

PENGEMBANGAN GAME “BINGO ACCOUNTING” SEBAGAI MEDIA PENGAYAAN PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN JASA DI SMK NEGERI 1 BOYOLANGU TULUNGAGUNG

Yurine Meikasari

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, Email : meikasari28@gmail.com

Agung Listiadi

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, Email : Agung_296@yahoo.com

Abstrak

Pengayaan merupakan kegiatan tambahan yang diberikan oleh guru mata pelajaran kepada peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar untuk menambah pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Kegiatan pengayaan dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai media agar peserta didik termotivasi untuk mempelajari kembali suatu materi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk *game bingo accounting* sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa, untuk mengetahui kelayakan *game bingo accounting* berdasarkan para ahli, serta untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dihasilkan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar telaah dan validasi ahli materi, lembar telaah dan validasi ahli media, serta angket respon peserta didik. Produk yang telah dihasilkan diujicobakan kepada 20 peserta didik kelas X Keuangan di SMK Negeri 1 Boyolangu Tulungagung. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa *game bingo accounting* sangat layak dan sangat baik untuk diterapkan sebagai media pengayaan dengan perolehan rata-rata validasi dari ahli materi sebesar 87% dengan kriteria sangat layak, hasil validasi dari ahli media sebesar 90% dengan kriteria sangat layak dan hasil dari angket peserta didik sebesar 93% dengan kriteria sangat baik.

Kata Kunci : Pengayaan, Game Bingo Accounting, Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa.

Abstract

Enrichment is an additional activity provided by subject teachers to learners who have achieved complete learning to increase their understanding of the material they have learned. Enrichment activities can be implemented by utilizing the development of science and technology as a medium for learners motivated to re-learn a material. The purpose of this study is to produce *accounting bingo game* as an enrichment media to material adjustment journal services company, to determine the feasibility of *accounting bingo game* based on the experts, as well as to evaluate the response of students to the product produced. This research is a development research using ADDIE development model. The research instrument used is a review sheet and material expert validation, review sheet and validation of media experts, as well as questionnaire response of learners. The product that has been produced is tested to 20 students of Financial X grade at SMK Negeri 1 Boyolangu Tulungagung. The results of this study indicate that bingo accounting game is very feasible and very good to be applied as a media enrichment with average gain validation from expert material of 87% with criteria very feasible, validation result from media expert equal to 90% with criteria very eligible and result Of students' questionnaires of 93% with very good criteria.

Keywords: Enrichment, Bingo Game Accounting, Journal of Adjustment Services Company.

PENDAHULUAN

“Pendidikan merupakan tolok ukur suatu negara dalam menghasilkan kualitas sumber daya manusia”. Semakin tinggi kualitas pendidikan yang dimiliki suatu negara maka semakin tinggi pula kualitas sumber daya manusia. ”Sebaliknya, semakin rendah kualitas

pendidikan, maka semakin rendah pula kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan. Sebagai pedoman dalam pelaksanaan pendidikan, pemerintah telah menetapkan kurikulum sebagai acuan dalam pelaksanaan pendidikan. Kurikulum yang diterapkan saat ini adalah kurikulum 2013. Menurut permendikbud nomor 60 tahun 2014, kurikulum 2013 “merupakan kurikulum

dengan pola pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. “Salah satu penilaian yang dilakukan dalam kurikulum 2013 adalah penilaian otentik. Menurut Permendikbud nomor 66 tahun 2013, penilaian otentik merupakan penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai mulai dari masukan (*input*), proses, dan keluaran (*output*) pembelajaran. Pendekatan penilaian yang digunakan dalam penilaian tersebut ialah Pendekatan Acuan Kriteria (PAK) dengan penetapan KKM sebagai kriteria ketuntasan minimalnya. Adanya penetapan KKM tersebut menyebabkan terjadinya dua macam kegiatan tambahan yaitu kegiatan remedial dan pengayaan.

Pengayaan merupakan kegiatan tambahan yang diberikan kepada peserta didik yang telah mendapatkan nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Kegiatan ini dapat dilaksanakan dengan berbagai cara antara lain dengan memberikan tugas, materi ataupun soal tambahan kepada peserta didik. Namun seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat saat ini, hendaknya tenaga pendidik mampu memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut menjadi sebuah inovasi baru dalam pembelajaran misalnya dengan menerapkannya pada kegiatan pengayaan. Kegiatan pengayaan dapat diinovasikan dengan menyediakan sebuah permainan berbasis teknologi. Menurut Darmawan (2012:191), permainan merupakan program pembelajaran yang lebih menekankan pada penyajian bentuk-bentuk permainan dengan muatan bahan pelajaran di dalamnya.

Permainan bingo merupakan salah satu permainan yang dapat didesain menjadi sebuah permainan yang mendidik dan dapat diterapkan dalam pembelajaran. Menurut Sharon, dkk (2014:42) permainan bingo dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk mempraktikkan konsep-konsep dari suatu materi. Selain itu Sean dan Sylvia Forman (2008) dalam penelitiannya menyatakan bahwa penerapan permainan bingo di dalam kelas merupakan salah satu cara yang menyenangkan untuk melakukan pembahasan terhadap suatu materi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan bingo dapat membantu peserta didik dalam memahami atau mempraktikkan konsep-konsep dari suatu materi. Permainan ini dapat diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan pengayaan di dalam kelas agar kegiatan tersebut lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari kembali materi yang telah disampaikan.

Permasalahan yang saat ini sering terjadi adalah terbatasnya media pembelajaran termasuk media pengayaan. Perkembangan teknologi yang semakin pesat belum dapat dimaksimalkan pemanfaatannya oleh tenaga pendidik. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah

dilakukan di kelas X Jurusan Akuntansi SMK Negeri 1 Boyolangu Tulungagung diperoleh data bahwa kegiatan belajar mengajar yang diterapkan telah memanfaatkan teknologi berupa LCD, proyektor dan laptop sebagai media dalam pembelajarannya. Namun dalam kegiatan pengayaan, pemanfaatan teknologi belum diterapkan. Peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar hanya diminta untuk mengerjakan soal tambahan dari guru atau melakukan belajar mandiri. Tidak jarang kegiatan tersebut berlangsung tanpa pengawasan guru dikarenakan pada waktu yang bersamaan, guru sedang memberikan remedial bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar. Oleh karena itu diperlukan suatu media pengayaan yang mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri dan menyenangkan. Data lain menunjukkan bahwa sebanyak 144 siswa atau 90% siswa kelas X Akuntansi di SMK Negeri 1 Boyolangu Tulungagung telah memiliki teknologi berupa android. Hal ini menjadi peluang bagi tenaga pendidik untuk mengembangkan media yang dapat diterapkan dalam kegiatan pengayaan.

Jurnal penyesuaian merupakan materi yang dianggap sulit bagi siswa. Berdasarkan hasil dari studi pendahuluan yang dilakukan, dapat diketahui 60% siswa menyatakan bahwa jurnal penyesuaian merupakan materi yang sulit dipahami oleh mereka. Sebagian besar menyatakan bahwa mereka memahami teori dari jurnal penyesuaian namun sering terjadi kesulitan dalam menerapkan teori tersebut. Dalam hal ini, siswa memerlukan banyak latihan soal yang dapat mereka pelajari tidak hanya pada saat proses pembelajaran saja namun juga saat pelaksanaan program pengayaan. Dalam program pengayaan, siswa memerlukan media yang menyenangkan dan mendukung siswa untuk belajar secara mandiri. Salah satu media pengayaan yang dapat digunakan ialah berupa permainan bingo accounting. Seperti penjelasan sebelumnya, permainan bingo merupakan permainan yang mendukung peninjauan kembali konsep-konsep dari suatu materi sehingga permainan tersebut dapat diterapkan sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian.”

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *Game* “Bingo Accounting” Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Boyolangu”. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk media pengayaan berupa *game* bingo accounting yang dapat diperasikan melalui teknologi android dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi yang telah disampaikan.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) bagaimana pengembangan *game* “bingo accounting” sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa di SMK Negeri 1 Boyolangu Tulungagung, (2) bagaimana kelayakan *game* “bingo accounting” sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa di SMK Negeri 1 Boyolangu Tulungagung berdasarkan ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran, dan (3) bagaimana respon siswa terhadap *game* “bingo accounting” sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa di SMK Negeri 1 Boyolangu Tulungagung.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian pengembangan ini antara lain (1) mengetahui pengembangan *game* “bingo accounting” sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa di SMK Negeri 1 Boyolangu Tulungagung, (2) mengetahui kelayakan *game* “bingo accounting” sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa di SMK Negeri 1 Boyolangu Tulungagung berdasarkan ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran, dan (3) mengetahui respon siswa terhadap *game* “bingo accounting” sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa di SMK Negeri 1 Boyolangu Tulungagung.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang melaksanakan empat tahap pengembangan saja yaitu tahap analisis, desain, pengembangan dan implementasi. Tahap evaluasi tidak dilaksanakan dalam penelitian ini dikarenakan keterbatasan dari peneliti.

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari ahli materi yaitu Suci Rohayati, S.Pd. M.Pd selaku dosen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya dan Indayah, S.Pd. selaku guru akuntansi di SMK Negeri 1 Boyolangu, ahli media yaitu Khusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd selaku dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, dan 20 peserta didik kelas X Akuntansi di SMK Negeri 1 Boyolangu.

Instrumen yang digunakan dalam pengembangan *game bingo accounting* sebagai media pengayaan ini berupa angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka terdiri dari lembar telaah ahli materi dan lembar telaah ahli media. Sedangkan angket tertutup terdiri dari lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media dan angket respon peserta didik.

Data yang telah diperoleh berupa angket terbuka akan dianalisis secara kualitatif untuk mendapatkan saran, komentar atau masukan dari ahli materi dan ahli media. Sedangkan data berupa angket tertutup akan dianalisis secara kuantitatif. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media akan dianalisis dengan menggunakan perhitungan skala likert sedangkan hasil dari angket respon peserta didik akan dianalisis dengan menggunakan skala guttman. Hasil dari analisis tersebut akan disesuaikan dengan kriteria interpretasi skor sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor

Prosentase (%)	Kriteria
0-20	Sangat Tidak Layak
21-40	Tidak Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

(Riduwan, 2016:29)

Berdasarkan table kriteria diatas, media pengayaan dianggap layak untuk diterapkan dalam pembelajaran apabila interpretasinya $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan

Hasil dari penelitian pengembangan ini ialah produk berupa *game bingo accounting* sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa di SMK Negeri 1 Boyolangu Tulungagung. Proses pengembangan dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan ADDIE.

Tahap pertama yaitu tahap analisis (*Analysis*). Pada tahap ini dilakukan tiga langkah analisis yang terdiri dari analisis kinerja, analisis kebutuhan dan analisis tujuan pembelajaran. Pada analisis kinerja dilakukan analisis terhadap kurikulum dan proses pembelajaran yang diterapkan di SMK Negeri 1 Boyolangu, pada analisis kebutuhan dilakukan analisis mengenai kebutuhan sekolah berdasarkan analisis kinerja yang telah dilakukan. Selanjutnya yaitu analisis tujuan pembelajaran, analisis ini dirumuskan berdasarkan kompetensi dasar dan indikator sesuai dengan silabus mata pelajaran.

Tahap kedua yaitu tahap desain (*Design*). Pada tahap ini dilakukan perencanaan terhadap produk *game bingo accounting* secara konseptual. Desain produk disusun dalam sebuah naskah (*storyboard*) yang terdiri dari tampilan pembuka yaitu tampilan awal yang memperkenalkan nama produk dan tombol untuk memulai permainan, halaman log ini yaitu tampilan untuk memasukkan nama pemain dalam permainan, halaman menu yaitu tampilan menu utama yang menyajikan pilihan menu dalam permainan, serta tampilan penutup yaitu tampilan yang berisi kotak dialog untuk mengakhiri permainan. Selain desain produk yang

direncanakan secara konseptual, dalam tahap ini didesain pula kemasan dari produk yang terdiri dari label CD, cover box DVD serta format bahan penyerta.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*Development*). Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk berdasarkan naskah yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Produk yang telah selesai diproduksi kemudian dikemas dalam *box* DVD kemudian diserahkan kepada ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan saran atau masukan terhadap draft I. Dari proses telaah yang telah dilakukan diperoleh saran atau masukan dari ahli materi bahwa (1) dalam komponen kelayakan isi, beberapa soal perlu direvisi atau disesuaikan dengan materi utama, (2) dalam komponen kebahasaan, penggunaan bahasa dan perlu dibaiki, (3) dalam komponen penyajian, konstruksi penyajian soal perlu diperhatikan. Sedangkan saran atau masukan dari ahli media antara lain (1) dalam komponen kebahasaan, konsep permainan sudah sesuai untuk dijadikan sebagai media pengayaan, dan penyajian simbol atau lambang telah disajikan secara konsisten, (2) dalam komponen penyajian, petunjuk permainan perlu dilengkapi dan instrumen musik perlu diperbaiki, (3) dalam komponen kegrafikan, terdapat huruf yang kurang terbaca serta profil pengembang dibuat deskriptif.

Tahap keempat yaitu tahap implementasi (*Implementation*). Pada tahap ini produk yang telah diperbaiki diuji cobakan kepada 20 peserta didik kelas X Akuntansi di SMK Negeri 1 Boyolangu. Pelaksanaan uji coba diawali dengan pengenalan identitas peneliti kepada peserta didik, pendistribusian media pengayaan dan pengisian angket respon peserta didik untuk mengetahui respon atau pendapat siswa mengenai media yang dikembangkan.

Kelayakan Media

Kelayakan *game bingo accounting* sebagai media pengayaan dianalisis berdasarkan lembar validasi yang telah diisi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan rata-rata sebesar 87% dengan kriteria sangat layak. Adapun rincian perolehan tiap komponennya adalah (1) komponen kelayakan isi memperoleh prosentase sebesar 87% dengan kriteria sangat layak, (2) komponen kebahasaan memperoleh prosentase sebesar 83% dengan kriteria sangat layak, dan (3) komponen penyajian memperoleh prosentase sebesar 88% dengan kriteria sangat layak.

Sedangkan hasil validasi dari ahli media memperoleh prosentase rata-rata sebesar 90% dengan rincian (1) komponen kebahasaan memperoleh prosentase sebesar 87% dengan kriteria sangat layak, (2) komponen penyajian memperoleh prosentase sebesar 93% dengan kriteria sangat layak, dan (3) komponen kegrafikan

memperoleh prosentase sebesar 90% dengan kriteria sangat layak.

Dari hasil validasi para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata kelayakan media ialah sebesar 89% dengan kriteria sangat layak.

Respon Peserta Didik

Hasil dari revisi atau draf II diuji cobakan ke 20 peserta didik kelas X Akuntansi yang telah memperoleh materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Pada saat pelaksanaan uji coba, peserta didik diminta untuk mengisi lembar angket yang telah dibagikan oleh peneliti. Adapun hasil dari uji coba yang telah dilakukan memperoleh skor rata-rata sebesar 93% dengan kriteria sangat baik. Rincian perolehan skor tersebut adalah (1) komponen isi memperoleh prosentase sebesar 95% dengan kriteria sangat baik, (2) komponen penyajian memperoleh prosentase sebesar 91% dengan kriteria sangat baik, dan (3) komponen kebahasaan memperoleh prosentase sebesar 93% dengan kriteria sangat baik.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian pengembangan yang dilakukan ini menghasilkan produk berupa *game* sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Produk yang dihasilkan diberi nama *game* "bingo accounting dimana permainan ini berisi latihan soal dan pembahasan materi sebagai pengayaan. Proses pengembangan dilakukan berdasarkan model pengembangan ADDIE dimana tahap yang dilakukan terdiri dari empat tahap yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan dan tahap implementasi. Kelayakan *game bingo accounting* sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa di SMK Negeri 1 Boyolangu ini memperoleh hasil dengan kriteria sangat layak. Kemudian respon peserta didik terhadap *game bingo accounting* ini memperoleh kriteria sangat baik dari peserta didik. Hal ini berarti bahwa *game bingo accounting* sangat baik untuk digunakan sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa di SMK Negeri 1 Boyolangu berdasarkan respon peserta didik.

Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan adalah peneliti selanjutnya diharapkan mampu melanjutkan tahap pengembangan selanjutnya yaitu tahap evaluasi guna mengetahui efektifitas *game bingo accounting* untuk diterapkan dalam proses pembelajaran khususnya pada kegiatan pengayaan, *Game bingo accounting* sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan yang dilakukan dalam

penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Sehingga, peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan materi yang lain dengan variasi bentuk soal dan aturan permainan yang berbeda, Peneliti selanjutnya hendaknya mampu menyajikan soal yang lebih bervariasi dengan memperhatikan komponen-komponen penyajian soal terutama komponen kebahasaan, dan Pola permainan dalam *game bingo accounting* ini terbatas pada satu pola saja sehingga peneliti selanjutnya diharapkan mampu memberi variasi yang lebih dalam permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). 2014. Deskripsi Instrumen Buku Teks Siswa, (Online), (<http://bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/2014/05/04-EKONOMI.rar>, diakses 3 Maret 2017)
- Darmawan, Deni. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Forman, Sean dan Sean, Sylvia. 2008. "Mathingo: Reviewing Calculus With Bingo Games". PRIMUS: Problem, Resources, and Issues in Mathematics Undergraduate Studies.
- Haryati, Mimin. 2010. *Model & Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Majid, Abdul. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Noor, Muhammad. 2010. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jakarta: PT. Multi Kreasi Satudelapan.
- Permendikbud No. 60 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Kejuruan / Madrasah Aliyah Kejuruan.
- Permendikbud No. 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Pradana, Pandu. 2013. *Mengenal Android Lebih Dekat*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Pribadi, Benny A. 2014. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Riduwan. 2016. *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Rudianto. 2012. *Pengantar Akuntansi*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Smaldino, Sharon E.dkk. 2014. *Instructional Technology & Media Learning*. Terjemahan Arif Rahman. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sudhata, I Gede dan Tegeh, I Made. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Tietze, Karen J. 2007. *A Bingo Games Motivates Students to Interact With Course Material*. American Journal of Pharmaceutical Education.