

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR**

### ***THE DEVELOPING OF SNAKE AND LADDER GAME IN ACCOUNTING AS LEARNING MEDIA TO IMPROVE LEARNING MOTIVATION***

Oleh: **Aprilia Wahyu Mardhani**

Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Apriliamardhani@gmail.com

**Siswanto, M.Pd.**

Siswanto@uny.ac.id

Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi, 2) Kelayakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang, 3) Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) yang mengadaptasi model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi melalui lima tahap yaitu: a) Tahap *Analysis*, b) Tahap *Design*, c) Tahap *Development*, d) Tahap *Implementation*, e) Tahap *Evaluation*. 2) Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang berdasarkan penilaian oleh 2 Ahli materi dan 1 Ahli media. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi sangat layak, hal ini diketahui berdasarkan penilaian dari Ahli materi dosen skor sebesar 4,8 dengan kategori “Sangat Layak”; penilaian dari Ahli materi Guru SMK skor sebesar 4,5 dengan kategori “Sangat Layak”; penilaian Ahli Media skor sebesar 4,3 dengan kategori “Sangat Layak”. 3) Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang ditandai dengan skor per anak meningkat dari 73 menjadi 82. Peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang sebesar 9%.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi, Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang

#### **Abstract**

*This research aims: 1) to Develop Learning Media the Accounting Snake & Ladder Game, 2) to Know the Feasibility of Learning Media the Accounting Snake & Ladder Game in Competence Managing Card Receivables, 3) to Improve Students' Learning Motivation in Competence Managing Card Receivables of class XI Finance SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten. This research is the kind of Research & Development (R&D) with the development model of ADDIE. The result of this research show that: 1) Development of Learning Media the Accounting Snake & Ladder Game by five steps: a) Analysis, b) Design, c) Development, d) Implementation, e) Evaluation. 2) The Level of Feasibility of Learning Media the Accounting Snake & Ladder in Competence Managing Card Receivables based on the assessment of two subject matter expert and a media expert. Learning Media the Accounting Snake & Ladder Game is very feasible, based on score 4,8 from the assessment the subject matter expert (lecturer) is include in the “Very Feasible Category”; the assessment from the subject matter expert (teacher at SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten) the score is 4,5 include in the “Very Feasible Category”; the assessment from the media expert, the score is 4,3 with “Very Feasible Category”. 3) Learning Media the Accounting Snake & Ladder Game in Competence Managing Card Receivables can improve the Students' Learning Motivation in Competence Managing Card Receivables it is show based on the score of each student improve from 73 to 82. The improvement of the Students' Learning Motivation in Competence Managing Card Receivables is 9%*

**Keywords:** *Learning Media the Accounting Snake & Ladder Game, Learning Motivation in*

*Competence Managing Card Receivables*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan faktor penentu dalam kemajuan sebuah bangsa, sehingga dapat dikatakan bahwa negara yang maju dipastikan sangat memperhatikan pendidikan di negaranya. Selain itu pendidikan juga sering disebut sebagai proses mendidik. Proses mendidik tersebut secara umum biasa dilakukan di sekolah, institut, akademi, sekolah tinggi, perguruan tinggi, dan lain sebagainya. Menurut Ki Hadjar Dewantoro, "Pendidikan dimulai dari lahir sampai mati". Didalam UU no. 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional (sisdiknas) juga disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha yang dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara *active* mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual agama, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Jadi, pendidikan itu harus diajarkan dari awal dan diperhatikan agar pendidikan tersebut dapat tercapai sesuai dengan tujuan pendidikan yang ada dalam UUD 1945 alinea 4.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber

belajar pada suatu lingkungan belajar (UU No. 20 Tahun 2003, Bab I Pasal I Ayat (20)). Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh tiga aspek utama yaitu peserta didik (siswa), pendidik (guru) dan sumber belajar (materi/bahan ajar). Aspek pendidik (guru) sebagai pihak yang berperan sebagai 3 fasilitator diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis, menyenangkan dan inovatif serta menimbulkan perasaan nyaman bagi siswa untuk memahami bahan ajar. Aspek peserta didik (siswa) sebagai pihak yang menjadi subjek pembelajaran, diharapkan dapat memahami materi pelajaran secara utuh sehingga dapat memanfaatkan ilmu yang dipelajari dengan semestinya. Aspek ketiga (sumber belajar) merupakan media yang berperan sebagai perantara tersampainya materi. Ketiga aspek ini tidak dapat saling menggantikan satu sama lain. Kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan efektif apabila seluruh komponen yang berpengaruh di dalamnya saling mendukung.

Dalam setiap proses pembelajaran akuntansi yang ada, bahwa harus adanya suatu hasrat atau dorongan motivasi belajar untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar di lingkungan sekolah. Setiap proses pembelajaran yang diberikan di

sekolah siswa harus mempunyai motivasi belajar yang kuat agar proses pembelajaran yang ada di ruang kelas dapat berlangsung dan dapat diikuti oleh semua siswa, sehingga motivasi belajar dapat dikatakan sebagai aktivitas belajar siswa yang dipengaruhi dari dalam diri siswa dan dari luar siswa yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Slameto (2010: 58) mengemukakan bahwa Motivasi Belajar merupakan faktor kejiwaan yang berasal dari dalam diri seseorang yang tidak bersifat intelektual (non intelektual), dan memiliki peranan khusus dalam membangkitkan gairah, mendorong semangat, rasa nyaman, senang, rindu untuk belajar.

Sebenarnya motivasi belajar itu didukung oleh dua faktor yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar. Faktor dari dalam diri biasanya hambatan-hambatan yang berasal dari dalam diri siswa contohnya siswa malas belajar, susah untuk memecahkan masalah sendiri, sedangkan faktor dari luar biasanya berasal dari lingkungan sekitar dari siswanya contohnya metode pembelajaran yang digunakan di sekolah, kurangnya pemakaian media pembelajaran yang kurang sesuai dengan mata pelajaran yang diterapkan. Semua faktor dari dalam dan dari luar siswa sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran agar sesuai dengan yang

dicapai, sehingga dengan adanya dua faktor tersebut dapat menjadi pendukung atau dorongan untuk meningkatkan motivasi belajar.

SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten salah satu sekolah kejuruan yang ada di Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah, di SMK ini menggunakan kurikulum KTSP. SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten beralamat di jalan Perkutut, No. 6, Tlogo, Prambanan, 57454. Di SMK ini terdapat empat jurusan yaitu: Program Keahlian Akuntansi, Program Keahlian Administrasi Perkantoran, Program Keahlian Farmasi, dan Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten pada bulan Mei 2016 bahwa siswa-siswi kelas XI Keuangan kurang memiliki sifat tekun atau rajin dalam mengerjakan soal, masih sering menunda-nunda pekerjaan, bila diberikan tugas cepat bosan dan tidak dikerjakan, kurang adanya hasrat atau keinginan berhasil, kurangnya dorongan kebutuhan siswa dalam belajar, kurangnya penghargaan yang diberikan kepada siswa saat proses pembelajaran, kurang menariknya kegiatan pembelajaran di ruang kelas, kurang terlihatnya lingkungan belajar yang kondusif.

Dari situasi tersebut dapat menghambat proses pemahaman siswa dalam memahami materi yang diberikan. Hal tersebut juga berdampak pada motivasi belajar siswanya masih rendah dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi adalah siswa yang memiliki hasrat dalam keinginan belajar yang tinggi, tidak malas dalam belajar dan selalu mengikuti peraturan dari sekolah. Motivasi belajar dapat mengukur sejauh mana siswa tersebut dapat memahami materi dan menyerap informasi yang disampaikan oleh pendidik, hal tersebut didukung juga oleh belajar yang baik, jadi untuk menumbuhkan semangat motivasi belajar yang tinggi diperlukan dorongan untuk para siswanya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten pada bulan Mei 2016 khususnya pada guru yang mengampu pada program Keahlian Akuntansi. Dalam proses pembelajaran Kompetensi Mengelola Kartu Piutang yang ada di kelas XI lebih sering menggunakan pembelajaran menggunakan buku pelajaran dan kertas materi atau hanya menggunakan pembelajaran yang berbasis guru. Pembelajaran berbasis guru yaitu pembelajaran dimana pendidik menerangkan di depan kelas, dan siswa

hanya mendengarkan saja di bangkunya sendiri. Saat pembelajaran hanya menggunakan buku pelajaran saja itu sedikit menghambat dalam proses pembelajarannya yaitu ditandai dengan kurangnya perhatian peserta didik terhadap materi yang diberikan. Menurut Nunuk Suryani (2012: 136) media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerimaan pesan belajar (siswa), tetapi saat ini banyak siswa yang merasa jenuh dengan aktivitas rutin yang monoton dan membebani. Supaya siswa bertambah semangat belajar lagi, pembelajaran yang dilakukan di ruang kelas itu dibantu dengan dikembangkannya media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa lebih aktif dan tidak cepat merasa bosan dengan proses pembelajaran yang ada di ruang kelas tersebut. Dan di sekolah tersebut hanya menggunakan media pembelajaran laptop saja, dan sekolah pun juga belum menyediakan pembelajaran yang dapat mengembangkan pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten pada bulan Mei 2016 di Program Keahlian Akuntansi diketahui bahwa media pembelajaran yang ada

diruang kelas hanya menggunakan LCD. Guru yang mengajar di ruang kelas masih ada yang menggunakan buku saat proses pembelajaran belum mengoptimalkan dengan adanya LCD di dalam ruang kelas. Pada dasarnya kompetensi yang ingin dicapai dalam permainan ini tidak didasarkan hanya pada satu standar kompetensi KTSP, kompetensi dasar, maupun indikator tertentu, akan tetapi mencakup beberapa SK, KD maupun indikator tertentu dalam suatu mata pelajaran. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan bagi para guru untuk memodifikasi permainan ini agar dapat diterapkan pada SK, KD maupun indikator tertentu. Raja Adri Satriawan Surya (2012: 87), mengemukakan piutang (*receivables*) adalah klaim uang, barang, atau jasa terhadap pelanggan atau pihak lain. Menurut siswa di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten bahwa Kompetensi Mengelola Kartu Piutang tidak begitu menyulitkan bagi siswa, apalagi di materi-materi dasar atau materi awal tetapi setelah menginjak KD selanjutnya siswa merasa kesulitan dalam memahami materi yang ada, maka dari itu peneliti mengambil materi mengelola kartu piutang dalam menerapkannya di media pembelajaran yang menunjang proses pembelajarannya, karena dengan proses pembelajaran yang dibantu dengan media pembelajaran akan membantu termotivasinya siswa untuk

semangat belajar tidak hanya dalam hal akademik tetapi guru juga dapat menilai siswa sejauh mana menangkap informasi pelajaran.

Untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, guru harus memperhatikan faktor-faktor pembelajaran yang diantaranya adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Menurut Azhar Arsyad (2011: 4) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan sisi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dalam proses pembelajaran agar terciptakan suasana belajar di ruang kelas agar tidak membosankan, membuat siswa tertarik dan dapat menumbuhkan semangat motivasi belajar serta mendalami materi yang dipelajari, maka diciptakan suasana belajar sambil bermain yaitu dengan media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi. Sardiman A.M (2011: 75) mendefinisikan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Dengan menggunakan media

pembelajaran ular tangga akuntansi siswa dapat lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran, sehingga siswa memiliki kekuatan atau dorongan untuk belajar sehingga tidak langsung akan tumbuh motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi ini tidak selalu melibatkan guru, guru hanya menjadi pendamping dan sumber ilmu yang ada di ruang kelas. Proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran menuntut siswa untuk dapat belajar mandiri dan dapat menemukan solusi dari setiap kesulitan yang ada dalam permainan ular tangga akuntansi. Selain itu bahwa permainan ular tangga ini diciptakan untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi siswa.

Dilihat dalam proses pembelajaran bahwa siswa menginginkan pembelajaran yang menarik, tidak membosankan, dan dapat meningkatkan motivasi belajar maka peneliti membuat pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga akuntansi, tidak hanya menyediakan materi saja tetapi menggunakan penerapan dalam sebuah games. Komponen dalam pengembangan media permainan ular

tangga ini antara lain : (1) Adanya pemain, dalam setiap permainan itu juga ada pemain yang menjalankan permainannya, pemain adalah siswa kelas XI Keuangan, (2) Adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi, lingkungan belajar ini berada di kelas XI Keuangan, (3) Adanya aturan-aturan main, setiap permainan yang ada itu mempunyai aturan main, sehingga permainan ular tangga akuntansi yang ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa ini juga mempunyai aturan main, agar siswa yang menjalankan permainan ini juga merasa berprestasi, (4) Adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai, setiap permainan itu mempunyai tujuan yang dicapai, permainan ular tangga akuntansi ini juga mempunyai tujuan yaitu sebagai pemenang dengan kategori harus bisa menjawab soal-soal dan memiliki skor paling banyak. Permainan ular tangga akuntansi adalah permainan dengan kotak-kotak sejumlah 100 yang dibalik angka tersebut ada pertanyaan yang wajib dijawab oleh siswa yang melakukan permainan tersebut. Untuk menghargai prestasi siswa yang sudah menjawab dengan benar akan diberi poin 10 tetapi bila ada siswa yang salah menjawab akan diberi point -5. Dan dalam permainan ini akan diberikan durasi waktu yang sudah ditentukan, sehingga bila ada siswa yang mempunyai point paling banya itu adalah pemenang dalam permainan ular tangga akuntansi. Dengan

adanya permainan ular tangga akuntansi akan lebih banyak membantu siswa dalam pembelajaran di kelas agar siswa lebih cepat mengerti materi yang disampaikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut bahwa pengembangan media yang kurang maksimal dalam proses pembelajaran di kelas XI Keuangan, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang mengadaptasi model ADDIE dari Dick dan Carey yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Waktu penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Maret 2016 lokasi penelitian dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten yang beralamat di Tlogo, Prambanan, Klaten.

### **Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI Keuangan SMK

Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten tahun ajaran 2016/2017. Adapun objek penelitian ini adalah Motivasi Belajar dalam mempelajari Kompetensi Mengelola Kartu Piutang.

### **Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Menurut Endang Mulyatiningsih (2011: 183) ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Berikut ini adalah tahap pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang:

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

Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dimulai dari analisis terhadap kebutuhan siswa, analisis kompetensi, dan perumusan tujuan.

#### **2. Design (Perancangan)**

Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan perancangan desain produk, penyusunan aturan permainan, soal, point, dan jawaban. Setelah itu menyusun validasi kisi-kisi instrumen angket.

#### **3. Development (Pengembangan)**

Pada tahap pengembangan meliputi pembuatan produk, validasi kegunaan produk, dan perbaikan atau revisi.

**4. Implementation (Implementasi)**

Pada tahap implementasi, produk yang telah dikembangkan dinilai kepada praktisi pembelajaran/ guru. Penilaian digunakan untuk menentukan kebergunaan media.

**5. Evaluation (Evaluasi)**

Pada tahap terakhir peneliti mengukur ketercapaian tujuan dari pengembangan produk. Peneliti mengukur Motivasi Belajar Akuntansi siswa.

**Data, Intrumen, dan Teknik Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan**

**1. Data**

Teknik pengumpulan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket/ kuesioner dan dokumentasi.

Instrumen dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket/kuesioner. Menurut Sugiyono (2013: 142) kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket validasi penggunaan produk diisi oleh Ahli Materi, Ahli Media, Guru Akuntansi, dan angket Motivasi

Belajar Akuntansi diisi oleh siswa kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten.

**2. Teknik Analisis Data**

Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis untuk mengetahui penilaian dari produk yang dihasilkan dan motivasi belajar akuntansi siswa.

1) Data penilaian media pembelajaran oleh Ahli Media, Ahli Materi, dan guru akuntansi.

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan.
- b. Menghitung nilai rerata skor tiap indikator dengan rumus:

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

Keterangan:

$x$  = Skor rata-rata

$X$  = Jumlah Skor

$N$  = Jumlah subjek uji coba

(Eko Putro Widoyoko, 2011: 236)

Table 1. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian ke Dalam Nilai dengan Lima Kategori

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$X \geq 4,21$	A	Sangat Layak
4	$3,41 \leq X < 4,20$	B	Layak
3	$2,61 \leq X < 3,40$	C	Cukup
2	$2,60 \leq X < 1,81$	D	Kurang Layak
1	$X < 1,80$	E	Sangat Tidak Layak



## 2) Analisis Data Peningkatan Motivasi Belajar Akuntansi

Data yang diperoleh selanjutnya akan dianalisis untuk mengetahui persentase skor motivasi siswa sebagai berikut (Sugiyono, 2015: 135) :

- a) Menentukan kriteria pemberian skor terhadap masing-masing indikator pada setiap aspek motivasi yang diamati.
- b) Menjumlahkan skor untuk masing-masing aspek motivasi yang diamati.
- c) Menghitung skor motivasi pada setiap aspek yang diamati dengan rumus:  
skor motivasi belajar =

$$\frac{S \quad m \quad b \quad a}{s \quad m} \times 100 \%$$

$$t = \frac{D}{\left(\frac{S}{\sqrt{N}}\right)}$$

Keterangan:

D : rata-rata selisih dari 2 skor

SD: Standar deviasi dari harga D

N : banyak pasangan

(Nana Danapriatna dan Rony Setiawan, 2005: 108-110)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang

#### 1. Analisis (Analisis)

Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dimulai dari tahap analisis. Peneliti melakukan observasi di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten pada tanggal 21 Mei 2016. Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan, analisis kompetensi, dan perumusan tujuan.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang siswa kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten. Media yang dikembangkan adalah media yang variatif, menarik, dan membuat siswa tidak bosan dalam belajar akuntansi. Selain itu, media pembelajaran yang dibuat dapat memudahkan siswa dalam memahami materi.

Untuk mewujudkan media tersebut maka dilakukan dengan mengembangkan media alternatif antara lain Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Keuangan. Kompetensi yang dimuat dalam media tersebut mengacu pada silabus.

#### 2. Design (Perancangan)

Tahap kedua yaitu tahap *design* atau perancangan media pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi meliputi pembuatan desain produk, menyusun RPP, dan validasi kisi-kisi instrumen. Tahap ini dilakukan mulai Januari – Februari 2017.

a. Pembuatan desain produk

Pembuatan rancangan bentuk permainan ular tangga akuntansi, membuat dadu dan membuat kartu motivasi serta membuat tingkat kesulitan soal.

b. Perancangan Aturan Permainan, Materi, Soal dan Jawaban

Dalam tahap ini membuat aturan permainan yang digunakan untuk menjalankan media pembelajaran tersebut, membuat materi yang dapat digunakan untuk siswa dalam memahami pembelajaran sebelum melakukan permainan, membuat soal dan jawaban yang digunakan siswa untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam permainan tersebut, membuat soal sesuai dengan kompetensi dan tingkat kesulitan soal yang berbeda.

c. Menyusun Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) Kompetensi Mengelola Kartu Piutang

Setelah konsep produk jadi, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang berisi materi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dengan menggunakan bantuan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang saat pembelajaran.

d. Validasi kisi-kisi instrumen angket

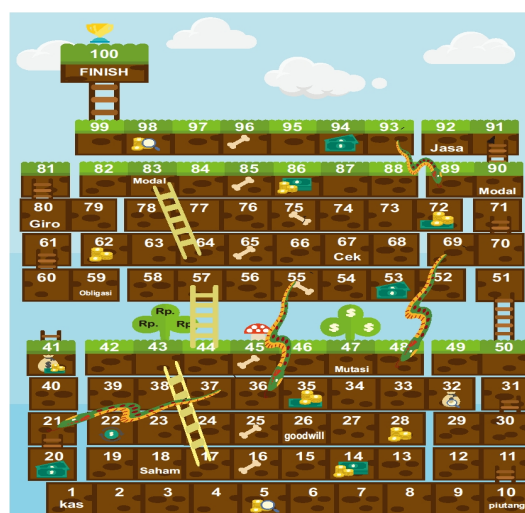
Validasi kisi-kisi instrumen penelitian ini menggunakan *expert judgment* yang ditujukan kepada ahli materi (dosen Pendidikan Akuntansi), ahli media (dosen

e. *Development* (Pengembangan)

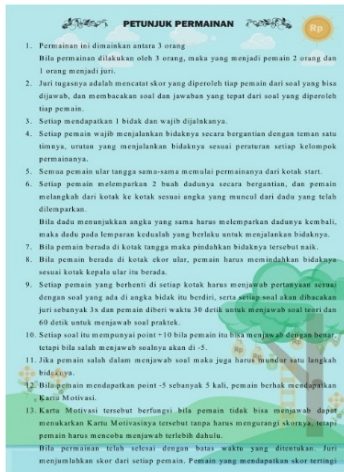
Tahap *Development* (Pengembangan) dilakukan mulai Januari – Februari 2017. Tahap pengembangan meliputi pembuatan produk, validasi kegunaan produk, dan perbaikan atau revisi.

3. Pembuatan produk

Pembuatan Permainan Ular Tangga Akuntansi Menggunakan ukuran kertas 21 cm x 29,7 cm. dan membuat peraturan permainan ular tangga akuntansi.



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Sebelum Direvisi



Gambar 2. Peraturan Permainan Sebelum Direvisi

#### 4. Validasi Kegunaan Produk

##### a) Validasi Ahli Materi

Validasi Ahli Materi dilakukan oleh 2 dosen dari Jurusan Pendidikan Akuntansi dan Guru SMK. Berdasarkan tabel 8 mengenai konversi skor ke dalam nilai skala lima. Hasil validasi ahli materi (dosen) pada aspek pembelajaran berada pada rentang  $X > 4,21$  sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”. Sedangkan untuk ahli materi (guru) diperoleh skor untuk validasi 4,5. Berdasarkan tabel 8 mengenai konversi skor ke dalam nilai skala lima. Hasil validasi ahli materi (guru) pada aspek pembelajaran berada pada rentang  $X > 4,21$  sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”. Sehingga dari ke dua ahli materi menunjukkan bahwa media

pembelajaran berada pada kategori “**Sangat Layak**”.

##### b) Validasi Ahli Media

Validasi Ahli Media dilakukan oleh dosen dari Jurusan Pendidikan Akuntansi. Media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek pembelajaran oleh Ahli Media (dosen) diperoleh rerata skor 4,3. Berdasarkan tabel 8 mengenai konversi skor ke dalam nilai skala lima. Hasil validasi ahli media pada aspek pembelajaran berada pada rentang  $X > 4,21$  sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**” untuk diujicobakan.

Table 2. Perbandingan Hasil Validasi Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang

Aspek Penilaian	Validator			Rata-rata	Kategori
	Ahli Materi	Guru SMK	Ahli Media		
Aspek Pembelajaran	4,8	4,5		4,65	Sangat Layak
Aspek rekayasa Komunikasi visual			4,3	4,4	Sangat Layak
<b>Rerata Skor Keseluruhan</b>				<b>4,5</b>	<b>Sangat Layak</b>

#### 5. Perbaikan/ revisi

##### a) Revisi Ahli Materi

Hasil validasi dari ahli materi dalam lembar angket disampaikan bahwa Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang ini secara

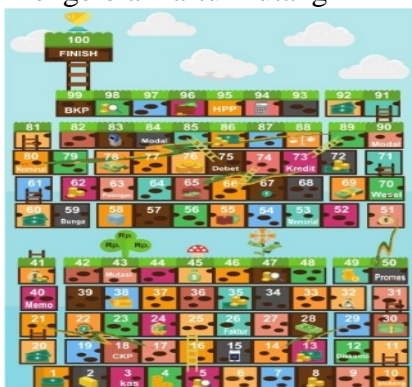
keseluruhan sudah baik. Hanya ditambah varian soalnya, bahasanya kurang ilmiah, urutan kesulitan soal kurang sesuai, dan soal belumurut sesuai kompetensi dasar serta akun yang terdapat pada papan permainan diganti sesuai materi

#### b) Revisi Ahli Media

Secara keseluruhan media dinyatakan sudah baik namun sebelum layak digunakan perlu adanya beberapa perbaikan. Perbaikan yang disarankan oleh ahli media mencakup berikut ini: media pembelajaran diperbesar, dadu yang digunakan diperbesar.



Gambar 3. Revisi Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang



Gambar 4. Sesudah Direvisi Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang.

#### 6. Implementation (Implementasi)

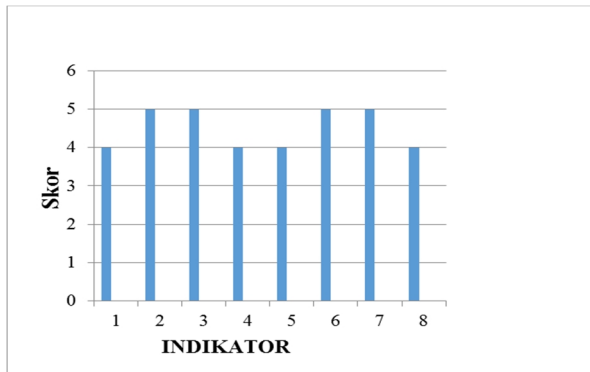
Tahap implementasi ini ditujukan kepada praktisi pembelajaran/ guru akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten pengampu pelajaran Mengelola Kartu Piutang yaitu Ibu Nurhayati, S.Pd. Guru diminta mengisi angket yang diberikan untuk mengutarakan penilaian terhadap Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang.

Table 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang

Aspek Penilaian	Indikator	Skor	Rerata Skor
Tampilan Media	Bahasa	4	4,6
	Warna	5	
	Background	5	
Isi	Ketetapan Isi	4	4
	Kesuaian materi	4	
Penggunaan media	Kemudahan penggunaan	5	5
Kemanfaatan	Meningkatkan motivasi	5	4,5
	Kemudahan untuk dipahami	4	
<b>Rerata Skor Keseluruhan</b>			<b>4,5</b>
<b>Kategori Validitas</b>			<b>Sangat Layak</b>

Table 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

### Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang



Gambar 5. Diagram Validasi Guru SMK

Keterangan:

- 1) Bahasa
- 2) Warna
- 3) Background
- 4) Ketepatan isi
- 5) Ketepatan materi
- 6) Kemudahan penggunaan
- 7) Meningkatkan motivasi
- 8) Kemudahan untuk dipahami

#### 7. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan menggunakan responden siswa. Sebelum uji coba lapangan, dilakukan terlebih dahulu uji coba terbatas. Berdasarkan pengukuran Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang uji coba terbatas disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang ditandai dengan rerata skor per anak

meningkat dari 61 menjadi 65 dengan peningkatan sebesar 4 skor.

Berdasarkan pengukuran Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang uji coba lapangan sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang i ditandai dengan rerata skor per anak meningkat dari 73 menjadi 82 dengan peningkatan sebesar 9 skor.

Hal ini menunjukkan bahwa korelasi kuat antara dua variabel adalah 0.542 dengan sig 0,000 dan diperoleh t hitung sebesar -6, 890 dengan sig (p)=0,000. Karena t hitung t tabel (2,131) dan  $p < 0,05$  maka terdapat perbedaan yang signifikan antara skor Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang. Kesimpulannya adalah Pengembangan Media Pembelajaran

Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017.

### **Kelayakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang**

Pada penelitian ini, Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dinilai kelayakan oleh satu Ahli materi dari Dosen Pendidikan Akuntansi, Ahli Media dari Dosen Pendidikan Akuntansi, dan Guru Akuntansi SMK. Berdasarkan rekapitulasi penilaian keseluruhan ahli pada tabel 13 diperoleh rerata skor keseluruhan 4,5 yang terletak pada rentang  $X > 4,21$  kategori Sangat Layak. Dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

### **Peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi**

Berdasarkan pengukuran Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang ditandai dengan jumlah skor meningkat dari 73 dengan persentase 73% menjadi 82 dengan persentase 82%.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang kelas XI Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017. Kesimpulan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu

- Piutang melalui lima tahap yaitu: a) Tahap *Analysis*, melakukan analisis kebutuhan peserta didik, menganalisis materi pelajaran akuntansi, menganalisis kurikulum, merumuskan tujuan. b) Tahap *Design*, merancang desain produk, membuat aturan permainan, soal, jawaban, dan point, menyusun instrumen penilaian produk. c) Tahap *Development*, membuat produk, validasi ahli keseluruhan ahli mendapat skor 4,5 dalam kategori “Sangat Layak”, revisi I. d) Tahap *Implementation*, melakukan uji coba lapangan, revisi II jika diperlukan. e) Tahap *Evaluation*, mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk dilihat dari peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang.
2. Kelayakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang diukur oleh 1 Ahli Media dengan skor 4,3 dengan kategori “Sangat Layak” dan 2 Ahli Materi yaitu Dosen dengan skor 4,8 dengan kategori “Sangat Layak” dan Guru SMK dengan skor 4,5 dengan kategori “Sangat Layak”.
  3. Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang ditandai dengan rerata skor per anak meningkat dari 73 menjadi 82. Peningkatan Motivasi belajar sebesar 9 skor atau 9%. Hasil pengukuran menggunakan Uji *t paired sample test* menunjukkan signifikan yaitu korelasi sebesar 0,542.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan keterbatasan yang telah dijelaskan, Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena itu beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

1. Perlu menambahkan variasi soal yang lebih banyak pada Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang agar siswa lebih tertantang dalam mengerjakan latihan soal.
2. Guru diharapkan mampu menjadikan Media Pembelajaran Permainan Ular

Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang sebagai salah satu alternatif media pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi dan dapat meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang.

3. Menjadikan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat digunakan di luar kelas maupun didalam kelas.

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cpto.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

## DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad, (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Eko Putro Widoyoko. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Endang Mulyatiningsih. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nana Danapriatna dan Rony Setiawan. (2005). *Pengantar Statistika*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nunuk Suryani. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Nur Fitriana. (2014). Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Adobe Flash Sebagai Media Pembelajaran Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran Kelas X SMK PGRI Sentolo. *Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Raja Adri Satriawan Surya. (2012). *Akuntansi Keuangan Versi IFRS+*. Yogyakarta: Graha Ilmu.