

PENGEMBANGAN MEDIA PENGAYAAN PERMAINAN *DART GAME ACCOUNTING* PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN KELAS X SMK NEGERI DI SURABAYA

Eki Puji Lestari

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, Email : Ekipuji2@gmail.com

Joni Susilowibowo

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, Email : Jonisusilowibowo@yahoo.co.id

Abstrak

Perkembangan dalam dunia pendidikan mendorong guru untuk kreatif dan inovatif dalam menyampaikan ilmu kepada siswa. Salah satunya ialah dengan penggunaan media yang menyenangkan dan inovatif didalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pengayaan berupa permainan *Dart Game Accounting* pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa untuk kelas X SMK Negeri di Surabaya yang telah teruji layak untuk digunakan dalam kegiatan pengayaan dan memperoleh respon positif oleh peserta didik. Pengembangan media pengayaan *Dart Game Accounting* menggunakan model *Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation* (ADDIE). Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar telaah dan lembar validasi ahli materi, lembar telaah dan lembar validasi ahli media dan angket respon siswa. *Dart Game Accounting* di uji coba kepada 20 siswa kelas X SMK Negeri di Surabaya. Hasil validasi menunjukkan bahwa validasi dari ahli materi memperoleh presentase sebesar 80% dengan kategori layak, validasi dari ahli media memperoleh presentase sebesar 86,15% dengan kategori sangat layak dan 80,5% untuk respon siswa dengan kategori siswa paham. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pengayaan *Dart Game Accounting* pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa kelas X SMK Negeri di Surabaya dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pengayaan dan mendapatkan respon bahwa siswa paham dalam mempelajari materi.

Kata Kunci : Media Pengayaan, *Dart Game Accounting*, Jurnal Penyesuaian.

Abstract

Development in the world of education encourages teachers to be creative and innovative in receiving knowledge to students. One of them is the use of fun and innovative media in learning. The purpose of this research is to produce enrichment media in the form of *Dart Game Accounting* in the journal entries of adjustment service company for class X vocational high school in Surabaya which has been tested feasible to be used in enrichment activity and get positive response by learners. Development of *Dart Game Accounting* enrichment media using *Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation* (ADDIE) model. The research instrument used in this research is the review sheet and the validation sheet of the material expert, the review sheet and the validation sheet of the media expert and the student response questionnaire. *Dart Game Accounting* is tested to 20 students of class X vocational high school in Surabaya. Validation results indicate that the validation of the material expert obtained a percentage of 80% with a decent category, validation from the media expert obtained a percentage of 86.15% with very decent category and 80.5% for student responses to the category of students understand. This research can be concluded that *Dart Game Accounting* enrichment media on journal entries adjustment service company class X vocational high school in Surabaya can be utilized in enrichment activity and get response that student understand in studying material.

Keywords: Enrichment Media, *Dart Game Accounting*, Journal Adjustment.

PENDAHULUAN

Kemajuan suatu bangsa dapat ditentukan dari beberapa faktor penentu salah satunya adalah dengan pendidikan. Hal ini dikarenakan pendidikan memberikan peranan guna meningkatkan kualitas SDM (Sumber Daya Manusia). Menurut Hamalik (2015) pendidikan

merupakan proses untuk memberi pengaruh sebaik mungkin kepada siswa guna menyesuaikan diri dengan lingkungan, dengan demikian dapat menimbulkan perubahan pada diri untuk berfungsi secara harkat dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan memiliki tujuan meningkatkan potensi siswa guna menjadikan manusia beriman seta betaqwa kepada tuhan, mandiri, memiliki

akhlak, kreatif, cakap, serta menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan demokratis. Tercapai tujuan dari pendidikan apabila terdapat kerjasama yang baik antara pemerintah, masyarakat, dan pelaku pendidikan. Kurikulum merupakan bentuk upaya dari pemerintah guna memfasilitasi pendidikan. Kurikulum 2013 berorientasi tercapainya keseimbangan kompetensi antara sikap, keterampilan dan pengetahuan. Pada kurikulum secara jelas dirumuskan bahwa Kompetensi Inti (KI) dan kompetensi Dasar (KD) harus dikuasai peserta didik. Penguasaan KI dan KD setiap peserta didik dapat diketahui pada penilaian hasil belajar siswa.

Penilaian hasil belajar merupakan proses mengumpulkan informasi/data pencapaian belajar siswa dengan cara sistematis dan terencana guna mengetahui proses, kemajuan belajar, serta memperbaiki hasil belajar dengan penugasan dan evaluasi hasil belajar. Menurut Fadlillah (2014) Dalam penilaian pembelajaran terdapat acuan patokan (PAK) yang merupakan penilaian pencapaian kompetensi yang berdasar pada KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan mempertimbangkan karakteristik kompetensi dasar yang ingin dicapai, daya dukung serta karakteristik siswa. Siswa yang telah tuntas memenuhi nilai KKM akan diberikan program pengayaan. Menurut Asrini pengayaan (2017) merupakan program tambahan yang diikuti oleh siswa yang cepat dalam menyelesaikan program biasa dibandingkan dengan temannya.

Berdasarkan dari wawancara dan observasi yang telah dilakukan di SMK Negeri Surabaya diketahui bahwa pada kegiatan pembelajaran dikelas khususnya program pengayaan siswa yang sudah mencapai nilai ketuntasan minimal melakukan program pengayaan dengan belajar mandiri menggunakan media buku maupun power point dan belum tersedia media pengayaan berupa permainan. Untuk mata pelajaran Pengantar Akuntansi khususnya materi jurnal penyesuaian guru memaparkan bahwa materi tersebut dirasa sulit oleh siswa sehingga diperlukan pendalaman pengetahuan untuk materi tersebut. Kegiatan pengayaan yang kurang menarik akan memberikan dampak kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dan siswa cenderung malas mengerjakan soal sehingga untuk mensiasati masalah tersebut siswa perlu diberikan suatu inovasi pembelajaran pada kegiatan pengayaan yang menarik dan berbeda dari biasanya yaitu dengan menggunakan alat bantu media.

Menurut Iskandar (2017) media merupakan bentuk alat fisik guna dapat menyampaikan pesan dan memberikan rangsangan belajar untuk siswa. Penggunaan media pengayaan dapat menimbulkan kondisi belajar yang menarik, tidak membuat bosan, serta menumbuhkan motivasi belajar guna mendalami materi. Adapun jenis dari media pembelajaran seperti media visual, audio,

permainan multimedia, dan cetak. Pada penelitian ini menggunakan media pengayaan berupa permainan. Media permainan mempunyai peranan untuk membuat aktif siswa dalam belajar. Menurut Latuheru (dalam Hizbul, 2010) unsur kompetensi yang terdapat pada kelompok dapat menumbuhkan sikap siswa dalam bekerja sama, tidak putus asa serta percaya diri. Permainan yang dikemas secara baik mampu menumbuhkan keterampilan siswa pada pembelajaran, karena siswa ikut aktif dan berkontribusi dalam permainan sehingga terjadilah proses belajar yang menyenangkan. Media permainan yang akan digunakan ialah media pengayaan *Dart Game Accounting*.

Permainan *Dart Game Accounting* adalah permainan papan dan anak panah yang digunakan pada media pengayaan. Menurut Pambudi (2017) "*Dart game* merupakan permainan melemparkan anak panah kecil (*dart*) ke target di papan bundar (*dart board*)". Permainan ini dapat menarik minat siswa serta dapat menjadikan pembelajaran menyenangkan melalui beberapa penyesuaian pada aturan permainan. *Dart Game Accounting* adalah modifikasi dari *Dart Game* umum. *Dart Game Accounting* didesain secara menarik dengan memberikan warna yang cerah dan beragam. Permainan dilengkapi dengan buku pelengkap dan berbagai macam kartu diantaranya kartu penghargaan, kartu soal, dan kartu bonus. Teknik bermain pada *Dart Game Accounting* siswa diharuskan memarah *dart* ke dalam papan, dimana pada papan tersebut terdapat warna yang dijadikan acuan untuk pemilihan soal pengayaan. Pada lingkaran tengah papan *dart game accounting* terdapat warna inti dimana siswa yang dapat memarah warna tersebut akan mendapatkan keberuntungan berupa soal istimewa dimana soal tersebut lebih mudah dibandingkan dengan soal lainnya. Besar kecilnya point yang didapat oleh siswa tergantung pada kesesuaian jawaban dalam pertanyaan..

Diketahui berdasarkan pada penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Rosyidah (2016), Permainan *Dart Periodic* berbasis CAI sebagai media pembelajaran materi Sistem Periodik Unsur dinyatakan layak berdasarkan kepraktisan, keefektifan dan kevalidan. Penelitian yang dilakukan Handayani (2017), Pemberian Media permainan pada materi Tekanan Zat dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa dan dinyatakan efektif dalam memotivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Pambudi (2017), Kelayakan dari media permainan dalam pembelajaran kas kecil berdasarkan penilaian dari para ahli dinyatakan layak dan berdasarkan pengisian angket yang dilakukan oleh siswa menunjukkan penggunaan media dalam pembelajaran mampu menumbuhkan motivasi belajar.

Pengembangan Media Pengayaan Permainan Dart Game Accounting Pada Materi Jurnal Penyesuaian Kelas X SMK Negeri Di Surabaya

Persamaan produk dalam penelitian ini dengan penelitian Handayani dan Pambudi adalah sama-sama menggunakan permainan papan *dart*, dimana perbedaannya terletak pada tata cara bermain dan permainan ini digunakan untuk media pengayaan yang berisi tentang soal-soal akuntansi tentang materi jurnal penyesuaian. Pada penelitian ini, media dapat digunakan secara kelompok oleh siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar atau pada pengayaan. Siswa akan berperan aktif didalam permainan guna membangkitkan semangat belajar dengan cara yang menyenangkan. Pembelajaran dengan menggunakan permainan diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang variatif bagi siswa serta dapat membangun motivasi belajar

Berdasarkan dari uraian tersebut, maka pengembangan permainan *Dart Game Accounting* sebagai media pengayaan dapat dijadikan alternatif pembelajaran dikelas. Oleh karena itu, penulis mengembangkan sebuah media pengayaan melalui penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pengayaan Permainan *Dart Game Accounting* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Kelas X SMK Negeri Di Surabaya.”

Rumusan masalah dalam penelitian ini ialah (1) Bagaimana proses pengembangan permainan *Dart Game Accounting* sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian kelas X Akuntansi SMK Negeri di Surabaya? (2) Bagaimana kelayakan permainan *Dart Game Accounting* sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian kelas X Akuntansi SMK Negeri di Surabaya? (3) Bagaimana respon siswa terhadap Permainan *Dart Game Accounting* sebagai media pengayaan pada jurnal penyesuaian kelas X Akuntansi SMK Negeri di Surabaya?

Berdasar pada rumusan masalah tersebut penelitian ini memiliki tujuan yaitu (1) Menghasilkan produk permainan *Dart Game Accounting* sebagai media pengayaan pada Jurnal Penyesuaian kelas X Akuntansi SMK Negeri di Surabaya. (2) Mengetahui kelayakan permainan *Dart Game Accounting* sebagai media pengayaan pada materi Jurnal Penyesuaian kelas X Akuntansi SMK Negeri di Surabaya. (3) Mengetahui respon siswa terhadap pengembangan permainan *Dart Game Accounting* sebagai media pengayaan pada Jurnal Penyesuaian kelas X Akuntansi SMK Negeri di Surabaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdapat tahap analisis (*analysis*), tahanan desain (*design*),

tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluation*), tetapi pada penelitian ini tahap evaluasi tidak dilaksanakan. Subjek uji coba pada pengembangan *Dart Game Accounting* ialah ahli materi yang terdiri dari Dosen Pendidikan Akuntansi dan Guru Akuntansi, selain itu ahli media yaitu Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, dan 20 siswa kelas X SMK Negeri di Surabaya.

penelitian ini menggunakan jenis data kuantitatif dan data kualitatif. Instrumen yang digunakan ialah angket terbuka berupa lembar telaah ahli materi dan media, serta angket tertutup berupa lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media dan angket respon siswa. Hasil dari validasi ditentukan dengan Skala Likert dan dianalisis dengan rumus:

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{SkorMaksimal}} 100\%$$

Setelah dianalisis diperoleh kesimpulan dengan kriteria interpretasi 0%-20% “Sangat Tidak Layak”, 21%-40% “Tidak Layak”, 41%-60% “Cukup Layak”, 61%-80% “Layak” dan 81%-100% “Sangat Layak”

Kemudian angket uji coba yang diberikan kepada siswa adalah angket tertutup yang memiliki jawaban berupa data kuantitatif yang nantinya akan dikualitatifkan. Untuk mendapatkan jawaban yang tegas, uji coba dilakukan pada kelompok kecil mengacu pada Skala Guttman dan diinterpretasikan yaitu 0%-20% “Sangat Tidak Paham”, 21%-40% “Tidak Paham”, 41%-60% “Cukup Paham”, 61%-80% “Paham” dan 81%-100% “Sangat Paham”

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian pada pengembangan ini berupa media pengayaan permainan *Dart Game Accounting*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Analysis-Design-Development-Implementation-Evluation* (ADDIE). Tahapan yang pertama ialah analisis dimana dilakukan analisis berupa analisis kinerja, analisis kebutuhan dan perumusan tujuan pembelajaran.

Tahapan kedua ialah desain, tahapan ini melakukan perancangan rumusan butir soal pengayaan materi jurnal penyesuaian dan konsep pada permainan *Dart Game Accounting*. Bagian-bagian pada permainan *Dart Game Accounting* terdiri dari papan *dart* yang berukuran 45x45cm dengan memiliki tiga warna yang meliputi warna merah, kuning, dan biru. Warna pada papan tersebut berguna untuk dijadikan acuan dalam pengambilan kartu soal. Selain itu terdapat Kartu soal berukuran 8 x 10, berwarna biru, kuning, dan merah. Warna tersebut disesuaikan pada warna yang terdapat

pada lingkaran *dart*. Selanjutnya kartu penghargaan dimana berfungsi sebagai *reward* bagi siswa yang dapat memanah warna dengan sesuai. Kartu penghargaan berukuran 7 x 10. Kemudian Kartu bonus yang akan diberikan kepada siswa yang dapat memanah lingkaran inti *dart* (warna biru). Siswa yang mendapatkan kartu bonus otomatis mendapatkan kartu soal yang paling mudah (warna biru). Kartu bonus berukuran 7x 10. Selanjutnya anak panah, buku pelengkap dan kemasan media *Dart Game Accounting*.

Tahapan yang selanjutnya adalah tahap pengembangan, produk yang telah dirancang oleh peneliti kemudian ditelaah oleh para ahli dan hasil telaah berupa masukan dan saran guna menjadi acuan dalam melakukan perbaikan. Produk yang telah diperbaiki akan divalidasi oleh para ahli. Hasil dai validasi paraa ahli yaitu:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Komponen Kelayakan	Prosentase	Kriteria
1.	Kualitas isi dan tujuan	81,67%	Sangat layak
2.	Kualitas instruksional	78,57%	Layak
Rata-rata		80%	Layak

Sumber: data diolah peneliti (2018)

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Komponen Kelayakan	Prosentase	Kriteria
1.	Kualitas teknis	80%	Layak

Sumber: data diolah peneliti (2018)

Kemudian pada tahap implementasi, media *Dart Game Accounting* yang telah divalidasi dinyatakan Layak dan dapat diuji cobakan secara terbatas kepada 20 siswa di SMK Negeri Surabaya yaitu 5 siswa dari SMK Negeri 1 Surabaya, 5 siswa dari SMK Negeri 4 Surabaya, dan 10 siswa dari SMK Negeri 10 Surabaya. Pengambilan subjek uji coba dipilih berdasarkan dari nilai siswa yang telah mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimum) yang telah ditentukan. Hasil angket respon siswa terhadap media pengayaan *Dart Game Accounting* sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Respon Peserta Didik

No.	Komponen Kelayakan	Prosentase	Kriteria
1.	Kualitas isi dan tujuan	87,5%	Sangat Paham
2.	Kualitas instruksional	82,5%	Sangat Paham
3.	Kualitas teknis	75%	Paham

Rata-rata	80,5%	Paham
-----------	-------	-------

Sumber: data diolah peneliti (2018)

Pembahasan

Proses Pengembangan

Proses pengembangan pada *Dart Game Accounting* menggunakan model ADDIE meliputi tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Tahapan pertama yaitu dilakukan analisis dengan melakukan analisis kinerja untuk mengetahui penggunaan media pengayaan yang diberikan disekolah dimana guru menggunakan media buku siswa, power point, dan latihan soal dari guru, kemudian dilakukan analisis kebutuhan, analisis kebutuhan yang dilakukan diketahui guru perlu inovasi media yang menarik dan menyenangkan guna kegiatan pengayaan sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Media permainan *Dart Game Accounting* ini mendukung untuk dijadikan media pengayaan karena bersifat menyenangkan dan edukasi dan selanjutnya peneliti melakukan perumusan tujuan pembelajaran yang mengacu pada analisis Kompetensi Dasar pada materi Jurnal Penyesuaian.

Setelah melakukan tahap analisis, tahap kedua dari pengembangan ini adalah desain media pengayaan berupa permainan *Dart Game Accounting*. Peneliti merancang butir-butir soal pengayaan materi jurnal penyesuaian dengan mengacu pada silabus kurikulum 2013 yang diterapkan disekolah dan sesuai dengan perumusan tujuan pembelajaran. Kemudian membuat desain awal produk (prototipe I) yang terdiri dari papan *dart*, anak panah, kartu soal, kartu penghargaan, kartu bonus dan buku pelengkap. .

Tahap selanjutnya ialah tahap pengembangan, terdiri dari telaah dan validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan media. Telaah dilakukan pada prototipe I yang sudah didesain. Hasil telaah digunakan sebagai pedoman untuk merevisi media sehingga menghasilkan prototipe II, selanjutnya prototipe II divalidasi oleh ahli materi dan media sebelum di uji cobakan pada 20 siswa kelas X akuntansi SMK Negeri di Surabaya.

Tahap selnjutnya adalah tahap implementasi dimana setelah diketahui kelayakan dari media kemudian di lakukan uji coba secara terbatas pada 20 siswa kelas X Akuntansi di SMK Negeri Surabaya. Kegiatan uji coba ini bertujuan guna mengetahui respon siswa pada permainan *Dart Game Accounting* yang sebagai media pengayaan materi jurnal penyesuaian.

Kelayakan Media

Kelayakan *Dart Game Accounting* sebagai media pengayaan pada materi jurnal penyesuaian diukur

Pengembangan Media Pengayaan Permainan Dart Game Accounting Pada Materi Jurnal Penyesuaian Kelas X SMK Negeri Di Surabaya

berdasarkan dari hasil validasi dari para ahli yang diperoleh dari lembar validasi. Validasi yang pertama dilakukan oleh guru akuntansi yang berpengalaman mengajar di SMK yaitu bapak Sulam, S.Pd dan kemudian validasi juga dilakukan oleh dosen akuntansi yaitu bapak Drs. Joni Susilowibowo, M.Pd. Berdasarkan dari hasil telaah yang dilakukan, soal pada materi jurnal penyesuaian kurang kontekstual dan kurang informatif sehingga perlu adanya perbaikan atau revisi, dan setelah dilakukan revisi, ahli materi menyatakan bahwa soal jurnal penyesuaian sudah sesuai dan dilakukan validasi dengan hasil presentase sebesar 80% dengan rincian aspek kualitas isi dan tujuan sebesar 81,67% dan spek kualitas instruksional sebesar 78,57%, presentase tersebut dalam kategori layak. Menurut Arsyad (2014) kualitas isi terdiri dari ketepatan, keseimbangan, kelengkapan, kepentingan, minat dan perhatian, keadilan, kesesuaian dengan situasi peserta didik. Sedangkan kualitas instruksional terdiri dari memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas pembelajarannya. Dari perhitungan data yang diperoleh, kelayakan materi sebesar 80%, menurut Riduwan (2015) presentase sebesar 61%-80% termasuk kedalam kategori "layak". Sehingga materi yang terdapat pada permainan *Dart Game Accounting* dapat disimpulkan layak untuk digunakan pada saat kegiatan pengayaan materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa.

Validasi media dilakukan Ibu Khusnul Khotimah, S.Pd, M.Pd. berdasarkan dari hasil telaah, media perlu beberapa perbaikan dan penambahan, media perlu dilengkapi buku pelengkap yang meliputi RPP, silabus, soal dan jawaban, profil pengembang serta cara perawatan media, pada kemasan media juga kurang menarik dan belum menggambarkan materi jurnal penyesuaian. Setelah dilakukan revisi dan perbaikan, dihasilkan media permainan *Dart Game Accounting* yang menarik dengan komponen pendukung yang lebih lengkap sehingga dinyatakan layak dan divalidasi oleh ahli media dengan memperoleh presentase 80% dengan kategori "Layak". Aspek yang dinilai pada ahli media adalah kualitas teknis. Menurut Arsyad (2014) Kualitas teknik terdiri dari keterbacaan, Mudah digunakan, kualitas tampilan, kualitas penanganan jawaban, kualitas pengelolaan programnya dan kualitas pendokumentasiannya. Penelitian serupa dilakukan oleh Iskandar (2017) hasil validasi dari ahli media menunjukkan rata-rata persentase 84,5% kriterianya sangat layak.

Respon Siswa Setelah Menggunakan Media

Uji coba dilakukan kepada 20 siswa kelas X akuntansi SMK Negeri di Surabaya yaitu SMK Negeri 1 Surabaya sebanyak 5 siswa, SMK Negeri 4 Surabaya 5 siswa dan

SMK Negeri 10 Surabaya sebanyak 10 siswa. Menurut Sadiman (2014) media perlu dicobakan pada 10-20 orang siswa agar bisa mewakili populasi. Apabila kurang dari 10 siswa maka data yang diperoleh kurang menggambarkan populasi dan apabila melebihi dari 20 siswa maka informasi atau data yang didapat melebihi yang dibutuhkan, akibatnya kurang bermanfaat untuk dianalisis pada evaluasi kelompok kecil. Pada uji coba terbatas siswa terlebih dahulu diberi pengetahuan mengenai penelitian pengembangan *Dart Game Accounting* sebagai media pengayaan, setelah mengetahui dan mengerti aturan permainan *Dart Game Accounting* siswa dipersilahkan untuk memainkan media pengayaan *Dart Game Accounting*. Setelah permainan selesai siswa memberikan pendapat tentang media *Dart Game Accounting* dengan mengisi lembar angket respon siswa. Variabel yang terdapat pada angket meliputi kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional dan kualitas teknis. Berdasarkan tabel 4.8 presentase respon siswa memperoleh hasil 80,5% kategori "Paham" dengan rincian 87,5% dari kualitas isi dan tujuan, 82,5 % dari kualitas instruksional dan 75% dari kualitas teknis. Dengan berdasar dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa respon siswa pada permainan *Dart Game Accounting* menunjukkan siswa "paham" dalam mempelajari materi jurnal penyesuaian. Penelitian yang serupa dilakukan oleh Iskandar (2017) memperoleh hasil respon siswa 92,9% dengan kategori sangat baik, sehingga dengan pencapaian hasil tersebut siswa dikatakan sangat paham. berdasarkan dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *Dart Game Accounting* dapat memotivasi siswa dalam mempelajari dan mendalami materi jurnal penyesuaian serta permainan *Dart Game Accounting* dapat meningkatkan keaktifan siswa dikelas. Hal tersebut didukung oleh Iskandar (2017) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis *Dart Challenge* ialah media pembelajaran dengan melibatkan siswa didalamnya sehingga di dalam pembelajaran terdapat unsur permainan yang mampu meningkatkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement* (penguatan). Dari hasil presentase $\geq 60\%$ maka media *Dart Game Accounting* dinyatakan layak untuk media pengayaan. Penelitian terdahulu juga dilakukan oleh Pambudi (2017) menunjukkan hasil bahwa *Dart Game* layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitan dan pembahasan, maka penelitian ini dapat disimpulkan yaitu, (1) Proses pengembangan media pengayaan *Dart Game Accounting* menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis (*analysis*), tahap desain

(*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Untuk tahap evaluasi (*evaluation*) tidak dilakukan karena keterbatasan waktu. Setelah melaksanakan proses pengembangan sesuai dengan tahap yang ada diperoleh hasil berupa media pengayaan berupa permainan pengayaan *Dart Game Accounting* pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa. (2) Kelayakan pada media pengayaan Permainan *Dart Game Accounting* materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa dinyatakan layak oleh validasi materi dan media. Kelayakan media yang dikembangkan dinilai oleh ahli materi dan media berdasarkan aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis. (3) Respon siswa pada media pengayaan permainan *Dart Game Accounting* menunjukkan bahwa siswa "Paham" dalam mempelajari materi jurnal penyesuaian.

Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, maka saran bagi peneliti selanjutnya yaitu, (1) Pengembangan media *Dart Game Accounting* hanya terbatas pada materi jurnal penyesuaian sehingga perlu penelitian lanjutan untuk materi lain. (2) Diharapkan peneliti selanjutnya melakukan uji efektivitas terhadap media *Dart Game Accounting* untuk proses kegiatan pembelajaran yang sebenarnya. (3) Pada penelitian ini dilakukan sampai pada tahap uji coba terbatas, guna mendapatkan informasi lebih pada penggunaan permainan *Dart Game Accounting* perlu dilakukan penerapan dengan jumlah siswa yang lebih banyak atau pada kelas yang sebenarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Asrini, Yatik. 2017. *Pengembangan Media Pengayaan Merchandise Inventory Game Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri Di Surabaya*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Vol 05 No 02. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/20384>. Diakses pada tanggal 5 oktober 2017
- Fadlillah, M. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz
- Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Handayani, Lusi Maria . 2017. *Keefektifan Media Permainan Science Dart Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Tekanan Zat Untuk Siswa SMP*. Jurnal Pendidikan Sains. Vol 5 No 02. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/18857>. Diakses pada tanggal 5 oktober 2017
- Hizbul, Muhammad. 2010. *Pengembangan Permainan Who Wants To Be A Great Chemist? Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Kimia Di SMA*. Jurnal vol 5 No 1. <https://journal.uny.ac.id/index.php/pelita/article/view/4296/3721>. Diakses pada tanggal 5 oktober 2017
- Iskandar, Jamal. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Dart Challenge Pada Kompetensi Dasar Melakukan Prosedur Pengadaan Peralatan Kantor Kelas X Apk 1 Di SMK Taruna Jaya Gresik*. Jurnal Administrasi Perkantoran (JPAP) Vol 5 No 3. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/21967>. Diakses pada tanggal 5 oktober 2017
- Pambudi, Agung. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Dart Game Accounting Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kas Kecil*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Vol 6, No 8. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/kpai/article/view/9895>. Diakses pada tanggal 5 oktober 2017
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rosyidah, Lina. 2016. *Pengembangan Permainan Dart Periodic Berbasis Computer Assisted Instruction (CAI) Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Periodik Unsur*. Jurnal Vol 5 No 1. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/journal-of-chemical-education/article/view/14446>. Diakses pada tanggal 5 oktober 2017
- Sadiman. 2014. *Media Pendidikan*. Depok: Rajagrafindo Persada