

PENGEMBANGAN MEDIA PENGAYAAN BERBASIS BOARD GAME BERUPA TICKET TO RIDE ACCOUNTING PADA MATERI POKOK BAHASAN AKUNTANSI PIUTANG PADA SMK NEGERI SURABAYA

Rista Ayu Perdana

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, Email : ristaayuperdana11@gmail.com

Susanti

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

Abstrak

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pengayaan permainan *Ticket to Ride Accounting*. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop and Disseminate*) dari Thiagarajan. Proses pengembangan dilakukan sesuai dengan tahapan model pengembangan 4D yaitu melalui tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan, untuk tahap penyebaran tidak dilakukan. Setelah proses pengembangan sesuai dengan tahap yang ada dilakukan kegiatan penilaian terhadap media *Ticket to Ride Accounting*. Untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan dilakukan kegiatan telaah dan validasi oleh para ahli, serta dilakukannya kegiatan uji coba secara terbatas kepada 20 peserta didik. Hasil validasi pengembangan media pengayaan *Ticket to Ride Accounting* dari ahli materi dan ahli media dengan rata-rata prosentase sebesar 84,3% dan 90% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan, hasil uji coba kepada peserta didik memperoleh rata-rata presentase sebesar 95,5% dengan kriteria sangat paham. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pengayaan *Ticket to Ride Accounting* pada materi pokok bahasan akuntansi piutang sangat layak digunakan sebagai media pengayaan di sekolah.

Kata Kunci: pengembangan, media pengayaan, *ticket to ride accounting*, akuntansi piutang

Abstract

This research development resulted in enrichment media game *Ticket to Ride Accounting*, determine the feasibility of the media, and the response of students class XI of State Vocational Schools in Surabaya. The development model used was the 4D (*Define, Design, Develop and Disseminate*) development model from Thiagarajan. The development process is carried out in accordance with the stages of the 4D development model is define, design, develop, but disseminate is not implemented. To assess the feasibility of the developed media conducted by reviewing and validating activities by expert, as well as conducting limited trial activities to 20 students. Validation of *Ticket to Ride Accounting* media development validation from material experts with an average percentage of 84.3% and 90% with Very Eligible. Whereas, the results of the questionnaire responses of students get an average percentage of 95.5% with Very Understanding criteria. It can be concluded that *Ticket to Ride Accounting* enrichment media in the subject matter of accounts receivable accounting is very suitable to be used as an enrichment media in schools.

Keywords: development, enrichment media, *ticket to ride accounting*, accounts receivable accounting.

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai modal membangun suatu negara maju yang tentunya harus di dukung oleh mutu dan kualitas sumber daya manusia yang kompetitif dan berkarakter. Tercapainya suatu target pembelajaran dapat dilihat dari adanya perubahan tingkah laku peserta didik sesuai dengan aspek penilaian dalam Kurikulum 2013 berdasarkan interaksi antara pengajar dan peserta didik. *Authentic assesment* (penilaian otentik) merupakan dasar yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan penilaian dalam Kurikulum 2013, penilaian ini dilaksanakan secara keseluruhan baik berupa kesiapan

peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga didapatkannya hasil belajar peserta didik. Kegiatan penilaian tersebut dilaksanakan oleh pendidik yang dapat berguna untuk memantau kemajuan tingkat belajar peserta didik, hasil belajar yang dicapai, serta untuk mendeteksi adanya kebutuhan remedial dan pengayaan bagi peserta didik.

Kurikulum 2013 menuntut peserta didik untuk mampu mencapai tingkat ketuntasan minimal yang telah ditentukan, sehingga apabila terdapat peserta didik yang masih belum mencapai tingkat ketuntasan maka harus diberikan program remedial dan kegiatan pengayaan yang merupakan bagian dari penerapan suatu proses

pembelajaran tuntas. Peserta didik yang sudah mampu mencapai tingkat ketuntasan minimal yang sudah ditetapkan maka peserta didik tersebut harus diberikan program pengayaan. Program pengayaan adalah suatu kegiatan tambahan yang ditujukan bagi peserta didik yang lebih menguasai dalam belajar dibandingkan dengan peserta didik lainnya dalam menyelesaikan program belajar biasa yang diberikan (Fakihuddin, 2007:124).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri di Surabaya, kegiatan pengayaan tidak terlalu diperhatikan pelaksanaannya oleh pendidik hanya sekedar diberikan kepada peserta didik. Pada kenyataannya dalam Kurikulum 2013 program pengayaan wajib diberikan kepada peserta didik karena program pengayaan bermanfaat bagi peserta didik untuk memperluas pengetahuan dan membekali peserta didik untuk mempelajari keterampilan berfikir tingkat tinggi dan dapat menantang siswa untuk berfikir kreatif. Media pengayaan yang digunakan di sekolah masih belum optimal yaitu di SMK Negeri 1 Surabaya guru menggunakan media LCD-*Microsoft Power Point* dan buku cetak sebagai penunjang yang disusun oleh tim guru, sedangkan di SMK Negeri 4 dan SMK Negeri 10 Surabaya guru menggunakan media papan tulis, buku teks maupun soal-soal dengan tingkat soal yang berbeda dari soal sebelumnya yang dibuat oleh guru, bahkan tidak jarang diminta untuk belajar mandiri pada kegiatan pengayaan. Media tersebut dirasa kurang memotivasi peserta didik untuk mengikuti kegiatan pengayaan sehingga merasa jenuh dan bosan jika hanya mengerjakan soal secara konvensional tanpa adanya inovasi yang baru. Pendidik dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran dengan tepat dan melihat dari segi manfaat yang ditimbulkan atas pemilihan media tersebut, sehingga penggunaannya dapat memberikan hasil yang optimal khususnya pada kegiatan pengayaan.

Menurut Hoffgan dan Murphy (dalam Yunita, 2017) menunjukkan bahwa dengan adanya permainan dan simulasi, siswa dirubah menjadi peserta aktif daripada konsumen pasif. Media yang menarik tentu akan menciptakan kondisi lebih aktif dan peserta didik menjadi antusias untuk mengikuti proses pembelajaran. Dengan mengaplikasikan permainan dan simulasi dalam proses pembelajaran maka dapat memenuhi kebutuhan peserta didik secara aktif dimana permainan dapat menciptakan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran serta memberikan kesempatan untuk praktek dan mengaplikasikan tanpa menghafal.

Menurut Mike Scoviano dalam Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan yang dikutip oleh Yunita (2017:5), permainan *board game* adalah salah satu *genre game* yang menggunakan alat-alat dan terdapat berbagai bagian dalam permainan yang dapat ditempatkan,

digerakkan maupun dipindahkan pada suatu permukaan yang diberikan tanda atau dikelompokkan menurut aturan. Salah satu manfaat dari *board game* jika dibandingkan dengan bermain digital online yaitu adanya faktor edukasi yang tercermin pada pengalaman yang akan didapatkan antar pemain secara langsung berdasarkan setiap keputusan yang diambil dalam menjalankan permainan dan akibat dari keputusan yang diambil bagi pemain itu sendiri maupun bagi lawan. Berdasarkan hal tersebut, maka dipilihlah media permainan *Ticket to Ride Accounting* sebagai media pengayaan.

Media permainan *Ticket to Ride Accounting* ini akan menampilkan balok susun berupa gerbong kereta api yang disusun berdasarkan jalur rel kereta yang telah disediakan pada papan permainan. Menurut Montolalu (dalam Pranata 2017) permainan balok adalah sebuah permainan untuk membuat suatu konstruksi dengan berbagai peralatan yang sesuai. Melalui bermain dengan balok, peserta didik dapat berkesempatan untuk melatih kerja sama mata, tangan, serta koordinasi fisik. Permainan *Ticket to Ride Accounting* merupakan salah satu dari variasi permainan *Board Game* yang termasuk dalam kategori *German style board game* dimana permainan ini relatif digemari di *German* dan mudah dalam memainkannya. Permainan ini memiliki aturan yang lebih sederhana dengan waktu bermain pendek hingga sedang, serta adanya interaksi pemain yang tinggi. Permainan ini mengandung unsur strategi yang kuat antar pemain karena akan tersedia tiga misi yang bisa dicapai sebagai bentuk pilihan strategi antar pemain, yaitu *Claim Rute*, *Destination Ticket*, dan *Longest Path*. *Ticket to Ride Accounting* akan didesain dengan menggunakan komponen fisik semenarik mungkin bertepatan kereta api dalam setiap kelengkapan permainannya, seperti desain papan permainan, gerbong kereta, dadu, *Train Cards*, *Destination Ticket*, dan *Lokomotif Ticket*.

Diketahui berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, kebanyakan peserta didik merasa bahwa materi yang cukup sulit dipahami yaitu materi Akuntansi Piutang terutama pada KD 9 dan KD 10 yaitu Penghapusan Piutang dan Taksiran Piutang Tidak Tertagih. Dikarenakan materi tersebut dianggap sulit dipahami diketahui beberapa peserta didik belum mencapai tingkat ketuntasan. Peserta didik yang telah mencapai ketuntasan pada rata-rata nilai KKM sebesar 72-28 perlu diberikan program pengayaan dan persentase rata-rata siswa yang mencapai tingkat ketuntasan minimal pada SMK Negeri 1 Surabaya dan SMK Negeri 4 Surabaya sebesar 46%, dan SMK Negeri 10 sebesar 50%.

Menurut Fernando de Mesentier Silva (2017) terkait dengan permainan *Ticket to Ride* dinyatakan bahwa permainan ini kompetitif dan replayability dalam segi aturan permainan dan komponen permainannya. Pada

penelitian selanjutnya dinyatakan bahwa strategi yang terkandung dalam permainan ini sangat efektif dan terdapat perbedaan hasil setiap strategi yang diambil dengan jumlah pemain yang memiliki efek signifikan. Penelitian lain sejenis dengan permainan *Board Game*, menurut Yunita (2017) dalam pembelajaran yang memanfaatkan media *board game* dapat mempermudah memahami teori dan meningkatkan pemahaman.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pengayaan Berbasis *Board Game* Berupa *Ticket to Ride Accounting* Pada Materi Pokok Bahasan Akuntansi Piutang Pada SMK Negeri Surabaya”, diharapkan media yang dikembangkan mampu menambah variasi media pengayaan Akuntansi dan dapat meningkatkan pemahaman dalam belajar sehingga mendapatkan hasil yang lebih optimal.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana proses pengembangan media pengayaan berbasis *Board Game* berupa *Ticket to Ride Accounting* pada materi pokok bahasan Akuntansi Piutang pada SMK Negeri Surabaya; 2) Bagaimana kelayakan media pengayaan berbasis *Board Game* berupa *Ticket to Ride Accounting* pada materi pokok bahasan Akuntansi Piutang pada SMK Negeri Surabaya; 3) Bagaimana respon siswa setelah menggunakan media pengayaan berbasis *Board Game* berupa *Ticket to Ride Accounting* pada materi pokok bahasan Akuntansi Piutang pada SMK Negeri Surabaya.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dalam penelitian ini yaitu: 1) Mengembangkan media pengayaan berbasis *Board Game* berupa *Ticket to Ride Accounting* pada materi pokok bahasan Akuntansi Piutang pada SMK Negeri Surabaya; 2) Mengetahui kelayakan media pengayaan berbasis *Board Game* berupa *Ticket to Ride Accounting* pada materi pokok bahasan Akuntansi Piutang pada SMK Negeri Surabaya; 3) Mengetahui hasil respon siswa setelah menggunakan media pengayaan berbasis *Board Game* berupa *Ticket to Ride Accounting* pada materi pokok bahasan Akuntansi Piutang pada SMK Negeri Surabaya.

METODE

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap pelaksanaan yaitu tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan dan tahap penyebaran, namun pada penelitian ini tahap penyebaran tidak dilaksanakan. Subjek uji coba pengembangan permainan *Ticket to Ride Accounting* yaitu dua orang ahli materi terdiri dari Dosen Pendidikan Akuntansi dan Guru Akuntansi, selain itu juga terdapat

satu orang ahli media yaitu Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, dan 20 peserta didik kelas XI SMK Negeri Surabaya.

Jenis data yang didapatkan yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Instrumen yang digunakan yaitu angket terbuka untuk lembar telaah ahli materi dan ahli media, serta angket tertutup untuk lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media dan angket respon peserta didik. Hasil validasi tersebut ditentukan menggunakan Skala Likert dan dianalisis dengan rumus:

$$\text{Nilai Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor kriteria}} \times 100\%$$

Setelah dianalisis diperoleh kesimpulan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Hasil Validasi

Penilaian	Interpretasi
0% - 20%	“Sangat Tidak Layak”
21% - 40%	“Tidak Layak”
41% - 60%	“Cukup Layak”
61% - 80%	“Layak”
81% - 100%	“Sangat Layak”

Sumber : Riduwan (2016:15)

Kemudian angket uji coba yang diberikan kepada siswa berupa angket tertutup yang memiliki jawaban berupa data kuantitatif yang kemudian data tersebut akan dikualitatifkan. Untuk mendapatkan jawaban yang tegas, uji coba dilakukan pada kelompok kecil mengacu pada Skala Guttman dan diinterpretasikan sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Nilai Responden Siswa

Penilaian	Interpretasi
0% - 20%	“Sangat Tidak Paham”
21% - 40%	“Tidak Paham”
41% - 60%	“Cukup Paham”
61% - 80%	“Paham”
81% - 100%	“Sangat Paham”

Sumber : Riduwan (2016:16)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang disajikan yaitu jawaban atas rumusan masalah yang telah ditentukan. Hasil penelitian pada pengembangan ini berupa produk media pengayaan berbasis *board game* berupa *Ticket to Ride Accounting*. Produk yang dikembangkan sesuai dengan tahap-tahap pada model pengembangan.

Proses pengembangan media pengayaan berbasis *Board Game* berupa *Ticket to Ride Accounting* pada materi pokok bahasan Akuntansi Piutang pada SMK Negeri Surabaya

Proses pengembangan media permainan *Ticket To Ride Accounting* sebagai media pengayaan secara keseluruhan sesuai dengan tahap dari model pengembangan yang digunakan. Pada tahap pendefinisian (*define*) peneliti mengawali dengan melakukan analisis ujung depan untuk mencari permasalahan dasar yang dialami oleh siswa. Pada analisis ini, kegiatan yang dilakukan yaitu: 1) menganalisis kurikulum yang digunakan; 2) bentuk pelaksanaan kegiatan pengayaan; 3) media yang digunakan dalam kegiatan pengayaan. Selanjutnya peneliti melakukan analisis siswa dimana peserta didik telah menempuh materi tersebut dan nilai yang didapatkan telah mencapai kriteria ketuntasan minimum sebagai syarat penelitian.

Tahap selanjutnya peneliti mengidentifikasi tugas-tugas utama yang harus dilakukan peserta didik, peserta didik diberikan wawasan atau pengetahuan tambahan dengan menjawab soal-soal pengayaan yang terdapat pada media pengayaan dengan permainan *Ticket To Ride Accounting*. Selanjutnya, peneliti melakukan identifikasi konsep-konsep utama yang terdapat dalam materi pada media permainan *Ticket To Ride Accounting* yang dituangkan kedalam bentuk peta konsep dalam menentukan tujuan pembelajaran. Berdasarkan berbagai analisis yang telah ditentukan, kompetensi dasar, serta indikator materi terkait maka peneliti dapat mengetahui tujuan pembelajaran sebagai dasar untuk menyusun media pengayaan pada materi pokok akuntansi piutang khususnya materi penghapusan piutang dan taksiran piutang tak tertagih.

Pada tahap perancangan, peneliti melakukan kegiatan merancang media permainan *Ticket To Ride Accounting* sebagai media pengayaan melalui dua tahap perancangan yaitu merumuskan konsep yang akan disajikan dan memasukkan konsep tersebut kedalam media permainan yang dikembangkan. Perumusan konsep media pengayaan *Ticket To Ride Accounting* meliputi perumusan butir-butir soal latihan pengayaan sejumlah 40 butir soal. Sebagian soal latihan pengayaan disusun mengacu pada soal-soal Ujian Nasional maupun Ujian Kompetensi Keahlian (UKK), hal tersebut bertujuan agar peserta didik dapat berlatih mengerjakan soal yang lebih bervariasi. Perumusan konsep yang kedua yaitu menentukan desain awal permainan *Ticket To Ride Accounting*.

Pada desain awal media peneliti menyusun isi dari game serta konsep permainannya secara konseptual yang meliputi papan permainan *Ticket To Ride Accounting*, dadu, gerbong kereta, *train cards*, *destination ticket*, *lokomotif cards*, *question cards*, *answer cards*, bahan penyerta dan kemasan media permainan *Ticket To Ride Accounting*. Desain warna yang disajikan menggunakan desain warna yang cerah, hal tersebut didukung oleh penelitian Gauthier (2015) menyatakan bahwa dalam

memilih desain warna pada media pembelajaran dapat mempengaruhi peserta didik dalam memusatkan perhatian dan meningkatkan motivasi peserta didik. Setelah melakukan tahap perumusan konsep, peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu memasukkan konsep yang telah dibuat ke dalam media permainan *Ticket To Ride Accounting*. Hasil dari tahap ini berupa produk media permainan *Ticket To Ride Accounting* pada materi pokok bahasan akuntansi piutang yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan pengayaan berupa *draft I*.

Tahap Pengembangan (*Develop*) terbagi menjadi dua kegiatan yaitu kegiatan memvalidasi atau menilai kelayakan dan kegiatan uji coba produk pada sasaran penelitian. Setelah *draft I* selesai dibuat maka akan dilakukan tahap telaah oleh ahli. Kegiatan telaah akan menghasilkan masukan dan saran sebagai bahan untuk melakukan perbaikan terhadap permainan *Ticket To Ride Accounting*. Telaah yang diberikan oleh ahli materi yaitu pada komponen kelayakan isi terdapat beberapa soal yang perlu diperbaiki dan disesuaikan dengan soal HOTS yang mengacu pada Taksonomi Bloom. Pada komponen penyajian soal perlu memperhatikan prosentasi soal. Sedangkan ahli media memberikan saran pada komponen penyajian bahan penyerta ditambahkan cover dan RPP. Selain itu ahli memberikan saran untuk perbaikan bahan pada papan permainan serta *question card* dan *answer card* agar komponen permainan lebih tahan lama. Media yang dikembangkan akan diperbaiki oleh peneliti sehingga menghasilkan media *draft II*. Media berupa *draft II* tersebut akan divalidasi oleh para ahli sehingga media permainan *Ticket To Ride Accounting* yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat diketahui kelayakannya.

Setelah diketahui kelayakan media tersebut, kegiatan kedua pada tahap ini yaitu media di uji cobakan secara terbatas kepada 20 peserta didik kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya yang telah memperoleh materi penghapusan piutang dan taksiran piutang tak tertagih. Kegiatan uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media permainan *Ticket To Ride Accounting* yang dikembangkan oleh peneliti sebagai media pengayaan pada materi penghapusan piutang dan taksiran piutang tak tertagih.

Kelayakan media pengayaan berbasis Board Game berupa Ticket to Ride Accounting pada materi pokok bahasan Akuntansi Piutang pada SMK Negeri Surabaya

Kelayakan media pengayaan permainan *Ticket To Ride Accounting* yang peneliti kembangkan dapat dilihat berdasarkan hasil lembar telaah dan validasi ahli. Penelaah sekaligus validator ahli materi yaitu Dr. Susanti, M.Si dan Dra. Listut Endah Susila, sedangkan penelaah

sekaligus validator ahli media yaitu Citra Fitri Kholidya, S.Pd., M.Pd. Sebelum menentukan kelayakan materi dari permainan *Ticket To Ride Accounting*, peneliti menyusun kisi-kisi soal pengayaan materi terkait berjumlah 40 butir soal. Kisi-kisi soal tersebut ditelaah pertama kali oleh Dra. Listut Endah Susila selaku guru akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya dan kemudian ditelaah oleh Dr. Susanti, M.Si selaku dosen S1 Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Surabaya dengan memberikan saran maupun masukan pada lembar telaah yang telah disediakan.

Setelah dilakukannya proses perbaikan, peneliti mengajukan kembali hasil revisi yang akan divalidasi oleh para ahli materi dan terdapat tiga komponen yang dinilai. Secara keseluruhan presentase kelayakan yang diperoleh yaitu 84,3% dengan kriteria “Sangat Layak” dengan rincian komponen kelayakan isi dengan rata-rata presentase 87%, hal tersebut diartikan bahwa latihan soal dan pembahasan soal yang disampaikan dalam permainan *Ticket To Ride Accounting* telah mencakup materi yang terkandung dalam kompetensi dasar dan materi pokok, sehingga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi penghapusan piutang dan taksiran piutang tak tertagih.

Komponen kebahasaan memperoleh presentase dengan rata-rata 79%, ini berarti bahwa latihan soal dan pembahasannya telah sesuai dengan kondisi peserta didik yang mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis dan didukung oleh penggunaan kalimat serta ketepatan struktur kalimat dalam penyajian soal. Pada komponen penyajian dengan rata-rata 87%, dapat diartikan bahwa sistematika dalam penyajian latihan soal dan pembahasannya disajikan secara konsisten, logis, ketepatan dalam penyajian ilustrasi soal yang didukung dengan penyajian kunci jawaban yang mendukung untuk terciptanya pembelajaran yang mandiri. Kelayakan materi tersebut diperoleh berdasarkan penyajian materi pada latihan soal yang telah disusun oleh peneliti dimana sebagian soal mengacu pada soal-soal Ujian Nasional maupun soal-soal Ujian Kompetensi Keahlian (UKK) yang disesuaikan dengan perkembangan soal yang berbasis HOTS, dengan begitu peserta didik dapat berlatih untuk mempelajari keterampilan berfikir tingkat lebih tinggi dan kreatif dalam mengambil keputusan pada kegiatan pengayaan sesuai dengan pernyataan Fakhuddin (2007:125).

Menurut Riduwan (2016:89) menyatakan bahwa pada prosentasi 81%-100% dapat dikategorikan “sangat layak”, sehingga materi yang terdapat pada media pengayaan berbasis *Board Game* berupa *Ticket To Ride Accounting* Pada Materi Penghapusan Piutang dan Taksiran Piutang Tak Tertagih memiliki kategori Sangat Layak digunakan pada proses pembelajaran dalam kegiatan pengayaan.

Kemudian setelah dilakukannya validasi materi, peneliti mengajukan telaah media kepada dosen jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan Universitas Negeri Surabaya yaitu Citra Fitri Kholidya, S.Pd., M.Pd. Peneliti mengajukan telaah dengan menunjukkan permainan *Ticket To Ride Accounting* beserta dengan kelengkapannya yang akan ditelaah oleh ahli dengan memberikan saran dan masukan pada lembar telaah yang telah disediakan. Perbaikan media yang telah dilakukan oleh peneliti diajukan kembali kepada ahli media untuk divalidasi. Pada lembar hasil validasi media oleh ahli mediadiperoleh rata-rata presentase sebesar 90% kategori “Sangat Layak” digunakan pada proses pembelajaran dalam kegiatan pengayaan. Aspek yang diperhatikan dalam penilaian yaitu komponen kebahasaan dengan rata-rata presentase 87%, yang berarti bahwa permainan *Ticket To Ride Accounting* sesuai dengan perkembangan peserta didik dengan konsistensi penggunaan istilah, simbol maupun lambang pada permainan sebagai media pengayaan.

Komponen penyajian dengan rata-rata presentase 90%, dapat diartikan bahwa konsep dalam permainan *Ticket To Ride Accounting* telah disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang memperhatikan komponen media yang digunakan, sehingga mampu memotivasi peserta didik dengan adanya bantuan buku petunjuk permainan. Sedangkan untuk komponen kegrafikan diperoleh rata-rata presentase 93% dimana konsep secara keseluruhan yang meliputi penataan unsur antar komponen, komposisi warna, penggunaan huruf dan tampilan permainan *Ticket To Ride Accounting* telah disajikan secara konsisten, tepat dan kreatif sehingga mampu menciptakan pusat pandang yang mampu menarik perhatian penggunanya. Hasil presentase tersebut didapatkan berdasarkan penilaian terhadap komponen-komponen dan strategi permainan permainan *Ticket To Ride Accounting* yang disusun semenarik mungkin sehingga mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dengan menggunakan media permainan sebagai media pengayaan dikarenakan media pengayaan yang digunakan disekolah belum optimal.

Menurut Silva (2017) bahwa permainan *Ticket To Ride* memiliki desain game yang menarik dilengkapi dengan papan permainan hingga strategi permainan yang digunakan lebih efektif dalam memberikan efek yang signifikan. Menurut Riduwan (2016:89) bahwa suatu media dapat dikatakan layak digunakan apabila menunjukkan skor perolehan presentase sebesar $\geq 61\%$, untuk itu Media Pengayaan Berbasis *Board Game* Berupa *Ticket To Ride Accounting* Pada Materi Penghapusan Piutang dan Taksiran Piutang Tak Tertagih secara keseluruhan penilaian dari para ahli didapatkan

presentase sebesar 87% dan dikategorikan “Sangat Layak” digunakan sebagai media pengayaan. Hal tersebut didukung dengan hasil penelitian sejenis yang dilakukan oleh Prasetyo (2016) yang mengembangkan permainan Monopoli Berjendela sebagai media pengayaan yang berbasis *board game* dengan prosentase kelayakan secara keseluruhan dari para ahli sebesar 84,76% yang menunjukkan bahwa permainan tersebut sangat layak digunakan dalam kegiatan pengayaan.

Respon Siswa setelah menggunakan media pengayaan berbasis *Board Game* berupa *Ticket to Ride Accounting* pada materi pokok bahasan Akuntansi Piutang pada SMK Negeri Surabaya

Uji coba terbatas pada kelompok kecil yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebanyak 20 peserta didik kelas XI Akuntansi di SMK Negeri Surabaya yang terdiri dari 8 peserta didik SMK Negeri 1 Surabaya, 4 peserta didik SMK Negeri 4 Surabaya dan 8 peserta didik SMK Negeri 10 Surabaya. Pada uji coba terbatas, kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengenalkan identitas peneliti serta tujuan dilakukannya uji coba. Kemudian peserta didik dijelaskan mengenai media yang dikembangkan oleh peneliti sehingga memiliki gambaran awal mengenai media tersebut. Tahap selanjutnya peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4 peserta didik, kemudian masing-masing kelompok diberikan media permainan *Ticket To Ride Accounting* untuk digunakan untuk bermain secara berkelompok. Di akhir kegiatan setelah peserta didik bermain, angket respon siswa dibagikan untuk diisi oleh peserta didik. Angket respon peserta didik akan dianalisis oleh peneliti secara kuantitatif menggunakan Skala Guttman.

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik yang dinilai melalui komponen isi, komponen penyajian dan komponen kebahasaan diketahui respon peserta didik dengan prosentase rata-rata sebesar 95,5% dengan kriteria “Sangat Paham”. Komponen isi memperoleh prosentase rata-rata sebesar 100%, yang dapat diartikan menurut peserta didik permainan *Ticket To Ride Accounting* dapat membantu mereka untuk mengaplikasikan dan meninjau kembali konsep-konsep pada materi yang telah dipelajari sehingga dapat meningkatkan pemahaman. Komponen penyajian memperoleh prosentase rata-rata sebesar 99%, artinya bahwa menurut peserta didik permainan *Ticket To Ride Accounting* merupakan permainan yang menyenangkan dan mudah untuk dimainkan, dan dari segi desain, background, dan perpaduan warna disusun secara menarik, sehingga mereka termotivasi untuk belajar dan berpikir kritis. Selain kedua komponen tersebut, komponen kebahasaan mendapat prosentase sebesar

87,5%, yang artinya bahwa teks yang disajikan dapat dengan mudah dan jelas untuk dibaca serta struktur bahasa yang digunakan cukup mudah dipahami oleh peserta didik.

Dari keseluruhan komponen yang telah dinilai oleh peserta didik, hal tersebut dapat diartikan bahwa media pengayaan berupa permainan *Ticket To Ride Accounting* memperoleh respon yang sangat baik dari peserta didik berdasarkan setiap komponen yang dinilai baik materi yang terkandung maupun dari segi permainan. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pengayaan berbasis *board game* berupa *Ticket To Ride Accounting* pada materi penghapusan piutang dan taksiran piutang tak tertagih sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan mampu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan.

Hal tersebut selaras dengan teori dari Hamalik (2013:156) yang menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat bermanfaat untuk meningkatkan minat, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan dapat mempengaruhi psikologis peserta didik. Karl Hedberg (2010) juga menyatakan bahwa dalam kegiatan belajar yang menggunakan permainan balok susun dapat memberikan efek yang baik kepada peserta didik karena permainan balok merupakan permainan yang otentik sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dan tertarik dalam pembelajaran. Selain itu berdasarkan penelitian Lichtenwalter (2010) menyatakan bahwa dalam penggunaan balok susun pada permainan dapat berfungsi sebagai alat yang baik dalam memfasilitasi peserta didik untuk mampu memahami materi dan menambah pengalaman baru.

Hal tersebut didukung dengan hasil penelitian sejenis yang dilakukan oleh Yunita (2017) bahwa dalam pembelajaran yang menggunakan media *board game* dapat mempermudah memahami teori dan meningkatkan pemahaman. Penelitian serupa yang dilakukan oleh Rohmatan (2016) menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon yang sangat baik terhadap permainan ular tangga yang dikembangkan dengan prosentase kelayakan sebesar 88,33%. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pengayaan berbasis *board game* berupa *Ticket To Ride Accounting* pada materi penghapusan piutang dan taksiran piutang tak tertagih layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan mampu meningkatkan pemahaman dan minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya kegiatan pengayaan menggunakan media permainan.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian pengembangan ini, dapat disimpulkan bahwa, 1) Proses pengembangan media permainan *Ticket To Ride Accounting* sesuai dengan model pengembangan 4D dan diperoleh hasil berupa media pengayaan berbasis *Board Game* berupa *Ticket To Ride Accounting* pada materi penghapusan piutang dan taksiran piutang tak tertagih; 2) Kelayakan media pengayaan berbasis *Board Game* berupa *Ticket To Ride Accounting* ditinjau dari hasil validasi para ahli memperoleh hasil yang Sangat Layak untuk digunakan sebagai media pengayaan pada kegiatan pembelajaran; 3) Respon peserta didik terhadap media pengayaan berbasis *Board Game* berupa *Ticket To Ride Accounting* memperoleh hasil Sangat Paham. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik merasa sangat paham dalam memahami materi penghapusan piutang dan taksiran piutang tak tertagih menggunakan media permainan berbasis *Board Game* berupa *Ticket to Ride Accounting*.

Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, maka saran bagi peneliti selanjutnya yaitu, 1) Diharapkan peneliti selanjutnya dapat melanjutkan tahap selanjutnya yaitu tahap penyebaran (*diseminate*) yang dapat digunakan untuk mengetahui efektifitas penggunaan dan penerapan permainan *Ticket To Ride Accounting* dalam kegiatan pembelajaran khususnya kegiatan pengayaan; 2) Media pengayaan berupa *Ticket To Ride Accounting* ini hanya terbatas untuk materi penghapusan piutang dan taksiran piutang tak tertagih, sehingga diharapkan peneliti selanjutnya dapat menggunakan pokok bahasan yang berbeda dengan bentuk soal yang bervariasi dan aturan permainan yang berbeda; 3) Diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media permainan *Ticket To Ride Accounting* kedalam versi lain berbasis ICT (*Information and Communication Technologies*).

DAFTAR PUSTAKA

- Fakihuddin. 2007. Pengajaran Remedial dan Pengayaan. Malang: Bayumedia Publishing.
- Gauthier, Andrea, dkk. 2015. Exploring The Influence Of Game Design On Learning And Voluntary Use In An Online Vascular Anatomy Study Aid. Canada: Elsevier.
- Hamalik, Oemar. 2014. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Hedberg, Karl. 2010. Authentic Games in the Classroom: An Approach to Teaching Grammar to Young Learners. (Online) (<https://www.usp.ac.jp>>2010-I Hedberg diunduh 10 Oktober 2017).

Lichtenwaiter, sara, dkk. 2010. Teaching Note: Teaching About Oppression Through Jenga: A Game-Based Learning Example For Social Work Educators. Journal of Social Work Education (Online) Vol.46 No.2. (<https://docplayer.net/9863411-Teaching-note-teaching-about-oppression-through-jenga-a-game-based-learning-example-for-social-work-educator.html> diunduh 10 Oktober 2017).

Pranata, Yesynia. 2017. Pengembangan Permainan Uno Stacko Akuntansi Sebagai Media Pengayaan Pada Pokok Bahasan Akuntansi Piutang Siswa Kelas XI SMK Negeri Di Surabaya. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Prasetyo, Eko Dwi. 2016. Pengembangan Permainan Monola (Monopoli Berjendela) Akuntansi Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Kelas X Di Smk Negeri 4 Surabaya. Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK). Vol 4.No.3.

Riduwan. 2016. Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: CV Alfabeta.

Rohmatan, Novinda Fauzuna. 2016. Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pengayaan Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Perbankan Di Smk Negeri Mojoagung. Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK). Vol4. No.3.

Silva, Fernando De Mesentier, dkk. 2017. Ai As Evaluator : Search Driven Playtesting Of Modern Board Games. Association For The Advancement Of Artificial Intelligence. USA: Ai As Evaluator.

Yunita, Ismi. 2017. Perancangan Media Board Game Menggunakan Pendekatan Edutainment Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dasar Akuntansi Pada Sekolah Menengah Jurusan Sosial. Journal UBAYA. Vol.11, No.1. (Online) (<https://journal.ubaya.ac.id/index.php/jati/article/view/326> diunduh pada 9 oktober 2017)