

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* BERBASIS *ANDROID* PADA MATA PELAJARAN DASAR PERBANKAN UNTUK KELAS X AKUNTANSI SMK YPKK 1 SLEMAN TAHUN AJARAN 2017/2018

THE DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED LEARNING MEDIA CROSSWORD PUZZLE ON INTRODUCTION TO BANKING LESSON FOR THE TENTH GRADE ACCOUNTING OF SMK YPKK 1 SLEMAN IN THE ACADEMIC YEAR OF 2017/2018

Oleh: **Retno Kurniasih**

Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
retnokurniasih07@gmail.com

Isroah, M.Si.

Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018; (2) mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran dasar perbankan; (3) mengetahui penilaian siswa mengenai penggunaan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android*. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang mengadaptasi model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*), namun hanya sampai tahap implementasi. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran dasar perbankan serta diujicobakan kepada 21 siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* dikembangkan melalui empat tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, dan implementasi; (2) tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh rata-rata skor 4,47 yang termasuk dalam kategori sangat layak, ahli media diperoleh rata-rata skor 4,55 yang termasuk dalam kategori sangat layak, dan praktisi pembelajaran dasar perbankan diperoleh rata-rata skor 4,65 yang termasuk dalam kategori sangat layak; (3) penilaian siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman diperoleh rata-rata skor 4,22 yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Crossword Puzzle*, *Android*, ADDIE.

Abstract

This research aims to: (1) develop Android-Based Learning Media Crossword Puzzle on Introduction to Banking Lesson for the tenth grade accounting of SMK YPKK 1 Sleman; (2) determine the feasibility Android-Based Learning Media Crossword Puzzle based on validity/evaluation by subject experts, media experts, and Introduction to Banking teacher; (3) determine the assessment of students to Android-Based Learning Media Crossword Puzzle. The research is a Research and Development adapted from ADDIE's development model (analysis, design, development, implementation, and evaluation), yet only carried out up to the implementation phase. The validation of the media was carried out by the subject expert, media expert, and Introduction to Banking teacher. The developed media was tested for the 21 students of Accountancy in the tenth grade of SMK YPKK 1 Sleman. The results show: (1) Learning Media Crossword Puzzle has developed through four stages: analysis, design, development, and implementation; (2) subject expert gave 4,47 average score, which goes into very feasible category, media expert gave 4,55 average score, which goes into very feasible category, Introduction to Banking teacher gave 4,65 average score, which goes into very

feasible category; (3) student assessment shows of 4,22 average score, which goes into feasible category.

Keywords: *Learning Media, Crossword Puzzle, Android, ADDIE.*

PENDAHULUAN

Pembangunan yang dilakukan baik dalam bidang fisik maupun mental spiritual membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas merupakan hal yang penting bagi sebuah negara untuk mencapai kesejahteraan negaranya. Sumber daya yang berkualitas adalah sumber daya manusia yang memiliki keahlian, profesional, produktif, dan mampu bersaing secara sehat di dunia kerja. Pendidikan menjadi sarana untuk meningkatkan kualitas manusia.

Tujuan pendidikan nasional akan tercapai apabila proses pembelajaran berjalan dengan baik. Pendidikan tidak terlepas dari proses belajar mengajar. Salah satu komponen yang dapat menunjang keberhasilan proses belajar mengajar adalah penggunaan media pembelajaran. Menurut Wina Sanjaya (2014: 163), media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran manual ataupun berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran terdiri dari tiga macam, yaitu media audio, media visual, dan media audio visual

(Jamil Suprihatiningrum, 2014: 320). Guru dituntut agar mampu menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi untuk diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan diharapkan dapat membantu siswa menerima pembelajaran. Pengadaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan peralatan yang tersedia di sekitar, salah satunya adalah telepon seluler berotak pintar atau yang sering disebut dengan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* di masa sekarang ini seolah telah menjadi kebutuhan, baik untuk orang dewasa, pelajar, ataupun anak-anak.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK YPKK 1 Sleman, guru masih menggunakan metode ceramah. Variasi media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang, guru hanya memanfaatkan media buku dan papan tulis, serta sesekali menggunakan media *powerpoint*. Kegiatan pembelajaran

tersebut menjadi cenderung monoton sehingga mengakibatkan siswa cepat bosan. Hal tersebut tergambar dari banyaknya siswa yang melakukan kegiatan yang tidak berkaitan dengan materi yang sedang dibahas seperti mengobrol, mengantuk, dan memainkan *smartphone*. Media yang selama ini digunakan oleh guru dinilai kurang praktis karena tidak dapat digunakan sewaktu-waktu oleh siswa. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi media pembelajaran yang praktis sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Secara umum, siswa lebih tertarik pada penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman, 100% siswa pernah menggunakan *smartphone* berbasis *Android* dan sebanyak 18 dari 21 siswa (85,71%) siswa memiliki *smartphone Android*. Menurut Rudi Sisilana dan Cepi Riyana (2008) bahwa salah satu prinsip pemilihan media pembelajaran adalah kesesuaian fasilitas. Akan tetapi, *smartphone Android* sebagai salah satu fasilitas yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal oleh siswa. Media pembelajaran dengan memanfaatkan *smartphone Android* dapat dipadukan dengan permainan yang dapat mengaktifkan siswa dan dapat

meningkatkan konsentrasi siswa, salah satunya adalah *Crossword Puzzle* (teka teki silang).

Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara mainnya dengan mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Tujuan permainan teka-teki silang adalah untuk menghilangkan atau mengurangi kebosanan dalam pembelajaran dan menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan karena terkesan santai namun tetap fokus pada materi. Teka-teki silang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa mengurangi esensi pembelajaran yang sedang berlangsung, bahkan pembelajaran dengan teka-teki silang dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif. Media pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*) memiliki keunggulan yaitu (1) dapat bermanfaat untuk mengasah otak, nalar, melatih logika, dan kesabaran sehingga akan memudahkan proses penransferan ilmu pengetahuan kepada siswa; (2) dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran; (3) dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan konsentrasi siswa; (4) dapat memudahkan siswa mengingat materi pelajaran yang disampaikan; (5) dapat menghilangkan

rasa bosan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar (Melvin Siberman, 2009). Oleh karena itu, Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* perlu dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman, Mata Pelajaran Dasar Perbankan merupakan pelajaran teori wajib bagi siswa kelas X Akuntansi. Karakteristik Mata Pelajaran Dasar Perbankan adalah teori, sehingga dianggap membosankan oleh siswa apabila metode yang digunakan guru hanya metode ceramah dan media yang digunakan kurang menarik. Berdasarkan wawancara dengan guru Mata Pelajaran Dasar Perbankan, materi Dana Simpanan Deposito merupakan materi yang sulit dipahami siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan "Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan untuk Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018". Tujuan penelitian pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran tersebut.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2015: 40) menyatakan bahwa R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan media dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian ADDIE. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan suatu produk berupa Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan yang kemudian diuji kelayakannya oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dasar perbankan, dan siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman tahun ajaran 2017/2018.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai Juni 2018. Tempat penelitian di SMK YPKK 1 Sleman yang beralamatkan di Jalan Sayangan Nomor 5 Mejing Wetan, Ambarketawang, Gamping, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah 21 siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman tahun ajaran 2017/2018 Objek

penelitian ini adalah pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android*.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan meliputi *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2014: 200). Tahapan pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* menggunakan model ADDIE sebagai berikut.

a. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa guna mengetahui perlunya pengembangan media pembelajaran baru untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada pembelajaran dasar perbankan. Peneliti juga menganalisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) apa yang akan dimuat dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

b. Tahap *Design* (Desain)

Berdasarkan hasil analisis, kemudian dilakukan tahap desain atau perancangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* yang meliputi:

- 1) Pembuatan desain atau rancangan media secara keseluruhan (*storyboard*).
- 2) Penyusunan materi, soal, dan jawaban yang akan dimuat dalam media pembelajaran.
- 3) Pembuatan dan pengumpulan *background*, gambar, dan tombol-tombol.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

- 1) Seluruh komponen pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan media pembelajaran.
- 2) Dilakukan validasi I oleh ahli materi dan ahli media dengan hasil berupa saran, komentar, dan masukan. Berdasarkan hasil validasi tersebut dilakukan revisi I. Setelah dilakukan revisi I, media divalidasi II oleh praktisi pembelajaran dasar perbankan. Apabila terdapat revisi, maka dilakukan revisi II berdasarkan hasil validasi oleh praktisi pembelajaran dasar perbankan.

d. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi, media pembelajaran diujicobakan

kepada 21 siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman tahun ajaran 2017/2018. Pada tahap ini dibagikan angket untuk mengetahui penilaian siswa mengenai Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* untuk pembelajaran dasar perbankan.

e. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Penelitian ini tidak sampai pada tahap kelima yaitu tahap *evaluation* (evaluasi), melainkan hanya sampai tahap implementasi saja. Hal ini dikarenakan penelitian ini hanya terbatas pada penilaian kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dasar perbankan, dan siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman tahun ajaran 2017/2018.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan angket atau kuesioner. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2015: 199). Angket ini digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi, ahli

media, praktisi pembelajaran dasar perbankan, dan siswa.

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

- a. Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media pembelajaran berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dasar perbankan, dan siswa.
- b. Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian ini berupa data penilaian kelayakan dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dasar perbankan, dan siswa dalam angket mengenai media pembelajaran yang dikembangkan.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah angket. Angket digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, latihan soal, bahasa, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual.

Angket dalam penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dasar

perbankan, dan siswa. Angket pada penelitian ini menggunakan skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban, yaitu SS (Sangat Setuju)=5, S (Setuju)=4, N (Netral)=3, TS (Tidak Setuju)=2, dan STS (Sangat Tidak Setuju)=1.

Teknik Analisis Data

- a. Data proses pengembangan media pembelajaran

Data proses pengembangan media pembelajaran merupakan data deskriptif berupa alur pembuatan media pembelajaran sampai hasil akhir media pembelajaran.

- b. Data penilaian kelayakan media pembelajaran

Data penilaian kelayakan media pembelajaran yang diperoleh dari angket para ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dasar perbankan, dan siswa akan diberikan skor yang kemudian dikonversikan menjadi data kuantitatif.

- c. Menghitung rata-rata skor setiap indikator dengan rumus:

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

(Sukardjo, 2012: 98)

- d. Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rata-rata skor tiap aspek

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap-tahap Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Tahap pengembangan yang pertama yaitu tahap analisis, peneliti menganalisis kebutuhan dan kompetensi. Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran di kelas dan wawancara dengan siswa diketahui bahwa Mata Pelajaran Dasar Perbankan merupakan mata pelajaran dengan karakteristik teori yang membosankan. Selama ini, guru hanya menyampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah. Siswa tidak memiliki buku cetak maupun Lembar Kompetensi Siswa (LKS) sehingga siswa hanya bergantung dari catatan yang disampaikan oleh guru. Beberapa siswa bahkan ada yang tidak mencatat dan memilih melakukan aktivitas di luar pembelajaran seperti bermain *smartphone*. Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi saat ini bergitu pesat terutama *smartphone*. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi di Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman sebesar 85,71% siswa memiliki *smartphone* dan pengguna aktif. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia yaitu *smartphone*.

Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* merupakan

salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Media ini dapat digunakan secara mandiri oleh siswa di mana saja dan kapan saja dengan bantuan *smartphone*. Proses penyebaran media dapat dilakukan dengan menggunakan *link* melalui *whatsapp*, *bluetooth*, dan *SHAREit*.

Pada tahap analisis kompetensi, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar harus disesuaikan dengan silabus yang digunakan di SMK YPKK 1 Sleman. Hal ini dilakukan agar produk yang dihasilkan tidak menyimpang dari kompetensi yang digunakan di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dan konsultasi yang dilakukan dengan guru Dasar Perbankan SMK YPKK 1 Sleman yaitu Ibu Dra. Suwarni, menetapkan bahwa materi Dana Simpanan Deposito karena materi tersebut merupakan materi yang sulit dipahami dan memungkinkan untuk disajikan dalam Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*.

Tahap selanjutnya yaitu tahap desain. Peneliti merancang media pembelajaran yang meliputi pembuatan desain media secara keseluruhan (*storyboard*), penyusunan materi, latihan soal, jawaban, pembuatan gambar, dan *background*. *Storyboard*

berisi tentang *welcome screen*, *loading screen*, halaman menu utama, halaman kompetensi, halaman materi, halaman sub materi, halaman permainan, halaman evaluasi, halaman profil, halaman bantuan, dan tampilan menu keluar. Materi yang disajikan dalam Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* yaitu pengertian simpanan deposito, karakteristik deposito, macam-macam simpanan deposito, perbedaan sertifikat deposito dan deposito berjangka, dan perhitungan simpanan deposito.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan *hardware* dengan spesifikasi *hard disk* 320 GB, RAM 4 GB, dan sistem operasi *Windows* 10. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain kemudian dirangkai menjadi satu kesatuan menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6*. Pada tahap ini dilakukan validasi I oleh ahli materi dan ahli media, revisi I, validasi II oleh praktisi pembelajaran dasar perbankan, dan revisi II.

Media yang telah divalidasi dan direvisi kemudian diimplementasikan ke 21 siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman.

Kelayakan Media Pembelajaran Crossword Puzzle

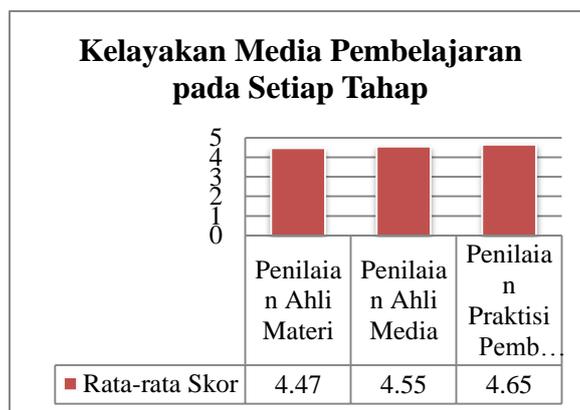
Kelayakan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* diketahui dari validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran dasar perbankan. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Kelayakan Media

No	Tahap Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori
1	Ahli Materi	67	4,47	Sangat Layak
2	Ahli Media	91	4,55	Sangat Layak
3	Praktisi Pembelajaran	93	4,65	Sangat Layak
	Total	251	4,56	Sangat layak

Sumber: Data Primer yang Diolah
 Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* memperoleh kategori sangat layak untuk tahap penilaian Ahli Materi dengan rata-rata skor 4,47, untuk tahap penilaian Ahli Media memperoleh kategori sangat layak dengan rata-rata skor 4,55, dan untuk tahap penilaian Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan memperoleh kategori sangat layak dengan rata-rata skor 4,65. Secara keseluruhan dari ketiga tahap penilaian yang dilakukan oleh Ahli Materi, Ahli

Media, dan Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan diperoleh rata-rata skor 4,56 yang termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian kelayakan media pembelajaran pada setiap tahap penilaian tersebut apabila disajikan dalam diagram batang dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram Batang Kelayakan Media Pembelajaran pada Setiap Tahap

Penilaian Media Pembelajaran Crossword Puzzle

Hasil rata-rata penilaian siswa Kelas X SMK YPKK 1 Sleman terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Penilaian Siswa Kelas X Akuntansi

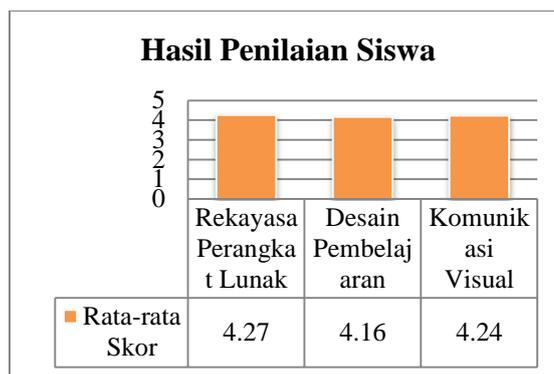
No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori
1	Rekayasa Perangkat Lunak	359	4,27	Sangat Layak
2	Desain Pembelajaran	437	4,16	Layak
3	Komunikasi	534	4,24	Sangat

si Visual			Layak
Total	1330	4,22	Sangat Layak

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas, jika dilihat dari aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,27 yang termasuk dalam kategori sangat layak, aspek desain pembelajaran diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,16 yang termasuk dalam kategori layak, dan aspek komunikasi visual diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,24 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Secara keseluruhan, hasil penilaian media pembelajaran oleh siswa berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,22. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Crossword Puzzle* berdasarkan penilaian siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil penilaian siswa Kelas X Akuntansi jika disajikan dalam bentuk diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Penilaian Siswa

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, media pembelajaran dikembangkan melalui tahap analisis, desain, pengembangan dan implementasi yang kemudian dinilai kelayakan dari media tersebut.

Data penilaian kelayakan media pembelajaran oleh Ahli Materi diambil pada 17 April 2018. Ahli Materi adalah dosen dari jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY yaitu Ibu Rr. Indah Mustikawati, M.Si., Ak., CA. Hasil penilaian dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari segi materinya. Kelayakan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* ditinjau dari 5 aspek yaitu aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, latihan soal, bahasa, dan keterlaksanaan. Ditinjau dari aspek relevansi materi diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,67 yang termasuk dalam kategori sangat layak, aspek pengorganisasian materi diperoleh nilai

rata-rata sebesar 4,20 yang termasuk dalam kategori layak, aspek latihan soal diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,33 yang termasuk dalam kategori sangat layak, aspek bahasa diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,50 yang termasuk dalam kategori sangat layak, dan aspek keterlaksanaan diperoleh nilai rata-rata sebesar 5,00 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan nilai rata-rata secara keseluruhan berdasarkan penilaian Ahli Materi sebesar 4,47.

Data penilaian kelayakan media pembelajaran oleh Ahli Media diambil pada 24 April 2018. Ahli Media adalah dosen dari jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY yaitu Bapak Rizqi Ilyasa Aghni. Hasil penilaian dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari segi medianya. Kelayakan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* ditinjau dari 2 aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual. Ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,70 yang termasuk dalam kategori sangat layak dan aspek komunikasi visual diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,40

yang termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan nilai rata-rata secara keseluruhan berdasarkan penilaian Ahli Media sebesar 4,55.

Data penilaian kelayakan media pembelajaran oleh Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan diambil pada 26 April 2018. Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan yang dipilih adalah Ibu Dra. Suwarni yang merupakan guru SMK YPKK 1 Sleman. Kelayakan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* ditinjau dari 3 aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual. Ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh nilai rata-rata 4,50 yang termasuk dalam kategori sangat layak, aspek desain pembelajaran diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,70 yang termasuk dalam kategori sangat layak, dan aspek komunikasi visual diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,67 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* termasuk dalam kategori sangat layak

digunakan sebagai media pembelajaran dengan nilai rata-rata secara keseluruhan berdasarkan penilaian Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan sebesar 4,47.

Penilaian media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* oleh 21 siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman tahun ajaran 2017/2018 dilaksanakan pada tanggal 26 April 2018. Hasil penilaian siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Android* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan rata-rata skor 4,22.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

- a. Pengembangan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Android* menggunakan model pengembangan ADDIE, namun hanya sampai pada tahap keempat yaitu implementasi (*implementation*).
- b. Hasil penilaian Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* oleh Ahli Materi diperoleh rata-rata skor seluruh aspek sebesar 4,47 yang termasuk dalam kategori **Sangat layak**, Ahli Media diperoleh rata-rata skor seluruh aspek sebesar 4,55 yang termasuk dalam kategori **Sangat layak**, dan Praktisi Pembelajaran Dasar Perbankan diperoleh rata-rata

skor seluruh aspek sebesar 4,65 yang termasuk dalam kategori **Sangat layak**.

- c. Penilaian oleh siswa dilaksanakan pada Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman dengan jumlah siswa 21 siswa diperoleh rata-rata skor seluruh aspek sebesar 4,22 yang termasuk dalam kategori **Sangat layak**.

Saran

- a. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat dikembangkan dengan materi yang lebih luas lagi, tidak terbatas pada materi Dana Simpanan Deposito.
- b. Latihan soal perlu diperbanyak untuk menambah variasi soal pada media.
- c. Untuk penelitian yang selanjutnya, sebaiknya uji coba media dilaksanakan lebih luas lagi sehingga menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik dan dapat digunakan secara luas.
- d. Perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengukur efektivitas penggunaan media, misalnya dengan penelitian tindakan kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Endang Mulyatiningsih. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Jamil Suprihatiningrum. (2014). *Strategi Pembelajaran: Teori &*

Aplikasi. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Melvin Silberman. (2009). *Active Learning: 101 Metode Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukardjo. (2012). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pps UNY.

Wina Sanjaya. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.