

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MISSION PUZZLE AKUNTANSI SEBAGAI BAHAN PENGAYAAN PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK NEGERI 4 SURABAYA

DEVELOPMENT OF MEDIA LEARNING MISSION PUZZLE ACCOUNTING MATERIALS JOURNAL OF ADJUSTMENTS ON CLASS X ACCOUNTING IN SMK NEGERI 4 SURABAYA

Defa Nur Isrofin

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

Susanti

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

Abstrak

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan, respon siswa dan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *mission puzzle* sebagai bahan pengayaan pada materi jurnal penyesuaian siswa kelas X akuntansi SMK Negeri 4 Surabaya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Uji coba dilakukan pada 20 siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Surabaya. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar telaah, lembar validasi dan angket respon siswa. data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dengan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan sangat layak dengan skor rata-rata validasi yang diperoleh dari ahli materi sebesar 84,5% dan rata-rata skor validasi yang diperoleh dari ahli media sebesar 89,6%. Respon peserta didik terhadap *puzzle* sebagai media pengayaan pada mata pelajaran jurnal penyesuaian perusahaan jasa memperoleh hasil yang sangat baik apabila digunakan sebagai media pengayaan. Hal tersebut dapat ditinjau berdasarkan rata-rata persentase respon peserta didik yang diperoleh sebesar 90% dengan kategori sangat baik.

Kata kunci: Penelitian pengembangan, Media Puzzle, Jurnal Penyesuaian.

Abstract

The purpose of this development research is to find out the process of development, feasibility, student response and produce a product in the form of mission puzzle learning media as enrichment material in the adjustment journal material of class X accounting students of SMK Negeri 4 Surabaya. This research is a type of development research using ADDIE development model. Trial conducted on 20 students of class X Accounting SMK Negeri 4 Surabaya. Technique of collecting data using study sheet, validation sheet and student response questionnaire. the data obtained were analyzed descriptively by percentage technique. The results showed very feasible with the average score validation obtained from material experts of 89.6% and the average validation score obtained from media experts of 84.5%. The students' response to the puzzle as a medium of enrichment in the services journal's adjusting journal gets excellent results when used as an enrichment medium. It can be reviewed based on the average percentage of the response learners gained by 90% with very good category.

Keywords: Development Research, *media mission puzzle, journal of adjustments.*

PENDAHULUAN

Kurikulum pendidikan di Indonesia dalam perkembangannya dari tahun ketahun mengalami banyak kekurangan yang akan mempengaruhi perubahan. Perubahan tersebut secara tidak langsung akan mempengaruhi proses belajar mengajar di dalam lingkungan sekolah. Salah satu peran guru agar tercapainya ketuntasan pada siswa yaitu dengan melakukan pembelajaran yang baik dan benar. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan penyediaan sistem lingkungan yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri siswa dengan mengoptimalkan pertumbuhan dan pengembangan potensi yang ada pada diri siswa tersebut (Suryabrata, 2001:232).

Menurut Hamalik (*dalam* M. Ardiansyah, 2013), pembelajaran merupakan suatu sistem, artinya suatu keseluruhan komponen-komponen yang berinteraksi dan berinterelasi antara satu sama lain dengan keseluruhan itu sendiri untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Di dalam pembelajaran terdapat suatu sistem yang mempunyai beberapa komponen-komponen yang terdiri dari: (1) siswa; (2) guru; (3) tujuan; (4) materi; (5) metode; (6) sarana/alat; (7) evaluasi; (8) lingkungan/konteks. Masing-masing komponen itu sebagai bagian yang berdiri sendiri, namun dalam berproses di kesatuan sistem mereka saling bergantung dan bersama-sama tujuan. (Soetopo, 2005:143).

Salah satu dari komponen dalam sistem pembelajaran adalah sarana/alat yang berarti tentang media yang digunakan untuk proses pembelajaran. Menurut Sadiman (2008:28) jenis media yang lazim digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu 1) media grafis 2) media audio 3) media proyeksi diam. Media proyeksi diam meliputi film bingkai, film rangkai, overhead proyektor, proyektor opaque, microjection dengan microfilm, film, film gelang, video, permainan dan simulasi.

Pada proses pembelajaran banyak sekali yang menggunakan berbagai macam media pembelajaran, salah satu media yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan lebih menarik yaitu dengan cara menggunakan media belajar permainan. Menurut Sadiman (2014) permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Seiring berjalannya waktu banyak terdapat berbagai macam media pembelajaran yang berupa permainan, yang divariasi dengan memadukan berbagai unsur seperti gambar yang disesuaikan dengan materi tertentu yang akan diajarkan juga dengan disertai soal dan jawaban.

Sering kali soal yang digunakan dalam pembelajaran kurang mengarah pada materi dan kurang bervariasi, sehingga menyebabkan soal tersebut sama saja dengan soal-soal yang ada didalam pembelajaran. Salah satu dari permainan yang digunakan untuk media pembelajaran adalah permainan *puzzle*. *Puzzle* adalah sebuah teka-teki atau bongkar pasang yang biasa terbuat dari kayu maupun plastik, dimana jika disatukan

komponen tersebut akan menunjukkan gambar yang sempurna. Media yang digunakan berbentuk *puzzle* tersebut adalah terbuat dari kayu yang mana nantinya akan digabungkan sehingga setelah tergabung akan menghasilkan sebuah gambar yang sempurna.

Menurut Permendikbud nomor 66 tahun 2013 Tentang Standar Penilaian Pendidikan menjelaskan yaitu bahwa penilaian otentik merupakan penilaian yang dilakukan secara komprehensi mulai dari input, proses dan output. Menurut Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses menjelaskan bahwa hasil penilaian otentik dapat digunakan oleh guru untuk merencanakan kegiatan remedial dan kegiatan pengayaan untuk peserta didik.

Menurut Fakhuddin (2007) program pengayaan adalah tambahan yang dapat diikuti oleh siswa yang cepat dibandingkan dengan teman-temannya dalam menyelesaikan program biasa yang diperuntukkan bagi semua siswa.

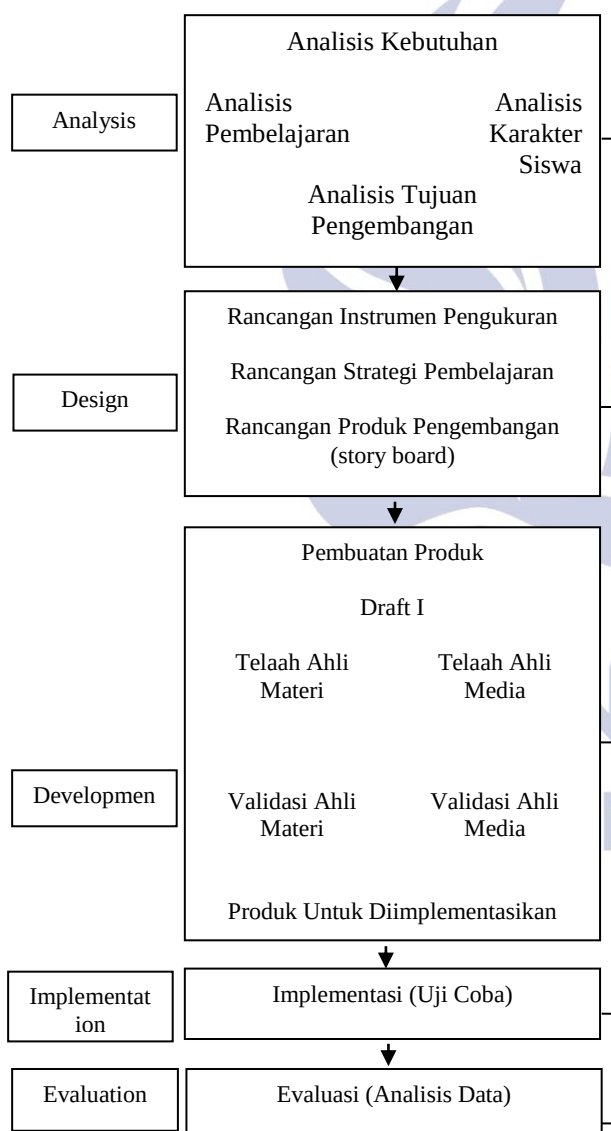
Banyak media pengayaan yang digunakan dalam materi pembelajaran disekolah. Salah satunya adalah digunakan di mata pelajaran akuntansi dimana akuntansi dapat diartikan yaitu sebagai suatu ilmu yang mempelajari teori dan perhitungan keuangan disuatu instansi maupun perusahaan. Salah satu dari materi yang digunakan didalam mata pelajaran akuntansi adalah tentang jurnal penyesuaian dalam perusahaan jasa. Jurnal penyesuaian adalah penyesuaian tentang catatan atau fakta sebenarnya pada akhir periode. Jurnal penyesuaian tersebut disusun berdasarkan data dari neraca saldo dan data penyesuaian akhir periode.

Setelah peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru di SMK Negeri 4 Surabaya yang mengajarkan materi jurnal penyesuaian menyatakan bahwa peserta didik cukup banyak yang sudah tuntas untuk materi jurnal penyesuaian karena itu untuk menunggu siswa lainnya menuntaskan diberikalah program pengayaan tersebut. Sedangkan pelaksanaan program pengayaan di SMK N 4 Surabaya masih menggunakan media pembelajaran untuk pengayaan berupa media powerpoint. Penelitian terdahulu juga menunjukkan kelayakan yang baik, penelitian dari Diyah Ayu Warapsari dengan judul pengembangan *contextual puzzle* dalam pembelajaran ipa berbasis proyek tema pencemaran dan dampaknya bagi makhluk hidup menghasilkan hasil belajar pada uji coba pelaksanaan memperoleh n-gain 0,755 dengan kriteria tinggi dan rata-rata persentase keaktifan siswa sebesar 70,05% dengan kriteria aktif, dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa media tersebut layak dan efektif digunakan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Mission Puzzle* Akuntansi Sebagai Bahan Pengayaan Pada Materi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Surabaya”.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mana definisi dari pengembangan atau *Research and Development* (R&D) menurut Sugiyono (2015) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda yang terdiri dari lima fase yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi atau penerapan), *Evaluation* (evaluasi). Adapun tahapan pengembangannya yang diadaptasi dari Pribadi (2010) sebagai berikut :



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Game “Mission Puzzle” Sebagai Media Pengayaan Model ADDIE, Sumber: diolah oleh peneliti dengan adaptasi dari Grafinger (dalam Arini, 2016).

Pada tahap analisis peneliti akan melakukan dua tahap yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui masalah-masalah yang terjadi di sekolah secara terperinci dan jelas. Analisis masalah ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di SMK Negeri 4 Surabaya. Dari analisis masalah maka diketahui kebutuhan sekolah maupun guru. Pada tahap perumusan tujuan pembelajaran nantinya harus sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator dalam pembelajaran.

Tahap selanjutnya adalah tahap perencanaan kegiatan, yang dilakukan peneliti antara lain menyusun alat atau instrumen pengukuran, merumuskan produk yang dikembangkan, menyusun draft materi dan soal dan produk yang berupa *game* sebagai media pengayaan. Pada tahap pengembangan ini, peneliti membuat produk berupa permainan *puzzle*. Tahap ini masih dalam bentuk draf awal yang kemudian akan diimplementasikan atau diuji validitasnya. Proses yang dilakukan dalam tahap pengembangan adalah produksi dan uji kelayakan media *puzzle*. Uji kelayakan dilakukan oleh para ahli dalam bidangnya yaitu ahli materi dan ahli media.

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan produk yang telah dikembangkan ke dalam situasi nyata yakni situasi di dalam kelas. Tujuan dari tahap ini ialah untuk mengetahui bagaimana kritik atau saran dari beberapa ahli dan praktisi pembelajaran yang terkait serta untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap produk baru yang dikembangkan tersebut.

Tahap implementasi dilakukan setelah bahan ajar digital dinyatakan valid dari hasil uji coba pada 20 siswa kelas X akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya. Dari tahap ini akan diperoleh hasil tes siswa untuk menilai keefektifan media. Setelah dilakukan uji coba tersebut hasil dari angket respon siswa dan guru digunakan sebagai acuan untuk menyempurnakan media *puzzle*.

Tahap evaluasi merupakan tahap untuk menganalisis kelayakan produk yang dikembangkan dalam penerapannya ke dalam proses pembelajaran.

Jenis data yang pada penelitian pengembangan ada dua jenis yaitu, data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa lembar telaah oleh ahli materi dan ahli media. Sedangkan,

data kuantitatif berupa lembar validasi yang diperoleh dari para ahli diantaranya, ahli materi dan ahli media serta angket respon siswa yang kemudian diolah ke dalam bentuk persentase.

Teknik analisis data dilakukan setelah semua data akhir terkumpul diantaranya validasi para ahli

dan angket respon siswa. Data dari hasil lembar validasi dihitung dengan cara sebagai berikut.

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor (X)}}{\text{Skor maksimum (XII)}} \times 100\%$$

Lembar hasil validasi dari ahli materi dan ahli grafis dianalisis secara deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Persentase tersebut diperoleh dari penggunaan Skala *Likert* yang dirinci sebagai berikut.

Lembar hasil validasi dari ahli materi dan ahli grafis dianalisis secara deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Persentase tersebut diperoleh dari penggunaan Skala *Likert* yang dirinci sebagai berikut.

Tabel 1 Skor Skala Likert

Penilaian	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk sekali	1

Sumber: Riduwan (2015)

Respon siswa dapat diketahui dari data yang telah dikumpulkan melalui penyebaran angket sebelumnya dan diolah ke dalam deskriptif kuantitatif dengan bentuk persentase. Persentase tersebut diperoleh berdasarkan Skala *Guttman* dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 2 Skala Guttman

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: Riduwan (2015)

Dari hasil analisis data di atas akan diperoleh kesimpulan dari kelayakan bahan ajar digital apabila rata-rata dari semua aspek penilaian dalam validasi para ahli mencapai presentase nilai $\geq 61\%$.

HASIL PENELITIAN

Pengembangan bahan ajar digital ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) melalui lima tahap pengembangan yang terdiri dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Pada tahap analisis dilakukan pengumpulan data dan analisis informasi untuk mendefinisikan masalah dan membuat rencana lanjutan dalam merancang bahan ajar digital yang telah diciptakan. Terdapat 3 kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini yaitu analisis masalah, analisis kebutuhan dan perumusan tujuan pembelajaran.

Tahap desain dilakukan sebuah rancangan untuk mengembangkan bahan ajar digital. Tahapan desain yang dilakukan yaitu diantaranya memilih materi

yang akan digunakan dalam menyusun isi dari media *puzzle*. Menentukan format media *puzzle* sesuai dengan kebutuhan. Format media *puzzle* sesuai dengan Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan yang diterbitkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan (2016) dan format bahan ajar menurut Prastowo (2013) dengan modifikasi oleh peneliti.

Pada tahap pengembangan ini disajikan berupa bagian-bagian media *puzzle* yang telah didesain sebelumnya. Kemudian dilakukan telaah & validasi oleh para ahli, diantaranya ahli materi dan ahli media untuk memberikan penilaian berupa masukan dan saran terhadap produk yang dikembangkan agar dapat disempurnakan dan diperbaiki.

Pada tahap implementasi ini terdiri dari dua aspek yaitu uji coba produk & analisis uji coba terbatas. Uji coba produk dilakukan secara terbatas untuk mengetahui respon siswa terhadap media *puzzle* untuk siswa kelas X akuntansi yang dikembangkan. Syarat sebelum melakukan uji coba yaitu produk yang dikembangkan sudah divalidasi & dicek oleh kedua ahli yaitu ahli materi & ahli media. Uji coba terbatas ini dilakukan untuk responden kelas X yang telah mendapatkan mata pelajaran akuntansi jurnal penyesuaian perusahaan jasa sebanyak 20 siswa. Kemudian ke dua puluh siswa tersebut diminta untuk mengisi angket yang telah disediakan peneliti untuk melihat respon terhadap pengembangan produk yang dibuat peneliti.

Analisis data uji coba terbatas diperoleh dari angket respon siswa yang telah diisi oleh responden (siswa). Angket respon siswa berisi skor yang diberi penilaian dengan skala 1 dan 0 sesuai dengan perhitungan skala *Guttman*. Data dari hasil uji coba terbatas tersebut kemudian diolah dan analisis dalam bentuk persentase.

Tahap yang terakhir yaitu tahap evaluasi dimana dilakukan dengan menilai produk yang dikembangkan apakah sudah baik atau belum bahkan sesuai harapan ataupun tidak. Evaluasi dilakukan secara berurutan, mulai dari tahap awal yaitu analisis sampai tahap akhir yaitu evaluasi final. Setiap evaluasi dilakukan sebuah revisi untuk menghasilkan produk yang dikembangkan menjadi sempurna dan sesuai dengan standar pendidikan yang berlaku. Dengan begitu didapatkan produk terbaik berupa media *puzzle* pada mata pelajaran jurnal penyesuaian perusahaan jasa kelas X akuntansi.

Kelayakan bahan ajar digital diperoleh dari analisis data skor validasi yang dilakukan oleh para ahli. Hasil dari pengembangan media *puzzle* memperoleh persentase dari ahli materi sebesar 84,5% dengan kriteria kelayakan sangat layak. Sedangkan validasi dari ahli

media memperoleh persentase sebesar 89,6% dengan kriteria sangat layak.

Respon siswa diperoleh dari uji coba media *puzzle* yang dilakukan di SMK Negeri 4 Surabaya dengan 20 siswa kelas X Akuntansi. Hasil uji coba tersebut diperoleh respon siswa terhadap bahan ajar digital yang diciptakan sebesar 95% dengan kriteria kelayakan sangat layak.

PEMBAHASAN

Dalam pembahasan ini akan diuraikan keseluruhan hasil dari penelitian pengembangan yang telah dilakukan secara jelas dan terperinci. Pembahasan yang akan diuraikan meliputi proses pengembangan, kelayakan dan respon peserta didik mengenai *puzzle* jurnal penyesuaian perusahaan jasa sebagai media pengayaan yang dikembangkan.

Pengembangan *puzzle* sebagai media pengayaan ini telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan pada model pengembangan ADDIE yang melaksanakan lima tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi.

Tahap analisis ini terdiri dari tiga tahap yaitu analisis kinerja, analisis kebutuhan dan analisis tujuan pembelajaran. Analisis kinerja pada penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui beberapa aspek kinerja sekolah yang meliputi kurikulum yang diterapkan serta pelaksanaan pembelajaran termasuk pelaksanaan kegiatan remedial dan pengayaan. Dari tahap analisis kinerja tersebut diperoleh informasi bahwa SMK Negeri 4 Surabaya menerapkan kurikulum 2013 sebagai pedoman pembelajarannya. Selain itu, dalam kegiatan belajar mengajar sekolah tersebut juga telah memanfaatkan media dalam pembelajarannya. Namun, dalam kegiatan pengayaan penggunaan media tersebut belum diterapkan. Kegiatan tersebut dilakukan peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar dengan mengerjakan soal tambahan dari guru. Hal ini yang kemudian menyebabkan peserta didik cenderung merasa bosan dan lebih memilih aktivitas lain yang lebih menyenangkan.

Akuntansi perusahaan jasa merupakan materi awal yang harus dipahami dan dikuasai oleh peserta didik sebagai bekal pemahaman pembelajaran selanjutnya. Salah satu materi dalam mata pelajaran tersebut yaitu materi jurnal penyesuaian. Jurnal penyesuaian merupakan materi yang memerlukan pemahaman dan analisis soal secara tepat. Semakin banyak peserta didik mengerjakan latihan soal, maka semakin bertambah pula pemahaman mereka terhadap materi tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan materi KD 8 yaitu jurnal penyesuaian yang terdiri dari lima sub materi yaitu pengertian dan fungsi jurnal penyesuaian, jenis-jenis penyesuaian,

pencatatan jurnal penyesuaian, koreksi kesalahan dan jurnal koreksi, koreksi akun serta posting jurnal penyesuaian ke dalam akun buku besar. Kompetensi dasar tersebut merupakan dasar pengetahuan yang harus dikuasai oleh peserta didik agar lebih mudah mempelajari materi akuntansi perusahaan jasa selanjutnya.

Selanjutnya, pada tahap analisis kebutuhan diperoleh informasi bahwa kurangnya media pengayaan yang dimanfaatkan oleh guru menyebabkan peserta didik merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pengayaan. Oleh sebab itu diperlukan sebuah media pengayaan yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan suasana yang lebih menyenangkan. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan terhadap media pengayaan yang berupa permainan *puzzle*. Menurut Hani, Epeni (2012), *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan berpikir peserta didik, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Selain itu, media *puzzle* juga bermanfaat untuk melatih konsentrasi, melatih kemampuan otak kiri serta dapat melatih kemampuan logika matematis peserta didik.

Arsyad (2008) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Alasan dipilihnya *puzzle* sebagai media pengayaan karena penggunaan *game* dalam sebuah pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan belajar dan dapat menyerap informasi dalam waktu yang cukup singkat. *Game* membuat terjadinya proses pembelajaran dan pelatihan, terlepas dari jenis *game* apapun yang digunakan. Konten yang dilihat bisa saja berbeda dari suatu bentuk pendidikan, namun ada proses tersebut didalamnya (Henry Samuel, dalam Nugraha 2013).

Tahap selanjutnya pada tahap analisis adalah merumuskan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan menganalisis kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran tersebut akan dijadikan sebagai dasar penyusunan soal dan jawaban materi dalam permainan *puzzle*. Pada tahap ini dilakukan penyusunan isi dari *puzzle* jurnal penyesuaian serta konsep permainannya. *Puzzle* jurnal penyesuaian ini terdiri dari 20 keping *puzzle* serta papan *puzzle*. Tahap awal ialah menyusun isi dari setiap kepingan *puzzle*, dimana pada keping pertama terdiri dari soal pengayaan saja, dikepingan yang kedua sampai kepingan ke-18 terdiri dari jawaban dan soal pengayaan, dan dikepingan yang

terakhir terdapat jawaban saja. Soal pengayaan dan jawaban yang akan dibahas sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Pada tahap ini, peneliti juga menyusun isi dari bahan penyerta. Bahan penyerta merupakan panduan untuk permainan *puzzle* jurnal penyesuaian. Bahan penyerta tersebut terdiri dari identifikasi media, petunjuk penggunaan media, dan lembar untuk pembahasan soal pengayaan. Tahap pengembangan merupakan tahap untuk mengimplementasikan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

Tahap implementasi merupakan tahap terakhir dalam penelitian ini. Hasil dari draft II *puzzle* jurnal penyesuaian ini diujicobakan kepada 20 peserta didik kelas X Akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya yang telah menerima materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap *puzzle* jurnal penyesuaian sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa di SMK Negeri 4 Surabaya. Pelaksanaan uji coba diawali dengan pengenalan identitas peneliti dan tujuan dari uji coba. Kemudian peneliti membentuk kelompok yang terdiri dari lima peserta didik, kemudian setiap kelompok dibagikan buku petunjuk penggunaan media *puzzle* dan menginstruksikan peserta didik untuk menyusun kepingan *puzzle* media tersebut. Setelah selesai menyusun *puzzle*, peserta didik diminta untuk mengisi angket respon siswa dan mereka diberi kesempatan untuk bertanya apabila terdapat pertanyaan dari angket yang kurang dipahami.

Penelitian ini tidak melaksanakan tahap evaluasi dari model pengembangan ADDIE, dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti. Tahap evaluasi tersebut merupakan tahap untuk mengetahui efektifitas media untuk diterapkan dalam proses pembelajaran khususnya pada saat kegiatan pengayaan.

Kelayakan *puzzle* jurnal penyesuaian dapat diketahui berdasarkan analisis data yang diperoleh dari lembar validasi validator materi dan validator media. Pada penelitian ini, validator materi terdiri dari satu orang dosen Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi di Universitas Negeri Surabaya yaitu Dr. Susanti, M.Sidan satu orang guru akuntansi SMK Negeri 4 Surabaya yaitu Pantja S.Pd. Sedangkan validator media terdiri dari satu orang dosen jurusan Kimia dari Fakultas Ilmu Pengetahuan dan Matematika Universitas Negeri Surabaya yaitu Drs. Sukarmin, M.Pd.

Pada lembar validasi materi terdapat tiga komponen yang dinilai. Komponen tersebut terdiri dari komponen kelayakan isi, komponen kebahasaan, dan komponen penyajian. Pada komponen kelayakan isi, prosentase rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 82,5% dengan kriteria sangat layak. Ini berarti latihan soal dan

jawaban yang disampaikan dalam *puzzle* telah mencakup materi dalam kompetensi dasar dan materi pokok serta mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dibahas yaitu materi jurnal penyesuaian. Pada komponen kebahasaan, presentase rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 88,5% dengan kriteria sangat layak. Ini berarti bahwa soal dan jawaban yang disajikan dalam *puzzle* telah memenuhi indikator dalam komponen kelayakan kebahasaan yang terdiri dari kesesuaian soal dan jawaban yang disajikan dengan situasi peserta didik, kalimat yang disajikan dapat dipahami dengan mudah, latihan soal dapat memotivasi siswa untuk belajar, ketepatan penggunaan istilah dan struktur kalimat, serta ketepatan penggunaan kalimat dengan kaidah bahasa. Pada komponen penyajian, presentase rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 82,5% dengan kriteria sangat layak. Dengan kata lain latihan soal dan jawaban yang disajikan telah memenuhi indikator dalam komponen penyajian. Soal yang disajikan dengan sistematika yang konsisten dan logis. Serta ketepatan ilustrasi soal yang disajikan dengan kunci jawaban juga mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri.

Berdasarkan perolehan nilai ketiga komponen kelayakan diatas, dapat diketahui rata-rata prosentase yang dihasilkan adalah sebesar 84,5% dengan kriteria sangat layak. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (R.A Purwantoko dkk., 2012), bahwa hasil presentase dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa secara individual dengan skor sebesar 97,36%. Dengan demikian berarti bahwa, media *puzzle* sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran yaitu dalam kegiatan pengayaan.

Sedangkan pada lembar validasi ahli media terdapat tiga komponen yang menjadi dasar penilaian. Komponen-komponen tersebut terdiri dari komponen kebahasaan, komponen penyajian dan komponen kegrafikan. Pada komponen kebahasaan, prosentase rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 93% dengan kriteria sangat layak. Ini berarti bahwa *puzzle* jurnal penyesuaian sesuai untuk diterapkan sebagai media pengayaan dalam pembelajaran dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Selain itu penggunaan istilah, lambang atau simbol disajikan dengan konsisten. Pada komponen kelayakan penyajian, prosentase rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 86% dengan kriteria sangat layak. Hal ini berarti bahwa konsep *puzzle* jurnal penyesuaian sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu sebagai media pengayaan yang menyenangkan, *puzzle* jurnal penyesuaian sebagai media pengayaan telah disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, konsep permainan mampu memberikan

motivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri serta komponen media disajikan dengan lengkap. Sedangkan pada komponen kegrafikan prosentase rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 90% dengan kriteria sangat layak. Dengan kata lain *puzzle* jurnal penyesuaian telah memenuhi indikator-indikator dalam penilaian kegrafikan yang terdiri dari penataan unsur tata letak antar komponen memiliki kesatuan dan disajikan secara konsisten, konsep media menampilkan pusat pandang yang menimbulkan daya tarik, pemilihan warna, *background* dan komponen lain disajikan dengan tepat, pemilihan jenis huruf dan warna dapat dibaca dengan jelas serta konsep *puzzle* jurnal penyesuaian disajikan dengan kreatif dan dinamis.

Dari ketiga komponen diatas dapat diketahui perolehan prosentase rata-rata validasi media yaitu sebesar 89,6% dengan kriteria sangat layak. Dengan kata lain *puzzle* jurnal penyesuaian sebagai media pengayaan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Dari hasil validasi yang diperoleh diatas, dapat disimpulkan bahwa prosentase rata-rata yang diperoleh dari para validator baik validator materi maupun validator media yaitu sebesar 87% dengan kriteria sangat layak. Hal ini juga didukung dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Nanda Bayu Prasetya, 2015) yang menggunakan permainan dalam pembelajaran dan diperoleh hasil sangat layak. Ini berarti bahwa media permainan *puzzle* jurnal penyesuaian sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa di SMK Negeri 4 Surabaya layak untuk diterapkan.

Draft II yang diperoleh dari revisi berdasarkan saran atau komentar dari ahli materi dan ahli media kemudian diuji cobakan kepada 20 siswa kelas X Akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya. Pelaksanaan uji coba diawali dengan pengenalan identitas oleh peneliti dan dilanjutkan dengan penjelasan tujuan uji coba serta proses yang akan dilaksanakan dalam uji coba. Selanjutnya peneliti membagi kelompok dan membagikan petunjuk penggunaan media kepada peserta didik. Kemudian peserta didik dapat mulai menyusun *puzzle* media yang telah diberikan dengan instruksi dari peneliti. Kegiatan selanjutnya yaitu peneliti membagikan angket respon peserta didik dan mereka diminta untuk mengisi angket tersebut.

Hasil dari angket respon peserta didik memperoleh prosentase rata-rata sebesar 95% dengan kriteria "sangat baik". Hal ini dapat diartikan bahwa *puzzle* jurnal penyesuaian sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa memperoleh respon yang sangat baik dari peserta didik berdasarkan setiap komponen yang dinilai. Komponen-komponen tersebut antara lain komponen isi, komponen penyajian dan komponen kebahasaan. Komponen isi memperoleh

prosentase rata-rata sebesar 98%, artinya menurut peserta didik *puzzle* jurnal penyesuaian ini dapat membantu mereka dalam mengaplikasikan dan meninjau kembali konsep-konsep pada materi yang telah dipelajari. Komponen penyajian memperoleh prosentase rata-rata sebesar 96%, yang artinya bahwa menurut peserta didik *puzzle* jurnal penyesuaian merupakan permainan yang menyenangkan dan mudah untuk dimainkan sehingga memberikan mereka motivasi dalam belajar dan berpikir kritis. Selain itu desain, *background* dan perpaduan warna *puzzle* jurnal penyesuaian disajikan secara menarik serta tersedia petunjuk permainan yang memudahkan mereka dalam menjalankan permainan. Komponen kebahasaan memperoleh prosentase rata-rata sebesar 92%, artinya bahwa peserta didik dapat memahami bahasa yang digunakan dalam media serta teks yang disajikan dapat dibaca dengan jelas.

Berdasarkan uraian pembahasan diatas dapat diketahui bahwa *puzzle* jurnal penyesuaian sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa di SMK Negeri 4 Surabaya sangat layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yakni pada kegiatan pengayaan. Prosentase rata-rata yang diperoleh dari validasi ahli materi adalah sebesar 84,5% dan dari validasi ahli media yaitu sebesar 89,6%, sehingga prosentase rata-rata dari para ahli yaitu sebesar 87%. Selain itu, *puzzle* jurnal penyesuaian sebagai media pengayaan memperoleh respon yang sangat baik dari peserta didik dengan prosentase rata-rata sebesar 91% berdasarkan angket respon peserta didik. Hasil dari pembahasan ini sesuai dengan pendapat Sharon, dkk (2014) bahwa teknik permainan merupakan teknik yang sangat memotivasi sehingga sesuai untuk diterapkan pada bahasan yang bersifat repetitif.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan *puzzle* sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa di SMK Negeri 4 Surabaya yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat diperoleh simpulan sebagai berikut: 1) Penelitian pengembangan menghasilkan sebuah produk yang berupa *puzzle* sebagai media pembelajaran sebagai bahan pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa di SMK Negeri 4 Surabaya. Proses pengembangan media pembelajaran *puzzle* sebagai bahan pengayaan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang melalui beberapa tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, dan tahap implementasi; 2) Kelayakan media pembelajaran *puzzle* sebagai bahan pengayaan pada materi jurnal penyesuaian di SMK Negeri 4 Surabaya memperoleh hasil yang sangat layak apabila dimanfaatkan sebagai media

pengayaan; 3) Respon peserta didik terhadap media pembelajaran *puzzle* sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa di SMK Negeri 4 Surabaya memperoleh hasil yang sangat baik apabila digunakan sebagai media pengayaan. Hal ini dapat ditinjau berdasarkan respon peserta didik dengan kategori sangat baik.

Saran

Saran yang bisa disampaikan terkait penelitian yang telah dilakukan yaitu perlu dilakukan pengembangan media permainan yang lain untuk digunakan dalam pembelajaran, agar peserta didik lebih termotivasi dan tidak bosan ketika harus mengikuti program pengayaan. Sebaiknya perlu dilakukan pengembangan media *puzzle* dalam bentuk elektronik, karena lebih mudah digunakan dan tidak memakan tempat. *Puzzle* yang dikembangkan pada penelitian ini hanya terbatas pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Sehingga, peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan materi yang lain dengan variasi bentuk soal dan aturan permainan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Jakarta: PT GRAFINDO PERSADA.
- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo.
- Arini, Rahayu. 2016. *Pengembang Permainan Bingon sebagai Media Pengayaan Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa SMK N Di Surabaya*. Prosiding Semnas Unesa.
- Baharuddin. (2009). *PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI PENDIDIKAN*. jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Depdiknas (2008). *Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Pengayaan*
- Danarjati, D. D. (2014). *PSIKOLOGI PENDIDIKAN*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- Epeni, Hani. 2012. *Puzzle*. (online) tersedia (<http://kuliah.itb.ac.id/course/info.php?id=435>, diakses 8 Februari 2017)
- Fakihuddin. (2007). *Pengajaran Remedial dan Pengayaan*. Malang : Bayumedia publishing
- Indonesia, P. R. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretaris Negara Republik Indonesia.
- Ismawanto. (2009). *BSE Ekonomi Jilid 2 Untuk SMA dan MA Kelas XI*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Komara, E. (2014). *Belajar dan Pembelajaran INTERAKTIF*. Bandung: PT Refika Aditama
- Mulyatingsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009. (2009). Jakarta: Depdiknas.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 58 Tahun 2009. 2009. Jakarta: Depdiknas
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Rusmini, M. d. (2005). *Pengajaran Remedial Teori dan Penerapannya Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Nilmas Mutima.
- Sadiman, A. S. (2014). *MEDIA PENDIDIKAN*. Jakarta: PT.RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kecana Prenadamedia Group.
- Slameto. (2013). *BELAJAR dan FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Sugiyono. (2012). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D*. Bandung: ALFABETA, CV.
- Sukmadinata, n. s. (2006). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN*. bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Suprijono, A. (2010). *Coopererative Learning*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Ula, S. (2013). *Revolusi Belajar*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Wiarto, G. (2016). *MEDIA PEMBELAARAN Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: laksitas.
- Yulianty, I. R. (2011). *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara