

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *TOWER OF MIND* (BERBASIS PERMAINAN *UNO STACKO*) PADA MATERI PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI

DEVELOPING OF *TOWER OF MIND* APPLICATION LEARNING MEDIA (BASED ON *UNO STACKO* GAME) IN BASIC ACCOUNTING EQUATION MATERIALS

Satrio Priyambodo

Prodi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Yogyakarta
satrio.priyambodo2016@student.uny.ac.id

Rizqi Ilyasa Aghni, S.Pd., M.Pd.

Staf Pengajar Jurusan P. Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
rizqiilyasa@uny.ac.id

Abstrak: Pengembangan Media Pembelajaran *Tower Of Mind* (Berbasis Permainan *Uno Stacko*) Pada Materi Persamaan Dasar Akuntansi

Penelitian ini bertujuan untuk: mengembangkan media pembelajaran aplikasi *Tower of Mind* berbasis permainan *Uno Stacko* pada materi persamaan dasar akuntansi; mengetahui kelayakan media pembelajaran aplikasi *Tower of Mind* berbasis permainan *Uno Stacko* berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran serta pengguna media pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*). Validasi media dilakukan oleh Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Pembelajaran Akuntansi. Media yang dikembangkan diujicobakan kepada 34 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran aplikasi *Tower of Mind* berbasis permainan *Uno Stacko* berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh persentase kelayakan 82,8% yang termasuk dalam kategori layak. 2) Ahli Media diperoleh persentase kelayakan 95,8% yang termasuk dalam kategori sangat layak. 3) Praktisi Pembelajaran Akuntansi diperoleh persentase kelayakan 94,8% yang termasuk dalam kategori sangat layak. 4) Penilaian responden diperoleh persentase kelayakan 81,4% yang termasuk dalam kategori layak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Pembelajaran aplikasi *Tower of Mind* berbasis permainan *Uno Stacko* yang dikembangkan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi, Android, *Tower of Mind*, *Uno Stacko*, 4D

Abstract: Developing Of *Tower Of Mind* Application Learning Media (Based On *Uno Stacko* Game) In Basic Accounting Equation Materials

The goals of this research are Developing the application named Tower of Mind learning media based on uno stacko game in basic accounting equation materials for XII grade students in SHS 1 jatinom; Finding out the qualifications of Tower of Mind learning media based on uno stacko game according to the assessment by media experts, material experts, accounting practitioners as well as users of learning media. This study is categorized as Research and Development study following the 4D development model (Define, Design, Development, Disseminate). Media validation is carried out by Material Experts, Media Experts, and Accounting Learning Practitioners. The developed media was tested on 34 respondents. The results of the study show the Tower of Mind media qualification according to the assessments from 1) material experts reach 82.8% points and described as qualified 2) media experts reach 95.8% points and described as very qualified 3) accounting practitioners reach 94.9% points and described as very qualified 4) Respondents' assessment reach 81.4% and described as qualified. To sum up, the result of this study shows that the development of Tower of Mind application learning media based on uno stacko game can be applied for the accounting learning media.

Keywords: Learning Media, Application, Android, *Tower of Mind*, 4D

PENDAHULUAN

Problematika yang terjadi di dalam dunia pendidikan saat ini mengakibatkan menurunnya minat belajar siswa. Hal ini banyak dirasakan oleh siswa karena selama proses pembelajaran berlangsung, siswa merasa jenuh terhadap metode penyampaian informasi dimana masih menggunakan metode ceramah. Permasalahan ini muncul karena masih kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dalam proses pembelajaran di kelas, seorang guru tidak cukup hanya berbekal pengetahuan berkenaan dengan bidang studi yang diajarkan, akan tetapi perlu memperhatikan aspek-aspek pembelajaran secara holistik yaitu melibatkan semua aspek pribadi siswa (pikiran, tubuh, dan jiwa) yang dapat mendukung terwujudnya pengembangan potensi-potensi peserta didik, serta mampu memaksimalkan komponen pendukung pembelajaran berbasis teknologi (Aunurrahman, 2012). Hal ini dapat diketahui bahwa guru harus melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan teknologi sebagai pendukung proses pembelajaran.

Guru dituntut untuk dapat menguasai permasalahan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru harus mampu merancang dan melaksanakan proses

pembelajaran yang tepat guna mencapai tujuan serta kompetensi sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Salah satu strategi yang dapat diterapkan oleh guru adalah dengan menciptakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Hal ini dikarapkan zaman milenial seperti sekarang ini, siswa banyak memanfaatkan teknologi seperti komputer dan gadget di setiap hampir seluruh aspek kehidupan. Dengan adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran, suasana belajar mengajar akan lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini karena siswa lebih dapat aktif dan bisa lebih leluasa untuk mengembangkan kreatifitas berpikirnya.

Salah satu konsep media pembelajaran yang dapat melibatkan semua aspek pribadi siswa yaitu media berupa sebuah permainan. Dengan ini, siswa diharapkan dapat bermain sambil belajar sehingga selama proses pembelajaran berlangsung suasana akan lebih hidup dan siswa juga dapat aktif dalam kegiatan di kelas. Metode berbasis permainan ini sangat cocok diterapkan untuk mata pelajaran yang banyak memuat teori, sehingga siswa tidak merasa bosan jika harus membaca materi secara terus menerus.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan PLP (Pengenaln Lingkungan Persekolahan) di SMA N 1 Jatinom, masih ditemukan ada beberapa guru di sekolah tersebut yang dominan menggunakan

metode ceramah dalam proses pembelajaran, padahal siswa di sekolah tersebut tergolong siswa yang aktif, sehingga membuat siswa sering merasa bosan saat kegiatan pembelajaran. Sebanyak 50% sampai 65% siswa kelas XII IPS 1 SMA N 1 Jatinom lebih memilih mengobrol dengan temannya sendiri, sibuk bermain handphone serta tidur di kelas.

Setelah diadakannya wawancara mendalam, dengan beberapa siswa di kelas tersebut, disimpulkan bahwa rasa bosan yang timbul selama proses pembelajaran satu arah membuat siswa lebih tertarik untuk melakukan hal-hal yang menurutnya lebih menyenangkan. Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan dalam beberapa mata pelajaran dengan metode yang sama, terdapat masalah pada mata pelajaran Ekonomi di SMA N 1 Jatinom yaitu peserta didik masih merasa bahwa mata pelajaran Ekonomi terutama materi persamaan dasar akuntansi merupakan materi pelajaran yang sulit dan membosankan dikarenakan mengandung banyak teori, sehingga mengakibatkan hasil belajar peserta didik kurang memuaskan yang dapat dilihat dari rata-rata hasil ulangan harian masih 66.00 dari KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 70.00. Setelah dilakukan wawancara terhadap beberapa siswa bahwa pada materi Persamaan Dasar Akuntansi ini sangat sulit dipahami dan guru lebih dominan menggunakan metode

ceramah dan kurangnya menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka pengembangan media pembelajaran *Tower of Mind* pada materi persamaan dasar akuntansi ini menjadi penting untuk menarik minat belajar siswa pada mata pelajaran yang mengandung banyak teori seperti materi persamaan dasar akuntansi serta membantu guru untuk memaksimalkan teori yang ingin disampaikan. Hal inilah yang akhirnya mendasari lahirnya penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Tower of Mind* (Berbasis Permainan *Uno Stacko*) Pada Materi Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa Kelas XII SMA N 1 Jatinom”.

KAJIAN LITERATUR

Persamaan Dasar Akuntansi

Akuntansi adalah seni daripada pencatatan, penggolongan dan peringkasan pada peristiwa-peristiwa dan kejadian-kejadian yang setidak-tidaknya sebagian bersifat keuangan dengan cara yang setepat-tepatnya dan dengan petunjuk atau dinyatakan dalam uang, serta penafsiran terhadap hal-hal yang timbul daripadanya (Imawati Yousida, 2020). Menurut AICPA (*American Institute of Certified Public Accountants*) akuntansi adalah suatu kegiatan jasa. Fungsinya adalah menyediakan data kuantitatif, terutama yang mempunyai sifat

keuangan dari kesatuan usaha ekonomi yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan-keputusan ekonomi dalam memilih alternatif-alternatif dari suatu keadaan. (Simanjuntak, 2018).

Persamaan dasar akuntansi merupakan suatu sistematika berupa catatan mengenai penggambaran suatu hubungan dalam perusahaan, yaitu pengaruh transaksi terhadap posisi keuangan perusahaan meliputi harta (aktiva) dan sumber dananya (Irma Yatti, 2019). Bentuk persamaan dasar akuntansi adalah sebagai berikut :

Aktiva = Passiva atau Aktiva = Kewajiban (Liabilitas) + Modal (Ekuitas).

Assets (aktiva/harta) adalah kekayaan milik perusahaan. *Liabilities* (kewajiban) merupakan kewajiban atau hutang perusahaan kepada pihak lain yang harus segera dibayarkan. *Owner's equity* (modal pemilik) adalah hak dari para pemilik perusahaan yang ditanamkan dalam perusahaan. Pencatatan modal dalam balance sheet tergantung pada bentuk perusahaan, untuk perusahaan perorangan dicatat sebagai modal disertai dengan nama pemiliknya, sedangkan perusahaan perseroan ditulis sebagai modal saham dan laba tak dibagi/laba ditahan.

Pengaruh transaksi terhadap persamaan akuntansi dapat terjadi antara harta dan harta, harta dan utang dan harta dan modal (Tunggal, 2003). Berdasarkan pendapat ahli diatas, gambaran dari

pencatatan keuangan suatu perusahaan harus memuat keseimbangan antara harta yang dimiliki (aktiva) dengan kewajiban dan modal yang dimiliki.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah perantara atau pengantar dari pengirim ke penerima pesan dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dengan kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara (Haryanti, 2018). Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Muhammad Taufik Syastra, 2015). Menurut Sumaryati (2020) merumuskan media pengajaran "*...as the carries of massages, from some transmitting source (which may be a human being or an intimate object), to the receiver of the massages (which is our case is the learner)*".

Media bukan hanya merupakan alat bantu atau bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan yang dikutip dari (Ainina, 2014). Menurut (Azhar, 2014)

mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media pembelajaran yaitu membuat pembelajaran menjadi lebih baku, pembelajaran dapat lebih menarik, pembelajaran lebih interaktif, waktu pelaksanaan pembelajaran akan lebih pendek, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun, sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, peran guru berubah kearah yang positif.

Selanjutnya, media pembelajaran juga memiliki fungsi yang luas seperti yang dikemukakan oleh (Hamalik, 1994) yaitu fungsi edukatif media komunikasi, fungsi sosial media komunikasi, fungsi ekonomis media komunikasi, fungsi politis media komunikasi, fungsi seni dan budaya media komunikasi. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan perantara yang berfungsi untuk mengirimkan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima sehingga informasi yang dibawakan dapat dipahami dengan baik.

Tower of Mind

Permainan berbasis media animasi berbentuk susunan balok yang tersusun dari beberapa warna, diciptakan secara fleksibel agar dapat digunakan oleh semua guru pada materi pembelajaran yang diinginkan,

sehingga tata cara serta peraturan main dapat disesuaikan dengan kesepakatan kelas. *Tower of Mind* terinspirasi dari permainan *Uno Stacko* yang mengharuskan pemainnya mengatur strategi agar dapat memenangkan permainan ini, hal tersebut menjadi pertimbangan atas dibuatnya permainan *Tower of Mind* ini, untuk melatih otak kanan siswa agar lebih teliti dan cekatan dalam memecahkan suatu masalah.

Media *Tower of Mind* memiliki beberapa kelebihan yang dapat dimanfaatkan oleh siswa, yaitu media yang atraktif, permainan yang dapat diakses tanpa internet, aplikasi permainan mudah diakses di *android*, permainan dapat dimainkan secara individu dan kelompok

Penelitian Pengembangan

Endang Mulyatiningsih (2011) berpendapat penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Sugiyono (2015) mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan atau *Research and Development* merupakan suatu proses untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk

yang sudah ada, dan menguji keefektifan produk yang telah dikembangkan.

Terdapat 4 model pengembangan yaitu model ADDIE, model Borg dan Gall, model PPE dan model 4D. ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat yang efektif, dinamis dan mendukung pembelajaran. Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan (Agus Purnomo & Aristin, 2016) yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*.

Borg & Gall dalam Sukmadinata (2013: 169-170) menjelaskan terdapat sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan, yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf produk, uji coba lapangan awal, merevisi hasil uji coba, uji coba lapangan, penyempurnaan produk hasil uji lapangan, uji pelaksanaan lapangan, penyempurnaan produk akhiri, diseminasi dan implementasi

Model penelitian dan pengembangan Richey and Klein (2009) dalam Sugiyono (2015: 39) menyebutkan fokus dari perancangan penelitian dari awal sampai akhir, yang meliputi Perancangan, Produksi dan Evaluasi.

Model 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Development, and*

Dissemination yang dikembangkan oleh (Thiagarajan, 1974)

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian riset dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan model 4D (*Four-D*) dari Thiagarajan (1974) dalam Trianto (2012) yang merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran dengan berkonsep pada 4 tahap utama yaitu: (1) Pendefinisian (*Define*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Develop*), (4) Penyebaran (*Disseminate*).

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XII SMA N 1 Jatinom Tahun Ajaran 2021/2022 yang beralamatkan di Jalan Krajan-Jatinom, Dusun 2, Krajan, Kecamatan Jatinom, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan pada bulan April 2020 sampai November 2021.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek uji coba yang terlibat adalah satu orang dosen ahli media dari Jurusan PTBB FT UNY, satu orang dosen ahli materi dari Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY, satu orang praktisi yaitu guru Akuntansi SMA N 1 Jatinom dan siswa

kelas XII IPS SMA N 1 Jatinom. Sedangkan objek penelitian yang digunakan adalah media pembelajaran aplikasi *Tower of Mind* berbasis permainan *Uno Stacko*.

Definisi Operasional

1. *Tower of Mind*

Merupakan sebuah aplikasi pembelajaran yang berbentuk permainan *Uno Stacko* berisikan latihan soal yang dapat memiliki variasi berupa pilihan ganda ataupun jawaban singkat tergantung pada praktisi pembelajaran untuk menentukan tipe soal yang digunakan dalam permainan dengan memanfaatkan *smartphone android*.

Prosedur Pengembangan

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D, yang terdiri dari empat tahapan yaitu *Define, Design, Develop* dan *Disseminate*.

Tahap *Define* bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan berbagai syarat-syarat pembelajaran yaitu dengan melakukan observasi awal mengenai kondisi sekolah. Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran sesuai dengan hasil spesifikasi tujuan pembelajaran pada tahap *define*. Tujuan tahap pengembangan ini adalah menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan komentar, saran, dan penilaian dosen ahli, praktisi pembelajaran dan data hasil uji coba. Tahap akhir penelitian pengembangan *4-D models*

ini adalah tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas, misalnya sekolah lain, di kelas yang lain, dan praktisi pembelajaran lain.

Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif (saran dari para ahli) dan data kuantitatif (skor skala *likert* dari angket). Pengumpulan data menggunakan instrumen lembar angket penilaian kelayakan media. Instrumen penilaian kelayakan media dibuat dengan beberapa indikator. Sebelum pembuatan instrumen pengumpulan data berupa angket terlebih dahulu membuat kisi-kisi instrumen.

Teknik Analisis Data

1. Data Kualitatif

Data kualitatif pada penelitian ini berupa kritik, saran dan masukan terkait media pembelajaran yang dikembangkan dari dosen Ahli Materi, Dosen Ahli Media Pembelajaran, Praktisi Pembelajaran Akuntansi dan siswa. Data dianalisis dengan teknik analisis statistik deskriptif.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif didapat dari pengisian angket yang diberikan kepada dosen Ahli Materi, Dosen Ahli Media, Praktisi Pembelajaran Akuntansi, dan siswa. Data yang sudah terkumpul selanjutnya dikonversi dalam angka dengan skala *likert* untuk menganalisis

data mengenai kelayakan media dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengonversi data kuantitatif menjadi data kualitatif

Tabel 1. Ketentuan Penilaian

Kriteria	Skor
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
N (Netral)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Sumber: Eko Putro Widyoko (2009)

- b) Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menghitung presentase tingkat penilaian dengan rumus

$$\text{Kelayakan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum ideal}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2014)

- c) Mengubah hasil perhitungan persentase tingkat penilaian yang diperoleh berupa data kuantitatif menjadi data kualitatif

Tabel 2. Pedoman konversi skor

Persentase kelayakan	Interpretasi
$100\% \geq \text{skor} \leq 85\%$	Sangat Layak
$84\% \geq \text{skor} \leq 69\%$	Layak
$68\% \geq \text{skor} \leq 53\%$	Cukup Layak
$52\% \geq \text{skor} \leq 37\%$	Tidak Layak
$36\% \geq \text{skor} \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

Sumber : (Arikunto, 2010) dengan modifikasi

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D, yang terdiri dari empat tahapan yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Tahapan prosedur pengembangan diuraikan sebagai berikut.

a) Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahapan ini dilakukan analisis dengan kegiatan observasi di SMA Negeri 1 Jatinom yang berlangsung pada bulan April 2020. Kegiatan observasi dilakukan dengan mewawancarai salah satu guru pengampu mata pelajaran Akuntansi. Pada tahap ini terdapat lima tahapan yang dilaksanakan sebagai berikut:

a) Analisis Kebutuhan

Pada langkah ini peneliti melakukan observasi kelas XII IPS di SMA Negeri 1 Jatinom tentang pembelajaran yang berjalan dikelas. Hal ini untuk mengetahui permasalahan dasar yang ada dalam proses pembelajaran akuntansi di SMA Negeri 1 Jatinom. Dari hasil observasi dengan mewawancarai salah seorang guru pengampu mata pelajaran akuntansi, peneliti memperoleh beberapa informasi tentang hambatan yang dialami baik

oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran.

b) Analisis Siswa

Pada langkah ini peneliti melakukan observasi untuk mengetahui kegiatan dan karakteristik dari siswa yang sesuai dengan rancangan dan pengembangan bahan pembelajaran serta sesuai dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas XII IPS di SMA Negeri 1 Jatinom. Dari hasil analisis siswa didapati bahwa karakteristik siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Jatinom memiliki respon pasif dalam pembelajaran Akuntansi. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya aktivitas siswa dalam pembelajaran.

c) Analisis Tugas

Pada langkah ini peneliti melakukan analisis terhadap tugas-tugas berupa kompetensi yang akan dikembangkan dalam proses pembelajaran yaitu pada materi persamaan dasar akuntansi, yang mencakup analisis terhadap kurikulum, (KI) Kompetensi Inti dan (KD) Kompetensi Dasar berkaitan dengan materi yang akan dikembangkan melalui media pembelajaran *Tower of Mind*.

d) Analisis Konsep

Pada langkah ini peneliti melakukan analisis terhadap konsep-konsep yang akan diajarkan pada

proses pembelajaran. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep relevan yang akan diajarkan berdasarkan analisis ujung depan.

e) Spesifikasi Tujuan

Pada tahapan ini peneliti melakukan perumusan hasil analisis tugas dan analisis konsep diatas menjadi tujuan pencapaian hasil belajar.

2. Tahap Design (Perancangan)

a) Penyusunan Materi, Soal dan Jawaban

Pada tahap ini dipilih materi Persamaan Dasar Akuntansi karena siswa mengalami kesulitan dalam hal memahami materi tersebut. Penyusunan materi dilakukan sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD), dan disertai dengan penyusunan kunci jawaban. Materi Persamaan Dasar Akuntansi juga menjadi dasar siswa untuk nantinya menganalisis transaksi. Pada proses validasi dilakukan oleh Ahli Materi yaitu Ibu Yolanda Septiana, M.Pd selaku Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY.

b) Pembuatan Desain Media

Pembuatan *storyboard* memberi gambaran mengenai keseluruhan bentuk dan mendeskripsikan fungsi-fungsi yang digunakan dalam pengembangan media. *Storyboard*

dibuat untuk memudahkan proses pembuatan media dan dijadikan panduan pengembang dalam mengembangkan Media Pembelajaran *Tower of Mind*.

c) Pengumpulan dan Pembuatan Gambar

Pada tahapan ini peneliti membuat komponen desain aplikasi (gambar balok, *background*, tombol). Dikarenakan peneliti memiliki keterbatasan dalam pembuatan aplikasi, proses pengembangan aplikasi selanjutnya dibantu oleh *Baskoro Developer* sebagai pembuat aplikasi menggunakan *software Unity*.

Dalam pembuatan komponen desain aplikasi peneliti memanfaatkan *software* desain grafis *CorelDraw* dalam membuat gambar balok, *background*, dan *tombol* aplikasi. Sedangkan pada materi Persamaan Dasar Akuntansi pembelajaran peneliti memanfaatkan website *isuu.com* sebagai media penampil materi dan animasi.

d) Menyusun Instrumen

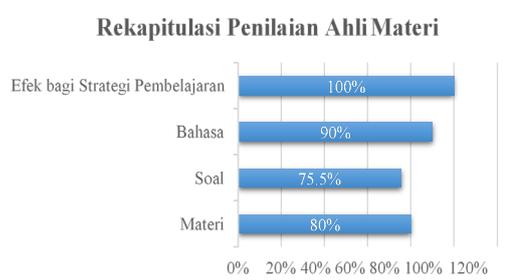
Instrumen penilaian disusun digunakan untuk menilai kualitas Media Pembelajaran *Tower of Mind* berbasis permainan *Uno Stacko* dengan menggunakan angket. Dalam tahap ini peneliti menyusun kisi- kisi instrumen penilaian media untuk Ahli Materi, Ahli Media, Praktisi

Pembelajaran Akuntansi, dan Peserta Didik.

3. Tahap Develop (Pengembangan)

a) Penilaian Ahli Materi

Penilaian materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan oleh ahli materi yaitu Ibu Yolanda Septiana, M.Pd. selaku dosen yang berkompeten dalam bidang pembelajaran akuntansi.

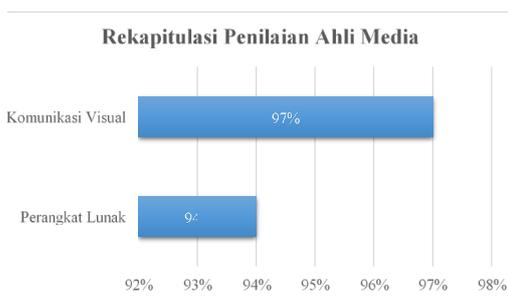


Berdasarkan hasil penilaian materi dari ahli materi untuk tiap-tiap aspek. Aspek pertama yakni aspek materi diperoleh hasil penilaian dengan persentase kelayakan 80%. Sesuai dengan hasil presentase tersebut, maka untuk aspek materi termasuk dalam kategori layak. Aspek kedua yakni aspek soal diperoleh hasil penilaian dengan persentase kelayakan 75,5%. Sesuai dengan hasil presentase tersebut, maka untuk aspek soal termasuk dalam kategori layak. Aspek ketiga yakni aspek bahasa diperoleh hasil penilaian dengan persentase kelayakan 90%. Sesuai dengan hasil presentase tersebut, maka untuk aspek bahasa termasuk dalam kategori

sangat layak. Aspek keempat yakni aspek efek bagi strategi pembelajaran diperoleh hasil penilaian dengan persentase kelayakan 100%. Sesuai dengan hasil presentase tersebut, maka untuk aspek efek bagi strategi pembelajaran termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian dari aspek materi, soal, bahasa dan efek bagi strategi pembelajaran diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 82,8% yang termasuk dalam kategori layak.

b) Penilaian Ahli Media

Penilaian media dalam media pembelajaran yang dikembangkan ini dilakukan oleh ahli media yaitu Ibu Wika Rinawati, M.Pd. selaku dosen yang berkompeten dalam pengembangan media pembelajaran.

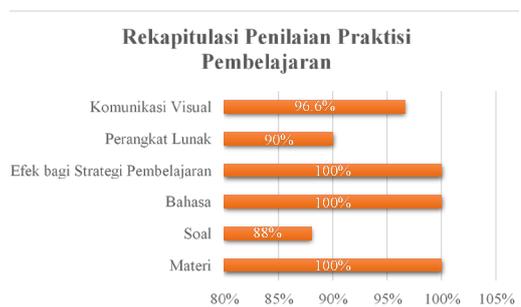


Berdasarkan hasil penilaian media dari ahli media untuk tiap-tiap aspek. Aspek pertama yakni perangkat lunak diperoleh hasil penilaian dengan persentase kelayakan sebesar 94%. Sesuai dengan hasil presentase tersebut, maka untuk aspek perngkat lunak termasuk dalam kategori sangat

layak. Kemudian aspek kedua yakni aspek komunikasi visual diperoleh hasil penilaian dengan persentase kelayakan 97%. Sesuai dengan hasil presentase tersebut, maka untuk aspek perngkat lunak termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian dari aspek perangkat lunak dan komunikasi visual diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 95,8% yang termasuk dalam kategori sangat layak.

c) Penilaian Praktisi Pembelajaran

Penilaian oleh Praktisi Pembelajaran dalam media pembelajaran yang dikembangkan ini dilakukan oleh Guru Mata Pelajaran Akuntansi yaitu Ibu Sri Hartati Mabruri selaku pengajar di SMA Negeri 1 Jatinom. Penilaian media oleh Praktisi Pembelajaran ditinjau dari beberapa aspek yang telah disusun dalam angket penilaian.



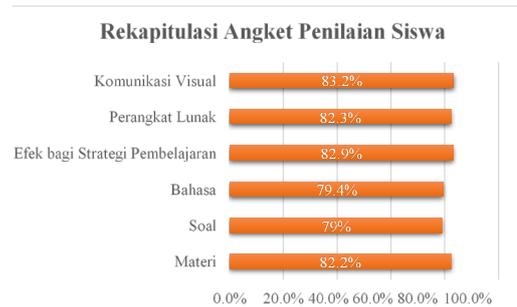
Berdasarkan hasil penilaian dari praktisi pembelajaran untuk tiap-tiap aspek. Aspek pertama yakni aspek materi diperoleh hasil penilaian dengan persentase kelayakan 100%.

Sesuai dengan hasil presentase tersebut, maka untuk aspek materi lunak termasuk dalam kategori sangat layak. Kemudian, aspek kedua yakni aspek soal diperoleh hasil penilaian dengan persentase kelayakan 88%. Sesuai dengan hasil presentase tersebut, maka untuk aspek soal termasuk dalam kategori sangat layak. Aspek ketiga yakni aspek bahasa diperoleh hasil penilaian dengan persentase kelayakan 100%. Sesuai dengan hasil presentase tersebut, maka untuk aspek bahasa termasuk dalam kategori sangat layak. Aspek keempat yakni aspek efek bagi strategi pembelajaran diperoleh hasil penilaian dengan persentase kelayakan 100%. Sesuai dengan hasil presentase tersebut, maka untuk aspek strategi termasuk dalam kategori sangat layak. Kemudian aspek kelima yakni aspek perangkat lunak diperoleh hasil penilaian dengan persentase kelayakan 90%. Sesuai dengan hasil presentase tersebut, maka untuk aspek perangkat lunak termasuk dalam kategori sangat layak. Aspek keenam yakni aspek komunikasi visual diperoleh hasil penilaian dengan persentase kelayakan 96,6%. Sesuai dengan hasil presentase tersebut, maka untuk aspek komunikasi termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian dari

aspek materi, soal, bahasa, efek bagi strategi pembelajaran, perangkat lunak dan komunikasi visual diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 94,8% yang termasuk dalam kategori sangat layak.

d) Penilaian Oleh Siswa

Sebelum aplikasi media pembelajaran disebarluaskan, perlu dilakukan uji coba untuk menunjukkan hasil dari penggunaannya. Uji coba dilakukan pada siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Jatinom dengan jumlah siswa sebagai subjek penelitian sebanyak 34 orang. Dari ujicoba yang dilakukan didapat-kan penilaian sebagai berikut:



Berdasarkan hasil penilaian dari praktisi pembelajaran untuk tiap-tiap aspek. Aspek pertama yakni aspek materi diperoleh hasil penilaian dengan persentase kelayakan 82,2%. Sesuai dengan hasil presentase tersebut, maka untuk aspek materi termasuk dalam kategori layak. Aspek kedua yakni aspek soal diperoleh hasil penilaian dengan persentase kelayakan 79%. Sesuai dengan hasil presentase tersebut, maka untuk aspek soal

termasuk dalam kategori kategori layak. Aspek ketiga yakni aspek bahasa diperoleh hasil penilaian dengan persentase kelayakan 79,4%. Sesuai dengan hasil presentase tersebut, maka untuk aspek bahasa termasuk dalam kategori layak. Aspek keempat yakni aspek efek bagi strategi pembelajaran diperoleh hasil penilaian dengan persentase kelayakan 82,9%. Sesuai dengan hasil presentase tersebut, maka untuk aspek strategi termasuk dalam kategori layak. Aspek kelima yakni aspek perangkat lunak diperoleh hasil penilaian dengan persentase kelayakan 82,3%. Sesuai dengan hasil presentase tersebut, maka untuk aspek perangkat lunak termasuk dalam kategori layak. Aspek keenak yakni aspek komunikasi visual diperoleh hasil penilaian dengan persentase kelayakan 83,2%. Sesuai dengan hasil presentase tersebut, maka untuk aspek komunikasi visual termasuk dalam kategori layak. Hasil penilaian dari aspek materi, soal, bahasa, efek bagi strategi pembelajaran, perangkat lunak dan komunikasi visual diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 81,4% yang termasuk dalam kategori layak.

4. Tahap Develop (Pengembangan)

Pada tahap penyebarluasan produk pengembangan aplikasi media

pembelajaran *Tower of Mind* berbasis permainan *Uno Stacko* peneliti masih memfokuskan penyebarluasan media hanya di SMA Negeri 1 Jatinom saja, dengan cara membagikan *file* dalam format *.apk* kepada Praktisi Pembelajaran Akuntansi di sekolah yang nantinya dapat digunakan pada tahun ajaran berikutnya. Demikian yang bisa dilakukan peneliti pada tahap *disseminate*, dikarenakan adanya kendala keterbatasan peneliti terhadap biaya yang harus dikeluarkan dan juga kekurangan yang masih terdapat dalam produk pengembangan ini.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan aplikasi *Tower of Mind* sebagai media pembelajaran akuntansi dengan materi persamaan dasar akuntansi dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Aplikasi *Tower of Mind* sebagai media pembelajaran dikembangkan dengan model 4D yang dilakukan melalui 4 tahap yaitu *Define, Design, Develop*, dan *Disseminate*.
2. Hasil pengembangan Aplikasi *Tower of Mind* dinilai oleh dosen ahli materi, dosen ahli media serta praktisi pembelajaran akuntansi: Berdasarkan penilaian ahli materi memperoleh hasil

penilaian dengan persentase kelayakan sebesar 82,8% yang termasuk dalam kategori “Layak”, penilaian dari ahli media memperoleh hasil penilaian dengan persentase kelayakan sebesar 95,8% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, penilaian dari praktisi pembelajaran akuntansi memperoleh hasil penilaian dengan persentase kelayakan sebesar 94,8% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, dan respon siswa memperoleh hasil penilaian dengan persentase kelayakan sebesar 81,4% yang termasuk dalam kategori “Layak”.

Saran

1. Media pembelajaran *Tower of Mind* sebaiknya dimanfaatkan guru dalam pembelajaran akuntansi agar lebih bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung.
2. Media pembelajaran *Tower of Mind* sebaiknya digunakan siswa untuk belajar mandiri kapan saja dan dimana saja dengan membentuk kelompok kecil.
3. Media pembelajaran *Tower of Mind* perlu dilakukan pengembangan untuk materi maupun soal akuntansi yang lainnya agar lebih mempermudah dalam proses pembelajaran siswa.

4. Media pembelajaran *Tower of Mind* perlu dikembangkan lagi pada sistem operasi lainnya agar tidak terbatas penggunaannya pada *android*, seperti *iOS (Iphone Operating System)*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Purnomo, N. R., & Aristin. (2016). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi Z. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 72.
- Ainina, I. A. (2014). Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal of History Education*, 3(1).
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aunurrahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Haryanti, A. S. (2018). Penggunaan Media Gambar dan Media Radio pada Pembelajaran Menulis Deskripsi Siswa Kelas X SMA Tunas Harapan Balaraja. *Jurnal Kredo*, 1(2).
- Imawati Yousida, L. K. (2020). Analisis Pengaruh Pemahaman Akuntansi Dan Keaktifanmahasiswa Terhadap Penyusunan Laporan Keuangan Sesuai Sakkasus Pada Mahasiswa Jurusan Akuntansi STIE Pancasetia. *Ilmiah Ekonomi Bisnis*, 194.
- Irma Yatti, M. R. (2019). *Dasar-dasar Akuntansi*. Medan: Lembaga Peduli

- Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Muhammad Taufik Syastra, S. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda. *CBIS Journal*, Volume 3 No 2: 79.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Simanjuntak, O. D. (2018). SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENERIMAAN DAN Pengeluaran Kas pada PT. Sinar Galuh Pratama. *Dunia Ilmu Vol. 4 No.2, 5*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumaryati, L. R. (2020). Pemanfaatan Teknolohi Informasi (TI) dalam Penguatan Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganefaraan pada Peserta Didik di Sekolah Menengah Atas. *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 5(2), 2-12.
- Thiagarajan, S. S. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Expectional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tribunnews. (2020, Maret 12). *Pentingnya Metode Belajar yang Kreatif yang Membuat Pembelajaran Lebih Menarik dan Disukai*. Retrieved from Tribunnews.com: <https://www.tribunnews.com/pendidik-an/2020/03/12/pentingnya-metode-belajar-yang-kreatifyang-akan-pembelajaran-lebih-menarik-dan-disukai>
- Tunggal, A. W. (2003). *Akuntansi Untuk Perusahaan Kecil dan Menengah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widoyoko, E. P. (2009). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.