

**PENGEMBANGAN *ROLL SPIN ACCOUNTING* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA KOMPETENSI DASAR JURNAL PENYESUAIAN UNTUK KELAS X AKUNTANSI DI SMK KOPERASI TAHUN AJARAN 2017/2018**

***THE DEVELOPMENT OF ROLL SPIN ACCOUNTING AS A LEARNING LEARNING MEDIA IN BASIC COMPETENCE JOURNAL OF ADJUSTMENT FOR CLASS X ACCOUNTING IN SMK KOPERASI ACADEMIC YEAR 2017/2018***

Oleh: **Vincentia Nur Septiani**

Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Vincentiasseptiani896@gmail.com

**Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si**

Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Mengembangkan *Roll Spin Accounting* sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi di SMK Koperasi, 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Roll Spin Accounting* pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi di SMK Koperasi berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi, 3) Mengetahui penilaian siswa terhadap media pembelajaran *Roll Spin Accounting* sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi di SMK Koperasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa 1) Pengembangan media pembelajaran *Roll Spin Accounting* memberikan manfaat pada proses belajar mengajar sehingga dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi jurnal penyesuaian; 2) Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian: a) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,56 yang termasuk dalam kategori sangat layak, b) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4,21 yang termasuk dalam kategori sangat layak, c) Praktisi Pembelajaran Akuntansi diperoleh rata-rata skor 4,33 yang termasuk dalam kategori sangat layak, 3) Penilaian siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi diperoleh skor 4,33 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian media pembelajaran *Roll Spin Accounting* yang dikembangkan ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi.

**Kata kunci** : Media Pembelajaran, *Roll Spin Accounting*, ADDIE.

**Abstract**

*The aims of this research are: 1) Develop Roll Spin Accounting as a learning media of accounting on competence adjusting journal material for class X Accounting in SMK Koperasi, 2) Determine the feasibility of instructional learning media of Roll Spin Accounting on competence adjusting journal material for class X Accounting in SMK Koperasi based on validity/evaluation by subject experts, media experts, and accounting learning practitioners, 3) To know students' evaluation of game education Roll Spin Accounting as a learning media of accounting on competence adjusting journal material for class X Accounting in SMK Koperasi. Based on the results of this study concluded that 1) Development of learning media Roll Spin Accounting provides benefits to the teaching and learning process that can help students to better understand the material adjusting journal; 2) The result of research of learning media development shows that the feasibility level of learning media based on the assessment: a) Subject Experts gave 4,56 average score, which goes into very feasible category, b) Media Experts gave 4,21 average score, which goes into very feasible category, c) Accounting Learning Practitioners gave 4,33 average score which goes into very feasible category, 3) Student Assesment shows of 4,33 average score, which goes into very feasible category. This, game education Roll Spin Accounting developed is very feasible as means of accounting learning.*

**Keywords** : *Learning Media, Roll Spin Accounting, ADDIE.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, perbuatan, dan cara mendidik. Dengan demikian pendidikan mempunyai tujuan untuk mengembangkan semua potensi pada diri manusia. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS Bab II Pasal 3 yang berbunyi “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Tujuan pendidikan nasional tercapai jika proses pembelajaran berjalan dengan baik karena upaya peningkatan kualitas pendidikan tidak terlepas dari keberhasilan akan proses pembelajaran. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran yang dikembangkan oleh

guru. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk aktif. Proses pembelajaran di dalam kelas hanya diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal pelajaran dan guru hanya menggunakan komunikasi satu arah sehingga tidak berusaha mengajak siswa untuk berpikir. Guru pada umumnya hanya mengajar dengan model ceramah dan latihan saja. Jika kondisi tersebut terus terjadi, dikhawatirkan akan menurunkan keberhasilan proses pembelajaran. Pada dasarnya, proses pembelajaran harus diarahkan agar siswa mampu mengatasi setiap tantangan dan rintangan dalam kehidupan yang berubah dengan cepat melalui sejumlah kompetensi yang dimiliki, yang meliputi kompetensi akademik, kompetensi okupasional, kompetensi kultural, dan kompetensi temporal (Wina Sanjaya, 2014: 106). Pendidikan tidak dapat lepas dari proses belajar mengajar. Menurut Azhar Arsyad (2015: 1) belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Menurut Oemar Hamalik (2011:

54) kegiatan pembelajaran diselenggarakan untuk membentuk watak, peradaban dan meningkatkan mutu kehidupan peserta didik. Berikut komponen-komponen yang terdapat dalam pembelajaran: 1) Tujuan pembelajaran; 2) Siswa yang belajar; 3) Guru yang mengajar; 4) Metode pembelajaran; 5) Alat bantu atau media pembelajaran; 6) Penilaian; dan 7) Situasi pembelajaran. Dunia pendidikan selalu berupaya untuk mencetak generasi penerus bangsa yang lebih siap untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan yang senyatanya yaitu bersaing dengan masyarakat lainnya. Salah satu komponen utama yang mencetak generasi penerus bangsa yang berkualitas adalah seorang pendidik baik di sekolah maupun di lembaga pendidikan non formal lainnya. Pendidik sangat berperan dalam hal tersebut karena pendidik terlibat langsung dalam interaksi yang terjadi dalam proses belajar mengajar. Pendidik yang menyampaikan pengetahuan, nilai dan norma, serta informasi lainnya kepada peserta didiknya.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru Mata Pelajaran Akuntansi mengenai pentingnya media pembelajaran, selama ini guru hanya menggunakan media *power point*, buku paket dan soal latihan. Dengan kegiatan mengajar yang cenderung monoton dan satu arah akan mengakibatkan siswa

mudah bosan. Hal ini ditandai dengan banyaknya siswa yang melakukan aktivitas yang tidak berkaitan dengan materi yang dibahas, seperti mengobrol dan bercanda dengan teman serta beberapa siswa tidak berkonsentrasi dalam belajar. Hal tersebut menunjukkan kurang antusiasnya siswa dalam menyimak materi dan kurang inovatifnya guru dalam penyampaian materi. Menurut Arief S. Sadiman dkk. (2011:7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran yang berkonsep belajar sambil bermain yaitu melalui pengembangan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting*. Pengembangan bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk *Roll Spin Accounting*. Pengembangan *Roll Spin Accounting* sebagai media pembelajaran akuntansi ini diharapkan dapat mengurangi kesulitan belajar siswa pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian dan mendukung siswa SMK Koperasi untuk belajar mandiri.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, membuat siswa tertarik, maka

diciptakanlah suasana belajar sambil bermain yaitu dengan media pembelajaran *Roll Spin Accounting*. Menurut Kemp and Dayton (1985) dalam Daryanto (2010: 4), media memiliki kontribusi yang sangat penting terhadap proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut: 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar; 2) Pembelajaran dapat lebih menarik; 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar; 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek; 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan; 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan; 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta pembelajaran dapat ditingkatkan; dan 8) Peran guru mengalami perubahan ke arah yang positif.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan *Roll Spin Accounting* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Untuk Kelas X Akuntansi di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2017/2018”.

#### **METODE PENELITIAN**

Berisi jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, target/sasaran, subjek penelitian, prosedur, instrumen dan teknik analisis data serta hal-hal lain yang berkait

dengan cara penelitiannya. target/sasaran, subjek penelitian, prosedur, data dan instrumen, dan teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data serta hal-hal lain yang berkait dengan cara penelitiannya dapat ditulis dalam sub-subbab, dengan sub-subheading. Sub-subjudul tidak perlu diberi notasi, namun ditulis dengan huruf kecil berawalkan huruf kapital, TNR-12 bold, rata kiri. Sebagai contoh dapat dilihat berikut.

#### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development)

#### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli – Desember 2017 di kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta yang beralamat di Jalan Kapas I No.5, Semaki, Umbulharjo, Kota Yogyakarta.

#### **Target/Subjek Penelitian**

Subjek pada penelitian pengembangan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* adalah satu dosen Ahli Materi, satu dosen Ahli Media, satu Praktisi Pembelajaran (Guru) dan 27 siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta.

#### **Prosedur**

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu

model pengembangan yang terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 183-184) model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Prosedur pengembangan media *Roll Spin Accounting* sesuai dengan adopsi model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap awal peneliti menganalisis permasalahan di kelas X Akuntansi SMK Koperasi. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu mengatasi kesulitan belajar khususnya pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian dengan berkonsep belajar sambil bermain. Media pembelajaran *Roll Spin Accounting* diharapkan mampu memenuhi kebutuhan siswa kelas X Akuntansi SMK Koperasi yaitu tersedianya variasi media pembelajaran yang dapat membantu siswa mengatasi kesulitan belajar dengan berkonsep belajar sambil bermain.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap kedua yaitu tahap design atau perancangan media pembelajaran

*Roll Spin Accounting* meliputi pembuatan desain media, menetapkan materi, penyusunan soal dan jawaban, dan validasi kisi-kisi instrumen. Peneliti akan mengolah data dari hasil analisis awal sehingga menghasilkan:

1) Perancangan Konsep Desain Media Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti mulai merancang desain produk yang sesuai dengan subjek penelitian dan materi yang akan digunakan dalam Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting*.

2) Penyusunan Aturan Main, Soal dan Kunci Jawaban

Pada tahap ini penyusunan aturan main pada media memiliki aturan main yang hampir sama dengan penerapan *game roulette*, namun peneliti tetap memodifikasi aturan permainan karena terdapat soal pada saat permainan berlangsung. Materi yang disusun kompetensi dasar jurnal penyesuaian.

3) Pembuatan Desain Media Pembelajaran

Pada tahap pembuatan papan roll spin dan kartu, peneliti akan menyesuaikan dengan materi yang disajikan, tujuannya agar terjadi kesesuaian yang baik. Pada pembuatan ini peneliti menggunakan aplikasi *CorelDraw X7*.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Tahap ini meliputi pembuatan produk, validasi ahli media dan ahli materi, serta validasi praktisi pembelajaran akuntansi.

1) Membuat Produk Media Pembelajaran Berupa *Roll Spin Accounting*.

Berdasarkan desain produk yang telah dirancang, kemudian dilakukan pembuatan produk. Semua komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan menjadi produk Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting*.

2) Validasi

Pada tahap ini media awal divalidasi oleh ahli media (dosen FE UNY), ahli materi (dosen FE UNY) dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru) SMK Koperasi. Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap media yang dikembangkan.

3) Revisi I

Pada tahap ini media direvisi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media (dosen FE UNY), ahli materi (dosen FE UNY) dan

praktisi pembelajaran akuntansi (guru) SMK Koperasi.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 6 siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Koperasi yang dibagi menjadi 2 kelompok masing-masing kelompok 3 orang yang terdiri dari 1 siswa pintar, 1 siswa sedang dan 1 siswa kurang pintar. Pada tahap ini juga peneliti membagikan angket untuk mengetahui penilaian siswa terhadap produk yang dikembangkan.

2) Revisi II (jika diperlukan)

Tahap ini dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari 6 siswa dari uji coba kelompok kecil. Namun, dalam revisi ini akan mempertimbangkan masukan dan saran dari validator ahli sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

3) Uji coba Lapangan

Pada tahap ini media diujicobakan kepada 27 siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengetahui penilaian siswa mengenai media pembelajaran *Roll Spin Accounting*.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada penelitian ini, peneliti tidak sampai pada tahap kelima yaitu tahap evaluasi (*evaluation*) melainkan hanya pada tahap implementasi saja. Hal ini dikarenakan dalam penelitian media hanya dinilai sebatas kelayakan media oleh validator.

**Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan**

**Data**

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif, yaitu :

- 1) Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media pembelajaran berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi, dan siswa.
- 2) Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian kelayakan tentang media pembelajaran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi dan data pendapat/respon siswa mengenai produk yang telah dikembangkan

**Teknik Analisis Data**

Data dan informasi yang diperoleh, maka analisis data yang perlu dilakukan dalam penelitian pengembangan media adalah sebagai berikut :

1. Data Kualitatif

Data kualitatif berupa saran/masukan yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran akuntansi (guru) dan siswa dianalisis secara deskriptif.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian kualitas produk yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran akuntansi (guru) dan siswa. Data kualitas game tersebut berupa data kualitatif. Untuk mendapatkan penilaian kualitas *game*, maka data kualitatif tersebut kemudian dianalisis dengan langkah-langkah berikut:

Analisis data kuantitatif dilakukan sesuai skor penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran (guru), dan angket penilaian siswa dengan acuan tabel konversi sebagai berikut :

Tabel 1. Ketentuan pemberian nilai

Kategori	Nilai
SS ( Sangat Setuju )	5
S ( Setuju )	4
KS ( Kurang Setuju )	3
TS ( Tidak Setuju )	2
STS ( Sangat Tidak Setuju )	1

Kemudian data yang terkumpul dianalisis dengan cara menghitung rata-rata skor yang diperoleh dengan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  = nilai rata-rata

$\sum x$  = jumlah nilai

$n$  = jumlah subjek

Rata-rata penilaian yang diperoleh dikonversi kembali menjadi kategori kelayakan *Roll Spin Accounting* sehingga dapat diambil kesimpulan mengenai kualitas *Roll Spin Accounting* berdasarkan pedoman konversi ideal yang dijabarkan pada tabel berikut :

Tabel 2. Rumus konversi jumlah rerata skor pada skala lima

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$X \geq \bar{X}_i + 1,8 SB_i$	A	Sangat Layak
4	$\bar{X}_i + 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	B	Layak
3	$\bar{X}_i - 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0,60 SB_i$	C	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,80 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0,60 SB_i$	D	Tidak Layak
1	$X \leq \bar{X}_i - 1,80 SB_i$	E	Sangat Tidak Layak

Sumber : Eko Putro Widoyoko (2011:238)

Keterangan :

$X$  = jumlah skor yang diperoleh

Skor maksimal ideal

= jumlah indikator x skor tertinggi

Skor minimal ideal

= jumlah indikator x skor terendah

$X_i = 1/2$  (skor maks ideal + skor min ideal)

=  $1/2 (5+1)$

= 3

$SB_i = 1/6$  (skor maks ideal - skor min ideal)

=  $1/6 (5-1)$

= 0,67

Tabel 3. Pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dan klasifikasi dengan lima kategori.

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$X > 4,20$	A	Sangat Layak
4	$3,40 < X \leq 4,20$	B	Layak
3	$2,60 < X \leq 3,40$	C	Cukup
2	$1,80 < X \leq 2,60$	D	Tidak Layak
1	$X \leq 1,80$	E	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan tabel konversi di atas diperoleh standar kelayakan media pembelajaran *Roll Spin Accounting* dari setiap aspek sebagai berikut:

- Media pembelajaran *Roll Spin Accounting* dinyatakan Sangat Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 4,21 sampai dengan 5,00.
- Media pembelajaran *Roll Spin Accounting* dinyatakan Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 3,41 sampai dengan 4,20.
- Media pembelajaran *Roll Spin Accounting* dinyatakan Cukup apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 2,61 sampai dengan 3,40.
- Media pembelajaran *Roll Spin Accounting* dinyatakan Tidak

Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 1,81 sampai dengan 2,60.

- e. Media pembelajaran *Roll Spin Accounting* dinyatakan Sangat Kurang Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang kurang dari atau sama dengan 1,80.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Pengembangan Media Pembelajaran Roll Spin Accounting

Pengembangan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* ini merupakan adaptasi dan dimodifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE yaitu dengan tahapan 1) *analysis* (analisis), 2) *design* (desain), 3) *development* (Pengembangan), 4) *implementation* (implementasi), 5) *evaluation* (evaluasi). Peneliti hanya membatasi sampai langkah implementasi. Langkah pengembangan dijabarkan sebagai berikut :

#### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Berdasarkan wawancara dengan guru Mata Pelajaran Akuntansi mengenai pentingnya media pembelajaran, selama ini guru hanya menggunakan media *power point*, buku paket dan soal latihan. Dengan kegiatan mengajar yang cenderung monoton dan satu arah akan

mengakibatkan siswa mudah bosan. Hal ini ditandai dengan banyaknya siswa yang melakukan aktivitas yang tidak berkaitan dengan materi yang dibahas, seperti mengobrol dan bercanda dengan teman serta beberapa siswa tidak berkonsentrasi dalam belajar. Hal tersebut menunjukkan kurang antusiasnya siswa dalam menyimak materi dan kurang inovatifnya guru dalam penyampaian materi.

#### 2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahapan yang kedua dari pengembangan ADDIE adalah tahap desain. Tahap ini peneliti mengumpulkan informasi yang menunjang pengembangan media pembelajaran yang di buat. Hasilnya yaitu konsep awal dari Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* terinspirasi dari permainan *Roulette* yang dikenal pada umumnya. Namun, pada media *Roll Spin Accounting* terdapat beberapa modifikasi seperti desain *roll*, dan tambahan kartu-kartu yang memuat soal-soal mengenai akuntansi khususnya pada materi jurnal penyesuaian. Kartu-kartu tersebut juga memiliki warna yang setiap warna pada kartu memuat soal sesuai dengan kategori kesukaran soal. Selanjutnya yaitu penyusunan aturan main, soal dan kunci jawaban. Pada

permainan ini siswa ditugaskan untuk memutar papan *roll spin* yang sudah disiapkan. Di dalam *papan roll spin* terdapat *slide-slide* warna yang menunjukkan perintah untuk mengambil kartu sesuai dengan warna yang di dapat. Di dalam *papan roll spin* juga tidak hanya berisi warna dan perintah untuk mengambil kartu, namun juga ada tantangan yang di desain agar permainan lebih menarik. Dalam permainan ini terdapat satu juri yang bertugas mengambil kartu, membacakan soal sesuai dengan warna yang didapatkan, memberikan keputusan jawaban benar atau salah, dan menghitung *point*. Pada setiap soal terdapat *point* yang berbeda sesuai dengan kategori soal yang didapatkan. Ketika siswa mampu menjawab dengan benar, maka besaran *point* yang didapatkan sesuai dengan *point* yang ada di kartu, namun apabila jawaban siswa tidak benar maka mendapatkan *point* -1. Kategori soal yang terdapat pada kartu pada permainan ini yaitu : kartu merah untuk kategori soal sulit, kartu kuning untuk kategori soal sedang, kartu hijau untuk kategori soal mudah, kartu hitam untuk kategori soal acak, kartu *take/throw* berisi kategori soal acak, dan kartu spesial berisi ketentuan-ketentuan lain yaitu +10 *point*,

*reverse*, dan lain-lain yang terdapat di petunjuk permainan bagian keterangan. Kemudian pembuatan desain papan *Roll Spin Accounting* dan kartu berasal dari vektor yang dikonversikan ke dalam *bitmap* dengan menggunakan aplikasi *CorelDraw X7*. Pada desain produk peneliti memodifikasi dari desain *Roulette* pada umumnya. Produk tersebut didesain semenarik mungkin agar tercipta kesan yang baik untuk siswa. Setiap kartu yang dimuat dalam media *Roll Spin Accounting* didesain dengan gambar dan warna yang berbeda, yang disesuaikan dengan kategori soal yang akan didapatkan pemain dalam media *Roll Spin Accounting*. Kelengkapan permainan *Roll Spin Accounting* yaitu 1 buah media *Roll Spin Accounting* (papan *Roll*, dan tempat penyimpanan kelengkapan permainan), 1 lembar petunjuk permainan, 1 set kartu merah (15 buah kartu kategori soal sulit), 1 set kartu kuning (15 buah kartu kategori soal sedang), 1 set kartu hijau (15 buah kartu kategori soal mudah), 1 set kartu hitam (10 buah kartu kategori soal acak), 1 set kartu *take/throw* (10 buah kartu kategori soal acak), dan 1 set kartu spesial (12 buah kartu).

3. Tahap Pengembangan (*Development*)  
Pada tahap pengembangan peneliti memperoleh hasil yang pertama adalah pembuatan produk yaitu menggabungkan seluruh komponen yang sudah melalui tahap desain. Dari pembuatan produk tersebut selanjutnya dilakukan validasi ahli. Validasi ahli materi (Dosen FE UNY) memperoleh hasil keseluruhan 4,56 masuk dalam kategori “sangat layak”, ahli media (Dosen FE UNY) memperoleh hasil keseluruhan 4,21 masuk dalam kategori “Sangat Layak”, dan praktisi pembelajaran (Guru akuntansi SMK Koperasi) memperoleh hasil keseluruhan 4,33 masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil dari validasi ahli selanjutnya dilakukan revisi sesuai dengan saran ahli. Adapun gambar komponen dari media *Roll Spin Accounting* adalah sebagai berikut :



4. Tahap Implementasi (*Implementation*)  
Pada tahap implementasi dilakukan dua uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji lapangan. Pada uji coba kelompok kecil dilakukan pada 6 siswa (masing-masing 3 siswa) dari kelas X akuntansi 2 dan X akuntansi 3 yang memperoleh hasil keseluruhan 4,17 masuk dalam kategori “Layak”. Pada tahap uji lapangan melibatkan 27 siswa kelas X akuntansi 1 yang memperoleh hasil keseluruhan 4,34 masuk dalam kategori “Sangat Layak”.

#### **Penilaian Kelayakan Media *Roll Spin Accounting***

Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* dinilai kelayakannya oleh satu orang ahli materi (Dosen Akuntansi FE UNY) dengan memperoleh hasil rerata keseluruhan sebesar 4,56 yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya dinilai oleh satu orang ahli media (Dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY) dengan memperoleh hasil rerata keseluruhan sebesar 4,21 yang masuk dalam kategori “Sangat Layak” dan satu orang praktisi pembelajaran (guru akuntansi SMK Koperasi) dengan memperoleh hasil rerata keseluruhan sebesar 4,33 yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan penilaian seluruh ahli diperoleh rerata skor keseluruhan sebesar 4,33 yang terletak

pada rentang  $X > 4,20$  sehingga mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

### **Penilaian Siswa Terhadap Implementasi Pengembangan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting***

Penilaian siswa terhadap media pembelajaran *Roll Spin Accounting* dilaksanakan pada tahap implementasi (*implementation*). Pada tahap implementasi, media pembelajaran *Roll Spin Accounting* dinilai oleh siswa karena merupakan sasaran produk yang dikembangkan.

Penilaian siswa dilakukan dengan dua tahap uji coba yaitu uji coba kelompok kecil yang melibatkan 6 siswa (masing-masing 3 siswa) dari kelas X Akuntansi 2 dan 3, dan uji coba lapangan yang melibatkan 27 siswa dari kelas X Akuntansi 1. Berdasarkan rekapitulasi penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh skor rata-rata keseluruhan 4,17 yang masuk dalam kategori “layak” artinya dalam uji coba kelompok kecil media *Roll Spin Accounting* sudah baik memenuhi kebutuhan siswa, dengan bahasa penggunaan media yang jelas, membuat siswa tertarik untuk mencoba memainkan, dan memenuhi syarat untuk diuji coba lapangan.

Selanjutnya penilaian siswa pada uji lapangan secara keseluruhan diperoleh rata-rata skor 4,36 yang masuk dalam kategori “Sangat Layak” artinya media

pebelajaran *Roll Spin Accounting* yang dikembangkan memiliki kriteria yang sangat baik sebagai suatu alternatif media baru yang dapat digunakan oleh siswa dalam pembelajaran.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Bab IV, maka penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa :

a. Pengembangan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* melalui empat tahap sebagai berikut :

- 1) *Analysis*. Berdasarkan pada analisis, maka produk yang sesuai untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam standar kompetensi jurnal penyesuaian adalah Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting*.
- 2) *Design*. Pada tahap ini menghasilkan konsep desain media pembelajaran, penyusunan aturan permainan, soal, kunci jawaban, dan pembuatan desain Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting*.
- 3) *Development*. Pada tahap ini menghasilkan produk Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* yang sudah jadi dan sudah melewati tahap penilaian validasi dari para ahli (ahli materi, ahli

media, dan praktisi pembelajaran) dan sudah direvisi sesuai dengan saran para ahli, sehingga Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* siap di implementasikan.

4) *Implementation*. Pada tahap ini menghasilkan produk Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* yang sudah melewati tahap penilaian dari siswa baik dari tahap uji kelompok kecil maupun uji lapangan.

b. Kelayakan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian berdasarkan penilaian para ahli yaitu penilaian Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,56 yang masuk dalam kategori sangat layak, penilaian Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4,21 yang masuk dalam kategori sangat layak, dan penilaian Praktisi Pembelajaran diperoleh rata-rata skor 4,33 yang masuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian dari para ahli diperoleh rata-rata skor keseluruhan 4,22 yang terletak pada rentang  $X > 4,20$  sehingga masuk dalam kategori "Sangat Layak". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* layak digunakan

sebagai media pembelajaran di SMK dilihat dari penilaian para ahli.

c. Penilaian siswa terhadap Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* pada uji coba kelompok kecil secara keseluruhan diperoleh rerata skor 4,17 terletak pada rentang  $3,40 > X < 4,20$  sehingga mendapat nilai "B" dengan kategori "Layak" dan penilaian siswa pada uji coba lapangan secara keseluruhan diperoleh rerata skor 4,33 terletak pada rentang  $X > 4,20$  sehingga mendapat nilai "A" dengan kategori "Sangat Layak". Dengan demikian Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK dilihat dari penilaian siswa.

### Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan kualitas media atas produk yang dibuat, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti dapat memberikan saran pemanfaatan dan pengembangan media lebih lanjut sebagai berikut :

a. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut pada bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran *Roll Spin Accounting* sehingga media tidak mudah rusak dan bisa digunakan dalam jangka waktu yang lebih lama.

- b. Media Pembelajaran *Roll Spin Accounting* dikemas (*packaging*) secara khusus sehingga media pembelajaran ini mempunyai nilai ekonomi dan dapat diperjual-belikan.
- c. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut seperti penelitian tindakan kelas atau penelitian eksperimen yang melibatkan kelas kontrol untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran serta untuk mendapatkan masukan, saran, dan temuan uji lapangan yang lebih banyak agar dihasilkan media yang lebih baik.
- Hamalik, Oemar. (2011). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sadiman,A.S dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Wina Sanjaya. (2014) *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Depdikbud. (2003). Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diambil dari <http://dikti.go.id/files/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf> pada tanggal 29 Juni 2017.
- Eko Putro Widoyoko. (2011). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.