

## PENGEMBANGAN PERMAINAN *CHESS ACCOUNTING* SEBAGAI MEDIA PENGAYAAN PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN DAGANG KELAS XI AKUNTANSI DI SMK

**Nur Alfiyanti**

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya,  
e-mail: [nuralfiyanti106@gmail.com](mailto:nuralfiyanti106@gmail.com)

**Joni Susilowibowo**

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya e-mail: [Jonisusilowibowo@yahoo.co.id](mailto:Jonisusilowibowo@yahoo.co.id)

### Abstrak

Pengayaan merupakan kegiatan tambahan yang diberikan guru kepada peserta didik yang telah mendapatkan nilai diatas kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam belajar yang dimaksudkan untuk menambah pengetahuannya dalam materi pelajaran yang telah dicapainya. Salah satu cara yang dapat dilaksanakan dalam kegiatan pengayaan ialah menggunakan bantuan media berupa permainan. Permainan akan menciptakan suasana kegiatan pengayaan yang ada menjadi menarik, aktif dan menyenangkan sehingga meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menghasilkan media pengayaan berupa permainan *Chess Accounting* pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang yang teruji layak untuk digunakan dalam kegiatan pengayaan dan mendapatkan respon positif dari siswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Uji coba terbatas dilakukan pada 20 siswa kelas XI akuntansi di SMK Negeri 1 Bangkalan. Instrumen penelitian menggunakan lembar telaah dan validasi para ahli serta angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media pengayaan berupa permainan *Chess Accounting* memperoleh hasil rata-rata skor validasi ahli materi sebesar 80% dengan kategori layak dan rata-rata skor validasi ahli media sebesar 87,1% dengan kategori sangat layak, sedangkan untuk hasil respon siswa memperoleh rata-rata persentase sebesar 94% dengan kategori siswa sangat paham. Maka disimpulkan bahwa permainan *Chess Accounting* sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang dapat digunakan dalam kegiatan pengayaan karena permainan ini sangat layak dan mendapatkan respon bahwa siswa sangat paham mempelajari materi.

**Kata Kunci:** Media Pengayaan, Permainan *Chess Accounting*, Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang

### Abstract

Enrichment is an additional activity given by the teacher to students who have obtained a value above the minimum completeness criteria (KKM) in learning that is intended to increase their knowledge in the subject matter they have achieved. One of the methods that can be implemented in enrichment activities is using media assistance in the form of games. The game will create an atmosphere of existing enrichment activities to be interesting, active and fun so as to increase the enthusiasm and motivation of students in learning. The purpose of this study was to produce enrichment media in the form of *Chess Accounting's* play on the adjusting journal material for trading companies to be used in enrichment activities and get a positive response from students. This research is a type of development research with reference to the ADDIE development model which consists of five stages of analysis, design, development, implementation, evaluation. Limited trials were conducted on 20 accounting class XI students at SMK Negeri 1 Bangkalan. The research instrument used a review sheet and expert validation as well as student response questionnaires. The results showed that the feasibility of enrichment media in the form of *Chess Accounting* game obtained an average score of material expert validation score of 80% with a feasible category and the average media expert validation score was 87.1% with a very feasible category, while for the response results students obtained the average percentage is 94% with the category of students very understanding. It was concluded that the *Chess Accounting* game as an enrichment medium in the adjusting journal material for trading companies could be used in enrichment activities because this game was very feasible and received a response that students were very understanding about learning the material.

**Keywords:** Enrichment Media, *Chess Accounting* Games, Trade Company Adjustment Journal

### PENDAHULUAN

Berkembangnya suatu negara dapat ditentukan berdasarkan faktor – faktor penentu salah satunya ialah

faktor pendidikan. Hal ini dikarenakan Pendidikan melambangkan tolak ukur satu bangsa untuk membangun mutu SDM. Sebagai pedoman penerapan satuan pembelajaran, pemerintah Indonesia menentukan

kurikulum sebagai acuan untuk implementasi pendidikan. Menurut Hamalik (2015:18) kurikulum ialah suatu rancangan didalamnya terdapat isi dan materi tentang pengelolaan aktivitas belajar mengajar dengan tujuan untuk mencapai tujuan pendidikan. Pedoman pendidikan Indonesia era ini adalah kurikulum 2013 di semua jenjang pendidikan khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Kurikulum 2013 merupakan kurikulum dengan konsep mengajar berpusat pada siswa (Permendikbud Nomor 60 thn 2014). Kurikulum 2013 mengacu terhadap tercapainya KI dan KD yang wajib dimiliki oleh siswa. Pencapaian kompetensi oleh siswa dapat diketahui berdasarkan penilaian hasil belajar siswa. Menurut Fadhilah dalam penelitian Lestari (2018) penilaian pembelajaran terdapat patokan dengan berdasar kepada perolehan nilai KKM. Penetapan KKM tersebut menimbulkan terjadinya dua aktivitas tambahan didalam proses belajar mengajar yakni remedial dan pengayaan. Kegiatan pengayaan ialah aktivitas yang diberikan guru kepada siswa bagi telah mencapai nilai diatas KKM dengan tujuan menambah pengetahuan (fakihuddin). Menurut Dirman dan Juarsih dalam penelitian Asrini (2017) pengayaan membuat siswa memiliki keunggulan tersendiri sehingga mengembangkan minat dan bakat.

Berdasarkan studi pendahuluan telah dilaksanakan dengan seorang guru Akuntansi SMK Negeri 1 Bangkalan didapatkan data saat kegiatan proses pengayaan, penggunaan alat bantu media masih terbatas yakni siswa yang sudah meraih KKM minimal diperintah oleh guru untuk menyelesaikan soal latihan tambahan dan praktek langsung yang dikerjakan secara kelompok maupun belajar secara mandiri. Bahkan kegiatan tersebut biasanya tanpa bantuan sebuah media dan tanpa adanya pengawasan dari pihak guru itu sendiri, karena waktu yang bertepatan guru juga memberikan kegiatan remedial kepada siswa yang belum memenuhi KKM. Kondisi ini membuat siswa kurang antusias pada saat mengerjakan tugas pengayaan.

Menurut wawancara dengan guru akuntansi, untuk pelajaran Akuntansi khususnya materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang guru mengutarakan bahwa materi tersebut dianggap sulit oleh siswa dikarenakan banyaknya akun-akun yang perlu disesuaikan, dan setiap akun tersebut memerlukan proses penyesuaian diakhir periode dengan jurnal dan metode pencatatan yang berbeda. Berdasarkan observasi diketahui nilai KKM mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang adalah 75 dan poin ulangan harian siswa 75% diatas KKM dan 25% dibawah

KKM, sehingga diperlukan pemahaman yang mendalam untuk materi tersebut. Oleh karena itu dibutuhkan alat bantu media yang mendukung kegiatan pengayaan untuk lebih menarik agar siswa merasa termotivasi dan semangat mengerjakan soal pengayaan, sehingga dapat menjadikan kegiatan pengayaan yang ada lebih variatif dan menyenangkan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media pengayaan berupa permainan. Menurut penelitian Asich (2017) permainan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempratekkan kelakuan nyata, sehingga media seperti permainan memiliki keunggulan untuk meningkatkan partisipasi aktif dari peserta didik dalam belajar. Permainan akan digunakan ialah media pengayaan *Chess Accounting* (catur).

Permainan catur merupakan permainan yang terkenal di kalangan masyarakat, namun jenis permainan catur ini didesain berbeda yakni menjadi permainan yang melatih dan diterapkan untuk kegiatan pengayaan. Berdasarkan penelitian Azmi, Saripurna, dan Anwar (2013) "Catur (*Chess*) ialah permainan berbentuk persegi panjang yang dimainkan oleh dua orang, di dalamnya terdapat 64 kotak berwarna hitam dan putih. *Chess Accounting* merupakan modifikasi dari permainan (*chess*) pada umumnya. *Chess Accounting* didesain secara menarik dengan memberikan warna yang sedikit beragam. Permainan *Chess Accounting* ini dilengkapi dengan buku petunjuk dan berbagai macam kartu yakni kartu pertanyaan, kartu hukuman, dan kartu jawaban. Teknik permainan *Chess Accounting* sama seperti bermain catur pada umumnya. Jika pion melangkah satu petak maka harus mengambil kartu pertanyaan, sedangkan jika pion dimakan oleh tim lawan maka tim yang pionnya termakan harus mengambil kartu hukuman dimana soal tersebut lebih sulit daripada kartu pertanyaan.

Diketahui berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Kurniawan (2014), kelayakan dari media permainan dalam pembelajaran laporan keuangan perusahaan jasa berdasarkan penilaian dari para ahli dinyatakan layak dan berdasarkan pendapat siswa bahwa media pembelajaran seperti permainan dapat menambah pemahaman tentang akuntansi. Beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sala, dkk (2016), *Do the Benefits of Chess Instruction Transfer to Academic and Cognitive Skills?*, pemberian pengajaran catur di sekolah secara positif memberikan pengaruh yang baik untuk meningkatkan prestasi membaca dan keterampilan umum pada mata pelajaran Matematika. Sehingga disimpulkan permainan catur membuat siswa menguasai dan mempratekkan konsep materi.

Menurut uraian diatas, peneliti terikat untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Permainan *Chess Accounting* Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Bangkalan”.

Rumusan masalah dalam penelitian ini ialah 1) Bagaimana proses mengembangkan permainan *Chess Accounting* sebagai media pengayaan pada materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang di SMK Negeri 1 Bangkalan; 2) Bagaimana kelayakan permainan *Chess Accounting* sebagai media pengayaan pada materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang di SMK Negeri 1 Bangkalan; 3) Bagaimanakah respon siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Bangkalan mengenai permainan *Chess Accounting*.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dalam penelitian ini yaitu: 1) mengembangkan media pengayaan berupa permainan chess accounting pada materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang; 2) mengetahui kelayakan media pengayaan berupa permainan chess accounting pada materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang; 3) mengetahui hasil respon siswa mengenai media pengayaan berupa permainan chess accounting.

#### METODE

Metode penelitian ini menggunakan jenis pengembangan model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implementation-Evaluation*) yang terdiri dari 5 tahap yakni tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, tahap evaluasi. Subjek uji coba Terdiri dari dua orang ahli materi yaitu dosen pendidikan akuntansi dan guru SMK, selain itu terdiri dari satu orang ahli media yakni dosen jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan, serta 20 siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 bangkalan.

Jenis data yang dihasilkan berupa kualitatif dan kuantitatif. Instrumen penelitian yang digunakan yakni angket terbuka untuk lembar telaah ahli materi dan ahli media, dan angket tertutup untuk lembar validasi ahli materi, validasi ahli media serta angket respon siswa. Kemudian hasil tersebut dihitung menggunakan skala Likert dan analisis dengan rumus :

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

Setelah dianalisis selanjutnya diperoleh kesimpulan dengan kategori 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

Setelah itu, Dari hasil analisis tersebut akan diperoleh kesimpulan tentang respon dan pendapat peserta didik terhadap media permainan *Chess Accounting* menggunakan skala Likert dengan kriteria yang dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Kategori Nilai Respon Siswa**

Penilaian	Interpretasi
0% – 20%	Sangat Memahami
21% – 40%	Tidak Memahami
41% – 60%	Cukup Memahami
61% – 80%	Memahami
81% – 100%	Sangat Memahami

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini ialah untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya. Data-data yang disajikan merupakan kumpulan kegiatan dari proses pengembangan media permainan *Chess Accounting*, kelayakan media permainan *Chess Accounting*, dan respon siswa terhadap media permainan *Chess Accounting* yang dikembangkan.

#### Proses Pengembangan Permainan *Chess Accounting* Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Bangkalan

Proses pengembangan media pengayaan berupa permainan *chess accounting* secara keseluruhan sesuai dengan tahap dari model ADDIE yang digunakan. Pada tahap analisis (*analysis*) peneliti mengawali dengan melaksanakan analisis kinerja untuk mencari permasalahan yang ada dilapangan. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu: 1) menganalisis kurikulum yang diterapkan; 2) penggunaan media pembelajaran; 3) dan kendala yang dialami ketika kegiatan pengayaan berlangsung. Kemudian peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan oleh guru dan siswa ketika kegiatan pengayaan berlangsung. Selanjutnya peneliti melaksanakan perumusan tujuan pembelajaran dengan menganalisis kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator-indikator pembelajaran pada kompetensi dasar tiga tentang pengetahuan yang harus dicapai oleh siswa dalam materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang.

Pada tahap desain, peneliti melakukan kegiatan merancang media pengayaan berupa permainan chess accounting yang terdiri dari dua tahap perancangan yakni merancang isi (informasi/materi dan soal) dan memasukkan konsep pokok yang telah dirancang kedalam media permainan *Chess Accounting*. Perancangan konsep media pengayaan berupa permainan *Chess Accounting* meliputi perumusan butir-butir soal pengayaan sebanyak 40 butir soal. Desain awal media terdiri dari papan, bidak, kartu, lembar, buku panduan, dan kemasan. Hasil dari tahap ini berupa produk media pengayaan berupa permainan chess accounting.

Selanjutnya tahap ketiga yaitu pengembangan, pada tahap ini dilakukan kegiatan memvalidasi atau menilai kelayakan dari media pengayaan berupa permainan *Chess Accounting*. Setelah memasukkan konsep maka akan dilakukan tahap telaah oleh ahli. Telaah tersebut akan menghasilkan komentar dan masukan sebagai bahan untuk melakukan evaluasi terhadap media permainan *Chess Accounting*. Telaah yang diberikan ahli materi berupa perbaikan pada soal pengayaan yang harus disesuaikan dengan soal HOTS yang mengacu pada taksonomi Bloom. Sedangkan ahli media memberikan masukan pada papan permainan yang digunakan diganti dengan bahan yang dapat dilipat agar lebih efektif seperti kertas karton tebal. Selain itu ahli media juga memberikan saran untuk perbaikan kertas buku panduan agar diganti dengan bahan yang lebih tahan lama seperti kertas art paper. Media yang telah diperbaiki selanjutnya akan divalidasi oleh para ahli sehingga media yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat diketahui kelayakannya.

Selanjutnya tahap keempat ialah implementasi, setelah ditentukan hasil kelayakannya, maka dilakukan tahap uji coba secara terbatas kepada 20 siswa kelas XI akuntansi SMK Negeri 1 Bangkalan dengan syarat telaah memperoleh materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Dilakukan tahap implementasi ini dengan tujuan mengetahui respon siswa terhadap media pengayaan berupa permainan *Chess Accounting* pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang.

#### **Kelayakan Permainan *Chess Accounting* Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Bangkalan**

Kelayakan media pengayaan berupa permainan chess accounting dapat diketahui berdasarkan hasil lembar validasi ahli. Penelaah sekaligus validator ahli materi yakni Drs. Joni Susilowibowo, M.Pd dan Wariemi, S.Pd, sementara penelaah sekaligus validator ahli media yaitu Utari Dewi, S.Sn, M.Pd. hal pertama yang dilakukan peneliti ialah menyusun kisi-kisi soal pengayaan materi yang berjumlah 40 butir soal.

Selanjutnya kisi-kisi soal ditelaah oleh Joni Susilowibowo, M.Pd selaku dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Surabaya dan kemudian ditelaah oleh Wariemi, S.Pd selaku guru SMK Negeri 1 Bangkalan.

Setelah melakukan proses evaluasi, peneliti kembali mengajukan hasil perbaikan kepada ahli materi yang nantinya akan dilakukan validasi materi. Didalam lembar validasi terdapat dua aspek yang akan dinilai, yang pertama aspek kualitas isi dan tujuan yang mempeoleh rata-rata persentase sebesar 81,4%, hal demikian diartikan bahwa latihan soal yang terdapat pada permainan chess accounting sudah mencakup materi pokok dan kompetensi dasar yang diterima siswa selama pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Yang kedua aspek instruksional memperoleh rata-rata persentase sebesar 78,5%, sehingga diartikan bahwa latihan soal sudah sesuai dengan situasi siswa dan sistematis yang terdapat dalam penyajian latihan soal sudah tepat dengan adanya kunci jawaban yang mendukung siswa untuk dapat belajar secara mandiri.

Sehingga hasil nilai aspek keseluruhan mrndapatkan presentase kelayakan sebesar 80% dengan kriteria "layak". Menurut riduwan (2016:89) mengutarakan untuk presentase  $\geq 60\%$  dapat dikategorikan "sangat layak", maka dapat disimpulkan bahwa materi yang ada pada media pengayaan berupa permainan chess accounting untuk materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang mendapat kategori layak digunakan pada kegiatan pembelajaran dalam program pengayaan.

Setelah proses validasi materi, peneliti melakukan telaah media kepada dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yakni Utari Dewi S.Sn, M.Pd. telaah media dilakukan dengan cara menunjukkan media permainan berupa chess accounting beserta dengan kelengkapannya, kemudian ahli media akan memberikan komentar dan masukan pada lembar telaah yang diberikan peneliti. Setelah proses evaluasi, peneliti kembali mengajukan hasil perbaikannya kepada ahli media untuk di validasi. Dalam lembar validasi media diperoleh hasil keseluruhan presentase kelayakan sebesar 87,1% kategori "sangat layak" dengan aspek yang dinilai yaitu aspek kualitas teknis. Sehingga dapat diartikan bahwa media pengayaan berupa permainan *Chess Accounting* sesuai dengan kebutuhan siswa dalam segi bantuan, tulisan, warna, simbol ataupun lambang. Menurut riduwan (2016) jika media mendapatkan presentase sebesar  $\geq 60\%$  maka media tersebut dapat dinyatakan layak sebagai media yang digunakan ketika kegiatan pengayaan berlangsung. Hal tersebut juga didukung oleh Kurniawan (2014).

### **Respon siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Bangkalan terhadap Permainan *Chess Accounting* Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang**

Uji coba secara terbatas dilakukan kepada 20 siswa kelas xi akuntansi smk negeri 1 bangkalan. Pada tahap awal, peneliti mengenalkan dan menjelaskan terlebih dahulu mengenai media permainan *Chess Accounting*. Adapun penerapannya yaitu langkah pertama siswa terlebih dahulu dibagi menjadi 6 kelompok dengan beranggotakan 6 orang siswa. Langkah kedua ialah menentukan diantara siswa satu orang sebagai wasit dengan bertugas membawa kartu jawaban, lembar skor dan buku panduan. Langkah ketiga yaitu wasit menjelaskan peraturan permainan dan waktu bermain yang telah ditentukan oleh wasit kepada setiap kelompok. Langkah keempat yaitu dilakukan pengundian dengan cara suit untuk menentukan kelompok mana yang memegang bidak catur putih atau hitam dan kelompok yang akan mengawali jalannya permainan, kemudian diberikan papan catur sesuai dengan ketentuan warna masing-masing kelompok. Langkah kelima ialah kelompok yang bidaknya sudah melangkah satu petak mendapatkan kartu hijau yang berisi tentang pertanyaan pengayaan dan langsung mengerjakan dan begitu seterusnya. Langkah keenam setelah permainan berakhir atau selesai dilakukan perhitungan skor akhir oleh wasit.

Adapun perolehan skor yang didapat ketika dilaksanakan subjek uji lapangan kepada 20 siswa dalam waktu 45 menit dan hasilnya dibagi beberapa grup yaitu grup pertama dari kelompok satu tim putih melawan kelompok empat tim hitam, kelompok satu berhasil menang dengan menjawab 3 kartu hijau dan 5 kartu merah sehingga memperoleh skor sebesar 31, sedangkan kelompok empat mampu menjawab 4 kartu hijau dan 3 kartu merah sehingga memperoleh skor 24. Grup kedua dari kelompok dua tim putih melawan kelompok lima tim hitam, kelompok lima tim hitam berhasil menang dengan menjawab 4 kartu hijau dan 6 kartu merah sehingga mendapat skor sebesar 41, sedangkan kelompok dua tim putih mampu menjawab 6 kartu hijau dan 1 kartu merah sehingga mendapatkan skor sebesar 17. Terakhir, grup ketiga kelompok tiga tim putih melawan kelompok enam tim hitam, kelompok enam tim hitam berhasil menang dengan menjawab 4 kartu hijau dan 4 kartu merah sehingga mendapatkan skor sebesar 28, sedangkan kelompok tiga tim putih mampu menjawab 8 krtu hijau dan 1 kartu merah sehingga memperoleh skor sebesar 21.

Setelah itu siswa yang telah mengikuti kegiatan pengayaan dengan memainkan permainan *Chess Accounting*, kemudian diberikan selebar angket untuk melakukan penilaian mengenai media tersebut.

Berdasarkan Tabel 4.9 terdapat beberapa aspek penilaian yang ada di dalam lembar angket siswa dengan mengacu pada Arsyad (2017) yang pertama ialah aspek kualitas isi dan tujuan meliputi ketetapan kesesuaian memperoleh rata-rata persentase sejumlah 100% dengan kategori "sangat memahami" (Riduwan, 2016). Sehingga disimpulkan isi dari materi, soal serta jawaban permainan *Chess Accounting* telah sesuai dengan materi yang dijarkan. Selanjutnya kedua, aspek kualitas instruksional meliputi memberikan bantuan untuk belajar dan kualitas memotivasi memperoleh rata-rata persentase sebesar 95% dengan kategori "sangat memahami" (Riduwan, 2016). Maka disimpulkan konsep dari desain permainan *Chess Accounting* mampu memotivasi siswa untuk belajar di kelas. Kemudian ketiga, aspek kualitas teknis meliputi keterbacaan, mudah digunakan, tampilan, serta pengelolaan program memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori "sangat memahami" (Riduwan, 2016). Sehingga menunjukkan buku petunjuk permainan *Chess Accounting* memberikan kemudahan kepada siswa untuk menerapkannya.

Berlandaskan keseluruhan angket pendapat siswa, diketahui rata - rata sebesar 94% kategori "sangat memahami" (Riduwan, 2016). Dengan demikian, permainan *Chess Accounting* dikatakan layak sebagai media pengayaan, karena dapat menarik motivasi dan antusias siswa pada saat kegiatan pengayaan berlangsung. Pendapat tersebut didukung oleh Riduwan (2016) yang menyebutkan permainan *Chess Accounting* dikatakan layak apabila memperoleh nilai sebesar  $\geq 61\%$ . Pernyataan tersebut juga terdapat dalam penelitian relevan oleh Nova Adyatma Kurniawan (2014) mengenai pengembangan media pembelajaran catur dikatakan layak berdasarkan nilai presentase 4,29 dan 3,53.

### **PENUTUP Simpulan**

Hasil penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa 1) Proses pengembangan merujuk pada model ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluasi), produk yang dihasilkan berupa permainan *Chess Accounting*. 2) Kelayakan permainan *Chess Accounting* dinilai berdasarkan angket validasi para ahli, dengan dinyatakan sangat layak diterapkan untuk media pengayaan. 3) Respon siswa mengenai permainan *Chess Accounting* menunjukkan bahwa siswa sangat paham dalam mempelajari materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang.

## Saran

Berdasarkan simpulan diatas, maka saran bagi peneliti selanjutnya ialah 1) Permainan *Chess Accounting* hanya terbatas untuk materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang, kemudian diharapkan dapat dikembangkan untuk materi lain seperti Jurnal Penyesuaian Perusahaan Manufaktur dan lainnya dalam bentuk soal yang bervariasi. 2) Peneliti selanjutnya diinginkan melaksanakan uji keefektivitas mengenai media permainan *Chess Accounting* untuk proses kegiatan pembelajaran yang sebenarnya.

*Akuntansi (JPAK)*. Vol. 6. No. 3. Hal. 292-297. 2018.

Riduwan. (2016). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru – Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

Sala, G., & Gobet, F. (2016). Do the benefits of chess instruction transfer to academic and cognitive skills? A meta-analysis. *Journal Educational Research Review, University of Liverpool*. Volume. 8. Hal. 46-57. May 2016.

## DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja GrafindoPersada.

Asich, I., & Susanti. (2017). Pengembangan Permainan Kartu *Make A Match* Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*. Vol. 1. No. 1. Hal. 1-7. 2017.

Asrini, Y.P., & Susanti. (2017). Pengembangan Media Pengayaan *Merchandise Inventory Game* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri Di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*. Vol. 5. No. 2. Hal. 1-7. 2017.

Azmi, Z., Saripurna, D., & Anwar., B. (2013). Aplikasi Jaringan Syaraf Tiruan untuk Pengenalan Pola Pembukaan Permainan catur”. *Jurnal Ilmiah Saintikom (STMIK Triguna Dharma Medan)*. Vol. 12. No. 12. Hal. 140-152. Mei 2013. ISSN : 1978-6603.

Permendikbud Republik Indonesia Nomor 60. (2014). Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Kejuruan/ Madrasah Aliyah Kejuruan. Jakarta.

Permendikbud Republik Indonesia Nomor 34. (2018). Tentang Standar Penilaian Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan.

Fakihuddin, L. (2007). *Pengajaran Remedial dan Pengayaan*. Malang: Bayumedia Publishing.

Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT BumiAksara.

Kurniawan, N.A. (2014). “Pengembangan Media Pembelajaran Catur Akuntansi untuk Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pleret”. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (Universitas Negeri Yogyakarta)*. Hal. 1-8.

Lestari, E.P., & Susilowibowo, J. (2018). Pengembangan Media Pengayaan Permainan *Dart Game Accounting* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Kelas X SMK Negeri di Surabaya. *Jurnal Pendidikan*