

## **PENGEMBANGAN PERMAINAN KARANSI (KARAMBOL AKUNTANSI) SEBAGAI MEDIA PENGAYAAN PADA MATERI UTANG JANGKA PENDEK KELAS XI AKUNTANSI DI SMK NEGERI 10 SURABAYA**

**Muhammad Fathur Ridlo**

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya. Email: [mfathurridho8@gmail.com](mailto:mfathurridho8@gmail.com)

**Rochmawati, S.Pd., M.Ak**

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya. Email: [rochmawati@unesa.ac.id](mailto:rochmawati@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk permainan Karansi (Karambol Akuntansi) sebagai media pengayaan yang dapat digunakan dalam pembelajaran pada materi utang jangka pendek kelas XI akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). Proses pengembangan media pengayaan permainan Karansi (Karambol Akuntansi) 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 81,9% dan 96,3% dengan kriteria sangat layak. Penelitian ini diuji cobakan secara terbatas pada 18 peserta didik kelas XI akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya, dan rata-rata presentase hasil uji coba peserta didik sebesar 93,8% dengan kriteria sangat baik. Sehingga berdasarkan hasil keseluruhan validasi ahli dan uji coba secara terbatas, maka dapat disimpulkan yaitu permainan Karansi (Karambol Akuntansi) yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk digunakan saat program pengayaan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

**Kata Kunci :** Karansi, Media Pengayaan, Utang Jangka Pendek.

### **Abstract**

*The result of this study is a product of Karansi (Karambol Akuntansi) game as enrichment media which can be used in short-term debt material learning of XI accounting class at SMK Negeri 10 Surabaya. The development model used in this study is ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The process of this enrichment media development of Karansi game through phases analysis, design, development, implementation and evaluation has not done. Instead, this study involved material experts and media experts as reviewers and validators who gave an assessment to appropriateness of both material and media. The results given by material experts and media experts is 81,9% and 96,3% which the criteria is very appropriate. This study was tested in limit on 18 students of XI accounting class at SMK Negeri 10 Surabaya, and the average percentage of the students' trial results is 93.8% which the criteria is very good. As a result, based on the overall results of expert validation and limited trials, it can be concluded that Karansi game which is developed is declared very appropriate to use in enrichment programs in Vocational High School (SMK).*

**Keywords :** Karansi, Enrichment Media, Short-Term Debt.

## **PENDAHULUAN**

Dunia pendidikan saat ini telah memasuki era baru yakni era dunia media, dimana kegiatan pembelajaran harus diganti dengan banyak media agar metode lama seperti metode ceramah dapat ditekan dan dikurangi. Dengan harapan kegiatan pembelajaran saat ini yang menekankan pada ketrampilan dan aktif learning, maka media dapat menjadi peran penting terhadap proses

pembelajaran. “Pendidikan didalam suatu negara termasuk jenis sektor atau bidang yang sangat penting untuk sebuah bangsa dan negara, hal ini terjadi karena sektor pendidikan memiliki peran yang sangat penting sebagai alat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, termasuk di Indonesia”. Dengan adanya pendidikan di suatu negara, maka kualitas dari sumber daya tersebut akan terbentuk. Semakin tinggi kualitas SDM yang ada, maka semakin tinggi pula kemajuan suatu negara

tersebut. 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 merupakan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri mereka”. Dalam kaitannya dengan pendidikan di Indonesia tidak lepas dari adanya kurikulum, “pemerintah telah menetapkan kurikulum sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan dalam proses pembelajaran”. Menurut Permendikbud nomor 60 tahun 2014, “Kurikulum 2013 merupakan kurikulum dengan pola pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Peserta secara aktif melakukan pembelajaran baik secara individu maupun secara kelompok.” Dalam kaitannya dengan pendidikan tentu tidak terlepas dari kurikulum yang digunakan, di Indonesia sendiri kurikulum sudah beberapa kali mengalami perubahan yang awalnya menggunakan “Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)” berubah menjadi “kurikulum 2013”. “Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menerapkan pendekatan saintifik (*scientific approach*) dalam kegiatan pembelajarannya. Kurikulum ini diharapkan dapat menghasilkan peserta didik yang produktif, kreatif, dan inovatif. Hal ini dapat terjadi karena kurikulum 2013 mengutamakan karakter dan kompetensi yang menjadi dasar pengembangan kemampuan-kemampuan lain akibat proses pembelajaran”.

“Pembelajaran merupakan proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dalam memberikan pengajaran secara sistematis agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien” (Komalasari, 2013). Dalam pembelajaran sendiri menunjukkan bahwa setiap siswa harus memiliki kesadaran akan tuntutan yang telah diberikan oleh guru dimana siswa harus belajar dengan sesuai arahan serta tujuan dari guru untuk membuat proses pembelajaran menjadi baik dan terdapat hasil yang diharapkan oleh guru. Proses pembelajaran dapat tercapai apabila peserta didik mengalami perubahan dalam tingkah laku ke arah yang lebih baik dari sebelumnya dan memenuhi 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.

Menurut (Sudjana & Rivai, 2010) bahwa “media pengajaran mampu memberikan hasil belajar yang lebih tinggi, karena adanya peningkatan proses belajar. Dalam hal ini penggunaan suatu media sangat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar peserta didik karena dengan adanya media maka dapat menarik perhatian dari peserta didik”. Untuk lebih menarik peserta didik dalam proses pembelajaran maka salah satu cara yang dilakukan oleh seorang guru adalah membuat sebuah permainan yang dikemas dalam sebuah media permainan, dengan menggunakan permainan, peserta didik diharuskan untuk menggunakan ketrampilan dalam menyelesaikan masalah atau menemukan solusi mengenai suatu konsep yang sedang dipelajari.

permainan merupakan teknik yang sangat memotivasi sehingga sesuai untuk diterapkan pada bahasan yang bersifat repetitif. Dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan permainan, peserta didik diharuskan untuk menggunakan ketrampilan dalam menyelesaikan masalah atau menemukan solusi mengenai pembelajaran. Hal ini sesuai dengan tujuan program pengayaan yaitu memperkuat pemahaman peserta didik terhadap suatu materi. Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk media pengayaan adalah permainan Karansi (Karambol Akuntansi) yang memang berbeda dengan permainan yang sudah banyak dikenal bagi peserta didik dan memiliki perbedaan 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 di SMK Negeri 10 Surabaya pada tanggal 1 Februari 2019, telah diperoleh informasi bahwa dari semua proses kegiatan pembelajaran, terdapat salah satu kegiatan guru yang dalam hal ini sifatnya sangat monoton dan akan membuat peserta didik merasa bosan yaitu pada saat kegiatan program pengayaan yang kegiatannya hanya memberikan soal-soal dari buku atau LKS, sehingga belum ada media yang digunakan dalam kegiatan program pengayaan. Selain itu model pembelajaran yang digunakan dalam program ini adalah menggabungkan antara diskusi, ceramah dan pemberian tugas. Dari semua materi pokok yang telah diajarkan pada materi Utang Jangka Pendek menunjukkan bahwa hasil ulangan harian peserta didik yaitu 89% diatas KKM dan 11% dibawah KKM, sehingga program pengayaan diberikan kepada peserta didik yang nilainya diatas KKM yaitu 72.

Menurut Rachman (2008) “pengayaan merupakan kegiatan untuk menjadikan peserta didik kelompok cepat

agar menjadi lebih kaya pengetahuan dan ketrampilan atau lebih mendalami bahan pelajaran yang mereka pelajari”. Dengan adanya program pengayaan yang didukung media pengayaan diharapkan dapat membuat peserta didik lebih terbantu dalam melaksanakan program pengayaan. Akan tetapi harus memperhatikan terkait dengan jenis media yang digunakan, media tersebut harus dapat membuat peserta didik agar lebih tertarik, juga harus kreatif, inovatif dan membuat peserta didik termotivasi dengan media yang digunakan. Selain itu media pengayaan juga harus menjadikan peserta didik dapat menikmati program pengayaan yang akan dilaksanakannya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan Karansi (Karambol Akuntansi) Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Utang Jangka Pendek Kelas XI Akuntansi Di SMK Negeri 10 Surabaya”, dengan harapan dapat menambah bahan pengayaan Akuntansi dan dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dan memperoleh hasil yang lebih baik.

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini yaitu 1) Bagaimana proses pengembangan permainan Karansi (Karambol Akuntansi) sebagai media pengayaan pada materi Utang Jangka Pendek kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya. 2) Bagaimana kelayakan pengembangan permainan Karansi (Karambol Akuntansi) sebagai media pengayaan pada materi Utang Jangka Pendek kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya. 3) Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan permainan Karansi (Karambol Akuntansi) sebagai media pengayaan pada materi Utang Jangka Pendek kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya.

Mengacu pada rumusan masalah yang ada tentu penelitian ini memiliki tujuan diantaranya adalah 1) Menghasilkan produk permainan berupa Karansi (Karambol Akuntansi) sebagai media pengayaan pada materi Utang Jangka Pendek kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya. 2) Menganalisis kelayakan produk permainan berupa Karansi (Karambol Akuntansi) sebagai media pengayaan pada materi Utang Jangka Pendek kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya. 3) Menganalisis respon peserta didik terhadap produk permainan Karansi (Karambol Akuntansi) sebagai media pengayaan pada materi Utang Jangka Pendek kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya.

## METODE

Rancangan penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* sebagai media pengayaan berbentuk permainan Karansi. Menurut Sugiyono (2016) mengemukakan “metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan

untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu maka digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut”. Dalam penelitian R&D ada beberapa tahapan yang dimulai dengan mempelajari berbagai riset yang berkaitan dengan perangkat akan menjadi produk yang dikembangkan, kemudian mengembangkan bentuk awalnya berdasarkan temuan riset, melakukan serangkaian uji lapangan, dan melakukan revisi produk guna memperbaiki kelemahan atau kekeliruan yang didapatkan dari hasil uji saat di lapangan, penelitian R&D dipilih oleh penulis karena penulis ingin menciptakan dan mengembangkan produk atau menyempurnakan suatu produk yang sudah ada sebelumnya.

“Dalam pengembangan ini peneliti menggunakan pengembangan model ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pribadi (2016). Terdiri dari lima tahap yaitu tahap pertama analisis (*Analisis*) yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran. Tahap kedua yaitu desain (*Design*) dengan menspesifikasikan perancangan perangkat pembelajaran. Tahap ketiga yaitu pengembangan (*Development*) dengan tujuan memproduksi perangkat pembelajaran. Tahap keempat implementasi (*Implementation*) yaitu menerapkan produk pada uji coba. Tahap kelima evaluasi (*Evaluation*) yaitu bertujuan menentukan kelayakan produk yang dikembangkan. Sedangkan subjek uji coba dalam pengembangan permainan Karansi ini yaitu dua orang ahli materi terdiri dari Dosen Akuntansi dan Guru Akuntansi, selain itu juga terdapat seorang ahli media yaitu Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, dan 18 peserta didik kelas XI Akuntansi”.

“Jenis data yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini yaitu data kualitatif yang didapat dari angket terbuka yaitu telaah materi dan media oleh para ahli berupa pendapat atau komentar, dan 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:

$$\% \text{ nilai kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor total yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah dianalisis diperoleh kesimpulan dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 1. Kriteria Kelayakan Validasi**

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

Sumber: Riduwan (2012)

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

Sedangkan hasil perhitungan respon peserta didik diinterpretasikan responnya seperti berikut:

**Tabel 2. Kriteria Interpretasi Respon Peserta Didik**

Presentase (%)	Kelayakan
0 – 20	Sangat tidak memahami
21 – 40	Tidak memahami
41 – 60	Cukup memahami
61 – 80	Memahami
81 – 100	Sangat memahami

Sumber: Riduwan (2012)

Sehingga berdasarkan kriteria-kriteria yang dijelaskan di atas, maka media permainan sebagai pengayaan dapat dikatakan memahami bila mendapat presentase  $\geq 61\%$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

“Proses pengembangan permainan Karansi (Karambol Akuntansi) 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)”. Pribadi (2016). Pada proses analisis peneliti telah melakukan kegiatan “analisis kinerja, analisis kebutuhan, dan perumusan tujuan pembelajaran”. Kegiatan pertama dengan mengacu pada analisis kinerja yang telah dilakukan peneliti dan diketahui bahwa dalam memberikan program pengayaan yang sudah dilakukan oleh guru di SMK Negeri 10 Surabaya, guru menggunakan media *Power Point* dan memberikan soal dengan tingkat yang lebih tinggi dan soal yang digunakan dipilih dari buku paket. Hal tersebut dirasa kurang menarik dan tidak membuat peserta didik termotivasi untuk belajar serta peserta didik cenderung lebih pasif, sehingga guru perlu berinovasi dengan cara menjadikan kegiatan pengayaan sebagai sarana untuk memotivasi dan membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar dengan melakukan hal yang menyenangkan yaitu dengan media permainan. Kemudian kegiatan kedua dengan mengacu pada analisis kebutuhan diketahui bahwa guru kurang begitu mengetahui permainan Karansi (Karambol

Akuntansi) dan peserta didik butuh pemahaman kembali tentang materi utang jangka pendek. 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 Karansi (Karambol Akuntansi). Pada proses ini peneliti merancang desain permainan yang terdiri atas papan Karansi terbuat dari kayu berukuran 58x58 cm, buah Karansi terbuat dari bahan Akrilik diameter 3 cm, buah karansi yang digunakan terdiri dari 20 buah yang terdiri dari 9 buah warna biru, 9 buah warna merah, 1 buah maskot, dan 1 buah cakram, kartu soal menggunakan jenis kertas *art paper* berisikan soal dengan nomor soal sesuai dengan nomor pada buah karansi dan soal kartu punishment yang harus dikerjakan serta berukuran 12cm x 7cm, lembar skor berupa selebar kertas Buffalo berukuran A4 dengan format nama kelompok serta kolom perolehan skor, buku panduan berukuran kertas A5 yang menggunakan jenis kertas *art paper* serta berisikan deskripsi permainan, petunjuk penggunaan, kunci, dan kemasan kartu soal dan buah Karansi dengan bahan dasar kertas duplex berbentuk balok yang dapat dibuka tutup dengan panjang 17,5 cm, lebar 14,5 cm, dan tinggi 2,5 cm. Selanjutnya adalah proses ketiga yaitu pengembangan, proses ini yakni melakukan tahap proses produksi produk yang dikembangkan dengan menyusun media pengayaan berupa desain permainan Karansi (Karambol Akuntansi) yang meliputi Papan Karansi, Buah Karansi, Kartu Soal, Lembar Skor, Buku Panduan, dan Kemasan Kartu soal dan buah karansi guna mencapai kompetensi dasar atau indikator pembelajaran materi utang jangka pendek, setelah itu dilakukan proses yang 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 18 peserta didik yang telah menerima materi utang jangka pendek di kelas XI jurusan akuntansi SMK Negeri 10 Surabaya. Proses keempat dilakukan implementasi atau uji coba secara terbatas pada 18 peserta didik kelas XI akuntansi SMK Negeri 10 Surabaya. Kemudian peserta didik yang dijadikan sebagai subjek penelitian ialah peserta didik yang telah menerima materi utang jangka pendek. Pada tahap menentukan kelayakan permainan Karansi (karambol Akuntansi) sebagai media pengayaan

terhadap materi utang jangka pendek 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 39 butir soal kemudian ditelaah oleh kedua ahli materi dengan mengisi lembar telaah ahli materi dan memberikan komentar maupun saran perbaikan. Sehingga berdasarkan hasil dari telaah materi yang dilakukan oleh kedua orang ahli materi, peneliti dapat melakukan perbaikan sesuai dengan komentar dan saran ahli materi. Pada tahap selanjutnya yaitu validasi pertama kali yang mendapati hasil validasi materi dengan presentase 81,9% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hasil tersebut dapat dirincikan yaitu 82,2% dari “aspek kualitas isi dan tujuan” dan 81,6% dari “aspek kualitas instruksional”.

Kemudian setelah melakukan validasi materi, dilakukannya telaah media oleh ahli. Pada proses telaah media, peneliti memproduksi media permainan Karansi (Karambol Akuntansi) 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 96,3%. 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 84,9% maka menunjukkan kategori “sangat layak”. Menurut Riduwan (2012) “media pengayaan dapat dikatakan layak jika memperoleh presentase  $\geq 61\%$ .” jadi kesimpulannya adalah pengembangan permainan Karansi (Karambol Akuntansi) sebagai media pengayaan pada materi utang jangka pendek kelas XI akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya “sangat layak” untuk digunakan pada program pengayaan di sekolah. Kemudian dengan mengacu pada hasil yang didapatkan terhadap respon peserta didik memperoleh presentase sebesar 93,8%, dan dengan rinciannya adalah kualitas isi dan tujuan 100%, kualitas instruksional 94,4%, serta kualitas teknis 90,2%. Maka dengan hasil respon peserta didik tersebut menunjukkan respon peserta didik sangat tinggi terhadap permainan Karansi (Karambol

Akuntansi) karena dapat menarik motivasi untuk belajar di kelas. Sehingga kesimpulan dari pada penelitian pengembangan ini berupa permainan Karansi (Karambol Akuntansi) sebagai media pengayaan terhadap respon peserta didik kelas XI akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya mendapatkan kategori “sangat memahami”.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan dari penelitian pengembangan ini, dapat disimpulkan bahwa 1) Pengembangan permainan Karansi (Karambol Akuntansi) sebagai media pengayaan menggunakan model ADDIE. 2) Kelayakan permainan Karansi (Karambol Akuntansi) sebagai media pengayaan pada materi utang jangka pendek yang telah dikembangkan mendapatkan kategori “sangat layak” sehingga dapat diterapkan ketika kegiatan program pengayaan berlangsung di dalam kelas. Kelayakan media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh dua orang ahli materi dan satu orang ahli media dengan berpedoman pada aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis. 3) Respon peserta didik terhadap permainan Karansi (Karambol Akuntansi) yang telah dikembangkan sebagai media pengayaan mendapatkan kategori “sangat memahami”.

### **Saran**

Berdasarkan simpulan tersebut, maka saran bagi peneliti selanjutnya yaitu 1) Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melengkapi penelitian ini sampai pada tahap evaluasi. 2) Bagi peneliti kedepannya diharapkan dapat melaksanakan uji efektivitas media pengayaan berupa permainan Karansi (Karambol Akuntansi) pada kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga media pengayaan yang dibuat ini tidak hanya dikatakan layak untuk digunakan tetapi juga dapat menjadi efektif apabila diterapkan. 3) Media pengayaan berupa permainan Karansi (Karambol Akuntansi) hanya terbatas pada materi utang jangka pendek, maka peneliti selanjutnya dapat mengembangkan pada materi yang lain. 4) Media pengayaan berupa permainan Karansi (Karambol Akuntansi) masih tergolong manual, sehingga peneliti selanjutnya dapat membuat inovasi baru yang berbasis teknologi. 5) Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan permainan Karansi dengan ukuran yang lebih besar agar dapat dimainkan oleh kelompok skala besar. 6) Alokasi waktu yang digunakan 45 menit, maka peneliti selanjutnya dapat menambahkan alokasi waktu agar peserta didik mempunyai kesempatan menjawab semua soal-soal. 7) Jumlah produk permainan Karansi (Karambol Akuntansi) diperbanyak agar permainan dapat dilaksanakan bersama dalam jumlah besar dengan tipe

soal yang berbeda-beda. 8) Peneliti diharapkan dapat membuat assesment terhadap soal-soal yang akan dibuat untuk permainan Karansi (Karambol Akuntansi) agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Komalasari, K. (2013). Pembelajaran Kontekstual, Konsep dan Aplikasi. Bandung: PT Refika Adiatama.
- Permendikbud No. 60 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Kejuruan / Madrasah Aliyah Kejuruan.
- Pribadi, B. A. (2016). Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rachman, M. (2008). Penelitian Tindakan Kelas (Dalon Bagan). Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Riduwan. (2012). Belajar Mudah Penelitian untuk Guru - Karyawan dan Peneliti Pemula. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). Media Pengayaan (Penggunaan dan Pembuatannya). Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Undang-undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

