

PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA AKUNTANSI SEBAGAI MEDIA PENGAYAAN PADA MATERI AYAT JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN JASA

Izzatie Alfi Sahri

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

Agung Listiadi

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Surabaya, e-mail: agung_296@yahoo.com

Abstrak

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran siswa diberi kemudahan dalam memahami materi pembelajaran. Media permainan ular tangga akuntansi merupakan media pembelajaran yang layak untuk digunakan sebagai media pengayaan dalam pembelajaran akuntansi. Tujuan dari penelitian ini adalah Memberikan suatu variasi dalam pembelajaran akuntansi dengan mengembangkan suatu media pengayaan berupa permainan ular tangga akuntansi pada materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa yang memperoleh kelayakan sebagai media pengayaan. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model pengembangan 4D oleh Thiagarajan. Subjek penelitian ini adalah ahli materi, ahli media dan 20 siswa kelas X Akuntansi di SMK Negeri 1 Sooko yang telah menerima materi tentang ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar telaah ahli materi, lembar telaah ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respon siswa. Hasil dalam penelitian ini adalah sebuah produk media pengayaan berupa permainan ular tangga akuntansi pada materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Hasil kelayakan media dari ahli materi dan ahli media memperoleh persentase sebesar 78,57% sehingga memenuhi kriteria Layak, dan hasil respon siswa memperoleh persentase sebesar 88,5% sehingga memenuhi Kriteria sangat layak/sangat baik.

Kata kunci : Media Pengayaan, Permainan Ular Tangga, Akuntansi.

Abstract

Learning media is a tool that can be used by teachers in the learning process. Through the medium of learning students are given the ease of understanding the learning material. Accounting snakes and ladders game media is media that deserve to be used as a medium of learning enrichment in accounting. The aim of this study is provide a variation in accounting learning by developing an enrichment media such as snakes and ladders game on the material accounting adjusting entries services company that received eligibility as enrichment media. The development method used in this research is the development of 4D development model by Thiagarajan. The subjects were matter experts, media specialists and 20 students of class X Accounting at SMK 1 Sooko who have received material about adjusting entries services company. Instrument of data collection in this study using a sheet material expert study, study sheets of media experts, expert validation sheet material, sheet media expert validation, and a student questionnaire responses. The results in this study is a product of the enrichment media such as snakes and ladders game on the material accounting adjusting entries services company. Results of the feasibility of the media matter experts and media experts to obtain a percentage of 78.57% so that it meets the criteria of Worth, and the results of student responses earn a percentage of 88.5% to meet the criteria very decent / very good.

Keywords: Enrichment media, Snakes and Ladders Game, Accounting.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting dan berpengaruh dalam perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Pendidikan akan menghasilkan

generasi penerus bangsa yang berkualitas dalam hal pengetahuan dan keterampilan, memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan sikap terbuka. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, pemerintah dalam hal ini terus berupaya mengembangkan

dan memajukan pendidikan di Indonesia. Salah satunya dengan mengembangkan kurikulum sebagai instrumen yang membantu pemerintah untuk menjalankan pendidikan di Indonesia. Kurikulum yang berlaku sebelumnya adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan sekarang ini dikembangkan menjadi Kurikulum 2013.

Guru sebagai seorang pendidik haruslah mempunyai keterampilan dalam pengelolaan pembelajaran. Menurut Asyhar (2012), pada umumnya tenaga pendidik Indonesia masih menggunakan pembelajaran konvensional yang bersifat verbalistik dan proses pembelajaran sangat berpusat pada pengajar (*teacher-centered*). Seorang guru harus memiliki wawasan pengetahuan yang luas serta mampu memanfaatkan teknologi dan lingkungan baik alamiah maupun sosial untuk dijadikan sebagai sumber belajar dan media pembelajaran. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2009) proses pembelajaran yang dibantu dengan suatu media akan cenderung mendapatkan hasil belajar yang baik. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan akan menambah motivasi, minat, meningkatkan pemahaman, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Sooko diperoleh hasil bahwa penggunaan media pembelajaran masih kurang terutama pada media yang digunakan untuk kegiatan pengayaan pembelajaran. Media yang sering digunakan dalam kelas hanya sebatas pada penggunaan LCD-power point, papan tulis, buku siswa, dan soal-soal latihan yang diberikan oleh guru. Adanya anggapan bahwa Terkadang guru hanya fokus kepada peserta didik yang belum memahami pelajaran berbagai cara dilakukan agar peserta didik tersebut dapat mencapai standar kelulusan yang telah ditentukan oleh satuan pendidikan, sehingga seringkali mengabaikan peserta didik yang mempunyai kemampuan lebih dalam belajar padahal peserta didik yang berkemampuan lebih tersebut mempunyai hak yang sama untuk mendapatkan perhatian dari seorang guru sehingga haruslah siswa-siswa tersebut diberikan kegiatan pengayaan.

Kegiatan pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah melampaui ketuntasan belajar dengan memerlukan waktu lebih sedikit daripada teman-teman lainnya. Waktu yang masih tersedia dapat dimanfaatkan peserta didik untuk memperdalam/memperluas atau mengembangkan materi pembelajaran. Guru dapat memfasilitasi peserta didik dengan memberikan berbagai sumber belajar atau media pembelajaran untuk melakukan kegiatan pengayaan, antara lain: perpustakaan, majalah atau koran, internet, penugasan individu atau kelompok.

Dewasa ini banyak media yang dapat mendukung suatu kegiatan pembelajaran. Menurut Asyhar (2012) media memiliki peran yang sangat penting, yaitu suatu

sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi. Media memiliki peran yang sangat penting, yaitu suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Menurut Kempster dalam Midun (2009), pesan yang masih berada pada pikiran (*mind*) pembicara tidak akan sampai ke penerima pesan apabila tidak dibantu dengan sebuah media sebagai perantara. Salah satu media yang dapat digunakan adalah dengan media permainan. Dengan menggunakan permainan sebagai media suatu proses pembelajaran di dalam kelas akan lebih menyenangkan, membangkitkan motivasi, dan semangat serta keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Permainan akan menciptakan lingkungan belajar yang hidup, menyenangkan, mengasyikkan, serta lingkungan belajar yang kompetitif, di dalamnya para siswa mengikuti aturan yang telah ditetapkan saat mereka berusaha mencapai tujuan pendidikan yang menantang (Smaldino, 2014). Permainan ular tangga adalah permainan tradisional yang telah dikenal oleh seluruh kalangan, permainan ini mudah untuk dimainkan dan dinikmati oleh masyarakat. Media permainan ular tangga ini nantinya dapat menampilkan visualisasi dari materi yang juga disertai dengan gambar yang mendukung sehingga pesan dari materi pelajaran tersebut dapat tersampaikan kepada siswa. Media pengayaan ini nantinya diharapkan dapat mendukung pengimplementasian pembelajaran kurikulum 2013 serta menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan rileks, namun tetap memberikan hasil yang maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Permainan ular tangga ini dapat pula diterapkan pada proses pembelajaran pengayaan sebagai media pengayaan. Media Ular Tangga ini dinilai sangat efektif untuk mengulang (*review*) bab-bab tertentu dalam pelajaran yang dianggap paling sulit untuk dipahami oleh siswa. Dengan media Ular Tangga ini guru dapat menghemat waktu untuk menjelaskan secara detail bab tertentu yang perlu dijelaskan kembali secara struktural. Selain itu, siswa juga dapat dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru melalui media ini karena siswa tidak merasa terbebani dengan pengulangan unit tertentu. Pembelajaran yang melibatkan kecenderungan anak-anak untuk bermain jauh lebih efektif karena siswa merasa lebih santai (Nugrahani, 2007).

Beberapa penelitian pengembangan tentang media pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga menyatakan bahwa penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran tersebut layak digunakan dan mendapat respon yang positif dari siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Rifqi Fatihatul (2014)

memperoleh hasil dari kelayakan media 90% dengan kriteria sangat baik dan hasil dari respon siswa sebesar 80% dengan kriteria sangat baik. Penelitian kedua yang dilakukan oleh Nuris Syahidah (2014) memperoleh hasil kelayakan media oleh para ahli sebesar 94,67%, hasil observasi aktivitas siswa sebesar 88,33% dan hasil respon siswa sebesar 94%. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Desy Kurniawati (2014) memperoleh hasil dari ahli media sebesar 87% dengan kategori sangat layak, sedangkan hasil respon siswa sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga layak digunakan sebagai media pembelajaran dan mendapatkan respon yang bagus dari siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mencoba untuk mengembangkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran ini pada pembelajaran akuntansi dengan judul "Pengembangan Permainan Ular Tangga Akuntansi Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Kelas X Akuntansi Di SMK Negeri 1 Sooko"

METODE

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan (*Research dan development/R&D*) tentang media pengayaan yang diaplikasikan dalam bentuk permainan ular tangga akuntansi. Model penelitian pengembangan ini menggunakan model yang disarankan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (dalam Trianto, 2009) adalah model 4-D (*four D models*). Model ini terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu *Define, Designe, Develop, and Disseminate* atau biasa disebut model 4-P yaitu Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran.

Tahap Pendefinisian, dalam tahap pendefinisian, peneliti akan menganalisa kebutuhan-kebutuhan yang dibutuhkan sebelum merancang permainan ular tangga akuntansi sebagai media pengayaan. Tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran dengan cara melakukan analisis tujuan batasan materi yang akan dikembangkan yaitu Ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Hal-hal yang perlu diketahui dalam tahap ini adalah : analisis awal akhir/ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, perumusan tujuan pembelajaran .

Tahap Perancangan (Design), pada tahap ini peneliti membuat rancangan permainan ular tangga akuntansi yang akan digunakan sebagai media pengayaan dalam pembelajaran yang akan diuji kelayakannya. Setelah semua bahan dan tahap pendefinisian siap, maka akan dimulai perancangan media permainan ular tangga akuntansi.

Tahap Pengembangan (Develop), Berdasarkan alur pengembangan perangkat model 4-D, maka pada tahap ini peneliti akan meminta masukan atau saran dari para ahli materi dan ahli media melalui lembar telaah dan validasi. Selain itu peneliti juga akan meminta guru akuntansi untuk mencoba media permainan ular tangga akuntansi, kemudian memberikan masukan atau penilaian terhadap media pengayaan ini. Melalui tahap ini media pengayaan akan memperoleh masukan atau saran dari ahli media dan ahli materi yaitu guru mata pelajaran.

Subyek uji coba yang digunakan dalam penelitian pengembangan produk ini terdiri dari: (a) Ahli materi yang terdiri dari dosen akuntansi dan guru akuntansi, (b) Ahli media selaku orang yang berkompentensi dalam bidang media, dan (c) 20 Siswa kelas X SMK Negeri 1 Sooko

Jenis data yang akan diperoleh dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data Kualitatif, yaitu data yang bukan dalam bentuk angka, yang diperoleh dari hasil observasi perangkat sekolah yang berhubungan dengan masalah yang teliti. Data Kuantitatif, yaitu data dalam bentuk angka yang dapat dihitung, yang diperoleh dari perhitungan angket yang akan dilakukan dan berhubungan dengan masalah yang teliti (Sugiyono, 2014). Data kualitatif diperoleh dari hasil telaah materi dan media berupa lembar telaah oleh materi dan ahli media yang nantinya yang nantinya akan dijadikan acuan untuk melakukan revisi. Data kuantitatif ini diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan pendapat peserta didik yang kemudian dianalisis dalam bentuk persentase.

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket yang terdiri dari angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka adalah angket yang disajikan dalam bentuk sederhana sehingga memberi kesempatan penuh memberi jawaban menurut apa yang dirasa perlu oleh responden. Angket tertutup terdiri atas pertanyaan atau pernyataan dengan sejumlah jawaban tertentu sebagai pilihan (Sugiyono, 2014). Angket yang akan diberikan pada para ahli yaitu ahli materi dan ahli media yaitu angket lembar telaah dan angket lembar validasi, serta pada para siswa uji coba diberikan angket respon siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Angket telaah ahli materi dan ahli media dianalisis secara deskripif kualitatif untuk memberikan gambaran dan saran yang telah diberikan sehingga kekurangan produk yang terkait dengan format dan kualitas media, konsep, maupun materi dalam media permainan ular tangga akuntansi dapat diperbaiki. Angket validasi oleh ahli materi dan ahli media dianalisis secara deskriptif kuantitatif yaitu memberi gambaran dan

memaparkan penelitian tentang media permainan ular tangga dengan persentase dari skor yang ada pada lembar validasi. Persentase dari angket ini diperoleh berdasarkan perhitungan skala *Likert*. Dari hasil analisis di atas akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media dengan menggunakan interpretasi skor menggunakan skala *Likert* dengan kriteria yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0 % - 20 %	Sangat Tidak Layak
21 % - 40 %	Kurang Layak
41 % - 60 %	Cukup Layak
61 % - 80 %	Layak
81 % - 100 %	Sangat Layak

(Sumber: Riduwan, 2010)

Berdasarkan kriteria tersebut permainan ular tangga akuntansi sebagai media pengayaan dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran apabila memperoleh persentase $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Model pengembangan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model prosedural yang mengikuti prosedur-prosedur tertentu dalam menghasilkan media permainan ular tangga akuntansi. Prosedur yang dianut yaitu prosedur penelitian dari Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) adalah model 4-D (*four D models*). Model ini terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu *Define, Designe, Develop, and Disseminate* atau biasa disebut model 4-P yaitu Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran.

Dalam tahap pendefinisian yang dilakukan adalah menentukan dan menetapkan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi 5 langkah pokok, yaitu analisis awal akhir (ujung depan), analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, perumusan tujuan pembelajaran.

Tahap pendefinisian yang pertama, yaitu analisis awal akhir, Berdasarkan hasil analisis awal akhir, media permainan ular tangga akuntansi ini disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan di SMK pada tahun ajaran 2014-2015 yaitu Kurikulum 2013. Kompetensi Lulusan yang harus dicapai oleh siswa SMA/SMK tertuang pada Kompetensi Inti (KI) yang terdiri atas empat kompetensi yaitu kompetensi inti mengenai sikap spiritual (KI 1), kompetensi inti mengenai sikap sosial (KI 2), kompetensi inti mengenai pengetahuan (KI 3), dan kompetensi inti mengenai keterampilan (KI 4) (Kemendikbud, 2013). Dalam jurusan Akuntansi terdapat banyak mata pelajaran yang harus ditempuh salah satunya adalah akuntansi

perusahaan jasa dan dagang. Dalam mata pelajaran tersebut terdapat pokok bahasan materi tentang jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Pada materi tersebut kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai.

Yang kedua, adalah Analisis siswa dilakukan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui karakteristik siswa meliputi kondisi, kemampuan, pengetahuan, tingkat perkembangan kognitif siswa. Karakteristik siswa yang menjadi subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa yang berada pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan yang masih berumur 15-16 tahun, siswa telah mendapatkan materi tentang jurnal penyesuaian perusahaan jasa, mempunyai kemampuan akademik, motivasi terhadap pelajaran, kemampuan bekerja sama dan keterampilan sistem yang cukup beragam. Menurut Piaget (dalam Nursalim, 2007) anak pada usia 12 tahun sampai dewasa merupakan tahap operasional formal, dimana anak telah memiliki kemampuan untuk melakukan penalaran dan dapat berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat dijadikan dasar dalam merumuskan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam mencari hubungan dan memecahkan suatu masalah dan menyelesaikan tugas-tugas secara verbal.

Yang ketiga, Analisis tugas dapat diidentifikasi dari tugas-tugas yang perlu dilakukan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini, analisis tugas digunakan untuk mempersiapkan kompetensi dasar ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa secara garis besar yang akan disampaikan melalui permainan ular tangga akuntansi sebagai media pengayaan. Analisis ini dilakukan sesuai dengan kompetensi dasar kelas X Akuntansi menurut kurikulum 2013 untuk semester 1.

Yang keempat, analisis konsep merupakan identifikasi konsep-konsep utama yang akan dimuat dalam permainan ular tangga akuntansi sebagai media pengayaan yang disusun secara sistematis dalam bentuk peta konsep.

Yang terakhir perumusan tujuan pembelajaran, analisis ini secara spesifik dilakukan untuk menggabungkan hasil analisis konsep untuk menjadi tujuan pembelajaran. Hal ini digunakan sebagai dasar dalam penyusunan soal latihan/pertanyaan dan juga uraian materi dalam permainan ular tangga akuntansi sebagai media pengayaan yang dikembangkan.

Tahap perencanaan ini bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran yang berupa permainan ular tangga akuntansi sebagai media pengayaan pada materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa *draft* 1. Secara garis besar, tahap perencanaan ini terdiri dari tahap menyusun kriteria tes dan latihan, pemilihan format

permainan ular tangga akuntansi sebagai media pengayaan.

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan permainan ular tangga akuntansi sebagai media pengayaan pada materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa yang layak. Kelayakan permainan ular tangga akuntansi sebagai media pengayaan diukur melalui telaah yang berisi komentar/saran dan validasi/penilaian dari para ahli yaitu 2 ahli materi dan 1 ahli media. Sedangkan keefektifan permainan ular tangga akuntansi sebagai media pengayaan pada materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa diukur melalui hasil pendapat siswa mengenai media permainan ular tangga akuntansi yang diperoleh dari pengisian angket respon siswa pada saat uji coba terbatas.

Pada kegiatan telaah diperoleh 2 data telaah, yaitu data telaah 1 dan data telaah 2. Data telaah 1 diperoleh dari ahli materi. Telaah ahli materi ini dilakukan oleh dosen dan guru yang memiliki kualifikasi ahli materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa yaitu dosen akuntansi Suci Rohayati, S.Pd, M.Pd. dan guru akuntansi Dra. Susiati, M.M yang berasal dari SMK Negeri 1 Sooko. Telaah media permainan ular tangga akuntansi oleh ahli materi untuk menentukan ketepatan materi dan soal latihan yang terdapat pada media permainan ular tangga akuntansi yang dikembangkan.

Data hasil revisi merupakan penyempurnaan permainan ular tangga akuntansi sebagai media pengayaan yang telah dikembangkan sesuai dengan data telaah 1 dan 2. Komentar dan saran diperoleh dari para ahli pada kegiatan telaah akan disajikan dasar untuk revisi sehingga menghasilkan *draft* 2. Sedangkan jika terdapat saran dari para ahli pada kegiatan validasi akan dijadikan dasar yang menghasilkan *draft* 3.

Setelah permainan ular tangga akuntansi sebagai media pengayaan direvisi sesuai data telaah, maka akan menghasilkan *draft* 2 yang akan divalidasi oleh ahli materi maupun ahli grafis, dimana hasil dari validasi tersebut akan dianalisis untuk mengetahui kelayakan permainan ular tangga akuntansi sebagai media pengayaan pada materi ayat penyesuaian perusahaan jasa di kelas X Akuntansi yang telah dikembangkan.

Kelayakan permainan ular tangga akuntansi sebagai media pengayaan yang dikembangkan dapat diketahui dari hasil validasi ahli materi dan ahli media. Hasil validasi berupa angket tertutup yang menggunakan penilaian skala Likert dengan keterangan yaitu "5" bernilai sangat baik, "4" bernilai baik, "3" bernilai cukup baik, "2" bernilai tidak baik, dan "1" bernilai sangat tidak baik.

Berdasarkan penilaian dari para ahli materi, diperoleh kelayakan Kualitas Isi dan Tujuan Permainan

ular tangga akuntansi sebagai media pengayaan yang dikembangkan, yaitu sebesar 81,43% sehingga dapat disimpulkan bahwa kelayakan Isi dan tujuan media permainan ular tangga akuntansi masuk ke dalam Kriteria "Sangat Layak", kelayakan Kualitas Instruksional Permainan ular tangga akuntansi sebagai media pengayaan yang dikembangkan, yaitu sebesar 75,71% sehingga dapat disimpulkan bahwa kelayakan Isi dan tujuan media permainan ular tangga akuntansi masuk ke dalam kriteria "Layak". Sehingga diperoleh hasil bahwa rata-rata persentase untuk keseluruhan aspek kelayakan adalah 78,57% dengan kriteria "Layak".

. Hasil respon siswa dari uji coba pada 20 siswa SMK Negeri 1 Sooko kelas X Akuntansi tentang permainan ular tangga akuntansi sebagai media pengayaan yang dikembangkan berdasarkan angket respon siswa dinilai melalui komponen Kualitas isi dan tujuan aspek yang dinilai meliputi ketepatan dan kesesuaian diperoleh persentase sebesar 95% dengan kriteria sangat layak. Pada Kualitas Instruksional aspek yang dinilai meliputi memberikan bantuan untuk belajar dan kualitas memotivasi diperoleh persentase sebesar 92,5% sengan kriteria sangat layak. Dan pada kualitas teknis aspek yang dinilai meliputi keterbacaan, kemudahan penggunaan, kualitas tampilan, dan kualitas pengelolaan diperoleh persentase sebesar 81,25% dengan kriteria sangat layak, sehingga rata-rata keseluruhan persentase komponen dan aspek yang dinilai mendapatkan hasil sebesar 88,5% dengan kriteria sangat layak.

Pembahasan

Secara keseluruhan proses pengembangan permainan ular tangga akuntansi sebagai media pengayaan yang dilakukan oleh peneliti mengikuti model pengembangan 4D yaitu melalui tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*) (Trianto,2011). Proses pengembangan yang dilakukan disesuaikan lagi dengan kebutuhan peneliti dan hanya sebatas pada tahap pengembangan (*develop*).

Dalam tahap pendefinisian ini langkah awal yang dilakukan adalah analisis awal akhir (analisis ujung depan) yang diawali dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal yang dimiliki oleh siswa untuk mencapai tujuan akhir yaitu tujuan yang tercantum dalam kurikulum dan kompetensi sekolah (Trianto, 2011). Analisis diawali dari kurikulum yang diterapkan pada SMK Negeri 1 Sooko yaitu Kurikulum 2013, kemudian berlanjut pada kompetensi lulusan sekolah yang harus dicapai oleh siswa. Selanjutnya mengidentifikasi mata pelajaran apa saja yang terdapat dalam jurusan akuntansi dan menetapkan pokok bahasan atau materi. Setelah itu, menetapkan indikator dan tujuan pembelajaran yang akan

dicapai pada pembelajaran tersebut. Selain itu, media pengayaan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Analisis siswa dilakukan untuk mengetahui kemampuan, latar belakang pengetahuan, dan tingkat perkembangan kognitif siswa (Trianto, 2011). Hasil yang didapat adalah siswa kelas X Akuntansi berada pada rentang umur 15-16 tahun dan telah mendapatkan pengetahuan tentang materi ayat jurnal penyesuaian. Pada umur tersebut seorang anak telah dapat berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan juga dapat memecahkan suatu permasalahan secara verbal.

Analisis tugas dilakukan untuk mengidentifikasi tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat melakukan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga akuntansi. Selanjutnya, dilakukan analisis konsep dengan mengidentifikasi konsep-konsep utama yang akan dipelajari pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa oleh siswa.

Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan dengan analisis terhadap tujuan pembelajaran sesuai KI, KD, Indikator, dan materi pokok sehingga menghasilkan tujuan dalam penggunaan permainan ular tangga akuntansi sebagai media pengayaan.

Tahap kedua adalah tapan perancangan yang dilakukan dengan menyusun rancangan awal (*draft I*) yang meliputi desain dan konsep awal media. Desain awal tersebut meliputi pembuatan desain tampilan papan permainan, penyusunan materi dan soal-soal latihan, dan aturan permainan ular tangga akuntansi.

Pada tahap pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan suatu media pengayaan yang telah direvisi berdasarkan komentar dan masukan dari para ahli. Tahap ini diawali dengan telaah dari para ahli yaitu ahli media dan ahli materi terhadap *Draft I* yang dihasilkan pada tahap perancangan sebelumnya, yang kemudian menghasilkan *Draft II*. Setelah menjadi *draft II* dilakukan validasi untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba terbatas dengan 20 siswa kelas X Akuntansi Di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. Menurut Sadiman (2011), media perlu dicobakan kepada 10-20 orang siswa untuk melakukan evaluasi dalam kelompok kecil untuk mewakili populasi target. Jika uji coba dilakukan kurang dari 10 data yang diperoleh kurang dapat menggambarkan populasi target. Sebaliknya, jika lebih dari 20 data atau informasi yang diperoleh melebihi yang diperlukan, maka akan kurang bermanfaat untuk dianalisis dalam evaluasi kelompok kecil.

Kualitas kelayakan permainan ular tangga akuntansi sebagai media pengayaan pada materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa yang dikembangkan diukur dari lembar validasi para ahli dan angket respon

siswa dari uji coba terbatas. Validator ahli terdiri dari satu validator ahli media yaitu Kepala laboratorium Matematika dan 2 validator ahli materi yaitu dosen pendidikan akuntansi dan guru akuntansi, dan uji coba terbatas pada 20 siswa Kelas X AKuntansi 1 di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto.

Hasil validasi permainan ular tangga akuntansi sebagai media pengayaan oleh ahli media dari aspek keterbacaan, kemudahan penggunaan, kualitas tampilan, dan kualitas pengelolaan program diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 78,57%. Menurut Ridwan (2010) persentase sebesar $\geq 61\%$ termasuk dalam kategori layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga akuntansi sebagai media pengayaan pada materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa yang dikembangkan memiliki kriteria "Layak" digunakan dalam proses pembelajaran Akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan dari segi media yang disajikan dengan persentase kelayakan $78,57\% \geq 61\%$ (Layak).

Hasil Validasi permainan ular tangga akuntansi sebagai media pengayaan oleh para ahli materi dari segi kualitas isi dan tujuan dalam permainan ular tangga akuntansi diperoleh kriteria "Sangat Layak" dengan persentase 81,43%, dan kualitas instruksional diperoleh kriteria "Layak" dengan persentase 75,71%. Hasil validasi permainan ular tangga akuntansi oleh para ahli materi diperoleh rata-rata persentase sebesar 78,57%, maka pengembangan permainan ular tangga akuntansi sebagai media pengayaan ditinjau dari sisi materi yang dimuat di dalamnya dapat dinyatakan berkriteria "Layak" dengan persentase sebesar $78,57\% \geq 61\%$ (Layak). Menurut Ridwan (2010) persentase sebesar $\geq 61\%$ termasuk dalam kategori layak.

Kualitas kelayakan permainan ular tangga akuntansi sebagai media pengayaan pada materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa yang dikembangkan juga diukur dari hasil uji coba terbatas yang terdiri dari 20 siswa subjek uji coba. Hasil respon siswa dari uji coba pada 20 siswa SMK Negeri 1 Sooko kelas X Akuntansi tentang permainan ular tangga akuntansi sebagai media pengayaan yang dikembangkan berdasarkan angket respon siswa dinilai melalui komponen Kualitas isi dan tujuan aspek yang dinilai meliputi ketepatan dan kesesuaian diperoleh persentase sebesar 95% dengan kriteria sangat layak. Pada Kualitas Instruksional aspek yang dinilai meliputi memberikan bantuan untuk belajar dan kualitas memotivasi diperoleh persentase sebesar 92,5% dengan kriteria sangat layak. Dan pada kualitas teknis aspek yang dinilai meliputi keterbacaan, kemudahan penggunaan, kualitas tampilan, dan kualitas pengelolaan diperoleh persentase sebesar 81,25% dengan kriteria sangat layak, sehingga rata-rata keseluruhan

persentase komponen dan aspek yang dinilai mendapatkan hasil sebesar 88,5% dengan kriteria sangat layak. Menurut Ridwan (2010) persentase sebesar $\geq 81\%$ termasuk dalam kategori sangat layak. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga akuntansi sebagai media pembelajaran pada materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran akuntansi di SMK karena dari hasil respon siswa dengan kriteria kelayakan $\geq 81\%$ (sangat layak). Hal ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2014) yang menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat, memotivasi dan merangsang kegiatan pembelajaran terhadap siswa, selain itu juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman siswa dan memudahkan penafsiran data serta memadatkan informasi. Respon siswa juga dilihat dari ekspresi siswa yang senang dan aktif selama proses pembelajaran dengan media permainan ular tangga, sehingga sesuai dengan teori Sadiman (2011) yang mengatakan bahwa pembelajaran dengan permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Pengembangan permainan ular tangga sebagai media pengayaan ini mengacu pada model pengembangan 4D menurut Thiagarajan, Semmel dan Semmel yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*), namun dalam pelaksanaannya hanya dilakukan sampai pada tahap pengembangan (*develop*). Kelayakan permainan ular tangga akuntansi sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pengayaan. Kelayakan media ini dinilai para ahli berdasarkan aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, serta kualitas teknis media dengan persentase sebesar 78,57% sehingga memenuhi kriteria layak. Hasil respon siswa terhadap permainan ular tangga akuntansi sebagai media pengayaan yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 88,5% sehingga memenuhi kriteria sangat layak atau sangat baik. Hasil validasi permainan ular tangga akuntansi sebagai media pengayaan oleh ahli media dari aspek keterbacaan, kemudahan penggunaan, kualitas tampilan, dan kualitas pengelolaan program diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 78,57%.

Saran

Saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut :

Permainan ular tangga akuntansi ini dikembangkan sebagai media pengayaan akuntansi pada materi akuntansi selain jurnal penyesuaian perusahaan jasa untuk kelas X dengan dibantu peran guru sebagai fasilitator dan mediator dalam meluruskan pemahaman siswa. Bagi guru, dapat meningkatkan peran permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dan pengayaan untuk materi akuntansi yang dirasa sulit agar siswa termotivasi dalam pembelajaran akuntansi. Untuk penelitian selanjutnya, dapat memperluas subyek uji coba dengan menggunakan permainan ular tangga akuntansi sebagai media pembelajaran dan pengayaan yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ashyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Karimah, Rifqi Fatihatul dan Supurwoko dan Wahyuningsih, Daru. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII*. Jurnal Pendidikan Fisika (Online) Vol.2 No.1 Hal.6 (diakses 15 Januari 2015)
- Khotimah, Amalia Husnul. 2009. *Pengembangan CD Interaktif sebagai Media Pengayaan Pembelajaran Bahasa Arab Siswa di Madrasah Aliyah*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Jurusan Sastra Arab Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
- Kurniawati, Desy. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Snake and Ladders Berbasis IT Pada Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FE Unesa.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2013. *Media Pendidikan Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Novitasari, Erma dan Supurwoko dan Surantoro. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT Berbentuk Permainan Ular Tangga Materi Alat Optik untuk Kelas VIII SMP*. Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika (Online) Vol.1 No.1 Hal.37 (diakses 15 Januari 2015)
- Nugraha, Rahina. 2007. *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 36, No.1. (diakses 14 Desember 2014)
- Nugroho, Aris Prasetyo.dkk. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya*. Jurnal Pendidikan Fisika (Online) Vol.1 No.1 Hal.11. (diakses 02 Februari 2015)
- Nursalim, Mochamad dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press

- Permatasari, Ira. 2013. *Penyusunan Blog Sistem Ekskresi Hewan Vertebrata Sebagai Media Pengayaan Untuk Siswa SMA Kelas XI Semester 2*. Jurnal UNY Pend. Biologi - S1 Vol 2 No 6 2013 (online) (diakses tgl 11 Agustus 2015)
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- S, Alam. 2013. *Akuntansi Untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.
- Sadiman, Arief. S. dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada.
- Smaldino, Sharon E, dkk. 2014. *Instructional Technology & Media For Learning teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar, edisi sembilan*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahidah, Nuris. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Permainan Ular Tangga Pada Materi Pasar Barang Kelas XI SMA*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FE Unesa.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Fakihuddin, L. 2007. *Pengajaran Remedial dan Pengayaan*. Malang: Bayumedia Publishing

