

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI AKUNTANSI BERBASIS ANDROID
SEBAGAI MEDIA PENGAYAAN PADA MATERI ASET TETAP PADA SISWA KELAS XII
AKUNTANSI SMK NEGERI 10 SURABAYA**

Raodhotul Janah

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

Rochmawati

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

Abstrak

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI AKUNTANSI BERBASIS ANDROID SEBAGAI
MEDIA PENGAYAAN PADA MATERI ASET TETAP PADA SISWA KELAS XII AKUNTANSI SMK
NEGERI 10 SURABAYA**

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Menghasilkan produk permainan monopoli berbasis android sebagai media pengayaan pada materi aset tetap kelas xii akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya. (2) Mendeskripsikan kelayakan permainan monopoli berbasis android sebagai media pengayaan pada materi aset tetap kelas xii akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya. (3) Mengetahui dan mendeskripsikan respon siswa terhadap pengembangan permainan monopoli berbasis android sebagai media pengayaan pada materi aset tetap kelas xii akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan model ADDIE, namun dalam penelitian ini berhenti pada tahap implementation. Instrumen penelitian yang digunakan untuk menilai kelayakan media pengayaan ini yaitu menggunakan Angket tertutup (lembar telaah para ahli) dan angket terbuka (validasi para ahli dan angket respon siswa). Uji coba dilakukan pada 20 siswa kelas XII 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 86,5% yang dikategorikan “sangat layak” dan ahli media sebesar 88% yang dikategorikan “sangat layak” serta angket respon siswa memperoleh nilai sebesar 95,4% yang juga dikategorikan “sangat baik”. Berdasarkan validasi para ahli dan angket respon siswa diperoleh hasil dengan rata-rata sebesar 89,9% dengan dikategorikan sangat layak atau sangat baik.

Kata kunci: Pengembangan, Permainan Monopoli akuntansi, media berbasis android, media pengayaan, Aset tetap.

Abstract

This study aims to: (1) Produce the game products based on android monopoly as a recognition media on fix asset subject at XII accounting class SMKN 10 Surabaya. (2) Describe the feasibility of the android-based monopoly game as a recognition media on fix asset subject at XII accounting class SMKN 10 Surabaya. (3) Knowing and describing students' responses to the development of the android-based monopoly game as a recognition media on fix asset subject at XII accounting class SMKN 10 Surabaya .

Type of research used is research and development or research and development (R & D) with ADDIE model, but in this research stop at implementation stage. The research instrument used is a closed questionnaire (expert review sheet) and open questionnaire (validation sheet of expert and student response questionnaire). Trial conducted on 20 student class XII Accounting SMK Negeri 10 Surabaya who have obtained values above KKM (Minimum Criterion Completeness).

The results obtained from the validation of experts that experts 86,5% with a categorized “very decent” and media experts of 88% with categorized “very decent” and questionnaires responses students score 95,4% with categorized “very good”. Based on the validation of the experts and questionnaires the response of students obtained the result with an average of 89,9% with categorized as very decent or very good.

Keywords: Development, accounting monopoly game, media based of android, enrichment media, fixed assets.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi, kecakapan, dan karakteristik pribadi peserta didik melalui usaha sadar dan terencana. Hal ini sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 yakni pendidikan adalah usaha sadar dan terencana demi mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta kemampuan yang berguna bagi masyarakat, bangsa, dan negara. (UU Sisdiknas, 2003). Dengan adanya pendidikan tersebut diharapkan dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang berkualitas dalam hal pengetahuan, keterampilan, serta memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan terbuka. Dalam hal ini pemerintah terus berupaya untuk memajukan pendidikan yang ada di Indonesia, salah satunya dengan mengembangkan kurikulum sebagai sistem untuk menjalankan pendidikan. Saat ini kurikulum yang diterapkan di Indonesia adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kelanjutan dari pengembangan kurikulum berbasis kompetensi (KBK) yang telah dirintis pada tahun 2004 serta KTSP 2006 yang mempunyai cakupan yaitu kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu.

Implementasi pendidikan di SMK perlu dikembangkan sesuai dengan kurikulum saat ini yang menekankan pada proses pembelajaran berpusat pada siswa. Sehingga siswa tersebut dapat membangun dan mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan kejuruan. Salah satu lembaga pendidikan yang menerapkan kurikulum 2013 adalah SMK Negeri 10 Surabaya yang dipilih sebagai lokasi penelitian karena merupakan sekolah yang unggul dan berkompetensi dalam mencetak lulusan yang mandiri dan terampil di segala jurusan, terutama pada jurusan akuntansi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di SMK Negeri 10 Surabaya bahwa hasil ulangan untuk materi aset tetap 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. Kempt & 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 pengikut 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. Sadlman 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, mendorong untuk kreatif, dan berinteraksi dengan sesama siswa. Permainan yang bisa digunakan yaitu salah satunya permainan monopoli sebagai media pengayaan. Monopoli menurut Suwanda (2008) adalah satu permainan papan yang paling laris jualannya di dunia. Media permainan monopoli ini akan menampilkan visualisasi materi dan latihan soal yang disertai dengan gambar pendukung yang berkaitan dengan akuntansi sehingga pesan dari mata pelajaran tersebut dapat tersampaikan kepada siswa. *Smartphone* atau telepon pintar adalah perangkat telepon genggam *handphone* yang bisa digunakan untuk berkomunikasi dasar, serta di dalamnya terdapat fungsi PDA (*Personal Digital Assistant*) dan dapat bekerja layaknya sebuah *computer* mini. Peluangnya dari perkembangan *smartphone* adalah pemanfaatan dalam dunia pendidikan yaitu lewat pengembangan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan interaktif

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 Monopoli Akuntansi Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Aset Tetap Kelas XII Akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya". Berdasarkan latar belakang tersebut, terdapat beberapa rumusan masalah yaitu: (1) Bagaimana proses mengembangkan permainan monopoli akuntansi berbasis android sebagai media pengayaan pada materi aset tetap kelas XII akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya; (2) Bagaimana kelayakan permainan monopoli akuntansi berbasis android sebagai media pengayaan pada materi aset tetap kelas XII akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya;

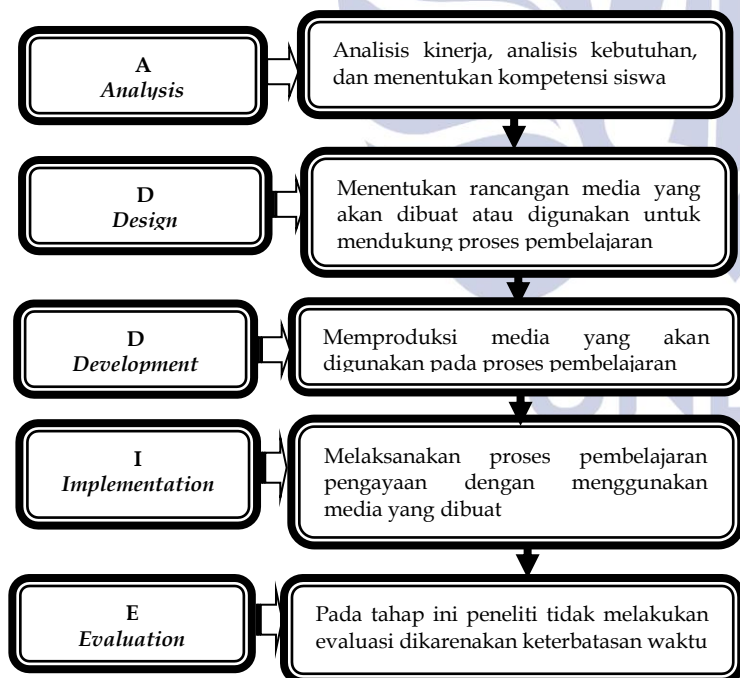
(3) Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan permainan monopoli akuntansi berbasis android sebagai media pengayaan pada materi aset tetap kelas XII akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya.

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) namun peneliti hanya melakukan 4 tahapan saja dengan meniadakan tahap evaluasi dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti. Berikut adalah gambar tahapan pengembangan media pengayaan berupa permainan monopoli akuntansi berbasis android sebagai media pengayaan:

tahapan tersebut disajikan dalam gambar berikut:



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 XII sebanyak 20 siswa yang sudah menerima materi aset tetap 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 *checkbox* (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 Arsyad (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 monopoli akuntansi berbasis android sebagai media 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 monopoli akuntansi berbasis android sebagai media pengayaan pada materi aset tetap 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 monopoli akuntansi berbasis android sebagai media pengayaan materi aset tetap dikatakan baik 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 monopoli akuntansi berbasis android sebagai media pengayaan, kelayakan media menurut para ahli, dan respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Pada proses pengembangan permainan monopoli akuntansi berbasis android sebagai media 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*). Namun pada penelitian ini hanya dilakukan 4 tahapan saja, dengan meniadakan tahap evaluasi.

Tahap Analisis (*Analysis*) bertujuan untuk pengumpulan atau analisis informasi, mendefinisikan masalah dan melanjutkan rencana rancangan media pembelajaran berupa permainan monopoli akuntansi berbasis android sebagai media 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 Musfion (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 aset tetap. 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 a) membuat suatu rancangan atau konsep yang akan disajikan dalam permainan monopoli akuntansi berbasis android sebagai media pengayaan pada materi aset tetap; b) Menyusun dan memasukkan konsep pokok yang telah dirancang ke dalam media permainan monopoli akuntansi berbasis android yang meliputi kegiatan merancang naskah media (*storyboard*) dan aturan permainan monopoli akuntansi berbasis android serta dengan aturan skor. Permainan monopoli akuntansi ini terdiri dari halaman pembuka, halaman menu dan halaman penutup. Halaman menu terdiri dari menu *start game*, menu profil, menu tujuan pembelajaran, dan menu *help*.

Tahap Pengembangan (*Development*), pada tahap ini dilakukan dua tahap pengembangan yaitu: (1) Dalam tahap ini, media permainan berupa monopoli akuntansi sebagai media pengayaan akan diproduksi. Penyusunan permainan monopoli akuntansi disesuaikan dengan naskah media (*storyboard*) yang telah dibuat sebelumnya sehingga menghasilkan desain awal permainan monopoli akuntansi; (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.

Kelayakan media berupa permainan monopoli akuntansi berbasis android 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	88%	Sangat layak
Kualitas instruksional	85%	Sangat layak
Kualitas teknis	88%	Sangat Layak
Rata-rata	87%	Sangat layak

Sumber: Diolah peneliti (2017)

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui kelayakan media permainan monopoli akuntansi berbasis android yaitu sebesar 87% dengan dikategorikan sangat layak.

Dari hasil komponen isi dan tujuan memperoleh nilai sebesar 88% 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 85% 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 88% dikarenakan memenuhi sub variabel keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan/tayangan, dan kualitas pengelolaan programnya dan dinyatakan media tersebut sangat 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 XII Akuntansi SMK Negeri 10 Surabaya.

Pada langkah awal siswa akan diberi penjelasan untuk penggunaan media permainan monopoli akuntansi berbasis android 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 monopoli akuntansi berbasis android:

Tabel 6 hasil respon siswa

Variabel	Persentase	Kriteria
Kualitas isi dan tujuan	100%	Sangat baik
Kualitas instruksionalnya	96%	Sangat baik
Kualitas teknis	90%	Sangat baik
Rata-rata	95.4%	Sangat baik

Sumber: Diolah peneliti (2017)

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran permainan monopoli akuntansi berbasis android memperoleh nilai 95,4% dengan dinyatakan sangat baik.

Dari hasil kualitas isi dan tujuan memperoleh nilai 100% 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 96% dikarenakan memenuhi sub variabel memberikan bantuan untuk belajar yaitu media membantu siswa dalam mempelajari materi aset tetap, dan kualitas memotivasi yaitu media dapat menarik perhatian siswa dan menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk belajar materi menggunakan media permainan monopoli akuntansi berbasis android maka media dinyatakan sangat baik.

Hasil kualitas teknis memperoleh nilai 90% 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 monopoli akuntansi berbasis android maka media dinyatakan sangat baik.

Berdasarkan komponen-komponen tersebut diperoleh rata-rata 95,4% dan media dinyatakan sangat baik untuk dipergunakan di dalam pembelajaran. Dan juga didukung dari Wulandari dan Sukirno (2012) adalah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukkan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta permainan. Serta Cahyo (dalam Trinovitasari, 2015) permainan monopoli berguna untuk mengasah kemampuan otak kiri anak atau siswa, bukan hanya diberikan pelajaran bagaimana menghitung dadu dan langkah, tetapi memperhitungkan sejumlah perhitungan ekonomi dan analisis sesuai kotak yang didapat.

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 Mollenda, namun hanya dilakukan 4 tahapan dengan meniadakan tahap evaluasi dikarenakan keterbatasan waktu. Hasil dari pengembangan produk tersebut berupa media permainan monopoli akuntansi berbasis android sebagai media pengayaan pada mata pelajaran akuntansi keuangan materi aset tetap; (2) Kelayakan media permainan monopoli akuntansi berbasis android sebagai media pengayaan ditinjau dari hasil validasi para ahli dengan menilai beberapa komponen yaitu komponen kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis dan media dikategorikan sangat layak; (3) Respon siswa terhadap media permainan monopoli akuntansi berbasis android sebagai media 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 monopoli akuntansi berbasis android adalah sebagai berikut: (1) Untuk mengetahui keefektifan media permainan permainan monopoli akuntansi berbasis android sebagai media pengayaan, untuk penelitian selanjutnya diadakan penelitian eksperimen sehingga bisa diketahui keefektifan dan keefisien produk yang telah dikembangkan, bukan hanya kelayakan media saja; (2) Media yang dikembangkan saat ini hanya terbatas pada materi aset tetap, untuk penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan materi yang lain sehingga bisa diketahui apakah masih efektif menggunakan media permainan monopoli akuntansi berbasis android dengan materi selain aset tetap; (3) Untuk soal-soal dalam kegiatan pengayaan ini, pada penelitian yang selanjutnya bisa ditambah dan diubah kembali karena kompetensi dasar dan indikator-indikator dalam materi tersebut pada tahun yang berikutnya dimungkinkan terjadi perubahan.

Monopoli Dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 Smk Negeri 1 Godean tahun ajaran 2011/2012. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Volume X No. 1.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cahyo, Agus N. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jogjakarta : Flashbooks.
- 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.
- Majid, Abdul. 2008. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Musfiqon. 2015. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- 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.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R& D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas.
- Wulandari, E & Sukimo. 2012. *Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Berbantu Media*