dilakukan, yaitu 1) tahap analisis kinerja, 2) tahap analisis kebutuhan, dan 3) tahap merumuskan tujuan pembelajaran. Analisis kinerja dilakukan untuk mengkaji kurikulum yang digunakan, kegiatan pengayaan yang dilaksanakan serta media pengayaan yang digunakan dalam kegiatan pengayaan. Selanjutnya adalah analisis kebutuhan, di dalam analisis kebutuhan peneliti menganalisis karakteristik siswa dalam mengikuti program pengayaan. Dalam mengikuti program pengayaan siswa memiliki motivasi rendah, hal ini diketahui dari kegiatan yang mereka lakukan di kelas pada saat berlangsungnya program pengayaan. Siswa lebih suka berbincang dengan teman sebangkunya sehingga program pengayaan menjadi kurang efektif dan kondusif di kelas. Kegiatan yang terakhir adalah merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan pada Kompetensi Dasar (KD) dan indikator pada materi pencatatan persediaan barang dagang.

Tahap kedua adalah tahap desain, pada tahap ini peneliti melakukan dua kegiatan utama yaitu kegiatan pra produksi dan menyusun rancangan/konsep. Kedua kegiatan utama ini menghasilkan komponen seperti tokoh-tokoh yang ada dalam *game*, desain *background*, musik audio, dan komponen-komponen visual maupun audio lainnya.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan (*development*), pada tahap ini dilakukan produksi dan pengembangan serta penyempurnaan hingga berupa produk jadi Draft I. Setelah Draft I selesai dibuat, kemudian dilakukan beberapa proses telaah dan validasi oleh beberapa ahli materi dan ahli media melalui lembar telaah dan lembar validasi. Peneliti melakukan perbaikan pada draft I sesuai dengan hasil telaah yang meliputi variabel kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis sehingga menghasilkan draft II permainan bingo. Kegiatan selanjutnya peneliti melakukan validasi terhadap draft II tersebut.

Pada tahap implementasi, media pengayaan *merchandise inventory game* yang telah diuji kelayakannya oleh para ahli kemudian di uji coba kepada 30 orang siswa kelas XI jurusan Akuntansi SMK Negeri di Surabaya yang terdiri dari 10 orang siswa di SMK Negeri 1 Surabaya, 10 orang siswa di SMK Negeri 4 Surabaya, dan 10 orang siswa di SMK Negeri 10 Surabaya yang diambil secara acak (*random*) sebagai sampel uji coba penelitian.

Tahap yang terakhir adalah evaluasi, tahap ini merupakan proses untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Pada dasarnya, evaluasi dapat dilakukan sepanjang pelaksanaan kelima langkah dalam model ADDIE. Evaluasi yang digunakan pada pengembangan media pengayaan *merchandise inventory game* ini menggunakan jenis evaluasi formatif. Menurut Suranto (2015: 158) bahwa “evaluasi formatif adalah evaluasi yang dirancang untuk mengumpulkan data dan informasi yang digunakan untuk meningkatkan program atau hasil ketika program masih dikembangkan (sebelum draft final)”.

Kelayakan Media

Kelayakan media pengayaan *merchandise inventory game* pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang dapat diketahui dari hasil angket validasi ahli materi dan ahli media. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media adalah sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Validasi Materi Oleh Ahli Materi

No.	Komponen Kelayakan	Prosentase	Kriteria
1.	Materi	81%	Layak
2.	Soal	83%	Sangat Layak
3.	Kebahasaan	82,50%	Sangat Layak
4.	Keterlaksanaan	84,17%	Sangat Layak
Rata-rata		82,67%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah peneliti (2017)

Sedangkan hasil validasi ahli media disajikan dalam tabel 4 berikut ini:

Tabel 4 Hasil Validasi Media Oleh Ahli Media

No.	Komponen Kelayakan	Prosentase	Kriteria
1.	Perangkat Lunak	83%	Sangat Layak
2.	Komunikasi Visual	90,67%	Sangat Layak
Rata-rata		86,76%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah peneliti (2017)

Media pengayaan *merchandise inventory game* yang telah divalidasi dan dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media, kemudian diuji cobakan kepada 30 orang siswa. Berikut hasil uji coba produk yang disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 5 Hasil Uji Coba Produk

Aspek yang dinilai	Prosentase	Keterangan
Rekayasa Perangkat Lunak	90%	Sangat Baik
Desain Pembelajaran	92,87%	Sangat Baik
Komunikasi Visual	95,33%	Sangat Baik
Rata-rata	92,73%	Sangat Baik

Sumber: Data diolah peneliti (2017)

Pembahasan

Proses Pengembangan Media Pengayaan Merchandise Inventory Game Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri Di Surabaya

Pada proses pengembangan media pengayaan *merchandise inventory game* pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya telah disesuaikan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.

Pada tahap analisis ini yang dilakukan oleh peneliti adalah analisis kinerja, analisis kebutuhan, dan perumusan tujuan pembelajaran. Pada analisis kinerja diperoleh informasi bahwa SMK Negeri 1 Surabaya, SMK Negeri 4 Surabaya, dan SMK Negeri 10 Surabaya telah mengimplementasikan kurikulum 2013. Penggunaan media dalam kegiatan pengayaan masih terbatas. Tingkat keaktifan siswa dalam kegiatan pengayaan juga kurang. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pengayaan yaitu dengan menjadikan kegiatan tersebut menyenangkan, yaitu dengan media permainan (*game*). menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2013:5) bahwa “pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat, rangsangan belajar, dan meningkatkan motivasi dalam diri siswa”. Pada analisis kebutuhan, diketahui bahwa media pengayaan yang digunakan guru khususnya pada mata pelajaran akuntansi perusahaan materi pengelolaan persediaan barang dagang masih terbatas dalam pemberian latihan-

latihan soal dengan ranah soal yang lebih bervariasi. Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan berdasarkan analisis kinerja dan analisis kebutuhan yang digunakan sebagai acuan untuk penyusunan materi dan latihan soal dalam media pengayaan *merchandise inventory game* ini.

Pada tahap desain, dimulai dengan merancang isi berupa materi pengayaan dan penyusunan butir-butir soal latihan pada materi persediaan. Tahap desain ini menghasilkan perumusan butir-butir soal dan desain awal *merchandise inventory game*. Perumusan butir-butir soal pada materi pengelolaan persediaan barang dagang disusun berdasarkan silabus Kurikulum 2013 yang diterapkan di Sekolah Menengah Kejuruan. Pada materi pengelolaan persediaan barang dagang, butir-butir materi sesuai indikator yaitu 1) KD 3.7, 2) KD 3.8, 3) KD 3.9, dan 4) KD 3.10. Selanjutnya, pada perancangan desain awal *merchandise inventory game* peneliti membuat konsep beserta komponen-komponen visual yang dibutuhkan seperti membuat tokoh dalam *game*, desain *background*, musik atau audio pengiring dan komponen-komponen visual yang lainnya untuk mengembangkan produk yang menghasilkan draf I. Desain warna yang disajikan dalam media pengayaan *merchandise inventory game* adalah desain warna dan visual yang cerah seperti warna orange, biru, hijau, merah magenta, merah muda, kuning, dan putih. Hal ini didukung oleh penelitian Gauthier *et. al.* (2015) yang berjudul *Exploring The Influence Of Game Design On Learning And Voluntary Use In An Online Vascular Anatomy Study Aid*, bahwa "pemilihan desain warna pada media pembelajaran berbasis multimedia dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa".

Tahap pengembangan, peneliti melakukan beberapa proses seperti produksi media pengayaan *merchandise inventory game* dan revisi produk yang bertujuan untuk menyempurnakan media pengayaan *merchandise inventory game* yang dikembangkan. Pada tahap produksi, seluruh rancangan awal yang telah disusun pada Draf I seperti komponen *merchandise inventory game* baik isi berupa materi pengayaan dan penyusunan soal latihan pada materi persediaan, tokoh dalam *game*, desain *background*, *scene* pembuka pada menu utama dan penutup, musik atau audio pengiring dan komponen-komponen visual yang lainnya dimasukkan ke dalam *game* melalui bahasa pemrograman (*programming*). Kemudian, rancangan awal yang telah disusun pada Draf I ditelaah oleh ahli materi dan ahli media dengan tujuan untuk menentukan ketepatan materi dan butir soal serta ketepatan dalam desain visual yang ada pada media pengayaan *merchandise inventory game*. Hasil telaah oleh ahli materi dan ahli media menghasilkan saran dan masukan terhadap media sehingga perlu adanya perbaikan atau revisi untuk penyempurnaan produk. Dari saran dan masukan oleh ahli materi dilakukan perbaikan berdasarkan 1) perbaikan dalam beberapa soal dengan soal studi kasus dan memperbanyak di ranah penalaran dan 2) variasi soal disesuaikan dengan materi persediaan barang dagang. Kemudian, saran dan masukan oleh ahli media yang

meliputi 1) media harus dilengkapi dengan petunjuk menjalankan media, 2) beberapa desain tampilan harus lebih menarik, 3) media harus dilengkapi dengan tombol yang fleksibel, dan 4) identitas pemain harus ditambahkan dengan nomor urut/ absen siswa, dan kelas. Berdasarkan dari hasil perbaikan atau revisi dari para ahli materi dan ahli media tersebut menghasilkan Draf II. Draf II akan dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh penilaian kelayakan media *merchandise inventory game* yang dikembangkan.

Tahap implementasi, draf 2 media pengayaan *merchandise inventory game* yang telah selesai divalidasi oleh ahli materi dan ahli media kemudian diuji cobakan secara terbatas pada 30 orang siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya untuk mengetahui pendapat dan respon siswa terhadap media *merchandise inventory game* yang dikembangkan. Pendapat siswa diperoleh melalui angket yang diberikan kepada siswa. Siswa yang dijadikan subjek penelitian merupakan siswa yang sudah mengampuh atau menerima mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang materi persediaan barang dagang. Pada tahap ini siswa diminta untuk mencoba media pengayaan *merchandise inventory game* dengan cara memberikan media pengayaan *merchandise inventory game* termasuk bahan penyertanya kepada masing-masing siswa. Pelaksanaan uji coba diawali dengan memberikan penjelasan terkait dengan langkah-langkah yang harus dilakukan sebelum memainkan *merchandise inventory game*. Siswa diberikan waktu untuk menyelesaikan seluruh soal yang ada dalam *merchandise inventory game* tersebut. Setelah seluruh siswa selesai, peneliti mengarahkan kepada siswa untuk mengisi lembar angket respon siswa. Hasil dari angket respon siswa terhadap media pengayaan *merchandise inventory game* akan dianalisis oleh peneliti secara kuantitatif.

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi, tahap ini dilakukan dengan menganalisis angket yang diberikan kepada siswa dan dari para ahli. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah media pengayaan *merchandise inventory game* sesuai harapan atau tidak. Pada dasarnya, evaluasi yang dilakukan peneliti tidak hanya pada tahap akhir setelah uji coba. Evaluasi juga dilakukan pada saat tahap pengembangan yaitu dengan adanya telaah, validasi, dan revisi produk.

Kelayakan Media Pengayaan Merchandise Inventory Game Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri Di Surabaya

Kelayakan media pengayaan *merchandise inventory game* pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang dinilai dari hasil lembar validasi para ahli materi dan ahli media serta angket respon siswa yang diperoleh dari uji coba terbatas yang telah dilaksanakan. Validator yang menjadi ahli materi yaitu Dr. Susanti, M. Si. selaku dosen Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya dan Dwi Rini Rahayu, S. Pd. selaku guru Akuntansi di SMK Negeri 1 Surabaya. Validator media yaitu Khusnul Khotimah, S. Pd, M. Pd. selaku dosen Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Serta untuk uji

coba terbatas dilakukan kepada 30 orang siswa kelas XI yang terdiri dari 10 orang siswa SMK Negeri 1 Surabaya, 10 orang siswa SMK Negeri 4 Surabaya, dan 10 orang siswa SMK Negeri 10 Surabaya.

Berdasarkan dari Tabel 3 Hasil validasi media pengayaan *merchandise inventory game* oleh ahli materi diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 82,67% dengan rincian meliputi aspek variabel materi diperoleh rata-rata persentase sebesar 81%, aspek kelayakan soal dengan rata-rata persentase sebesar 83%, aspek kelayakan kebahasaan memperoleh rata-rata persentase 82,50, dan aspek kelayakan keterlaksanaan diperoleh rata-rata persentase sebesar 84,17%. Menurut Riduwan (2014) persentase sebesar 82,67% maka termasuk dalam kategori “sangat layak”.

Berdasarkan Tabel 4 Rekapitulasi Hasil validasi media pengayaan *merchandise inventory game* oleh ahli media diperoleh rata-rata persentase sebesar 86,76% dengan rincian meliputi dari aspek kelayakan perangkat lunak diperoleh rata-rata persentase sebesar 83% dan aspek kelayakan komunikasi visual diperoleh rata-rata persentase sebesar 90,67%. Menurut Riduwan (2014) persentase sebesar 86% termasuk dalam kategori “sangat layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pengayaan *merchandise inventory game* pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat layak” digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran dalam kegiatan pengayaan di Sekolah Menengah Kejuruan dari segi media yang disajikan.

Respon Siswa Terhadap Media Pengayaan Merchandise Inventory Game Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri Di Surabaya

Uji coba terbatas dilakukan pada 30 orang siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya yang terdiri dari 10 orang siswa SMK Negeri 1 Surabaya, 10 orang siswa SMK Negeri 4 Surabaya, dan 10 orang siswa SMK Negeri 10 Surabaya. Pada kegiatan uji coba, siswa diberikan penjelasan terkait media pengayaan *merchandise inventory game* terkait dengan langkah-langkah yang harus dilakukan sebelum memainkan *merchandise inventory game*. Siswa diberikan waktu untuk menyelesaikan seluruh soal yang ada dalam *merchandise inventory game* tersebut. Setelah seluruh siswa selesai, peneliti mengarahkan kepada siswa untuk mengisi lembar angket respon siswa.

Berdasarkan dari Tabel 5 Hasil uji coba produk, diketahui bahwa variabel rekayasa perangkat lunak memperoleh prosentase sebesar 90% dengan kriteria “sangat baik”. Hal ini karena semua responden menganggap pengoperasian media pengayaan *merchandise inventory game* sudah sesuai.

Pada variabel desain pembelajaran memperoleh prosentase sebesar 92,87% dengan kriteria “sangat baik”. Respon sebagian besar siswa terhadap media pengayaan *merchandise inventory game* dapat membantu dalam mempelajari materi pengelolaan persediaan barang dagang. Sebagian besar siswa juga menganggap media

pengayaan *merchandise inventory game* menarik, menyenangkan, dan memotivasi untuk belajar.

Pada variabel komunikasi visual hasil respon siswa diperoleh prosentase sebesar 95,33% dengan kriteria “sangat baik”. Hal ini didasarkan pada sebagian besar siswa yang menilai media pengayaan *merchandise inventory game* mudah dipahami. Selain itu, siswa sebagai responden juga menganggap lebih mudah memahami materi setelah belajar menggunakan media pengayaan *merchandise inventory game*.

Rata-rata prosentase secara keseluruhan berdasarkan hasil uji coba terbatas yang meliputi rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual adalah 92,73% dengan kriteria “sangat baik” sehingga dapat disimpulkan media sangat baik digunakan dalam kegiatan pembelajaran pengayaan. Hal ini sesuai dengan kriteria interpretasi menurut Ridwan (2014:13) yang menyatakan bahwa “media dapat dikatakan layak apabila persentase yang diperoleh $\geq 61\%$ ”. Artinya pengembangan media pengayaan *merchandise inventory game* pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa yang menjadi responden.

Berdasarkan hasil analisis secara keseluruhan dari pembahasan diatas, dapat diketahui bahwa media pengayaan *merchandise inventory game* pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri Di Surabaya dari hasil validasi oleh ahli materi termasuk dalam kategori sangat layak dalam digunakan pada pembelajaran kegiatan pengayaan dengan persentase rata-rata sebesar 82,67%. Berdasarkan dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media terhadap media pengayaan *merchandise inventory game* diperoleh rata-rata persentase sebesar 86,76% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, media pengayaan *merchandise inventory game* mendapatkan respon baik dari siswa dengan perolehan rata-rata persentase sebesar 92,73% dengan kriteria “sangat baik”. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pengayaan *merchandise inventory game* pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri Di Surabaya sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pengayaan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang diambil pada penelitian “Pengembangan Media Pengayaan *Merchandise Inventory Game* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya” maka dapat ditarik kesimpulan, 1) proses pengembangan media pengayaan *merchandise inventory game* pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas empat tahapan antara lain tahap analisis (*Analysis*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), dan tahap implementasi (*Implementation*),

dan tahap evaluasi (*Evaluation*). 2) Hasil validasi oleh ahli materi terhadap kelayakan media pengayaan *merchandise inventory game* pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang memperoleh persentase rata-rata sebesar 82,67% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil validasi oleh ahli media terhadap kelayakan media pengayaan *merchandise inventory game* pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang diperoleh persentase rata-rata sebesar 86,76% dan termasuk dalam kategori sangat layak. 3) Respon siswa terhadap pengembangan media pengayaan *merchandise inventory game* pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang memperoleh persentase rata-rata sebesar 92,73% dan termasuk dalam kategori sangat baik yang dilihat dari aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan diatas, maka saran yang diberikan adalah: 1) Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan uji efektivitas terhadap media pengayaan *merchandise inventory game* pada proses kegiatan pembelajaran yang sebenarnya. 2) Media pengayaan *merchandise inventory game* ini masih terbatas pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang materi pencatatan persediaan dengan bentuk soal pilihan ganda untuk selanjutnya diharapkan dapat dikembangkan pada materi lain seperti akuntansi manufaktur, aplikasi komputer akuntansi (Aplikom) dan sebagainya serta dalam bentuk soal yang bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak dan Darmawan, Deni. 2015. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dirman dan Juarsih, Cicih. 2014. *Penilaian dan Evaluasi Dalam Rangka Implementasi Standar Proses Pendidikan Siswa*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Gauthier, Andrea, et.al. 2015. "Exploring The Influence Of Game Design On Learning And Voluntary Use In An Online Vascular Anatomy Study Aid". *European Scientific Journal*. Vol. 87 No. 24-34.
- Mulyasa. 2016. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. 2014. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Smaldino, Sharon. E. 2011. *Instructional Technology and Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Suranto. 2014. *Teori Belajar & Pembelajaran Kontemporer*. Yogyakarta: Laksbang Pressindo Yogyakarta.