

PENGEMBANGAN *QUESTION STAIRS* PADA MATA PELAJARAN PERBANKAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK YPKK 2 SLEMAN YOGYAKARTA

DEVELOPMENT OF QUESTION STAIRS AS A LEARNING MEDIA TO INCREASE LEARNING MOTIVATION STUDENT CLASS X ACCOUNTING SMK YPKK 2 SLEMAN YOGYAKARTA

Oleh: **Dio Berlyanasani**

Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Dio.berlyana11@gmail.com

Diana Rahmawati, M.Si

Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan media pembelajaran berupa *Question Stairs* sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta, 2) Mengetahui penilaian ahli media dan ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran *Question Stairs* sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta, 3) Mengetahui respon peserta didik terhadap penerapan dari media pembelajaran berupa *Question Stairs* sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta, 4) Mengetahui peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta setelah menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs* Perbankan Dasar.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan mengikuti model pengembangan 4D yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Validasi media dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran yaitu guru perbankan dasar SMK. Media yang dikembangkan diujicobakan kepada 21 siswa kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, observasi dan wawancara. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini adalah: 1) Pengembangan Media Pembelajaran *Question Stairs*. 2) Penilaian kelayakan Media Pembelajaran *Question Stairs* oleh Ahli Materi, Ahli Media dan Guru Akuntansi memperoleh rata-rata skor 4,67 yang termasuk kategori sangat layak menunjukkan bahwa Media Pembelajaran *Question Stairs* layak digunakan. 3) Penilaian siswa terhadap Media Pembelajaran *Question Stairs* memperoleh rata-rata skor 4,32 yang termasuk kategori sangat layak. 4) Peningkatan Motivasi Belajar Akuntansi berdasarkan analisis data angket Motivasi Belajar Akuntansi sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran *Question Stairs* diperoleh peningkatan sebesar 15% dari 63% menjadi 78%. Pada hasil uji t berpasangan yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs*.

Kata Kunci: *Question Stairs*, Motivasi Belajar, Perbankan Dasar.

Abstract

This study aimed to: 1) Develop learning media in the form of Question Stairs as Basic Banking Learning Media to Improve Student Learning Motivation Class X Accounting SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta, 2) Know the assessment of media experts and material experts on the feasibility of learning media Question Stairs as Learning Media Basic Banking to Improve Student Motivation Class X Accounting SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta, 3) Know the response of learners to the application of learning media in the form of Question Stairs as Basic Banking Learning Media to Improve Student Motivation Class X Accounting SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta, 4) Know the improvement of Student Learning Motivation Class X Accounting SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta after using Learning Media Question Stairs Basic Banking.

This research was a development Research that follows 4D development model that is Define, Design, Develop, and Disseminate. Media validation was done by material expert, media expert, and accounting teacher in SMK. The developed media is tested to 21 students of class X Accounting SMK YPKK 1 Sleman. Data collection techniques in this study using questionnaires, observations and interviews. The data obtained are then analyzed descriptively and quantitatively.

The results of this study were as follows: 1) Development of Learning Media Question Stairs. 2) The assessment of the feasibility of the Learning Media Question Stairs by Materials Experts, Media Experts and Accounting Teachers that earns an average of 4.67 scores shows that Media Learning Question Stairs is worth using. 2) The assessment of the feasibility of the Learning Media Question Stairs by student that earns an average of 4.67 scores shows that Media Learning Question Stairs is worth using. 4) Increased Motivation Learning Accounting based on questionnaire data analysis Motivation Learning Accounting before and after the use of Media Learning Question Stairs obtained an increase of 15% from 63% to 78%. Results from paired t test showed significant differences between before and after using Question Stairs Learning Media.

Keywords: *Question Stairs, Learning Motivation, Basic Banking.*

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam proses mencerdaskan bangsa. Menurut Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sejalan dengan hal tersebut, tujuan pendidikan nasional ialah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia-manusia yang beriman dan

bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU RI No. 23).

Pendidikan merupakan alat untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran di sekolah. Berhasil atau tidaknya proses pembelajaran biasanya berkaitan dengan motivasi belajar siswa. Motivasi Belajar yang rendah menyebabkan siswa terhambat dalam proses pembelajaran Akuntansi. Menurut Sardiman A. M. (2012: 75) motivasi

belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar sehingga tujuan belajar yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Tinggi rendahnya motivasi belajar dapat terlihat dari sikap yang ditunjukkan siswa pada saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar seperti minat, semangat, tanggung jawab, rasa senang dalam arti mengerjakan tugas dan reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru (Sudjana, 2013: 61). Menurut Hamzah B. Uno (2011: 23), terdapat dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik meliputi hasrat dan keinginan berhasil, dorongan kebutuhan belajar, dan harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsik meliputi penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik, seperti menggunakan media pembelajaran. Upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan memperhatikan faktor-faktor pembelajaran, salah satunya media pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk digunakan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK YPKK 2 Sleman

Yogyakarta pada 24 Juli 2017 khususnya pada mata pelajaran perbankan dasar, menunjukkan bahwa motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran perbankan dasar masih rendah. Sekitar 80% siswa merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran, karena dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan variasi media pembelajaran. Guru lebih banyak menggunakan media pembelajaran berupa buku, LCD dan papan tulis. Selama ini, guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi pembelajaran karena terbatasnya variasi media pembelajaran yang digunakan. Padahal, karakteristik dari mata pelajaran Perbankan Dasar sendiri merupakan teori. Berdasarkan observasi yang dilakukan, menunjukkan bahwa mata pelajaran yang memiliki karakteristik teori sangat tidak disenangi siswa, apalagi apabila metode dan penggunaan media dalam menjelaskan kurang menarik, seperti ceramah dan menggunakan media papan tulis. Nantinya, siswa akan merasa bosan dan mengantuk dalam proses pembelajaran sehingga motivasi belajar siswa akan menurun. Padahal, Menurut Ahsan (2008) dalam Jurnal yang berjudul *Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration* menjelaskan bahwa, penggunaan media pembelajaran nantinya

akan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran perbankan dasar di SMK YPKK 2 Sleman, guru menganggap bahwa dengan karakteristik mata pelajaran Perbankan Dasar yang berupa teori, apabila dijelaskan menggunakan media pembelajaran berupa buku, LCD dan papan tulis masih belum dapat meningkatkan motivasi siswa. Hal ini dirasakan ketika guru mengajar di kelas, masih dijumpai adanya siswa yang mengantuk saat guru menjelaskan materi dan partisipasi siswa di kelas masih rendah. Guru tersebut juga memaparkan bahwa sejauh ini beliau belum menyediakan maupun mengembangkan media pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan kondisi siswa. Dengan demikian, dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mata pelajaran perbankan dasar.

Salah satu langkah yang dapat dilakukan guru adalah dengan mengembangkan media pembelajaran visual berbentuk *Question Stairs*. Menurut Arief S Sadiman dkk, 2011: 78, melalui media visual nantinya peserta didik akan memberikan umpan balik secara langsung, sehingga dapat diketahui tingkat keaktifan siswa di kelas. Berdasarkan hasil

observasi dan wawancara bersama guru, dapat diketahui bahwa fasilitas elektronik terutama komputer masih belum memadai, sehingga pemilihan media pembelajaran visual berbentuk *Question Stairs* ini cocok untuk dikembangkan di SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.

Question Stairs merupakan media pembelajaran yang memiliki konsep belajar sambil bermain agar motivasi siswa dalam belajar perbankan dasar dapat meningkat yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berupa *Question Stairs*. *Question Stairs* merupakan permainan papan yang dapat dimainkan oleh seluruh siswa di kelas dengan membaginya menjadi dua kelompok atau lebih. Berbeda dengan media lainnya seperti modul, komik dan lain sebagainya, *Question Stairs* dapat mempermudah pemahaman siswa karena nantinya guru akan membuat materi yang ada dalam mata pelajaran perbankan dasar menjadi ringkas, sehingga mudah di pahami siswa. Dengan demikian, permasalahan siswa yang motivasinya rendah, misalnya merasa bosan pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat dapat teratasi.

Media pembelajaran *Question Stairs* dikembangkan karena memiliki keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain, yaitu (1)

permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan menghibur, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa untuk belajar, (3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, (4) permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat, (5) permainan bersifat luwes, (6) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak (Arief S Sadiman dkk, 2011: 78).

Berdasarkan uraian di atas, maka pengembangan *Question Stairs* sebagai salah satu media pembelajaran sangatlah penting. Media *Question Stairs* mudah dibuat serta praktis digunakan sehingga guru dapat meningkatkan kreativitasnya dalam pengemasan materi, khususnya pada mata pelajaran perbankan dasar. Oleh karena itu, penulis mencoba mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan *Question Stairs* sebagai Media Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and development (R&D)*. Model yang digunakan dalam penelitian

ini adalah model 4D (*Define, Design, Development and Dissemination*).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK YPKK 2 Sleman yang beralamat di Jl. Pemuda, Wadas Tridadi, Kecamatan Sleman, Tridadi, Kec. Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2017-Januari 2018.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 32 siswa kelas X Akuntansi 3 SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta. Kelas yang dipilih merupakan kelas yang persentase ketuntasan belajarnya paling rendah dari 5 kelas yang ada. Sementara itu, objek penilaiannya adalah pengembangan Media Pembelajaran *Question Stairs*

Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Pengambilan data dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan perilaku subjek penelitian yang dilakukan secara sistematis (Endang Mulyatiningsih, 2012: 26). Kegiatan observasi atau pengamatan kelas dilaksanakan untuk mengetahui permasalahan pelaksanaan pembelajaran di kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.

- b. Wawancara
Wawancara dilakukan untuk mengetahui data tentang keadaan pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan Media Pembelajaran *Question Stairs*. Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur, yaitu dalam melakukan wawancara, peneliti tidak menyiapkan instrumen penelitian secara sistematis dan lengkap berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis dengan alternatif jawabannya telah disiapkan. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2008: 137).
- c. Angket (Kuesioner)
Angket yang digunakan ada 2 macam yaitu angket penelitian Media Pembelajaran *Question Stairs* dan angket Motivasi Belajar Perbankan Dasar. Angket penilaian media diisi oleh tim ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan guru perbankan dasar yang bertujuan untuk menilai kelayakan Media Pembelajaran *Question Stairs*. Angket motivasi belajar digunakan untuk mengukur Motivasi Belajar Perbankan Dasar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas X Akuntansi 3 YPKK 2 Sleman Yogyakarta dengan jumlah siswa 32 orang. Kelas ini merupakan kelas yang memiliki persentase ketuntasan belajar paling rendah dari 5 kelas yang ada. Waktu pelaksanaan penelitian pengembangan Media Pembelajaran *Question Stairs* ini dilaksanakan pada bulan Desember 2017-Februari 2018. Pada bulan Desember 2017-Januari 2018 dilakukan pengamatan tahap pendefinisian atau analisis kebutuhan. Pada bulan Januari-Februari 2018 dilakukan tahap perancangan, tahap pengembangan, dan pengukuran Motivasi Belajar Mata Pelajaran Perbankan Dasar.

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan produk ini merupakan adaptasi dan modifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan model 4D (*Define, Design, Development Disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) yaitu: Langkah pengembangan dijabarkan sebagai berikut:

Tahap Pendefinisian (*Define*)

a. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan mempelajari kurikulum yang ada di SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta. Hal ini dilakukan agar produk yang dihasilkan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran

uang terdapat pada standar kompetensi. Peneliti melakukan analisis terhadap silabus sebagai pedoman dalam pengisian materi dalam Media Pembelajaran *Question Stairs* yang dikembangkan. Dari hasil wawancara dan konsultasi materi yang dilakukan dengan Guru Perbankan Dasar SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta yaitu Ibu Fatmi Martuti H., S.Pd., menetapkan bahwa materi Bank Umum dan Bank Perkreditan Rakyat memungkinkan untuk disajikan dalam Media Pembelajaran *Question Stairs*. Kurikulum yang digunakan menggunakan kurikulum 2013, menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang disajikan dalam Media Pembelajaran *Question Stairs* yang mengarahkan peserta didik pada proses pembelajaran yang menyenangkan.

b. Analisis Karakter Siswa

Analisis karakter siswa dipelajari saat melakukan observasi pada 24 Juli 2017 dan 15 Desember 2017, yang menunjukkan bahwa Motivasi Belajar Perbankan Dasar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta masih rendah. Hal ini diketahui saat berlangsungnya proses pembelajaran, siswa merasa bosan, mengantuk, mengobrol, bermain, bahkan makan di kelas. Pada saat diberi kesempatan untuk

berdiskusi atau bertanya, siswa hanya diam dan tidak memberikan respon. Sedangkan saat mengerjakan tugas, siswa terlihat bingung dan belum menyelesaikan karena tidak memperhatikan saat guru menjelaskan. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa Siswa Kelas X Akuntansi memiliki Motivasi Belajar Perbankan Dasar yang rendah. Kemudian diketahui minat membaca siswa juga masih rendah, karena penggunaan Media Pembelajaran yang belum sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa, karakter siswa meliputi motivasi dan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran masih rendah. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Namun, di sisi lain ketertarikan siswa dalam permainan cukup tinggi, sehingga perlu dikembangkannya media pembelajaran berupa permainan yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa agar dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

c. Analisis Materi

Analisis dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi yang sulit dipahami siswa dengan cara wawancara dan konsultasi dengan Guru Perbankan Dasar. Hasil dari

wawancara dan konsultasi materi yang dilakukan dengan Guru Perbankan Dasar SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta yaitu Ibu Fatmi Martuti H., S.Pd., menetapkan bahwa materi Bank Umum dan Bank Perkreditan Rakyat memungkinkan untuk disajikan dalam Media Pembelajaran *Question Stairs* karena materi yang disajikan merupakan teori yang sulit dipahami siswa.

d. Merumuskan Tujuan

Media Pembelajaran yang dikembangkan peneliti diharapkan dapat memenuhi kebutuhan Siswa Kelas X SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta. Selain itu, Media Pembelajaran di harapkan mampu meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.

Tahap Perancangan (*Design*)

Peneliti mengolah data dari hasil tahap pendefinisian (*design*) sehingga menghasilkan:

a. Media Pembelajaran yang Dikembangkan

Berdasarkan pada tahap pendefinisian, peneliti memperoleh data yaitu media yang dapat membuat siswa tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran Perbankan Dasar, yang berupa

permainan. Maka, peneliti memilih Media Pembelajaran *Question Stairs*.

b. Penyajian Media Pembelajaran *Question Stairs*

Media Pembelajaran *Question Stairs* dirancang dengan tampilan yang menarik dan bahasa yang mudah dipahami. Bagian dalam media ini berisi pertanyaan-pertanyaan materi Bank Umum dan Bank Perkreditan Rakyat, yang telah disepakati antara peneliti dan Guru Perbankan Dasar untuk digunakan.

c. Pembuatan Media Pembelajaran *Question Stairs*

1) Pembuatan Konsep

Konsep desain produk awal Media Pembelajaran *Question Stairs* yaitu terdapat papan permainan, kartu permainan, buku panduan dan pion.

2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Setelah Media Pembelajaran *Question Stairs* jadi, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berisi materi Bank Umum dan Bank Perkreditan Rakyat dengan

menggunakan bantuan Media Pembelajaran *Question Stairs* dalam proses pembelajaran. RPP dimulai dari mencantumkan identitas RPP, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian. Materi pada Media Pembelajaran *Question Stairs* telah disesuaikan dengan kompetensi yang ada. Pembelajaran Perbankan Dasar dilaksanakan selama tiga jam pelajaran. Langkah-langkah pembelajaran terdiri atas kegiatan awal (15 menit), kegiatan inti (90 menit) dan kegiatan penutup (15 menit).

3) Menyusun Kisi-Kisi Instrumen Angket Penilaian Produk

Kisi-kisi instrumen angket penelitian ini ditujukan kepada Ahli Materi (dosen Akuntansi FE UNY), Ahli Media (dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY), Guru Perbankan Dasar SMK (Guru Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta), dan Siswa (Siswa kelas X

Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta).

Tahap Pengembangan (*Develop*)

a. Kelayakan Media

Pembelajaran *Question Stairs* oleh para ahli

Tahap ini merupakan penilaian Kelayakan Media

Pembelajaran *Question Stairs*.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif sebagai data primer dan data kualitatif berupa saran dan masukan dari para Ahli yang berlatar belakang pendidikan. Penilaian

kelayakan Media Pembelajaran *Question Stairs* dilakukan oleh

Ahli Materi, Ahli Media, dan Guru Perbankan Dasar.

Penilaian Ahli terhadap Media Pembelajaran *Question Stairs* bertujuan mengetahui

kelayakan Media Pembelajaran *Question Stairs* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar.

1) Penilaian Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran *Question Stairs*

Penilaian materi pada Media Pembelajaran *Question Stairs* bertujuan untuk menilai aspek materi, bahasa dan

penyajian yang dimuat di dalam Media Pembelajaran *Question Stairs*. Materi di dalam Media Pembelajaran *Question Stairs* yang dikembangkan, divalidasi oleh Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi yaitu Ibu Rr. Indah Mustikawati, M.Si. Data hasil penilaian Ahli Materi dapat dilihat pada Lampiran. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Media Pembelajaran *Question Stairs* oleh Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Rata-Rata
1.	Materi	111	4,625
2.	Bahasa	45	5
3.	Penyajian	53	4,82
Total		209	4,81
Kategori		Sangat Layak	

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata perolehan dari Ahli Materi pada aspek penilaian yang diperoleh dari jumlah skor setiap aspek penilaian dibagi dengan jumlah butir pertanyaan masing-masing aspek penilaian. Berdasarkan konversi data kuantitatif (skor penilaian) ke data kualitatif (kategori nilai), diketahui bahwa rata-rata skor (X) 4,81 terletak pada rentang $x > 4,20$,

yang berarti media yang dikembangkan mendapat nilai A dengan kategori Sangat Layak. Hasil penilaian Ahli Materi menunjukkan bahwa Media Pembelajaran *Question Stairs* yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari aspek materi, bahasa dan penyajian, Sangat Layak digunakan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar.

- 2) Penilaian Ahli Media terhadap Pembelajaran *Question Stairs*
 Penilaian terhadap Media Pembelajaran *Question Stairs* yang dilakukan mencakup aspek tampilan visual dan desain pembelajaran. Penilaian Media Pembelajaran telah divalidasi oleh Dosen Pendidikan Akuntansi, Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd. Dari Hasil Penilaian Ahli Media dapat dilihat pada Lampiran. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel 14 berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Penilaian Media Pembelajaran *Question Stairs* oleh Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Rata-Rata
1.	Tampilan Visual	96	4,36
2.	Desain Pembelajaran	57	4,39
Total		153	4,37
Kategori		Sangat Layak	

Sumber: Berdasarkan Data yang Diolah

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata perolehan dari Ahli Media pada aspek penilaian yang diperoleh dari jumlah skor setiap aspek penilaian dibagi dengan jumlah butir pertanyaan masing-masing aspek penilaian. Berdasarkan konversi data kuantitatif (skor penilaian) ke data kualitatif (kategori nilai), diketahui bahwa rata-rata skor (X) 4,37 terletak pada rentang $x > 4,20$, yang berarti media yang dikembangkan mendapat nilai A dengan kategori Sangat Layak. Hasil penilaian Ahli Materi menunjukkan bahwa Media Pembelajaran *Question Stairs* yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari aspek tampilan visual dan aspek desain pembelajaran Sangat Layak digunakan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar.

3) Penilaian Guru Perbankan Dasar terhadap Media Pembelajaran *Question Stairs*

Praktisi Pendidikan dalam penelitian ini adalah Guru Perbankan Dasar SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta, yaitu Ibu Fatmi Martuti H., S.Pd. Penilaian dilakukan terkait dengan aspek materi, bahasa dan penyajian. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam Tabel 15 berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Penilaian Media Pembelajaran *Question Stairs*

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Rata-Rata
1.	Materi	115	4,79
2.	Bahasa	45	5
3.	Penyajian	54	4,91
Total		209	4,90
Kategori		Sangat Layak	

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata perolehan dari Guru Perbankan Dasar pada aspek penilaian yang diperoleh dari jumlah skor setiap aspek penilaian dibagi dengan jumlah butir pertanyaan masing-masing aspek penilaian. Berdasarkan konversi data kuantitatif (skor penilaian) ke data kualitatif (kategori nilai), diketahui bahwa rata-rata skor (X) 4,90 terletak pada rentang $x > 4,20$, yang berarti media yang dikembangkan mendapat nilai A dengan kategori Sangat Layak. Hasil penilaian Guru Perbankan Dasar menunjukkan bahwa Media Pembelajaran *Question Stairs* yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari aspek materi, bahasa dan penyajian sangat layak digunakan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar.

4) Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan kepada Siswa Kelas X SMK YPKK

1 yang berjumlah 21 siswa. Hasil penilaian dari siswa dapat dilihat pada lampiran. Rekapitulasi hasil rata-rata dari penilaian siswa dapat dilihat pada tabel 17 berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Penilaian Siswa terhadap Media Pembelajaran *Question Stairs*

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1.	Materi	449	4,28	Sangat Layak
2.	Bahasa	227	4,40	Sangat Layak
3.	Penyajian	275	4,37	Sangat Layak
4.	Tampilan Visual	546	4,34	Sangat Layak
5.	Desain Pembelajaran	446	4,28	Sangat Layak
Total		1993	4,32	Sangat Layak
Kategori keseluruhan penilaian media		Sangat Layak		

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Berdasarkan penjelasan tabel di atas, rata-rata perolehan setiap aspek penilaian diperoleh dari jumlah skor setiap aspek penilaian dibagi dengan jumlah butir pertanyaan masing-masing aspek penilaian. Kemudian, rata-rata keseluruhan diperoleh dari jumlah rata-rata perolehan dibagi dengan jumlah aspek penilaian. Berdasarkan tabel konversi skor data kuantitatif (skor penilaian) ke data kualitatif (kategori nilai), diketahui bahwa rata-rata skor (X) 4,32 terletak pada rentang $x > 4,20$ yang

berarti media yang dikembangkan mendapat nilai A dengan kategori yaitu Sangat Layak. Hasil penilaian siswa menunjukkan bahwa Media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan.

Tahap Penyebaran (*Desseminate*)

Pada tahap ini dilakukan *validation packaging, diffusion and adaption*.

b. *Validation Testing*

Pada tahap *validation testing*, produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. Peneliti mengetahui ketercapaian tujuan pengembangan produk dengan mengukur Motivasi Belajar Perbankan Dasar.

Berikut rekapitulasi hasil uji coba terbatas Motivasi Belajar menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs* untuk Mata Pelajaran Perbankan Dasar, dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Uji Coba Terbatas di SMK YPKK 1 Sleman

No.	Indikator	Jmlh Sblm	Jmlh Ssdh	Peningkatan (%)
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	340	410	18
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	201	251	21
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	259	320	19
4.	Tingkat perhatian siswa terhadap pelajaran	254	307	18
5.	Tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam pembelajaran	249	313	20
Jumlah		1302	1598	14

Sumber: Data Penilaian Pengembangan yang Diolah

Hasil dari skor Motivasi Belajar Perbankan Dasar sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs* dapat diketahui melalui perhitungan berikut:

Skor Motivasi Belajar sebelum menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs*:

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{Skor Hasil Motivasi Belajar Siswa}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{1303}{20 \times 5 \times 21} \times 100\% \\
 &= 62\%
 \end{aligned}$$

Skor Motivasi Belajar sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs*:

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{Skor Hasil Motivasi Belajar Siswa}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{1598}{20 \times 5 \times 21} \times 100\% \\
 &= 76\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan pengukuran Motivasi Belajar Perbankan Dasar sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs*, dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran *Question Stairs* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar pada siswa dengan peningkatan 14% dari 62% menjadi 76%. Berdasarkan rekapitulasi skor Motivasi Belajar siswa, menunjukkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran *Question Stairs* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.

Tabel 6. Rekapitulasi skor Motivasi Belajar Perbankan Dasar sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs*

No.	Indikator	Jmlh Sblm	Jmlh Ssdh	Peningkatan (%)
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	497	629	17
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	306	370	13
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa	374	484	18

	depan			
4.	Tingkat perhatian siswa terhadap pelajaran	407	499	14
5.	Tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam pembelajaran	415	526	17
Jumlah		1999	2508	15

Sumber: Data Penilaian Pengembangan yang Diolah

Pada tabel di atas, skor Motivasi Belajar Perbankan Dasar pada masing-masing indikator diketahui melalui jumlah skor keseluruhan masing-masing indikator dibagi dengan hasil perkalian jumlah responden dan nilai skor maksimum, perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran.

Hasil dari skor Motivasi Belajar Perbankan Dasar sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs* dapat diketahui melalui perhitungan berikut:

Skor Motivasi Belajar sebelum menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs*:

$$= \frac{\text{Skor Hasil Motivasi Belajar Siswa}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{1999}{20 \times 5 \times 32} \times 100\%$$

$$= 63\%$$

Skor Motivasi Belajar sesudah menggunakan Media Pembelajaran

Question Stairs:

$$= \frac{\text{Skor Hasil Motivasi Belajar Siswa}}{\text{skor maksimum}}$$

$$\times 100\%$$

$$= \frac{2508}{20 \times 5 \times 32} \times 100\%$$

$$= 78\%$$

Berdasarkan pengukuran Motivasi Belajar Perbankan Dasar sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs* dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran *Question Stairs* dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa dengan peningkatan 15% dari 63% menjadi 78%. Berdasarkan rekapitulasi skor Motivasi Belajar siswa, menunjukkan pengembangan Media Pembelajaran *Question Stairs* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar Siswa Kelas X SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.

Berikut ini adalah total skor Motivasi Belajar Perbankan Dasar setiap siswa sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran *Question Stairs*

Tabel 7. Hasil Olah Data Uji t Berpasangan

	Mean		T	Sig. (2-tailed)
	Sbl	Ssdh		
Pair1	62,47	78,38	-16,030	0,000

Pada uji beda dengan uji *t* berpasangan, diperoleh t_{hitung} sebesar -16.030 dengan sig (p) = 0,000. Karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ (1,696) dan $p < 0,05$, berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs*. Kesimpulannya adalah pengembangan Media Pembelajaran *Question Stairs* dapat meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar. Berdasarkan pernyataan tersebut, Media Pembelajaran *Question Stairs* layak digunakan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.

b. *Packaging* (pengemasan), *diffusion and adaption*

Tahap ini dilakukan supaya Media Pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh orang lain. Pengemasan model pembelajaran dapat dilakukan dengan penempelan gambar yang telah dicetak pada papan media. Setelah itu, media disebarluaskan supaya dapat digunakan (diadopsi) pada kelas lain.

Pada konteks pengembangan, tahap *dissemination* dilakukan dengan cara sosialisasi Media Pembelajaran melalui

pendistribusian dalam jumlah terbatas kepada guru dan siswa. Pendistribusian ini dimaksudkan untuk memperoleh respon, umpan balik terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Apabila respon sasaran pengguna Media Pembelajaran sudah cukup baik, maka baru dilakukan pembuatan Media Pembelajaran dalam jumlah banyak dan pemasaran supaya Media Pembelajaran itu digunakan oleh sasaran yang lebih luas. Tetapi, karena keterbatasan keuangan peneliti, produk hanya disebarluaskan kepada Guru Perbankan Dasar SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta, SMK YPKK 1 Sleman Yogyakarta, SMK N 1 Godean dan SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

a. Pengembangan Media Pembelajaran *Question Stairs* pada mata pelajaran Perbankan Dasar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta dilakukan dengan mengikuti prosedur pengembangan menurut Thiagarajan (1974) yang meliputi 4 tahap pengembangan yaitu; 1) tahap pendefinisian, peneliti melakukan analisis kurikulum yang menghasilkan digunakannya kurikulum 2013, analisis karakteristik yang menghasilkan karakteristik siswa yaitu motivasi dan minat

belajar siswa masih rendah, analisis materi yang menghasilkan digunakannya materi bank umum dan bank perkreditan rakyat, serta merumuskan tujuan, 2) tahap perancangan, peneliti merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan, merancang penyajian Media Pembelajaran *Question Stairs* dan pembuatan Media Pembelajaran *Question Stairs*, 3) tahap pengembangan, peneliti menilaikan Media Pembelajaran *Question Stairs* kepada Ahli Materi, Ahli Media dan Guru Akuntansi pada penilaian Media Pembelajaran *Question Stairs* oleh para Ahli memperoleh rata-rata skor 4,67 menunjukkan bahwa Media Pembelajaran *Question Stairs* layak untuk digunakan dalam meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar. Tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba terbatas pada kelompok kecil yang dilakukan Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMK YPKK 1 Sleman, hasil uji terbatas memperoleh rata-rata skor 4,33 untuk penilaian Media Pembelajaran *Question Stairs* dan Motivasi Belajar Akuntansi meningkat sebesar 14% dari 62% menjadi 76% dan hasil uji beda menggunakan uji t berpasangan dinyatakan pengukuran yang signifikan maka menunjukkan bahwa

Media Pembelajaran *Question Stairs* layak digunakan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta, 4) tahap penyebaran meliputi *validation testing* atau implementasi produk pada sasaran sesungguhnya dalam pengukuran Motivasi Belajar Perbankan Dasar yaitu Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta, kemudian dilakukan penyebaran terbatas kepada Guru Perbankan Dasar, Siswa Kelas X Akuntansi dan Perpustakaan SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.

- b. Kelayakan Media Pembelajaran *Question Stairs* dinilai oleh Ahli Materi dengan skor 4,81 termasuk kategori “Sangat Layak”, penilaian Ahli Media dengan skor 4,37 termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, dan Guru SMK dengan skor 4,90 termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Penilaian yang telah dilakukan oleh para ahli memperoleh skor rata-rata 4,67 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”
- c. Penilaian siswa terhadap Media Pembelajaran *Question Stairs* dilakukan dengan menggunakan angket penilaian. Penilaian dilakukan oleh siswa kelas X SMK YPKK 2 Sleman dan memperoleh skor rata-

rata 4,33 dengan kategori “Sangat Layak”.

- d. Media Pembelajaran *Question Stairs* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar Siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta sebesar 15%. Motivasi Belajar Perbankan Dasar Awal diperoleh skor 63% sedangkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar Akhir sebesar 78%. Dilakukan uji beda menggunakan hasil uji t berpasangan menunjukkan pengukuran yang signifikan. Sehingga kesimpulannya adalah dengan menggunakan Media Pembelajaran *Question Stairs* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Perbankan Dasar Siswa Kelas X SMK YPKK 2 Sleman Yogyakarta.

Saran

- a. Pengembangan Media Pembelajaran *Question Stairs* perlu dilakukan pada materi lain yang berkarakteristik sama.
- b. Media Pembelajaran *Question Stairs* yang telah dikembangkan diharapkan dapat digunakan di sekolah-sekolah yang memiliki karakteristik sama dengan karakteristik sekolah uji coba.
- c. Guru diharapkan mampu menjadikan Media Pembelajaran *Question Stairs* sebagai salah satu alternatif Media Pembelajaran agar siswa lebih mudah

memahami materi dan dapat Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar.

- d. Untuk penelitian yang selanjutnya, sebaiknya penelitian lapangan tidak hanya dilakukan di satu sekolah, namun dilakukan pada beberapa sekolah sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang bisa dipergunakan secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsan Akhtar dkk. (2008). *Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration dalam Jurnal of Elementary Education. University of the Punjb: A Publication of Deptt. Of Elementary Education. Vol. 18(1-2) 34-40.*
- Arief S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Eko Putro Widoyoko. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.
- Hamzah B. Uno. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Nana Sudjana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sardiman A.M. (2012). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono dan Agus Susanto. (2015). *Cara Mudah Belajar SPSS & LISREL Teori dan Aplikasi untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan