

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN PAPAN LABIRIN SEBAGAI ALAT PENGAYAAN PADA MATA PELAJARAN PENGANTAR AKUNTANSI DAN KEUANGAN MATERI PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI KELAS X AKUNTANSI DI SMK NEGERI 10 SURABAYA

Nur Lailatus Sholikhah

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Surabaya, e-mail : latus_plasma@ymail.com

Joni Susilowibowo

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Surabaya, e-mail : jonisusilowibowo@unesa.ac.id

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran yang menarik bisa memotivasi siswa untuk lebih mempelajari dan mendalami materi dalam pembelajaran. Tetapi media yang digunakan disekolah masih kurang variatif, terutama pada kegiatan pengayaan. Melalui media berupa permainan papan labirin sebagai alat pengayaan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media permainan papan labirin sebagai alat pengayaan pada mata pelajaran pengantar akuntansi dan keuangan materi persamaan dasar akuntansi, mengetahui kelayakn media, dan mengetahui respon siswa kelas X Akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya terhadap media yang dikembangkan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket tertutup (lembar telaah para ahli) dan angket terbuka (lembar validasi para ahli dan angket respon siswa). Uji coba dilakukan pada 20 siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 10 Surabaya yang sudah memperoleh nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).

Hasil penelitian diperoleh dari validasi para ahli yaitu ahli materi sebesar 89,285% dengan dikategorikan "sangat layak" dan ahli media sebesar 78% dengan dikategorikan "layak" serta angket respon siswa memperoleh nilai sebesar 88,75% dengan dikategorikan "sangat baik". Berdasarkan validasi para ahli dan angket respon siswa diperoleh hasil dengan rata-rata sebesar 86,175% dengan dikategorikan sangat layak atau sangat baik.

Kata Kunci: Pengembangan, Permainan papan labirin, Alat pengayaan, ADDIE, Persamaan dasar akuntansi.

Abstract

The use of interesting learning media can motivate students to learn more and deepen the material in learning. But the media used in schools is still less varied, especially on enrichment activities. Through the media in the form of labyrinth board games as enrichment tools can help students in understanding the learning materials. The purpose of this research is to produce product in the form of media of labirin board game as enrichment tool on introductory subjects of accounting and finance basic equation of accounting material, to know kelayakn media, and to know the response of students of class X Accounting at SMK Negeri 10 Surabaya to developed media.

This research is a development research. The development model used is the ADDIE model consisting of the stage of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research instrument used is a closed questionnaire (expert review sheet) and open questionnaire (validation sheet of experts and student response questionnaire). Trial conducted on 20 students class X Accounting SMK Negeri 10 Surabaya who have obtained values above KKM (Minimum Criterion completeness).

The results obtained from the validation of experts that experts 89.285% with a categorized "very decent" and media experts of 78% with categorized "worthy" and questionnaire responses students score 88.75% with categorized "very good". Based on the validation of the experts and questionnaires the response of students obtained the result with an average of 86.175% with categorized as very decent or very good.

Keywords: Development, Game labyrinth board, Enriscmnt tools, ADDIE, Basic equation of accounting.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal penting dalam kehidupan manusia. Dengan adanya pendidikan maka akan menghasilkan generasi penerus yang berkualitas serta dapat memajukan lingkungan sekitarnya. Tujuan pendidikan nasional dituangkan dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003. Salah satu upaya pemerintah untuk mewujudkan tujuan pendidikan yaitu dengan penyempurnaan kurikulum, dan kurikulum yang digunakan saat ini adalah Kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 menerapkan pendidikan karakter yang bertujuan untuk penyempurnaan diri individu secara terus menerus dan melatih kemampuan diri demi menuju hidup yang lebih baik. Dan salah satu cara menempuh hidup yang lebih baik yaitu dengan jalur pendidikan.

Salah satu jalur pendidikan yang menerapkan Kurikulum 2013 adalah SMK Negeri 10 Surabaya. SMK Negeri 10 Surabaya memiliki enam program keahlian, yaitu program keahlian dibidang Multimedia, Usaha perjalanan wisata, Perbankan, Pemasaran, Administrasi perkantoran, dan Akuntansi. Dalam program keahlian Akuntansi maka siswa harus benar-benar memahami tentang ilmu akuntansi. Ilmu akuntansi merupakan ilmu yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain. Dalam akuntansi terdapat materi persamaan dasar akuntansi yang merupakan konsep dasar dalam mempelajari akuntansi. Sucipto (2014) menyatakan bahwa persamaan dasar akuntansi merupakan persamaan yang secara global dan terpadu menggambarkan semua hubungan yang ada dalam suatu perusahaan yaitu hubungan antara kekayaan (aset) dengan sumbernya (liabilitas dan ekuitas). Maka dari itu jika sudah bisa memahami materi persamaan dasar akuntansi maka untuk mempelajari yang selanjutnya bisa terlaksana dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMK Negeri 10 Surabaya memperoleh informasi bahwa hasil ulangan untuk materi persamaan dasar akuntansi sudah baik tetapi untuk penggunaan media dalam pembelajaran terutama pada kegiatan pengayaan masih terbatas. Guru hanya memberikan latihan-latihan soal saja untuk memperdalam materi sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran terutama pada kegiatan pengayaan.

Untuk mengatasi hal tersebut, maka perlu dibuat variasi media agar siswa termotivasi untuk memperdalam materi tersebut pada saat kegiatan pengayaan. Kempf & Dayton dalam (Arsyad, 2014:23) menyatakan terdapat tiga fungsi dalam media yaitu: memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi,

dan memberi instruksi. Dan majid (2008) menyatakan pengajaran pengayaan merupakan bentuk pengajaran yang khusus diberikan kepada murid-murid yang sangat cepat dalam belajar serta dengan mengikuti pengikuti pengajaran pengayaan murid dapat memperoleh dan mendalami pengetahuan dan keterampilan pada bidang yang sama. Dengan penggunaan media pada kegiatan pengayaan maka pembelajaran dapat berjalan dengan efisien dan mandiri. Dengan media pembelajaran lebih menyenangkan dan salah satu media yang bisa digunakan yaitu dengan media permainan. Sadiman menyatakan bahwa permainan merupakan sesuatu yang bisa menyenangkan hati dan bisa menghibur. Dananjaya (2013) mengatakan permainan sebagai media pembelajaran merupakan proses pengalaman dan menghayati tantangan, mendapat inspirasi, terdorong untuk kreatif, dan berinteraksi dengan sesama siswa. Permainan yang bisa digunakan yaitu salah satunya permainan papan. Karena permainan papan menurut Prasetya (2015), merupakan permainan dengan memindahkan bidak dan memiliki aturan permainan yang ditulis secara sederhana tetapi strategi permainan sangat kompleks sehingga membutuhkan kecermatan dalam menempatkan bidak/pion, kesabaran, dan kemampuan melihat kompleks pergerakan. Permainan papan yang bisa digunakan yaitu permainan papan labirin karena permainan ini merupakan permainan dengan mencari jalan keluar tetapi juga membutuhkan kecermatan dan ketepatan dalam menjawab pertanyaan serta mencari jalan keluar menuju finis. Maman (2008) menyatakan bahwa permainan papan labirin merupakan permainan di atas papan dengan memindahkan bidak-bidak/ pion dengan menuju jalan keluar dan memiliki aturan-aturan permainan. Pada permainan papan labirin ini dilakukan secara berkelompok sehingga terdapat interaksi dari masing-masing siswa dan pembelajaran bisa semakin menyenangkan. Dalam permainan ini terdapat papan permainan yang digunakan sebagai tempat bermain, pion-pion, dadu, kartu soal dan kartu jawaban, kartu info, dan petunjuk penggunaan media yang bisa memudahkan siswa untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran tanpa harus ada pengawasan dari guru. Sehingga pembelajaran ini bersifat mandiri. Keuntungan menggunakan media ini adalah kesiapan siswa dalam belajar, keaktifan siswa, ketepatan mencari arah tujuan dan siswa dapat belajar secara mandiri.

Media pengayaan ini diharapkan dapat menciptakan kondisi yang menarik, menyenangkan, dan mandiri serta hasil yang diperoleh tetap optimal. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti mengambil penelitian dengan judul "Pengembangan Media Permainan Papan Labirin Sebagai Alat Pengayaan Pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi

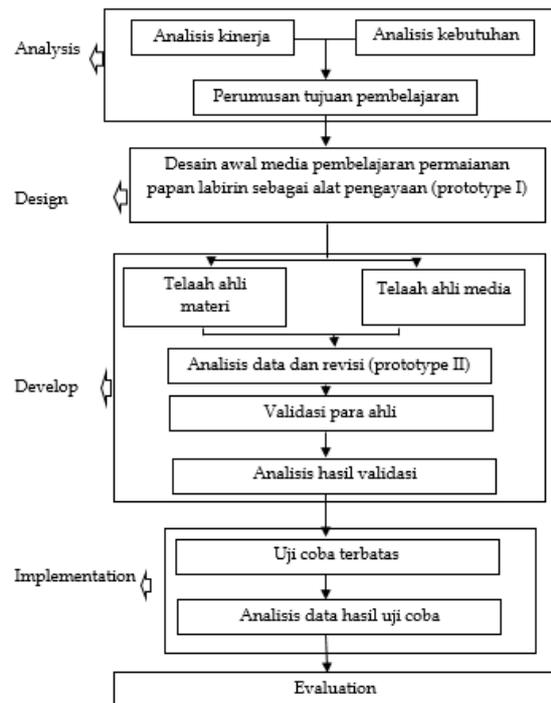
dan Keuangan Materi Persamaan Dasar Akuntansi Kelas X Akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya”. Berdasarkan latar belakang tersebut, terdapat beberapa rumusan masalah yaitu: (1) Bagaimana proses mengembangkan permainan papan labirin sebagai alat pengayaan pada mata pelajaran pengantar akuntansi dan keuangan materi persamaan dasar akuntansi kelas X akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya; (2) Bagaimana kelayakan permainan papan labirin sebagai alat pengayaan pada mata pelajaran pengantar akuntansi dan keuangan materi persamaan dasar akuntansi kelas X akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya; (3) Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan permainan papan labirin sebagai alat pengayaan pada mata pelajaran pengantar akuntansi dan keuangan materi persamaan dasar akuntansi kelas X akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya.

METODE

Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2016), metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis- Design- Development- Implementation-Evaluation*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (dalam Pribadi, 2010). Pada tahap analisis (*analysis*), terdapat dua analisis yaitu analisis kinerja yang bertujuan untuk menentukan permasalahan dan analisis kebutuhan yang bertujuan untuk menentukan solusi yang tepat dari permasalahan tersebut dan setelah itu akan menentukan perumusan tujuan pembelajaran; tahap desain (*design*), yaitu menentukan rancangan awal dalam pembuatan media yang terdiri dari perancangan soal-soal untuk kegiatan pengayaan dan perancangan bagian-bagian dalam media seperti papan permainan, pion permainan, dadu, kartu soal, kartu jawaban, kartu info dan petunjuk penggunaan; tahap pengembangan (*development*), yaitu memproduksi media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran terutama pada kegiatan pengayaan; implementasi (*implementation*), yaitu mengujicobakan media berupa permainan papan labirin sebagai alat pengayaan secara terbatas dalam kelompok kecil yaitu kepada 20 siswa kelas X akuntansi; evaluasi (*evaluation*), yaitu dengan melihat apakah media sudah sesuai dengan harapan awal atau masih ada kekurangan dan evaluasi ini tidak hanya dilakukan pada akhir pengembangan saja namun juga pada setiap tahap yang disebut dengan evaluasi formatif. Berikut adalah gambar tahapan pengembangan

media pengayaan berupa permainan papan labirin sebagai alat pengayaan:



Tahapan pengembangan media pengayaan model ADDIE

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 10 Surabaya yang bertempat di jalan Keputih tegal, Keputih, Sukolilo, Surabaya. Pada penelitian ini dilakukan pada saat kegiatan pengayaan. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli materi yang terdiri dari dosen pendidikan akuntansi Universitas Negeri Surabaya dan guru di SMK Negeri 10 Surabaya; ahli media yaitu dosen teknologi pendidikan Universitas Negeri Surabaya yang memiliki keahlian tentang media pembelajaran; dan siswa akuntansi kelas X sebanyak 20 siswa yang sudah menerima materi persamaan dasar akuntansi dengan ketentuan hasil nilai ulangan diatas KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang sudah ditentukan oleh sekolah yaitu sebesar 70 atau 2,67.

Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif merupakan data yang berhubungan dengan kategorisasi, karakteristik berwujud pertanyaan atau kata-kata, sedangkan data kuantitatif merupakan data yang berwujud angka-angka (Riduwan, 2015:5). Data kualitatif diperoleh dari hasil telaah ahli materi dan hasil telaah ahli media, dan untuk data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli materi, hasil validasi ahli media, dan hasil angket respon siswa.

Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka merupakan angket yang

disajikan dalam bentuk sederhana sehingga responden dapat memberikan isian sesuai dengan kehendak dan keadaanya (Riduwan, 2015:24) yang terdiri dari lembar telaah ahli materi dan lembar telaah ahli media, dan hasil telaah tersebut akan menjadi acuan bagi peneliti untuk memperbaiki media yang sudah dikembangkan; dan angket tertutup merupakan angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberikan tanda silang atau tanda *checklist* (Riduwan, 2015:27) yang terdiri dari lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respon siswa, kemudian hasil validasi para ahli dan respon siswa akan diubah dalam bentuk prosentase untuk mengetahui kelayakan media. Angket yang diberikan untuk para ahli dan siswa terdiri dari tiga komponen yaitu komponen isi dan tujuan, komponen instruksional, dan komponen teknis yang diadaptasi oleh peneliti dari Walker & Hess dalam Arsayad (2014).

Teknik analisis data yang digunakan yaitu: pertama, dari lembar telaah ahli materi dan ahli media yang berisi masukan, koreksi, dan saran akan dianalisis secara kualitatif sehingga kekurangan produk terkait dengan kualitas media dan konsep dari materi yang telah dikembangkan dapat diperbaiki; kedua, dari lembar validasi ahli materi dan ahli media akan dianalisis secara kuantitatif menggunakan prosentase sehingga dapat diketahui kelayakan media permainan papan labirin sebagai alat pengayaan yang telah dikembangkan. Cara mengubah data hasil validasi para ahli yaitu dengan menggunakan perhitungan skala *likert*. Berikut adalah tabel perhitungan skala penilaian *likert*:

Tabel 1 Skala penilaian *likert* untuk angket validasi para ahli

Kriteria	Nilai/ Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Kurang baik	2
Sangat tidak baik	1

Sumber: Riduwan (2015)

Setelah data dihitung menggunakan skala *likert*, maka akan dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$\% \text{ kelayakan} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimal kriteria}} \times 100\%$$

Keterangan:

Skor maksimal kriteria = skor tertinggi tiap aspek x jumlah aspek x jumlah responden

Setelah menghitung prosentase kelayakan, maka akan diinterpretasikan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2 Kriteria interpretasi kelayakan validasi para ahli

Skor rata-rata	Kriteria responden
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

Sumber: Riduwan (2015)

Dari tabel tersebut, maka media permainan papan labirin pada mata pelajaran pengantar akuntansi dan keungan materi persamaan dasar akuntansi sebagai alat pengayaan dikatakan layak apabila rata-rata hasil validasi ahli materi dan ahli media memperoleh persentase $\geq 61\%$.

Ketiga, dari hasil angket respon siswa akan dianalisis menggunakan skala guttman. Berikut adalah tabel kriteria skala guttman:

Tabel 3 Kriteria skala guttman

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: Riduwan (2015)

Dari hasil angket tersebut akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\% \text{ kelayakan} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimal kriteria}} \times 100\%$$

Keterangan:

Skor maksimal kriteria = skor tertinggi tiap aspek x jumlah aspek x jumlah responden

Setelah menghitung persentase kelayakan berdasarkan skala guttman, maka untuk selanjutnya yaitu menginterpretasikan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 4 Kriteria interpretasi angket respon siswa

Skor rata-rata	Kriteria responden
0% - 20%	Sangat tidak baik
21% - 40%	Tidak baik
41% - 60%	Cukup baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat baik

Sumber: Riduwan (2015)

Dari tabel tersebut, maka media permainan papan labirin pada mata pelajaran pengantar akuntansi dan keungan materi persamaan dasar akuntansi sebagai alat pengayaan dikatakan layak apabila rata-rata hasil angket respon siswa memperoleh persentase $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemaparan hasil penelitian ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Data-data yang disajikan yaitu kegiatan proses pengembangan media permainan papan labirin sebagai alat pengayaan, kelayakan media menurut para ahli, dan respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Pada proses pengembangan permainan papan labirin sebagai alat pengayaan, model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), dan tahap evaluasi (*evaluation*).

Tahap Analisis (*Analysis*) bertujuan untuk pengumpulan atau analisis informasi, mendefinisikan masalah dan melanjutkan rencana rancangan media pembelajaran berupa permainan papan labirin sebagai alat pengayaan. Terdiri dari analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Pada analisis kinerja bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terdapat pada sekolah tersebut, dan dari hasil observasi diketahui bahwa kurikulum yang digunakan di SMK Negeri 10 Surabaya adalah Kurikulum 2013, media dalam pembelajaran masih terbatas terutama pada saat kegiatan pengayaan. Pada kegiatan pengayaan guru hanya memberikan latihan-latihan soal dan soal dari buku teks sehingga motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan tersebut masih rendah. Untuk analisis kebutuhan bertujuan untuk memberikan solusi dari permasalahan yang sedang terjadi, berdasarkan analisa kinerja tersebut untuk meningkatkan motivasi siswa maka perlu dipergunakan media yang bisa membangkitkan gairah siswa. Menurut Musfiqon (2012), pemakaian media dalam proses pembelajaran akan dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Media juga dapat membangkitkan garirah belajar, memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya. Dan setelah itu akan dirumuskan tujuan pembelajaran yang berdasarkan kompetensi dasar dan indikator-indikator dalam materi persamaan dasar akuntansi. Jingga (2013) menyatakan bahwa materi program dengan KD-KD atau indikator-indikator yang dipelajari, bisa berupa penguatan materi yang dipelajari maupun pengembangan materi.

Tahap Desain (*Design*), pada tahap desain ini dilakukan dengan dua tahap yaitu (1) mendesain soal-soal dan jawaban untuk kegiatan pengayaan yang terdiri dari 50 soal dan berdasar pada indikator materi tersebut; (2) mendesain bagian-bagian dari permainan, seperti papan permainan dengan ukuran 50 cm x 50 cm, kartu soal dan kartu jawaban dengan ukuran 7 cm x 10 cm

dan terdapat dua gambar yaitu dengan gambar naga dan gambar toko, kartu info yang berisikan teori dengan materi persamaan dasar akuntansi dengan ukuran 7 cm x 10 cm, pion-pion yang digunakan dengan terdiri dari lima warna yaitu warna putih, merah, kuning, hijau, dan biru serta terdapat satu pemain yang menjadi juri dalam permainan, dadu yang digunakan sama seperti dadu pada umumnya, dan petunjuk penggunaan media yang terdapat dibalik dari papan permainan sehingga media sangat fleksibel.

Tahap Pengembangan (*Development*), pada tahap ini dilakukan dua tahap pengembangan yaitu: (1) memproduksi, pada tahap ini media permainan berupa papan permainan yang sudah didesain menggunakan Corel draw X7 dan Photoshop CS3 akan dicetak dalam kertas photopaper dilaminasi dengan ukuran 50 cm x 50 cm dan untuk mencetak kartu soal, kartu jawaban, dan kartu info akan dicetak dalam kertas Art paper 260gr dengan ukuran masing-masing 7 cm x 10 cm, setelah selesai diproduksi maka media akan ditelaah dan divalidasi oleh para ahli; (2) Telaah dan Validasi para ahli, setelah media diproduksi maka akan ditelaah oleh para ahli materi dan ahli media, setelah itu akan didapatkan hasil telaah yaitu berupa masukan dan saran yang dipergunakan peneliti untuk memperbaiki media. Setelah diperbaiki dan direvisi oleh peneliti, maka akan divalidasi oleh para ahli dengan kriteria satu sampai lima, hasil dari validasi para ahli akan dianalisis menggunakan prosentase untuk mengetahui kelayakan media.

Tahap Implementasi (*Implementation*), pada tahap ini media yang sudah dinyatakan layak maka akan diujicobakan terbatas pada 20 siswa. Menurut Sadiman (2012), media perlu diujicobakan kepada 10-20 orang siswa yang dapat mewakili populasi target. Pada akhir permainan, siswa yang sudah melakukan uji coba maka akan mengisi angket respon siswa sehingga bisa diketahui apakah media yang sudah dikembangkan peneliti tersebut sudah baik. Hasil dari respon siswa akan dianalisis secara kuantitatif menggunakan prosentase.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*), pada tahap ini untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan sudah berhasil ataukah masih ada yang harus diperbaiki. Pada tahap evaluasi ini tidak hanya dilakukan pada akhir pengembangan saja tetapi terjadi pada setiap tahap yang disebut dengan evaluasi formatif. Pada tahap evaluasi ini, yaitu dengan menganalisis angket yang diberikan kepada para ahli dan dari siswa kelas X akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya.

Kelayakan media berupa permainan papan labirin dinilai berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Berikut adalah hasil validasi para ahli

berdasarkan komponen kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis:

Tabel 5 Hasil validasi ahli materi dan ahli media

Komponen yang dinilai	Persentase	Keterangan
Kualitas isi dan tujuan	90%	Sangat layak
Kualitas instruksional	88.57%	Sangat layak
Kualitas teknis	78%	Layak
Rata-rata	83.6%	Sangat layak

Sumber: Diolah peneliti (2017)

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui kelayakan media permainan papan labirin yaitu sebesar 83.6% dengan dikategorikan sangat layak.

Dari hasil komponen isi dan tujuan memperoleh nilai sebesar 90% dikarenakan memenuhi sub variabel ketepatan yaitu dari materi dan soal-soal yang digunakan sudah sesuai dengan indikator-indikator materi tersebut, kepentingan yaitu dari konsep yang memudahkan pemahaman siswa, kelengkapan yaitu materi sesuai dengan kompetensi dasar, keseimbangan yaitu penyajian isi dan kosep sudah seimbang, dan kesesuaian dengan situasi siswa yaitu Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa maka media dinyatakan sangat layak.

Hasil komponen instruksional memperoleh nilai 88.57% dikarenakan memenuhi sub variabel memberikan kesempatan belajar yaitu materi dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir, memberikan bantuan untuk belajar yaitu desain dan ilustrasi dapat membantu siswa untuk belajar, kualitas memotivasi yaitu dapat menumbuhkan rasa semangat dan mendorong kreativitas siswa, dan fleksibilitas instruksionalnya yaitu penyajian materi dapat dipergunakan kembali sewaktu-waktu maka media dinyatakan sangat layak.

Hasil komponen teknis memperoleh nilai 78% dikarenakan memuhi sub variabel keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan/tayangan, dan kualitas pengelolaan programnya dan dinyatakan media tersebut layak dipergunakan. Berdasarkan komponen tersebut diperoleh rata-rata sebesar 83.6% yang dinyatakan sangat layak untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran terutama pada kegiatan pengayaan.

Setelah produk dinyatakan sangat layak untuk dipergunakan dalam media pembelajaran, maka media tersebut akan diujicobakan terbatas kepada 20 siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 10 Surabaya.

Pada langkah awal siswa akan diberi penjelasan untuk penggunaan media permainan papan labirin dan pada akhir permainan, siswa akan mengisi angket respon siswa untuk mengetahui pendapat siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Berikut adalah hasil respon siswa terhadap media permainan papan labirin:

Tabel 6 hasil respon siswa

Variabel	Persentase	Kriteria
Kualitas isi dan tujuan	95%	Sangat baik
Kualitas instruksionalnya	85%	Sangat baik
Kualitas teknis	86.25%	Sanagat baik
Rata-rata	88.75%	Sangat baik

Sumber: Diolah peneliti (2017)

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran permainan papan labirin memperoleh nilai 88,75% dengan dinyatakan sangat baik.

Dari hasil kualitas isi dan tujuan memperoleh nilai 95% dikarenakan memenuhi sub variabel ketepatan yaitu sistematika penyajian sudah baik, dan kesesuaian dengan situasi siswa yaitu materi dalam media yang dikembangkan sudah sesuai dengan pembelajaran maka media dinyatakan sangat baik.

Hasil kualitas instruksional memperoleh nilai 85% dikarenakan memenuhi sub variabel memberikan bantuan untuk belajar yaitu media membantu siswa dalam mempelajari materi persamaan dasar akuntansi, dan kualitas memotivasi yaitu media dapat menarik perhatian siswa dan menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk belajar materi menggunakan media permainan papan labirin maka media dinyatakan sangat baik.

Hasil kualitas teknis memperoleh nilai 86,25% dikarenakan memenuhi sub variabel keterbacaan yaitu Bahasa yang digunakan mudah difahami, mudah digunakan yaitu memahami materi lebih mudah menggunakan media, kualitas tampilan/tayangan yaitu pemilihan warna pada media sudah sesuai, dan kualitas pengelolaan programnya yaitu adanya petunjuk penggunaan memudahkan dalam menggunakan media permainan papan labirin maka media dinyatakan sangat baik.

Berdasarkan komponen-komponen tersebut diperoleh rata-rata 88,75% dan media dinyatakan sangat baik untuk dipergunakan di dalam pembelajaran. Dan juga didukung dari Tengku paris (2013) bahwa permainan papan dapat menghilangkan rasa takut untuk belajar dan mengembangkan kepercayaan diri; serta dari Endah (2016) juga menyatakan anak-anak tertarik

belajar menggunakan permainan labirin, dan adanya jalan buntu membantu meningkatkan motorik anak.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan (1) Pengembangan produk didasarkan pada model ADDIE dengan lima tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda. Hasil dari pengembangan produk tersebut berupa media permainan papan labirin sebagai alat pengayaan pada mata pelajaran pengantar akuntansi dan keuangan materi persamaan dasar akuntansi, (2) Kelayakan media permainan papan labirin sebagai alat pengayaan dikategorikan “sangat layak” dengan ditinjau dari hasil validasi para ahli dengan menilai beberapa komponen yaitu komponen kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis, dan (3) Respon siswa terhadap media permainan papan labirin sebagai alat pengayaan yang telah dikembangkan memperoleh hasil yang “sangat baik” dengan komponen kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang terkait dengan pengembangan media permainan papan labirin adalah sebagai berikut: (1) Untuk mengetahui keefektifan media permainan papan labirin sebagai alat pengayaan untuk penelitian selanjutnya diadakan penelitian eksperimen sehingga bisa diketahui keefektifan dan keefisien produk yang telah dikembangkan, (2) Media permainan papan labirin yang saat ini dikembangkan adalah media cetak, untuk selanjutnya diharapkan dengan media teknologi, (3) Media yang dikembangkan saat ini terbatas pada materi persamaan dasar akuntansi, untuk penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan materi yang lain sehingga bisa diketahui apakah masih efektif menggunakan media permainan papan labirin dengan materi selain persamaan dasar akuntansi, (4) Untuk soal-soal dalam kegiatan pengayaan ini, pada penelitian yang selanjutnya bisa ditambah dan diubah kembali karena kompetensi dan indikator-indikator dalam materi tersebut pada tahun yang berikutnya dimungkinkan terjadi perubahan.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Dananjaya, Utomo. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.

Gm, Jingga. 2013. *Panduan Lengkap Menyusun Silabus & Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Konsep dan Implementasi serta Contoh)*. Yogyakarta: Araska.

Kusuma, GA dan Sudarmilah, Endah. 2016. Pengembangan Permainan Labirin Untuk Membantu Perkembangan Motorik Anak (*Online*). (<http://eprints.ums.ac.id/45753/>, diakses pada tanggal 11 januari 2017).

Majid, Abdul. 2008. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Maman, F, Hepsi, N dan Ilmiyati, R. 2008. Pengembangan Board Game Labirin Matematika Bagi Siswa Kelas Rendah Guna Menghindari Mind In Chaos Terhadap Matematika. (*Online*). (<http://eprints.uny.ac.id/6926/1/P-17%20Pendidikan%28Maman%20Untirta%29.pdf>, diakses pada tanggal 11 Januari 2017)

Musfiqon. 2015. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Paris, Tengku Nazatul Shima Tengku Dato. 2013. *Use of Time Trap Board Game' to Teach Grammar*. Vol.105: pp 398-409.

Prasetyo, Dwi Sunar. 2015. *Buku tutorial game-game kecerdasan*. Yogyakarta: DIVA Press (anggota IKAPI).

Pribadi, Benny. 2010. *Model Desain System Pembelajaran*. Jakarta: Dian rakyat.

Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman, AS. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali pers.

Sucipto, Toto. 2014. *Pengantar Akuntansi dan Keuangan Bidang Keahlian Bisnis dan Manajemen*. Jakarta: Yudhistira Anggota Ikapi.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R& D*. Bandung: Alfabeta.