

**PENGEMBANGAN PERMAINAN FORTUNE WHEEL SEBAGAI MEDIA PENGAYAAN PADA  
MATERI PPh PASAL 21 KELAS XII AKUNTANSI SMK NEGERI DI SURABAYA**

**Oky Senja Prastica**

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, [okysenja1995@gmail.com](mailto:okysenja1995@gmail.com)

**Susanti**

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, [susanti\\_otto@yahoo.com](mailto:susanti_otto@yahoo.com)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan, dan respon siswa terhadap permainan *fortune wheel* sebagai media pengayaan pada materi PPh Pasal 21 Kelas XII Akuntansi SMK Negeri di Surabaya. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Sebelum dilakukan uji coba, media ditelaah dan divalidasi terlebih dahulu oleh 1 dosen ahli media, 1 dosen ahli materi, dan 1 guru Akuntansi SMK sebagai ahli materi. Lembar telaah para ahli menghasilkan data deskriptif kualitatif, sedangkan lembar validasi para ahli dan hasil respon siswa menghasilkan data deskriptif kualitatif. Uji coba dilakukan secara terbatas kepada 20 siswa kelas XII Akuntansi SMK Negeri di Surabaya. Hasil penelitian ini adalah media pengayaan berupa permainan *fortune wheel* pada materi PPh Pasal 21 kelas XII akuntansi. Kelayakan materi dan media dalam penelitian ini memperoleh presentase 89,3% dengan kategori sangat layak dan hasil respon siswa dengan presentase 97% siswa memberikan respon positif.

**Kata Kunci :** *fortune wheel*, media pengayaan, PPh Pasal 21

**Abstract**

This research aims to knowing the process of development, feasibility, and student response to the game *wheel of fortune* as enrichment media material PPh Pasal 21 Class XII Accountancy SMK Negeri in Surabaya. This type of research is research development refers to the ADDIE model (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Prior to trial, the media has been analyzed and validated beforehand by an expert lecturer 1 media, 1 expert lecturers material, and 1 teacher Accounting SMK as a material. Trials conducted in limited to 20 grade XII Accountancy SMK Negeri in Surabaya. Expert study sheet produces qualitative descriptive data, while the validation sheet of experts and student response results produce qualitative descriptive data. The results of this research is a form of enrichment media game *wheel of fortune* on PPh Pasal 21 class XII accountancy. The appropriateness of the material and the media get 89,3% in the study gained very worthy category and the results of the student response get percentage 97% of students gave positive response.

**Keywords:** *fortune wheel*, media enrichment, PPh Pasal 21.

**PENDAHULUAN**

Sumber Daya Manusia yang berkualitas tentunya dapat meningkatkan perkembangan dan kemajuan dalam satu negara. Dalam membentuk Sumber Daya Manusia yang berkualitas salah satunya yaitu melalui dunia pendidikan. "Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang" (UU RI No. 2 Tahun 1989, Bab I, Pasal I). Pembelajaran yang efektif dapat diciptakan melalui strategi pembelajaran menyenangkan. Di dalam kegiatan belajar mengajar, seorang guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang mampu memotivasi dan mendorong siswa untuk aktif belajar. Guna mendapatkan pengetahuan, menyerap nilai-nilai tertentu, dan terampil dalam melakukan sesuatu. Dalam suasana menyenangkan siswa akan bersemangat dan mudah menerima kebutuhan belajar, mampu mengikuti

dan menangkap materi pelajaran yang sulit menjadi mudah. Pemilihan media pembelajaran yang tepat tentu juga akan menciptakan suasana menyenangkan agar pembelajaran dapat tercapai sesuai tujuan yang ditetapkan. Menggunakan permainan dalam proses belajar mengajar tentu dapat mempermudah siswa untuk memahami materi. Paul Ginnis (2008:214) menyatakan permainan itu secara efektif dapat mengubah suasana pembelajaran di kelas dan biasanya menciptakan kemauan yang lebih besar untuk belajar dan bersikap. Permainan *Fortune Wheel* merupakan permainan dengan keunggulan yang menantang, seperti banyak game show di TV. Ini jenis familiar dan memotivasi bagi sebagian besar siswa. Kegiatan ini mendorong siswa yang enggan ikut serta – mereka cenderung menerima pemilihan acak dari roda tersebut. Dalam penelitian pengembangan ini, *fortune wheel* digunakan sebagai media pengayaan untuk materi PPh pasal 21. Dengan tujuan agar siswa lebih termotivasi

dan berperan aktif dalam belajar serta pembelajaran lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dengan salah satu guru mata pelajaran administrasi pajak di SMK Negeri 1 Surabaya diperoleh informasi bahwa penggunaan media pengayaan hanya terbatas pada penggunaan buku siswa, soal-soal latihan, LCD Power Point. Ketuntasan siswa menunjukkan 28,45% siswa dengan nilai dibawah standar, 71,55% siswa dengan nilai tuntas. Oleh karena itu diperlukan media pengayaan bagi siswa yang mendapatkan nilai tuntas. Di SMK Negeri 4 Surabaya diperoleh informasi bahwa media pengayaan yang digunakan masih terbatas pada kumpulan soal-soal yang dibuat oleh guru, form SPT, dan buku siswa. Belum ada pengembangan media pengayaan untuk materi PPh Pasal 21. Ketuntasan siswa mencapai angka 70% dan masih ada siswa yang belum tuntas dengan presentase 30%. Di SMK Negeri 10 Surabaya diperoleh informasi bahwa menggunakan media pengayaan berupa form SPT dan buku siswa Berdasarkan angket yang diisi oleh siswa, diperoleh hasil bahwa guru tidak menggunakan media yang bervariasi. Media yang digunakan hanya terbatas pada buku, LKS, *Power Point*, dan latihan tes lisan. Media pengayaan dibutuhkan di sekolah karena menerapkan sistem pembelajaran tuntas.

Pembelajaran tuntas (*mastery learning*) dalam Majid (2013) merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang mempersyaratkan siswa menguasai secara tuntas seluruh standar kompetensi kompetensi dasar mata pelajaran tertentu. Sistem belajar tuntas merupakan suatu pola pengajaran terstruktur yang bertujuan untuk mengadaptasikan kelompok siswa yang besar sedemikian rupa, sehingga diberikan perhatian secukupnya pada perbedaan-perbedaan yang terdapat diantara siswa, khususnya yang menyangkut laju kemajuan atau kecepatan dalam belajar. Model belajar tuntas dikembangkan oleh Benyamin S. Bloom menjadi pola atau prosedur pengajaran yang dapat diterapkan dalam memberikan pengajaran kepada satuan kelas.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan permainan *Fortune Wheel* sebagai media pengayaan dengan judul "Pengembangan Permainan *Fortune Wheel* Sebagai Media Pengayaan pada Materi PPh Pasal 21 Kelas XII Akuntansi SMK Negeri di Surabaya". Rumusan masalah dari penelitian ini adalah: (1) Bagaimana proses pengembangan permainan *fortune wheel* sebagai media pengayaan pada materi PPh Pasal 21 kelas XII SMK Negeri di Surabaya? (2) Bagaimana kelayakan pengembangan permainan *fortune wheel* sebagai media pengayaan pada materi PPh Pasal 21 Kelas XII SMK Negeri di Surabaya? (3) Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan permainan *fortune wheel* sebagai media pengayaan pada materi PPh Pasal 21 kelas XII SMK Negeri di Surabaya. Berikut ini merupakan tujuan penelitian pengembangan adalah untuk: (1) Menghasilkan produk permainan berupa *fortune wheel* sebagai media pengayaan pada materi PPh Pasal 21 Kelas XII Akuntansi SMK Negeri di Surabaya (2) Mendeskripsikan kelayakan produk berupa permainan *fortune wheel* sebagai media pengayaan pada materi PPh

Pasal 21 Kelas XII Akuntansi SMK Negeri di Surabaya (3) Mengetahui respon siswa terhadap produk berupa permainan *fortune wheel* sebagai media pengayaan pada materi PPh Pasal 21 Kelas XII Akuntansi SMK Negeri di Surabaya.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*) yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan produk. Menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda (Priadi, 2010). Peneliti memilih menggunakan model ini karena desain sistem sederhana, mudah dipelajari, dan cocok untuk pengembangan media. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan siswa. Siswa yang menjadi subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 20 siswa kelas XII akuntansi. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Surabaya, SMK Negeri 4 Surabaya, dan SMK Negeri 10 Surabaya. Permainan *fortune wheel* terbuat dari piringan kayu berdiameter 80 cm dan di tepi bawah roda terdapat anak panah sebagai penunjuk angka atau soal yang terpilih. Roda dibagi ke dalam 20 sektor/bagian dimana pada setiap sektor terdapat 2 soal. Data akhir yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan juga data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil telaah materi dan media oleh para ahli. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi materi dan media oleh para ahli. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Analisis deskriptif kualitatif untuk lembar telaah para ahli (2) Analisis deskriptif kuantitatif untuk lembar validasi para ahli. Dihitung dengan menggunakan skala likert berdasarkan tabel dibawah ini:

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

Sumber: Riduwan (2015)

Dari data angket validasi dianalisis menggunakan rumus: % nilai kelayakan =  $\frac{\text{jumlah skor total yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$

Kriteria interpretasi kelayakan

Presentase (%)	Kelayakan
0 – 20	Sangat tidak layak
21 – 40	Tidak layak
41 – 60	Cukup Layak
61 – 80	Layak
81 – 100	Sangat Layak

Angket respon siswa dihitung menggunakan Skala Guttman:

Jawaban	Skor

Ya (Y)	1
Tidak (T)	0

Sumber: Riduwan (2015)

Presentase respon siswa dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Presentase(\%)} = \frac{\text{Jumlah skor total yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Interpretasi kriteria respon siswa :

Presentase (%)	Kelayakan
0 – 20	Sangat tidak baik
21 – 40	Tidak baik
41 – 60	Cukup baik
61 – 80	Baik
81 – 100	Sangat baik

Sumber: Riduwan (2015)

Menurut kriteria di atas media pengayaan dapat dikatakan baik dan layak jika mendapatkan presentase  $\geq 61\%$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan permainan *Fortune Wheel* sebagai media pengayaan ini menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis kinerja, analisis kebutuhan, dan perumusan tujuan pembelajaran. Berdasarkan analisis kinerja diperoleh hasil bahwa dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada saat pengayaan di SMK Negeri di Surabaya, media pengayaan terbatas pada penggunaan LCD, *power point*, LKS, buku siswa, maupun latihan soal yang dibuat sendiri oleh guru. Selain itu, guru juga lebih fokus pada siswa yang mengalami remedial sehingga siswa yang memiliki nilai tuntas terlebih dahulu sering diabaikan sedangkan siswa ini seharusnya mengikuti kegiatan pengayaan. Selanjutnya, berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti diketahui guru membutuhkan media yang digunakan untuk kegiatan pengayaan yang menarik minat atau perhatian siswa karena siswa kurang tertarik dengan media yang selama ini digunakan. Pengembangan media permainan *Fortune Wheel* ini mendukung agar siswa lebih tertarik untuk melakukan kegiatan pengayaan daripada hanya mengerjakan latihan soal. Selain itu, media ini dapat mendorong siswa yang kurang aktif agar lebih aktif untuk mengikuti kegiatan pengayaan. Tahap perumusan tujuan pembelajaran, disesuaikan dengan standar kompetensi, dan kompetensi dasar yang sudah ditentukan. Pada tahap desain peneliti mendesain roda putar, kartu soal, kartu jawaban, buku panduan, dan kotak kemasan menggunakan *software Corel Draw CS4*. Roda putar

terbuat dari piringan kayu berdiameter 80cm dan ditepi bawah roda terdapat anak panah sebagai penunjuk skor yang terpilih. Sementara kartu soal, kartu jawaban, buku panduan dan kotak kemasan dicetak pada *art paper* 260gram. Pada tahap pengembangan meliputi telaah dan validasi oleh para ahli. Telaah materi mendapatkan hasil agar tingkat kesulitan soal disesuaikan, ranah soal disesuaikan, jumlah soal ditambah, dan soal lebih dikembangkan. Data hasil revisi berupa perbaikan materi pada media yang dikembangkan berpedoman pada komentar dan saran ahli materi. Telaah ahli media mendapatkan hasil agar memperbaiki kualitas putar roda, membuat buku pedoman, membuat kotak kemasan yang dilapisi plastik mika agar lebih tahan lama. Tahap implementasi yaitu, uji coba terbatas pada 20 siswa kelas XII Akuntansi SMK Negeri di Surabaya dengan rincian 7 siswa dari SMKN 1 Surabaya, 7 siswa dari SMKN 4 Surabaya, dan 6 siswa dari SMKN 10 Surabaya. Siswa yang dijadikan subjek uji coba adalah siswa yang telah memperoleh materi PPh Pasal 21 dan mendapatkan nilai tuntas. Dalam setiap tahapan terdapat evaluasi formatif karena untuk kebutuhan revisi. Pada tahap tersebut berguna untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan pada hasil validasi dan uji coba terbatas, sehingga diperoleh hasil akhir berupa permainan *Fortune Wheel* sebagai media pengayaan pada materi PPh Pasal 21 kelas XII akuntansi SMK Negeri di Surabaya.

Untuk menilai kelayakan produk, maka perlu dilakukan validasi oleh para ahli. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh presentase 87,61% termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan rincian 87,7% dari aspek kualitas isi dan tujuan dan 87,61% dari aspek kualitas instruksional. Hasil validasi media yang dilakukan oleh ahli media memperoleh presentase 92,7%. Aspek yang dinilai adalah kualitas teknis. Dari semua hasil validasi ahli materi dan ahli media berdasarkan tiga aspek kelayakan yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis diperoleh rata-rata 89,3% yang menunjukkan kategori "sangat layak". Menurut Riduwan (2015) media pengayaan dapat dikatakan layak jika memperoleh presentase  $\geq 61\%$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan *Fortune Wheel* pada materi PPh Pasal 21 Kelas XII akuntansi SMK Negeri di Surabaya sangat layak untuk digunakan pada saat kegiatan pengayaan. Hasil angket respon siswa memperoleh presentase 97% dengan rincian 95% dari kualitas isi dan tujuan, 100% kualitas instruksional, dan 95% kualitas teknis. Hasil yang diperoleh berdasarkan analisis angket respon siswa tergolong sangat tinggi karena permainan *Fortune Wheel* dapat memicu keaktifan siswa di kelas. Permainan ini bersifat tantangan sehingga siswa mendapat motivasi lebih untuk mengikuti kegiatan pengayaan menggunakan permainan *Fortune Wheel*. Sehingga pada penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa media pengayaan berupa permainan *Fortune Wheel* yang telah dikembangkan untuk kegiatan pengayaan mendapat respon yang sangat baik dari siswa.

## PENUTUP

## Simpulan

Pengembangan permainan *Fortune Wheel* sebagai media pengayaan menggunakan model ADDIE. Yang meliputi tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Kelayakan permainan *Fortune Wheel* sebagai media pengayaan pada materi PPh Pasal 21 yang dikembangkan dapat dikatakan sangat layak unyuk digunakan saat kegiatan pengayaan di sekolah. Respon siswa terhadap media yang dikembangkan mendapatkan kriteria sangat baik.

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan diatas, berikut ini adalah saran yang diberikan oleh peneliti:

1. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan uji efektivitas terhadap media pengayaan *Fortune Wheel* pada kegiatan pembelajaran, agar media ini tidak hanya layak digunakan tetapi efektif untuk diterapkan.
2. Media pengayaan *Fortune Wheel* masih diputar secara manual, peneliti selanjutnya diharapkan dapat membuat inovasi agar media ini dapat diputar secara otomatis.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan pada saat uji coba terbatas dilaksanakan dalam satu waktu.
4. Media pengayaan *Fortune Wheel* ini masih terbatas pada mata pelajaran administrasi perpajakan materi PPh Pasal 21, diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan untuk materi lain.
5. Latihan soal untuk pengayaan yang dibuat diharapkan menggunakan ranah kognitif minimal C3.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad dan Muhammad Asrori. 2014. *Riset Pendidikan: Metodologi dan Aplikasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dananjaya, Utomo. 2012. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Direktorat Jenderal Pajak Kementerian Keuangan. 2016. *Penghasilan yang Tidak Dipotong PPh Pasal 21*. <http://pajak.go.id/content/251125-penghasilan-yang-tidak-dipotong-pph-pasal-2126> Diakses pada tanggal 14 Februari 2017.
- Fakihuddin. 2007. *Pengajaran Remedial dan Pengayaan*. Malang: Bayumedia Publisihing.
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar: Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Halim, Abdul, dkk. 2014. *Perpajakan: Konsep, Aplikasi, Contoh, dan Studi Kasus*. Jakarta: Salemba Empat.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdayama, Jumanta. 2016. *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Kementerian Keuangan Republik Indonesia Direktorat Jenderal Pajak. 2016. *Peraturan Direktur Jenderal Pajak*. <http://www.pajak.go.id/sites/default/files/info-pajak/PER16-PJ-2016.pdf> Diakses pada tanggal 02 Maret 2017.
- Komara, Endang. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Prawira, Purwa Atmaja. 2012. *Psikologi Pendidikan: dalam Perspektif Baru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Pribadi, Benny A. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Laskar Aksara.
- Sadiman, Arief, dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, Arief, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suyono dan Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301. Jakarta.
- Wulansari, Yuli. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Pintar Pada mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian Kelas XI*. Jurnal yang dipublikasikan.