

PENGEMBANGAN PERMAINAN KARTU BTS (*BID TO SCORE*) SEBAGAI MEDIA PENGAYAAN PADA MATERI AKUNTANSI PIUTANG KELAS XI AKUNTANSI DI SMKN 10 SURABAYA

Achmad Syaiful Adi Nugroho

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

Joni Susilowibowo

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

Abstrak

Pengayaan merupakan tambahan pembelajaran bagi peserta didik dengan keunggulan dalam belajar ditandai oleh tercapainya kriteria ketuntasan minimum yang dilakukan supaya tersedia kesempatan belajar baru sehingga peserta didik dapat memaksimalkan perkembangan bakat, minat dan kemampuannya. Dalam melakukan aktivitas pengayaan dapat dilakukan melalui berbagai bentuk aktivitas, salah satunya dengan menggunakan media permainan. Tujuan penggunaan permainan adalah untuk memotivasi peserta didik mempelajari kembali materi yang telah dipelajari serta mengembangkan pengetahuan yang dimiliki dengan lebih optimal. Penelitian pengembangan ini menghasilkan permainan kartu BTS (*Bid To Score*) sebagai media pengayaan pada materi akuntansi piutang yang mengadaptasi dari permainan kartu Lelang Mania. Pengembangan menggunakan model 4D (*Define Design, Develop, and Disseminate*) dari Thiagarajan tanpa tahap *Disseminate*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar telaah dan validasi ahli dan respon peserta didik dengan hasil validasi oleh ahli materi sejumlah 84,2%, validasi oleh ahli media sejumlah 96,6% dengan kategori “sangat layak” dan respon peserta didik sejumlah 85% dengan kategori “sangat memahami”. Berdasarkan hasil validasi dan respon peserta didik, produk penelitian dalam pengembangan ini dinyatakan “sangat layak”.

Kata Kunci: pengembangan, media pengayaan, *bid to score*, akuntansi piutang.

Abstract

Enrichment is an additional activity for students with superiority in learning marked by the completion of the minimum completion criteria which done so there will be new learning chance available, so that the students could maximize their development in talent, interest and ability. In conducting enrichment activities, could be done through various activity form, one of them is by using game. The purpose of using game as an enrichment media is to motivate students to recall subjects they have learned and to develop their knowledge optimally. This research development produced BTS (*Bid To Score*) card game as an enrichment media on account receivable accounting subject which adapted from Lelang Mania card game. Development model used was the 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*) from Thiagarajan without *Disseminate* phase. Research instruments used were review and validation sheet from experts and student's response with validation by subject experts resulted in 84,2%, validation by media expert by 96,6% with “very decent” category and response from students scored 85% with “very understanding” category. Based on the results of the responses from students and validation, research product in this development declared as “very decent”.

Keywords: development, enrichment media, *bid to score*, account receivable accounting

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu upaya dalam mewujudkan kehidupan bangsa yang cerdas. Pendidikan, berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1: “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 membangun mutu sumber daya manusia suatu bangsa, pendidikan memiliki andil yang sangat krusial, sebab pendidikan ibarat sebuah pilar untuk menunjang kemajuan bangsa. Agar tujuan pendidikan yang diinginkan dapat tercapai, maka diperlukan pedoman dalam penerapan satuan pendidikan sebagai acuan dalam pelaksanaan pendidikan agar tercapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Untuk itu, sebagai acuan dalam pelaksanaan pendidikan, ditetapkan penggunaan kurikulum oleh pemerintah Indonesia. Dalam pendidikan di Indonesia saat ini, spesifiknya untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menggunakan

kurikulum 2013. Berdasarkan Permendikbud Nomor 34 Tahun 2014 kurikulum 2013 mengacu terhadap tercapainya KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) yang wajib dikuasai oleh peserta didik. Tercapainya kompetensi pembelajaran yakni KI dan KD oleh setiap peserta didik bisa diketahui berdasarkan evaluasi hasil belajar peserta didik. Menurut Fadlillah (2014) dalam penilaian pembelajaran terdapat patokan penilaian yang dikenal dengan istilah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu kriteria ketuntasan belajar yang oleh satuan pendidikan ditentukan dengan melihat spesifikasi KD yang akan dicapai, karakteristik peserta didik dan daya dukung sebagai bahan pertimbangan. Penggunaan KKM ini akan mengakibatkan adanya dua aktivitas tambahan bagi peserta didik yaitu remedial dan pengayaan, peserta didik yang masih belum tercapai ketuntasannya wajib diberikan program remedial sedangkan peserta didik yang sudah ketuntasannya sudah tercapai wajib diberikan program pengayaan. Pengayaan adalah pembelajaran ekstra untuk peserta didik yang memiliki kelebihan dalam belajar dengan tujuan untuk memberikan kesempatan pembelajaran yang baru supaya mereka dapat memaksimalkan perkembangan minat, bakat, dan kemampuannya (Arikunto, 2012).

Bersumber dari hasil studi pendahuluan dengan guru kelas XI Akuntansi di SMKN 10 Surabaya ditemukan permasalahan dalam pembelajaran yaitu dalam pelaksanaan pengayaan masih menggunakan soal tertulis untuk dikerjakan oleh peserta didik bahkan tidak jarang peserta didik dituntut belajar mandiri sebagai kegiatan pengayaan. Model pengayaan seperti ini dirasa kurang memotivasi peserta didik untuk mengikuti kegiatan pengayaan karena apabila peserta didik hanya mengerjakan soal tanpa inovasi baru, peserta didik cenderung merasa bosan saat kegiatan pengayaan.

Berdasarkan wawancara dengan guru, materi penghapusan piutang tidak tertagih dan taksiran piutang tidak tertagih menurut peserta didik dirasa sukar. Berdasarkan observasi diketahui nilai KKM untuk mata pelajaran Akuntansi Keuangan adalah 72 dengan 93,3% peserta didik telah mencapai KKM sehingga diperlukan pemahaman mendalam pada materi tersebut. Oleh karena itu media pengayaan yang kreatif dan inovatif dibutuhkan untuk mendorong peserta didik belajar khususnya kegiatan pengayaan. Hoffgan dan Murphy (dalam Yunita, 2017) mengemukakan bahwa dengan adanya permainan dan simulasi, peserta didik dapat dirubah menjadi peserta didik yang aktif. Media yang menarik tentunya akan menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih aktif dan peserta didik termotivasi dalam pembelajaran.

Permainan BTS (*Bid To Score*) merupakan permainan kartu yang mengadaptasi dari permainan kartu Lelang Mania buatan developer asal Indonesia yaitu Manikmaya

Games yang telah dimodifikasi peneliti. Permainan ini merupakan permainan kartu yang berbasis pelelangan dimana peserta didik berlomba meraih kemenangan dengan mengoleksi kartu barang melalui pelelangan dan menjawab soal di dalamnya. Permainan BTS (*Bid To Score*) dilengkapi dadu, petunjuk permainan dan berbagai macam jenis kartu yakni kartu pelelang, kartu lapak, kartu uang, kartu gaji, kartu *skip*, kartu *skill*, kartu barang dan kartu jawaban. Berdasarkan rincian tersebut, menarik peneliti mengembangkan penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan Kartu BTS (*Bid To Score*) Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Akuntansi Piutang Kelas XI Akuntansi Di SMKN 10 Surabaya”.

Diketahui berdasarkan penelitian serupa menggunakan permainan kartu oleh Prasetya (2016) menggunakan kartu domino berjudul “Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Sistem Penilaian Persediaan” dinyatakan “sangat layak” berdasarkan penilaian ahli dan mendapatkan respon positif dari peserta didik.

Bersumber dari penjabaran di atas, menarik peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan Kartu BTS (*Bid To Score*) Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Akuntansi Piutang Kelas XI Akuntansi di SMKN 10 Surabaya”

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : 1) Bagaimana proses pengembangan permainan kartu BTS (*Bid To Score*) sebagai media pengayaan pada materi akuntansi piutang kelas XI Akuntansi di SMKN 10 Surabaya; 2) Bagaimana kelayakan permainan kartu BTS (*Bid To Score*) sebagai media pengayaan pada materi akuntansi piutang kelas XI Akuntansi di SMKN 10 Surabaya; 3) Bagaimana respon peserta didik terhadap permainan kartu BTS (*Bid To Score*) sebagai media pengayaan pada materi akuntansi piutang kelas XI Akuntansi di SMKN 10 Surabaya.

Bersumber dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitiannya adalah : 1) Untuk menganalisis proses pengembangan permainan kartu BTS (*Bid To Score*) sebagai media pengayaan pada materi akuntansi piutang kelas XI Akuntansi di SMKN 10 Surabaya; 2) Untuk menganalisis kelayakan permainan kartu BTS (*Bid To Score*) sebagai media pengayaan pada materi akuntansi piutang kelas XI Akuntansi di SMKN 10 Surabaya; 3) Untuk menganalisis respon peserta didik terhadap permainan kartu BTS (*Bid To Score*) sebagai media pengayaan pada materi akuntansi piutang kelas XI Akuntansi di SMKN 10 Surabaya.

METODE

Metode penelitian adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang memakai model Pengembangan 4-D oleh Thiagarajan mencakup tahap

Define, Design, Develop and Disseminate tanpa melaksanakan tahapan *Disseminate*. Media diujicobakan pada dua ahli materi yakni satu dosen pendidikan akuntansi dan satu guru SMK dan diujicobakan secara terbatas pada 20 peserta didik kelas XI Akuntansi di SMKN 10 Surabaya. Jenis data yang dihasilkan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Instrumen penelitian diperoleh dari angket terbuka berupa lembar telaah ahli materi dan media, dan angket tertutup berupa lembar validasi ahli materi dan media serta angket respon peserta didik. Lembar validasi ahli menggunakan skala *Likert* sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Penilaian Skala Likert

Kriteria	Nilai/Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber : Riduwan (2015)

Prosentase dihitung dengan menggunakan rumus berikut :

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah skor total (x)}}{\text{Skor Maksimal (xi)}} \times 100\%$$

Tingkat kelayakan dapat diketahui dari kriteria interpretasi berikut :

Tabel 2 Kriteria Interpretasi Skala Likert

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

Sumber : Riduwan (2015)

Angket respon peserta didik dinilai melalui skala *Guttman* berikut :

Tabel 3 Kriteria Penilaian Skala Guttman

Jawaban	Nilai/Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber : Riduwan (2015)

Setelah hasil nilai dihitung kemudian dianalisa menggunakan rumus berikut :

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah skor total (x)}}{\text{Skor Maksimal (xi)}} \times 100\%$$

Tingkat kelayakan dapat diketahui dari kriteria interpretasi berikut :

Tabel 4 Kriteria Interpretasi Skala Guttman

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

Sumber : Riduwan (2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian disajikan sebagai jawaban atas rumusan masalah yang telah ditentukan. Informasi yang disuguhkan merupakan kumpulan aktivitas dari proses pengembangan media permainan kartu BTS (*Bid To Score*), kelayakan media permainan kartu BTS (*Bid To Score*), dan respon peserta didik terhadap media permainan kartu BTS (*Bid To Score*).

Proses Pengembangan Permainan Permainan Kartu BTS (*Bid To Score*) Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Akuntansi Piutang Kelas XI Akuntansi di SMKN 10 Surabaya

Secara keseluruhan pengembangan media pengayaan berupa permainan *BTS (Bid To Score)* dilaksanakan memakai model pengembangan 4-D mencakup tahap *define, design, develop* dan *disseminate*. Namun pada tahap *disseminate* tidak dilaksanakan oleh peneliti disebabkan waktu yang terbatas. Pada tahap *define* peneliti memulai penelitian dengan melakukan analisis ujung depan untuk menemukan permasalahan dasar yang peserta didik alami selama proses pembelajaran. Berdasarkan analisis diketahui bahwa dalam kegiatan pengayaan, guru masih menggunakan soal – soal tertulis yang dapat membuat peserta didik cepat bosan sehingga dibutuhkan inovasi dalam media pengayaan supaya peserta didik bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya pengayaan. Setelah menemukan permasalahan dasar, peneliti kemudian melakukan analisis peserta didik yang ditujukan kepada peserta didik kelas XI Akuntansi di SMKN 10 Surabaya sebagai subjek penelitian dengan rentang usia 16 – 17 tahun. Dalam analisis ini diketahui peserta didik sudah menempuh dan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi penghapusan piutang tidak tertagih dan taksiran piutang tidak tertagih sehingga kegiatan pengayaan dapat diberikan pada peserta didik untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Berdasarkan analisis tersebut peneliti merumuskan media permainan bagi peserta didik yang mampu menarik minat dan sesuai untuk digunakan sesuai dengan perkembangan kognitif mereka.

Dalam tahap selanjutnya, peneliti melakukan analisis tugas yang wajib dilaksanakan peserta didik dalam

aktivitas pembelajaran khususnya kegiatan pengayaan pada materi penghapusan piutang tidak tertagih dan taksiran piutang tidak tertagih dengan menggunakan media permainan BTS (*Bid To Score*). Agar kompetensi dapat tercapai sesuai ketentuan, peserta didik yang kriteria ketuntasan minimalnya telah tercapai diperluas pengetahuannya dengan diberikan soal – soal pengayaan untuk dijawab yang terdapat di dalam media pengayaan berupa permainan BTS (*Bid To Score*). Kemudian, peneliti menganalisis konsep melalui pengidentifikasian konsep utama yang hendak peserta didik pelajari yang terdapat dalam media permainan BTS (*Bid To Score*). Konsep tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk peta konsep untuk menentukan tujuan pembelajaran. Berdasarkan analisis – analisis yang telah dilakukan serta KD dan indikator materi, peneliti mampu merumuskan tujuan pembelajaran sebagai acuan dalam merancang media pengayaan pada materi penghapusan piutang tidak tertagih dan taksiran piutang tidak tertagih.

Dalam tahap perancangan, peneliti merancang media permainan BTS (*Bid To Score*) sebagai media pengayaan bagi peserta didik melalui dua tahapan yaitu perumusan konsep yang akan disajikan dan memasukkan konsep tersebut dalam media yang dikembangkan. Perumusan konsep media pengayaan berupa permainan BTS (*Bid To Score*) diantaranya meliputi perumusan soal latihan pengayaan pada materi penghapusan piutang tidak tertagih dan taksiran piutang tidak tertagih sebanyak 40 butir soal yang disusun oleh peneliti dengan berlandaskan silabus kurikulum 2013 yang digunakan di SMK jurusan akuntansi. Soal – soal yang dibuat sebagian besar menggunakan jenis soal *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dan sebagian disusun mengacu pada soal – soal yang digunakan pada Ujian Nasional (UN) maupun Ujian Kompetensi Keahlian (UKK), perumusan soal dilakukan dengan maksud peserta didik dapat berlatih mengerjakan soal yang bervariasi. Perumusan konsep yang kedua adalah dengan menentukan desain awal permainan BTS (*Bid To Score*). Pada desain awal permainan, peneliti menyusun isi dari permainan dengan mengadaptasi pada permainan Lelang Mania yang sudah dimodifikasi meliputi dadu, kartu pelelang, kartu lapak, kartu uang, kartu gaji, kartu skip, kartu skill, kartu barang, kartu jawaban, bahan penyerta dan kemasan media permainan BTS (*Bid To Score*). Setelah perumusan butir soal dan desain awal media dilakukan, selanjutnya peneliti memasukkan konsep yang sudah dibuat ke dalam permainan BTS (*Bid To Score*). Hasil yang didapat dari tahap ini adalah draft I yang merupakan produk media pengayaan berupa permainan kartu BTS (*Bid To Score*) pada materi akuntansi piutang.

Pada tahap pengembangan (*develop*) dilaksanakan dalam dua fase, yaitu telaah dan validasi serta uji coba

produk supaya diketahui kelayakan dari pengembangan media. Setelah draft I selesai, dilakukan telaah oleh ahli materi dan ahli media. Melalui kegiatan ini ahli materi dan ahli media memberikan komentar dan saran dalam lembar telaah yang peneliti telah sediakan sebagai pedoman dalam memperbaiki media permainan BTS (*Bid To Score*). Saran ahli materi adalah perbaikan penggunaan bahasa pada soal dan penulisan akun disesuaikan berpedoman pada SAK. Sedangkan pada telaah ahli media, saran perbaikan yang diberikan adalah memperbaiki cover pada bahan penyerta, memperbaiki perpaduan warna dan teks pada bahan penyerta, soal dan jawaban pengayaan disertakan dalam bahan penyerta dan bahan pada perangkat permainan dipertebal. Berdasarkan dari saran dan masukan dari ahli, media permainan sesudah itu diperbaiki peneliti sehingga dihasilkan draft II untuk berikutnya dilakukan validasi oleh para ahli dengan memberi evaluasi pada lembar validasi sehingga media yang dikembangkan yakni media permainan BTS (*Bid To Score*) dapat diketahui kelayakannya.

Setelah kelayakan media diketahui dari hasil validasi yang dilakukan, kemudian dilakukan uji coba terbatas pada permainan yang dikembangkan bagi 20 peserta didik kelas XI Akuntansi di SMKN 10 Surabaya yang sudah mempelajari materi penghapusan piutang tidak tertagih dan taksiran piutang tidak tertagih. Uji coba terbatas dilaksanakan guna mengetahui respon peserta didik atas media permainan BTS (*Bid To Score*) sebagai media pengayaan pada materi penghapusan piutang tidak tertagih dan taksiran piutang tidak tertagih melalui pemberian angket respon peserta didik.

Kelayakan Pengembangan Permainan Kartu BTS (*Bid To Score*) Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Akuntansi Piutang Kelas XI Akuntansi di SMKN 10 Surabaya

Kelayakan pengembangan permainan kartu BTS (*Bid To Score*) sebagai media pengayaan dapat dilihat berdasarkan hasil telaah dan validasi oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Telaah dan validasi oleh ahli materi melalui Drs. Joni Susilowibowo, M.Pd. dan Ibu Dwi Purwati, S.Pd, sedangkan telaah dan validasi oleh ahli media melalui Dr. Hari Sugiharto S., M.Si. Sebelum melakukan telaah materi, peneliti menyusun kisi- kisi dan soal beserta jawaban pengayaan materi penghapusan piutang tidak tertagih dan taksiran piutang tidak tertagih sebanyak 40 butir soal. Kisi- kisi soal tersebut pertama ditelaah terlebih dahulu oleh Ibu Dwi Purwati, S.Pd. sebagai guru akuntansi di SMKN 10 Surabaya dan kemudian ditelaah oleh Drs. Joni Susilowibowo, M.Pd. dosen S1 Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Surabaya. Penelaah memberikan saran maupun masukan dalam lembar telaah ahli materi. Hasil telaah dimanfaatkan peneliti sebagai dasar untuk melakukan

perbaikan materi yang terdapat dalam permainan kartu BTS (*Bid To Score*) sesuai saran ahli materi.

Tahap berikutnya adalah validasi materi yang pertama kali dilakukan oleh guru mata pelajaran akuntansi SMKN 10 Surabaya yaitu Dwi Purwati, S.Pd, kemudian validasi materi oleh dosen S1 Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Surabaya yaitu Drs. Joni Susilowibowo, M.Pd. Berdasarkan validasi ahli media permainan BTS (*Bid To Score*) dinyatakan “sangat layak” melalui kualitas isi dan tujuan serta kualitas instruksional menurut Arsyad (2013). Selanjutnya, menurut Riduwan (2015) menyebutkan bahwa persentase kelayakan sebesar 81% - 100% tergolong kategori “sangat layak” sehingga materi yang terdapat dalam permainan BTS (*Bid To Score*) dapat disimpulkan layak untuk digunakan.

Kemudian setelah dilakukan validasi materi, peneliti mengajukan telaah media kepada Dr. Hari Sugiharto S., M.Si. Peneliti mengajukan telaah dengan menunjukkan permainan BTS (*Bid To Score*) beserta kelengkapannya yang kemudian ditelaah oleh ahli media dengan memberikan komentar dan saran pada lembar telaah. Berikutnya dilaksanakan perbaikan pada media berdasarkan masukan ahli media. Setelah dilakukan perbaikan, peneliti mengajukan media yang sudah diperbaiki untuk divalidasi. Pada lembar validasi ahli media didapat hasil validasi sejumlah 96% dengan kategori “sangat layak”, persentase tersebut didapatkan melalui evaluasi pada kualitas teknis sesuai kriteria menurut Arsyad (2013). Berdasarkan persentase tersebut media permainan BTS (*Bid To Score*) dapat disimpulkan layak digunakan sebagai media pengayaan. Menurut Riduwan (2015) media yang memperoleh persentase kelayakan sejumlah 81 – 100% tergolong kategori “sangat layak”, karenanya ditarik kesimpulan bahwa media permainan kartu BTS (*Bid To Score*) layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran khususnya dalam aktivitas pengayaan di SMK. Penelitian seragam oleh Sulistiani (2017) yang mengembangkan permainan kartu *tic tac toe* sebagai media pengayaan dengan persentase kelayakan oleh ahli sejumlah 81,425% yang menunjukkan bahwa permainan tersebut sangat sesuai dipakai sebagai media pengayaan dalam pembelajaran.

Respon Peserta Didik Terhadap Pengembangan Permainan Kartu BTS (*Bid To Score*) Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Akuntansi Piutang Kelas XI Akuntansi di SMKN 10 Surabaya

Uji coba terbatas dilakukan pada rombongan kecil yang meliputi 20 peserta didik kelas XI akuntansi di SMKN 10 Surabaya. Pelaksanaan pemilihan peserta uji coba selaras dengan teori Sadiman (2014) bahwa uji coba yang dilakukan terbatas dalam kelompok kecil dengan jumlah 10-20 peserta didik. Apabila jumlah data tidak sampai 10, maka akan kurang menggambarkan populasi,

dan apabila data melebihi 20 maka data yang diperlukan akan berlebihan sehingga efektivitas analisa dalam rombongan kecil akan berkurang.

Pada uji coba terbatas, aktivitas awal dilakukan dengan memperkenalkan identitas peneliti, serta tujuan dilakukan uji coba pada peserta didik. Kemudian peneliti menjelaskan terkait media permainan yang peneliti kembangkan agar peserta didik memiliki gambaran mengenai media yang dikembangkan peneliti. Tahap selanjutnya dibagi kelompok kecil berisi 4 peserta didik, masing – masing kelompok diberikan kesempatan untuk mencoba media permainan BTS (*Bid To Score*). Pada akhir kegiatan uji coba, peneliti membagikan angket respon peserta didik untuk kemudian peserta didik mengisi angket tersebut untuk mengetahui penilaian mereka pada pengembangan media oleh peneliti. Angket respon peserta didik dianalisa secara kuantitatif oleh peneliti menggunakan skala Guttman.

Bersumber dari perolehan angket respon peserta didik yang dinilai berdasarkan kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional dan kualitas teknis menurut Arsyad (2013), didapatkan hasil respon dengan rerata persentase sejumlah 85% dengan kriteria “sangat memahami” (Riduwan, 2015). Sebanyak 15% respon negatif disebabkan karena peserta didik yang belum memahami komponen dan aturan permainan sehingga dibutuhkan waktu bagi peserta didik untuk memahami permainan. Menurut Arsyad (2013), variabel kualitas isi dan tujuan dengan sub variabel ketepatan dan kesesuaian memperoleh persentase sejumlah 92,5% dengan kriteria “sangat memahami” (Riduwan, 2015). Dengan demikian, bisa diartikan bahwa menurut peserta didik materi yang disajikan dalam permainan BTS (*Bid To Score*) sudah sesuai dengan pembelajaran. Sedangkan menurut Arsyad (2013) variabel kualitas instruksional dengan sub variabel memberikan bantuan belajar, dan kualitas memotivasi memperoleh persentase sejumlah 85% dengan kriteria “sangat memahami” (Riduwan, 2015). Ini mengindikasikan permainan BTS (*Bid To Score*) mampu memotivasi peserta didik untuk belajar, serta memberi bantuan pada peserta didik untuk mempelajari materi. Kemudian menurut Arsyad (2013) pada variabel teknis dengan sub variabel di dalamnya yakni keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan, dan kualitas pengelolaan program memperoleh persentase sejumlah 82,5% dengan kriteria “sangat memahami” (Riduwan, 2015). Artinya penggunaan bahasa cukup mudah dipahami, dari segi tampilan perpaduan warna menarik peserta didik, permainan mudah digunakan serta buku panduan yang tersedia sudah sesuai.

Dari keseluruhan aspek yang dinilai oleh peserta didik, dapat disimpulkan bahwa media pengayaan berupa permainan kartu BTS (*Bid To Score*) pada materi

penghapusan piutang tidak tertagih dan taksiran piutang tidak tertagih mendapatkan tanggapan positif dari peserta didik dalam berbagai aspek, baik dari segi materi maupun permainan. Sehingga bisa ditarik simpulan bahwa pengembangan media pengayaan berbentuk permainan kartu BTS (*Bid To Score*) pada materi penghapusan piutang tidak tertagih dan taksiran piutang tidak tertagih sangat layak digunakan dalam kegiatan pengayaan serta mampu meningkatkan pemahaman dan mampu membuat peserta didik termotivasi.

Hal ini selaras dengan teori Hamalik (2013) yang mengemukakan penggunaan media di dalam kegiatan pembelajaran dapat menaikkan motivasi dan stimulus dalam kegiatan belajar, hingga mempengaruhi psikologis dari peserta didik. Odenweller, dkk dalam Gutierrez (2014) menyatakan bahwa permainan kartu dapat meningkatkan pembelajaran, membantu mengingat konsep dan mampu menarik peserta didik dalam diskusi materi.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Cahyasari (2014) menunjukkan respon peserta didik pada pengembangan media permainan kartu *flash* mendapatkan rerata persentase kelayakan sejumlah 94,375%. Sehingga bisa disimpulkan pengembangan media permainan kartu BTS (*Bid To Score*) sebagai media pengayaan pada materi penghapusan piutang tidak tertagih dan taksiran piutang tidak tertagih layak untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya kegiatan pengayaan dan mampu meningkatkan atensi dan mendorong peserta didik untuk belajar khususnya kegiatan pengayaan.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan dari penelitian ini yakni (1) proses pengembangan produk permainan BTS (*Bid To Score*) memakai model 4-D dari Thiagarajan dengan melakukan tiga tahapan awal tanpa melakukan tahap keempat yaitu *Disseminate*; (2) kelayakan produk dinyatakan “sangat layak” dari kriteria penilaian oleh ahli materi dan ahli media; (3) respon peserta didik adalah sangat memahami materi melalui penggunaan permainan BTS (*Bid To Score*) sebagai media pengayaan.

Saran

Dalam penelitian ini disadari peneliti masih terkandung banyak kekurangan sehingga peneliti selanjutnya diharapkan dapat menutupi kekurangan dalam penelitian ini dengan cara (1) melakukan tahap keempat yaitu *Disseminate* untuk mengetahui efektivitas media; (2) menggunakan materi yang berbeda dalam penelitian berikutnya; (3) menjelaskan komponen dan aturan permainan sebelum dilakukan pengayaan agar kegiatan

pengayaan berjalan dengan baik; (4) mengembangkan permainan dalam bentuk media lain menggunakan android maupun komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharismi. (2012). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineke Cipta
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cahyasari, I., & Susilowibowo, J. (2014). Pengembangan Media Kartu Flash Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Menyusun Rekonsiliasi Bank. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*
- Fadlillah, M. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, & SMA/MA*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Gutierrez, A. F. (2014). Development and effectiveness of an educational card game as supplementary material in understanding selected topics in biology. *CBE Life Sciences Education*, 13(1), 76–82. <https://doi.org/10.1187/cbe.13-05-0093>
- Hamalik, Oemar. (2014). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Prasetya, B. N., & Hakim, L. (2016). Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Sistem Penilaian Persediaan, 5(4), 1-6.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: ALFABETA.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sulistiani. (2017). Pengembangan Kartu Permainan Tic Tac Toe Berorientasi Active Learning Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Rekonsiliasi Bank Kelas XI Akuntansi Smk Negeri 10 Surabaya Sulistiani Rochmawati, (2013), 1–6.
- Trianto, I. B. A.-T. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Yunita, Ismi. (2017). Perancangan Media Board Game Menggunakan Pendekatan Edutainment Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dasar Akuntansi Pada Sekolah Menengah Jurusan Sosial. *Journal UBAYA*. Vol.11, No.1