

PENGEMBANGAN PERMAINAN GO-MOKU SEBAGAI MEDIA PENGAYAAN PADA MATERI REKONSILIASI BANK KELAS XI AKUNTANSI SMK NEGERI DI SURABAYA

Che Arraniri Alkahfi

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

Susanti

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya. Email: susanti@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk permainan Go-Moku sebagai media pengayaan yang dapat digunakan dalam pembelajaran pada materi rekonsiliasi bank kelas XI akuntansi SMK Negeri di Surabaya. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Proses pengembangan media pengayaan permainan Go-Moku ini melalui tahap analisis, design, pengembangan, implementasi dan pada tahap evaluasi tidak dilakukan. Penelitian ini melibatkan ahli materi dan ahli media sebagai penelaah dan validator yang memberikan penilaian terhadap kelayakan materi maupun media. Adapun hasil yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media adalah 81,4% dan 92,7% dengan kriteria sangat layak. Penelitian ini diuji cobakan secara terbatas pada 20 peserta didik kelas XI akuntansi SMK Negeri di Surabaya, dan rata-rata presentase hasil uji coba peserta didik sebesar 96% dengan kriteria sangat baik. Sehingga berdasarkan hasil keseluruhan validasi ahli dan uji coba secara terbatas, maka dapat disimpulkan yaitu permainan Go-Moku yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk digunakan saat program pengayaan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Kata Kunci : Go-Moku, media pengayaan, rekonsiliasi bank.

Abstract

This development research is in the form of Go-Moku game as an enrichment medium used in the bank reconciliation material for class XI accounting of State Vocational School in Surabaya. The research model used was ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). The process of developing the Go-Moku game enrichment media through the stages of analysis, design, development, implementation and at the evaluation stage was not carried out. This study involved material experts and media experts as validators who provide an assessment of the feasibility of material and media. The results provided by material experts and media experts were 81.4% and 92.7% with very decent criteria. Then this study was tested in a limited manner on 20 students of class XI accounting of State Vocational School in Surabaya, and the average percentage of student responses is 96% with very good criteria. So based on the overall results of expert validation and limited trials, then it can be concluded that the Go-Moku game that was developed was declared very feasible to be used during the enrichment program in Vocational High Schools.

Keywords : Go-Moku, enrichment media, bank reconciliation.

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai salah satu dari berbagai jenis bidang atau sektor yang penting untuk sebuah bangsa dan negara khususnya Indonesia, hal yang membuat pendidikan sangat penting bagi bangsa Indonesia karena sektor pendidikan memiliki daya kekuatan serta fungsi yang tentunya mampu mencerdaskan kehidupan bangsa. Sebagaimana yang tertulis dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB II Pasal 3 dengan bunyi yaitu "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan

bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab."

Pendidikan sendiri disebutkan juga dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 BAB I Pasal 1 ayat (1) yaitu "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta

keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Dalam kaitannya dengan pendidikan tentu tidak terlepas dari yang namanya kurikulum yang digunakan khususnya bagi bangsa Indonesia. Dalam sejarahnya sudah beberapa jenis kurikulum yang sudah digunakan atau diganti dan hingga kini kurikulum yang terbaru digunakan oleh bangsa Indonesia ialah kurikulum 2013. Sejak kurikulum 2013 diberlakukan oleh pemerintah untuk membuat masyarakat Indonesia menjadi pribadi yang unggul dalam kemampuan menguasai ilmu dan teknologi serta sebagai upaya mengembangkan pendidikan bagi bangsa Indonesia dengan melakukan perbaikan kurikulum dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan berganti ke Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 dengan menggunakan pendekatan saintifik atau berbasis proses keilmuan yang diharapkan menghasilkan peserta didik yang produktif, kreatif, dan inovatif. Hal ini bisa terjadi karena kurikulum 2013 mengutamakan karakter dan kompetensi yang menjadi dasar pengembangan kemampuan-kemampuan lain akibat proses pembelajaran.

“Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar” (Fathurrohman, 2015:26). Proses saat pembelajaran dapat tercapai saat peserta didik mengalami perubahan tingkah laku yang lebih baik dari sebelumnya dalam tiga aspek yaitu aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik). Dari ketiga aspek tersebut ada faktor yang turut mempengaruhi perubahan tingkah laku peserta didik yaitu dengan cara guru menggunakan media pembelajaran.

Media menurut Gerlach dan Ely dalam Sanjaya (2014:163) “secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.” Melihat kondisi saat ini juga sudah banyak media permainan yang digunakan oleh banyak guru atau sudah banyak ditemukan oleh peneliti-peneliti dalam bidang pendidikan seperti ular tangga, uno, dan monopoli namun peserta didik sudah begitu mengenal permainan-permainan tersebut, sehingga dibutuhkan media permainan Go-Moku yang memang berbeda dengan permainan yang sudah banyak dikenal bagi peserta didik dan mempunyai variasi yang berbeda dari media permainan yang lain serta dapat memotivasi peserta didik untuk aktif dalam belajar.

Berdasarkan studi pendahuluan yang sudah dilakukan dengan guru mata pelajaran Akuntansi Keuangan kelas XI di SMK Negeri 1 Surabaya diperoleh informasi bahwa terdapat aktifitas guru saat melakukan program pengayaan hanya memberikan soal-soal latihan yang dipilih dari buku untuk digunakan saat pelaksanaan program pengayaan. Selain itu saat proses pembelajaran model yang digunakan dengan cara menggabungkan antara diskusi, ceramah, dan pemberian tugas. Dalam observasi yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa ulangan harian peserta didik 65,4% diatas KKM dan 34,6% dibawah KKM.

Studi pendahuluan juga dilakukan kelas XI SMK Negeri 4 Surabaya dengan informasi yang diperoleh yaitu guru membuat soal dengan merujuk pada buku yang sering digunakan mahasiswa untuk diberikan saat program pengayaan. Sehingga belum adanya media untuk digunakan saat program pengayaan bagi peserta didik. Terdapat juga informasi setelah dilakukannya studi pendahuluan di kelas XI SMK Negeri 10 Surabaya, informasi yang didapat dari guru yang mengajar mata pelajaran Akuntansi Keuangan yaitu media yang digunakan hanya terbatas pada buku, LKS, dan *Microsoft Power Point*. Kemudian dari tiga materi pokok yang diajarkan terdapat materi rekonsiliasi bank yang menunjukkan bahwa hasil ulangan harian peserta didik 57% diatas KKM dan 43% dibawah KKM.

Menurut Fakhuddin (2007) program pengayaan merupakan suatu program tambahan untuk peserta didik yang cepat atau sudah tuntas dibandingkan dengan teman-temannya dalam menyelesaikan program pembelajaran biasa yang terdapat pada kurikulum serta diperuntukkan bagi semua peserta didik. Hal yang lebih baik lagi dengan adanya program pengayaan yaitu didukung oleh media pengayaan, tentunya peserta didik akan terbantu untuk belajar dengan tingkat yang lebih tinggi. Akan tetapi tetap harus memperhatikan terkait dengan jenis medianya bahwa media pengayaan tersebut harus lebih menarik, kreatif, dan inovatif serta dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Selain itu penting juga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam penerapan program pengayaan dengan media permainan, sehingga peserta didik yang mengikuti program pengayaan bisa menikmati kegiatan belajarnya.

Sehingga berdasarkan apa yang sudah diuraikan dalam penjelasan sebelumnya maka peneliti mengembangkan permainan Go-Moku sebagai media pengayaan pada mata pelajaran akuntansi keuangan dengan judul “Pengembangan Permainan Go-Moku Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Rekonsiliasi Bank Kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya”.

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu 1) Bagaimana proses pengembangan permainan Go-Moku sebagai media pengayaan pada materi rekonsiliasi bank kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya. 2) Bagaimana kelayakan pengembangan permainan Go-Moku sebagai media pengayaan pada materi rekonsiliasi bank kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya. 3) Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan permainan Go-Moku sebagai media pengayaan pada materi rekonsiliasi bank kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya.

Mengacu pada rumusan masalah yang ada tentu penelitian ini memiliki tujuan diantaranya adalah 1) Menghasilkan produk permainan berupa Go-Moku sebagai media pengayaan pada materi rekonsiliasi bank kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya. 2) Mendeskripsikan kelayakan produk permainan berupa Go-Moku sebagai media pengayaan pada materi

rekonsiliasi bank kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya. 3) Mengetahui respon peserta didik terhadap produk permainan Go-Moku sebagai media pengayaan pada materi rekonsiliasi bank kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya.

METODE

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*) sebagai media pengayaan berbentuk permainan Go-Moku. Menurut pendapat dari Ali dan Asrori (2014:105) penelitian dan pengembangan merupakan “suatu proses dalam mengembangkan dan memvalidasi perangkat tertentu yang menjadi produknya, yang dalam perspektif industri merupakan pengembangan suatu prototipe produk sebelum diproduksi secara massal.” Kemudian hal yang membuat penulis menggunakan metode penelitian R&D karena untuk menciptakan produk atau menyempurnakan suatu produk yang sudah ada.

“Model yang digunakan dalam jenis penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda” (Pribadi, 2010). Sedangkan subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu terdapat adanya ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Lalu untuk peserta didik terdiri dari 7 siswa dari SMK Negeri 1 Surabaya, 7 siswa dari SMK Negeri 4 Surabaya, dan 6 siswa dari SMK Negeri 10 Surabaya. Sehingga dari penjelasan tersebut penelitian ini dilakukan pada tiga sekolah yaitu di SMK Negeri 1 Surabaya, SMK Negeri 4 Surabaya, dan SMK Negeri 10 Surabaya.

Pada penelitian ini dengan menggunakan permainan Go-Moku sejenis permainan strategi yang terdiri dari papan Go, batu Go, kartu soal, lembar skor, dan buku panduan. Dengan penelitian pengembangan ini yang menggunakan permainan Go-Moku sebagai media pengayaan pada materi rekonsiliasi bank tentunya akan terdapat data akhir berupa data kualitatif yang didapat dari angket terbuka yaitu telaah materi dan media oleh para ahli berupa pendapat atau komentar. Selain itu terdapat data kuantitatif yang didapatkan dari angket tertutup yaitu validasi materi dan media oleh para ahli dengan hasil perhitungan skor menggunakan skala likert, serta respon peserta didik dengan hasil perhitungan skor menggunakan skala guttman. Kedua data tersebut dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif untuk data kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk data kuantitatif.

Hasil dari data kuantitatif validasi materi dan media serta respon peserta didik yang didapat dilakukan analisis

perhitungan presentase sebagai berikut:
$$\% \text{ nilai kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor total yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian hasil perhitungan validasi materi dan media diinterpretasikan kelayakannya seperti pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

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

Sumber: Riduwan (2012:89)

Sehingga berdasar pada kriteria yang ada di atas, maka media permainan sebagai pengayaan bisa dikatakan layak jika presentase yang diperoleh $\geq 61\%$.

Sedangkan hasil perhitungan respon peserta didik diinterpretasikan responnya seperti pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Respon Peserta Didik

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

Sumber: Riduwan (2012:89)

Sehingga berdasarkan kriteria-kriteria yang dijelaskan di atas, maka media permainan sebagai pengayaan bisa dikatakan baik apabila bisa mendapatkan presentase $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

“Proses pengembangan permainan Go-Moku sebagai media pengayaan dengan menggunakan model ADDIE yang memuat beberapa tahap yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tanpa tahap evaluasi (*evaluation*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda” (Pribadi, 2010).

Pada proses analisis peneliti telah melakukan kegiatan analisis kinerja, analisis kebutuhan, dan perumusan tujuan pembelajaran. Kegiatan pertama dengan mengacu analisis kinerja yang telah dilakukan peneliti telah diketahui bahwa dalam memberikan program pengayaan oleh guru menggunakan media *Microsoft Power Point* dan memberikan soal dengan tingkat yang lebih tinggi dari buku dan membuat peserta didik cenderung tidak aktif. Kemudian kegiatan kedua dengan mengacu pada

analisis kebutuhan diketahui bahwa guru kurang mengetahui permainan Go-Moku dan peserta didik butuh pemahaman kembali tentang materi rekonsiliasi bank. Selanjutnya kegiatan ketiga melakukan perumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang sudah ditentukan, dan adapun materi yang berbentuk soal-soal disajikan sesuai yang diberikan guru saat proses pembelajaran dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.

Setelah melakukan proses analisis, peneliti melakukan proses kedua dari penelitian pengembangan ini yaitu proses desain media pengayaan yang berupa permainan Go-Moku. Pada proses ini peneliti merancang desain permainan yang terdiri atas papan Go, batu Go, kartu soal, lembar skor, buku panduan, dan kemasan batu Go.

Selanjutnya adalah proses ketiga yaitu pengembangan, proses ini meliputi kegiatan telaah dan validasi yang dilakukan oleh dua orang ahli materi dan satu orang ahli media. Telaah yang dilakukan sebagai pedoman bagi peneliti untuk melakukan perbaikan atau revisi materi maupun media, sehingga hasil yang sudah diperbaiki maupun direvisi dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum dilakukannya uji coba secara terbatas pada 20 peserta didik yang telah menerima materi rekonsiliasi bank di kelas XI jurusan akuntansi SMK Negeri di Surabaya.

Proses keempat dilakukan implementasi atau uji coba secara terbatas pada 20 peserta didik kelas XI akuntansi SMK Negeri di Surabaya dengan rinciannya yakni SMK Negeri 1 Surabaya 7 peserta didik, SMK Negeri 4 Surabaya 7 peserta didik, dan SMK Negeri 10 Surabaya 6 peserta didik. Kemudian peserta didik yang dijadikan sebagai subjek penelitian ialah peserta didik yang sudah menerima materi rekonsiliasi bank.

Pada tahap menentukan kelayakan permainan Go-Moku sebagai media pengayaan terhadap materi rekonsiliasi bank ditentukan dengan mengacu dari hasil telaah dan validasi ahli materi serta ahli media yang diperoleh dari lembar telaah maupun validasi materi dan media. Sebelum menentukan kelayakan materi, dilakukan telaah. Pada proses telaah materi, peneliti menyusun kisi-kisi soal pengayaan berjumlah 49 butir soal kemudian ditelaah oleh kedua ahli materi dengan mengisi lembar telaah ahli materi dan memberikan komentar maupun saran perbaikan. Sehingga hasil dari telaah materi yang dilakukan oleh kedua orang ahli materi, peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan komentar dan saran ahli materi. Pada tahap selanjutnya yaitu validasi pertama kali yang mendapati hasil validasi materi dengan presentase 81,4% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil tersebut dapat dirincikan yaitu 83,3% dari aspek kualitas isi dan tujuan dan 80% dari aspek kualitas instruksional.

Kemudian setelah melakukan validasi materi, dilakukannya telaah media oleh ahli. Pada proses telaah media, peneliti memproduksi media permainan Go-Moku lengkap dan utuh, kemudian ditelaah oleh penelaah media dengan mengisi lembar telaah ahli media dan memberikan komentar maupun saran perbaikan. Sehingga hasil dari telaah media yang dilakukan oleh dosen tersebut, peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan komentar dan saran ahli media. Selanjutnya hasil validasi media oleh ahli media memperoleh hasil presentase sebesar 92,7%. Aspek yang diperhatikan atau dinilai adalah kualitas teknis yang terdiri dari segi keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan, kualitas pengelolaan program, dan kualitas pendokumentasiannya. Dari hasil presentase yang diperoleh menunjukkan kategori “sangat layak”.

Sehingga dari keseluruhan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media dengan mengacu pada tiga aspek kelayakan yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis diperoleh rata-rata presentase sebesar 85,3% maka menunjukkan kategori “sangat layak”. Menurut Riduwan (2012:89) “media pengayaan bisa dikatakan layak jika memperoleh presentase $\geq 61\%$.” Jadi kesimpulannya adalah pengembangan permainan Go-Moku sebagai media pengayaan pada materi rekonsiliasi bank kelas XI akuntansi SMK Negeri di Surabaya “sangat layak”.

Kemudian dengan mengacu pada hasil yang didapatkan terhadap respon peserta didik memperoleh presentase sebesar 96%, dan dengan rinciannya adalah kualitas isi dan tujuan 100%, kualitas instruksional 93,7%, serta kualitas teknis 96,2%. Maka dengan hasil respon peserta didik tersebut menunjukkan respon peserta didik sangat tinggi terhadap permainan Go-Moku karena dapat menarik motivasi untuk belajar di kelas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada penelitian pengembangan ini berupa permainan Go-Moku sebagai media pengayaan terhadap respon peserta didik kelas XI akuntansi SMK Negeri di Surabaya mendapatkan kategori yang sangat baik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa 1) Pengembangan permainan Go-Moku sebagai media pengayaan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), dan tahap implementasi (*implementation*). 2) Kelayakan permainan Go-Moku sebagai media pengayaan pada materi rekonsiliasi bank yang telah dikembangkan mendapatkan kategori sangat layak, sehingga dapat diterapkan ketika kegiatan program pengayaan berlangsung di dalam kelas. 3) Respon peserta didik terhadap permainan Go-Moku yang telah

dikembangkan sebagai media pengayaan mendapatkan kategori sangat baik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan di atas, berikut ini merupakan saran yang bisa diberikan oleh peneliti yaitu diantaranya 1) Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melengkapi penelitian ini sampai pada tahap evaluasi. 2) Bagi peneliti selanjutnya diharapkan bisa melakukan uji efektivitas terhadap media pengayaan berupa permainan Go-Moku pada kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga media pengayaan ini tidak hanya dikatakan layak digunakan tetapi juga dapat efektif untuk diterapkan. 3) Media pengayaan berupa permainan Go-Moku masih tergolong manual, sehingga peneliti selanjutnya dapat membuat inovasi baru yang berbasis teknologi. 4) Peneliti selanjutnya diharapkan pada saat uji coba terbatas dilakukan pada satu waktu dan satu tempat. 5) Media pengayaan berupa permainan Go-Moku hanya terbatas pada materi rekonsiliasi bank, maka peneliti selanjutnya bisa mengembangkan pada materi yang lain. 6) Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan papan Go dengan ukuran yang lebih besar agar dapat dimainkan oleh kelompok skala besar. 7) Alokasi waktu yang digunakan 45 menit, maka peneliti selanjutnya dapat menambahkan alokasi waktu agar peserta didik mempunyai kesempatan menjawab semua soal-soal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad dan Asrori, Muhammad. 2014. *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Fakihuddin, L. 2007. *Pengajaran Remedial dan Pengayaan Sebuah Tuntutan Ideal dalam KTSP*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013 Strategi Alternatif Pembelajaran di Era Global*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Pribadi, Benny A. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru – Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Undang-undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.