

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DART GAME ACCOUNTING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KOMPETENSI MENGELOLA KAS KECIL**

## ***THE DEVELOPMENT OF DART GAME ACCOUNTING LEARNING MEDIA***

Oleh: **Agung Setya Sri Pambudi**

Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

agungsetya40@gmail.com

**Isroah, M.Si**

Wakil Dekan III Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan *Dart Game Accounting* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan Motivasi Belajar kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten; (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran *Dart Game Accounting*; (3) mengetahui penilaian siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten terhadap media pembelajaran *Dart Game Accounting*; (4) mengetahui peningkatan Motivasi Belajar siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten setelah menggunakan media pembelajaran *Dart Game Accounting*. Hasil penelitian menunjukkan: (1) *Dart Game Accounting* dikembangkan melalui lima tahapan yaitu: a) *Analysis*, b) *Design*, c) *Development*, d) *Implementation*, dan e) *Evaluation*; (2) media pembelajaran *Dart Game Accounting* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: a) Ahli Materi diperoleh rerata skor 4,80 b) Ahli Media diperoleh rerata skor 3,90, dan c) Praktisi Pembelajaran diperoleh rerata skor 4,20; (3) penilaian siswa terhadap media pada uji coba kelompok kecil diperoleh rerata skor 4,33 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak dan penilaian siswa pada uji coba lapangan diperoleh rerata skor 4,15 yang termasuk dalam kategori Layak; (4) berdasarkan analisis peningkatan motivasi belajar dengan *gain score* diperoleh peningkatan kategori sedang sebesar 0,35 sehingga media *Dart Game Accounting* dapat meningkatkan Motivasi Belajar.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, *Dart Game Accounting*, Motivasi Belajar.

### **Abstract**

*This research aimed to (1) Develop Dart Game Accounting as a learning media to increase learning motivation in financial class X SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten; (2) Determine the feasibility of instructional learning media of Dart Game Accounting; (3) Determine the assesment of financial class X SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten about learning media of Dart Game Accounting; (4) Determine motivation increase of Finance class X SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten after used the learning media of Dart Game Accounting. The results showed: (1) Dart Game Accounting development through of five stages, they were: a) Analysis, b) Design, c) Development, d) Implementation, and e) Evaluation; (2) Game Dart Accounting of learning media was fit for use as a learning media based on an assessment of: a) Matter Experts obtained mean score of 4.80, b) Media Experts obtained mean score of 3.90, and c) Learning Practitioners obtained mean score of 4.20 (3) Assessment of students to the media at the small group trial obtained a mean score of 4.33 and assessment of students on field trials obtained a mean score of 4.15; (4) Based on the analysis of increased motivation to learn to gain score obtained an increase in the medium category of 0.35 so that the media Dart Game Accounting could increase learning motivation.*

**Keywords:** Learning Media, *Dart Game Accounting*, Motivation.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan yang dapat menghasilkan sumber daya manusia (SDM) berkualitas membutuhkan suatu proses pembelajaran yang baik. Pembelajaran dapat dikatakan baik apabila terjadi interaksi diantara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar. Ketiga aspek pembelajaran ini dapat membuat lingkungan belajar yang kondusif, menyenangkan, serta dapat menumbuhkan Motivasi Belajar pada siswa. Motivasi Belajar adalah daya dorong yang timbul dari dalam diri siswa untuk menumbuhkan gairah dan semangat belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu unsur yang dapat mendorong motivasi belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Motivasi Belajar siswa kelas X Keuangan masih rendah dalam mengikuti proses pembelajaran akuntansi. Siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal kompetensi mengelola kas kecil yang disajikan oleh guru akuntansi dengan menggunakan media yang monoton sehingga siswa malas-malasan dan tidak mengerjakan soal yang diberikan. Guru akuntansi sebagai sumber utama pengetahuan selalu menggunakan metode ceramah. Belum dikembangkannya media

pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran akuntansi.

Berdasarkan uraian tersebut maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Media pembelajaran memiliki fungsi menarik perhatian siswa sehingga Motivasi Belajar akan meningkat. Media pembelajaran *Dart Game Accounting* diharapkan dapat menarik perhatian siswa karena media ini merupakan pengembangan dari permainan *Dart Game* yang mengandung unsur probabilitas. Media Pembelajaran ini berisi materi dan soal-soal yang dapat digunakan siswa untuk belajar sambil bermain dengan temannya sehingga permainan ini dapat meningkatkan Motivasi Belajar dengan menarik perhatian siswa.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten pada kelas X Keuangan tahun ajaran 2016/2017. Penelitian dilaksanakan pada bulan November 2016 – Maret 2017. SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten

beralamat di Jalan Perkutut No. 6, Tlogo, Prambanan, Klaten, Jawa Tengah, 57454.

### Target/Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* pada kompetensi mengelola kas kecil ini adalah siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten yang terdiri dari 21 siswa.

### Prosedur

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan *ADDIE*, yaitu model pengembangan yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 183-184) model *ADDIE* dapat digunakan untuk berbagai bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Prosedur pengembangan media *Dart Game Accounting* sesuai dengan adopsi model pengembangan *ADDIE* adalah sebagai berikut:

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

Pada tahap awal peneliti menganalisis permasalahan di kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten. Motivasi Belajar siswa di kelas tersebut masih rendah.

Rendahnya Motivasi Belajar siswa salah satunya diakibatkan karena metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran monoton. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan dapat membuat siswa lebih mengerti dengan materi yang dipelajari. Media pembelajaran *Dart Game Accounting* diharapkan mampu memenuhi kebutuhan siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten yaitu tersedianya variasi media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan serta dapat meningkatkan Motivasi Belajar.

#### b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap kedua yaitu tahap design atau perancangan media pembelajaran *Dart Game Accounting* meliputi pembuatan konsep, menyusun RPP, dan validasi kisi-kisi instrumen. Peneliti akan mengolah data dari hasil analisis awal sehingga menghasilkan:

##### 1) Pembuatan konsep

Peneliti mulai membuat konsep permainan *Dart Game Accounting* yang akan disesuaikan dengan materi dan

kompetensi mengelola kas kecil.

2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Setelah konsep produk jadi, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berisi materi mengelola dana kas kecil dengan menggunakan bantuan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* dalam proses pembelajaran. Pembuatan RPP dimulai dari mencantumkan identitas RPP, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian. Materi dalam *Dart Game Accounting* sudah disesuaikan dengan kompetensi yang ada.

3) Menyusun kisi-kisi instrumen validasi produk

Pada tahap ini kisi-kisi instrumen validasi disusun untuk membuat angket validasi yang ditujukan kepada ahli materi (dosen Akuntansi FE UNY), ahli media (dosen Pendidikan Akuntansi FE

UNY), praktisi pembelajaran (guru akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten dan siswa (siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten).

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Tahap ini meliputi pembuatan produk, validasi kegunaan produk, dan perbaikan atau revisi. Setelah pembuatan produk selesai kemudian tahap selanjutnya yaitu validasi kegunaan produk oleh Ahli Materi, Ahli Media, praktisi pembelajaran atau guru dan siswa. Kemudian dilakukan perbaikan/revisi terhadap media pembelajaran *Dart Game Accounting*.

1) Pembuatan Produk

Pembuatan media pembelajaran, dari semua bahan dirancang menjadi satu guna menjadi media pembelajaran yang sudah terkonsep.

2) Validasi Ahli

Produk yang telah selesai dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media,

dan praktisi pembelajar akuntansi. Hasil validasi tersebut berisi komentar dan saran.

3) Revisi

Setelah produk selesai divalidasi, kemudian direvisi sesuai dengan komentar dan saran dari ahli media dan ahli materi.

d. Tahap Implementasi  
(*Implementation*)

Pada tahap keempat yaitu tahap implementasi, Pada tahap ini produk hasil revisi diimplementasikan kepada siswa yang dilakukan melalui dua tahap uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap ini produk di uji coba kepada 6 siswa di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten, dan juga dibagikan angket mengenai penilaian produk.

2) Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini produk di uji coba kepada 15 siswa di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten, dan juga dibagikan angket mengenai penilaian produk dan angket Motivasi Belajar.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap kelima peneliti melakukan evaluasi untuk mengukur keberhasilan tujuan pengembangan produk Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* yaitu meningkatkan Motivasi Belajar kompetensi mengelola kas kecil. Evaluasi ini dilaksanakan untuk mengetahui efektivitas produk dan peningkatan Motivasi Belajar setelah menggunakan media pembelajaran *Dart Game Accounting* pada kompetensi mengelola kas kecil.

Uji efektivitas produk dilaksanakan pada tahap akhir pengembangan media setelah produk jadi dan sudah melewati tahap validasi. Uji efektivitas dilaksanakan untuk mengetahui keefektivan produk jika diterapkan pada subjek penelitian yang lebih luas. Pada tahap ini *pre test* dan *post test* diberikan kepada 21 siswa di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten, kemudian dianalisis perbandingan prestasi belajar sebelum dan sesudah produk diterapkan untuk mengetahui keefektivan produk.

Analisis angket Motivasi Belajar sebelum dan setelah pembelajaran dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan Motivasi Belajar setelah menggunakan media pembelajaran *Dart Game Accounting* pada kompetensi mengelola kas kecil.

### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan**

#### a. Data

Data yang akan dikumpulkan pada penelitian ini terdiri dari dua data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan data mengenai proses pengembangan media pembelajaran berupa komentar, saran, kritik, dan masukan dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Sedangkan data kuantitatif adalah data pokok penelitian yang berupa skor penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah instrumen *test* dan *non-test*. Instrumen *test* berupa *pre test* dan *post test*, sedangkan instrumen *non-test* berupa angket

#### 1) Tes

Tes digunakan dengan maksud sebagai alat ukur pemahaman

siswa terkait materi mengelola dana kas kecil. Suharsimi Arikunto (2013: 193), Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes yang digunakan berupa *pre test* dan *post test*. Bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Dart Game Accounting* melalui uji efektivitas dengan membandingkan hasil *pre test* dan *post test*.

#### 2) Angket

Angket atau kuesioner termasuk alat untuk mengumpulkan dan mencatat data atau informasi serta pendapat. Sugiyono (2015: 199) menyatakan bahwa “kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Angket kelayakan media *Dart Game Accounting* melibatkan 2 orang dosen Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta sebagai ahli media dan ahli materi

serta 1 orang praktisi pembelajar akuntansi yang merupakan guru akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten. Sedangkan angket Motivasi Belajar siswa melibatkan siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten yang berjumlah 21 siswa. Instrumen penilaian penggunaan *Dart Game Accounting* sebagai media pembelajaran terhadap Motivasi Belajar menggunakan skala *Linkert* 5 alternatif jawaban: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Agar diperoleh data kuantitatif, maka setiap alternatif jawaban diberi skor yaitu Sangat Setuju (SS) = 5, Setuju (S) = 4, Kurang Setuju (KS) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) = 1.

b. Teknik Analisis Data

1) Analisis Data Kuantitatif

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji efektivitas produk dengan cara membandingkan prestasi belajar menggunakan eksperimen (*before-after*). Sugiyono (2015: 415) menyatakan bahwa “eksperimen dapat dilakukan

dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai metode mengajar baru (*before-after*)”.



Gambar 1. Desain Eksperimen

Berdasarkan gambar tersebut dapat diberikan penjelasan, bahwa uji efektivitas dilakukan dengan membandingkan hasil *pre test* O1 dengan hasil *post test* O2. O1 adalah prestasi belajar siswa sebelum diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Dart Game Accounting*, sedangkan O2 adalah prestasi belajar siswa setelah diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Dart Game Accounting*. Efektivitas produk diukur dengan membandingkan antara nilai O1 dengan O2. Apabila nilai O2 lebih besar daripada O1, maka media pembelajaran *Dart Game Accounting* tersebut efektif.

2) Analisis Data Kualitatif

Dari hasil pengumpulan data melalui instrumen berupa

kuisoner atau angket, selanjutnya data dianalisis untuk mendapatkan penilaian dari produk yang di kembangkan serta mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa. Data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajar akuntansi, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan melalui lembar angket kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk kata-kata dari hasil validasi ahli materi, ahli media, praktisi pembelajar akuntansi dan siswa. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk angka (skor) yang diperoleh melalui angket. Hal ini untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Dart Game Accounting*.

Menurut Sugiyono (2015: 335), Analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara urut yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan

dan dokumentasi, dengan cara mengelompokkan data ke dalam kategori-kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga dapat mudah dipahami.

a) Penilaian kelayakan media pembelajaran oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran

Data yang telah terkumpul dari kuesioner ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran akuntansi akan dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

i. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif

Tabel 1. Kriteria Penilaian Skala Likert Validasi para Ahli

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1



ii. Menghitung nilai rerata

skor tiap indikator

dengan rumus :

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

Keterangan:

X : Rerata skor

x : Jumlah total skor  
tiap aspek

n : jumlah subjek uji  
coba

iii. Menjumlahkan rerata

skor tiap aspek

iv. Menginterpretasikan

secara kualitatif jumlah

rerata skor tiap aspek

dengan menggunakan

diperoleh

Skor maksimal ideal: Jumlah indikator

x skor tertinggi

Skor minimal ideal: Jumlah indikator x

skor terendah

$X_i$  :  $\frac{1}{2}$ (skor maks ideal+skor  
min ideal)

:  $\frac{1}{2}(5+1)$

: 3

$S_{bi}$  :  $\frac{1}{6}$  (skor maks ideal+skor  
min ideal)

:  $\frac{1}{6}(5-1)$

: 0,67

(Eko Putro Widoyoko, 2011:238)

Tabel 2. Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor pada Skala Lima

Skor	Rumus	Nilai	Kategori
5	$X > X_i + 1,80S_{bi}$	A	Sangat Layak
4	$X_i + 0,60S_{bi} < X < X_i + 1,80S_{bi}$	B	Layak
3	$X_i - 0,60S_{bi} < X < X_i + 0,60S_{bi}$	C	Cukup
2	$X_i - 1,80S_{bi} < X < X_i - 0,60S_{bi}$	D	Kurang Layak
1	$X < X_i - 1,80S_{bi}$	E	Sangat Tidak Layak

Keterangan:

X : Jumlah skor yang

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

Tabel 3. Pedoman Konversi Skor Hasil penilaian ke dalam

b) Mengukur Peningkatan

Motivasi Belajar siswa

Untuk mengetahui peran Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* dalam meningkatkan Motivasi Belajar siswa, data selanjutnya dianalisis. Data

kuantitatif skor angket motivasi dianalisis secara deskriptif dengan tabel konversi nilai.

$g < 0,3$  Rendah  
Sumber: Hake (2012: 1)

Tabel 4. Kriteria Penskoran pada Angket Motivasi Belajar

Kriteria	Skor	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Kurang Setuju (KS)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Peningkatan Peningkatan Motivasi Belajar siswa akan dianalisis dengan menggunakan *gain score*. Teknik analisis data *gain-score* adalah dengan menghitung nilai *gain* (g) dengan rumus:

$$G = \frac{\% \text{ rerata motivasi akhir} - \% \text{ rerata motivasi awal}}{100 - \% \text{ rerata motivasi awal}}$$

(Hake, 2012: 1)

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus di atas kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kriteria nilai *gain* yang ditunjukkan pada tabel 5.

Tabel 5. Kriteria Nilai Gain

Nilai g	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Produk Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*  
Pengembangan media pembelajaran *Dart Game Accounting* mengadaptasi model pengembangan *ADDIE*, sesuai dengan teori yang Menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 184-185), model pengembangan *ADDIE* terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pertimbangan penggunaan model ini, karena model *ADDIE* terstruktur secara sistematis dan mudah diterapkan dalam pengembangan media. Prosedur pengembangan ini selaras dengan prosedur pengembangan penelitian yang dilakukan oleh Annisa Nur Isnaini (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016”, dalam penelitian juga menggunakan pengembangan model

*ADDIE* sampai tahap terakhir yaitu evaluasi (*evaluation*).

Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* dimulai tahap *analysis*, setelah mengetahui permasalahan dan menganalisis kebutuhan yang diperlukan siswa, peneliti memutuskan untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*. Tahap selanjutnya *design*, peneliti merancang konsep media yang meliputi pembuatan konsep, menyusun RPP, dan menyusun kisi-kisi instrumen angket penilaian produk. Tahap selanjutnya *development*, pembuatan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*. Untuk mengetahui kelayakan media, dilakukan penilaian Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* oleh para ahli. Ahli materi menilai kualitas materi yang ada dalam media sedangkan ahli media menilai pengembangan media, dan praktisi pembelajaran menilai dari segi materi dan media. Hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran berurutan mendapatkan kategori sangat layak, layak, dan layak. Peneliti melakukan revisi sesuai dengan masukan para ahli sehingga diperoleh Media Pembelajaran *Dart*

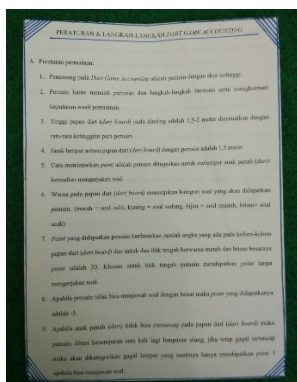
*Game Accounting* yang layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di SMK. Setelah melakukan perbaikan. Tahap selanjutnya *implementation*, Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* diimplementasikan kepada siswa yang dilakukan melalui dua tahapan uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Tahap terakhir yaitu *evaluation*, pada tahap ini peneliti melaksanakan uji efektivitas dan menganalisis angket Motivasi Belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk mengetahui peningkatan Motivasi Belajar pada kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kas Kecil Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017” memberikan implikasi bahwa media dapat dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Model pengembangan ini dipilih karena

model *ADDIE* terstruktur secara sistematis dan mudah diterapkan dalam pengembangan media. Model pengembangan ini akan lebih menghasilkan media pembelajaran yang bagus apabila dalam tahap-tahap pengembangannya ditambah dengan tahap uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan dan uji efektivitas produk seperti yang dilakukan pada penelitian pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*.



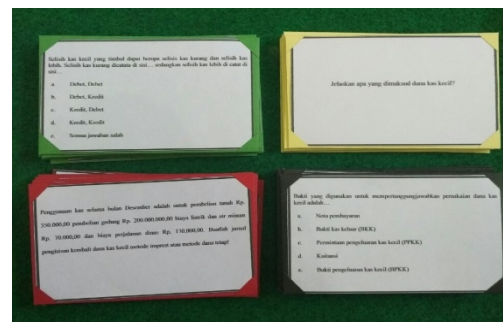
Gambar 2. Papan *Dart Game Accounting*



Gambar 3. Peraturan Permainan



Gambar 4. Tempat Kartu Soal dan Jawaban



Gambar 5. Kartu Soal



Gambar 6. Kartu Jawaban

## 2. Kelayakan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*

Media pembelajaran *Dart Game Accounting* dinilai kelayakannya oleh satu orang ahli materi (Dosen Akuntansi FE UNY), satu orang ahli media (Dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY), dan satu orang praktisi pembelajaran (guru akuntansi SMK

Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten). Berdasarkan rekapitulasi penilaian keseluruhan ahli pada tabel 17 diperoleh rerata skor keseluruhan sebesar 4,26 yang terletak pada rentang  $X > 4,20$  sehingga mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK. Hasil penilaian media tersebut sesuai dengan pendapat Nana Syaodih Sukmadinata (2013: 164) yang menyatakan penelitian pengembangan lebih diarahkan pada upaya untuk menghasilkan produk tertentu kemudian diuji keefektifannya sehingga siap digunakan secara nyata di lapangan. Dengan kata lain, produk yang siap digunakan di lapangan merupakan produk yang masuk dalam kategori “layak”.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kas Kecil Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017” memberikan implikasi bahwa media dapat dikembangkan

dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Media Pembelajaran dapat diimplementasikan setelah mendapatkan penilaian validasi produk dari para ahli (ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran) dengan minimal nilai yang didapatkan yaitu B dalam kategori layak, seperti pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* yang mendapatkan rerata skor penilaian keseluruhan ahli sebesar 4,26 yang masuk kedalam nilai A kategori Sangat Layak sehingga media tersebut layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran di SMK.

### 3. Penilaian Siswa terhadap Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*

Penilaian siswa terhadap media pembelajaran *Dart Game Accounting* dilaksanakan pada tahap implementasi (*implementation*). Pada tahap implementasi, media pembelajaran *Dart Game Accounting* dinilai oleh siswa selaku sasaran produk. Berdasarkan rekapitulasi penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil secara keseluruhan diperoleh rerata skor **4,33** (tabel 19) dan penilaian siswa

pada uji coba lapangan secara keseluruhan diperoleh rerata skor **4,15** (tabel 20). Berdasarkan tabel 11 mengenai konversi skor ke dalam nilai skala lima, penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil terletak pada rentang  $X > 4,20$  sehingga mendapat nilai “**A**” dengan kategori “**Sangat Layak**” dan uji coba lapangan terletak pada rentang  $3,40 > X \leq 4,20$  sehingga mendapat nilai “**B**” dengan kategori “**Layak**”.

Hasil penilaian siswa terhadap media *Dart Game Accounting* sesuai dengan pendapat Sukardjo (2005: 53) menyatakan suatu produk dikatakan layak apabila memperoleh nilai minimal b atau dalam kategori layak. Dengan demikian Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kas Kecil Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017” memberikan implikasi bahwa setelah media layak untuk di implementasikan kemudian media tersebut dinilai kembali oleh siswa

sebagai sasaran produk. Media dapat dikatakan layak untuk diterapkan apabila mendapatkan penilaian siswa dengan minimal nilai yang didapatkan yaitu B dalam kategori layak, seperti pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* yang mendapatkan rerata skor penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan sebesar 4,24 yang masuk kedalam nilai A kategori Sangat Layak sehingga media tersebut layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran di SMK.

#### 4. Peningkatan Motivasi Belajar setelah Penggunaan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilaksanakan peneliti, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Dart Game Accounting* dapat meningkatkan Motivasi Belajar, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan Motivasi Belajar sebesar 8,33% dari 76,38% (sebelum penggunaan media pembelajaran) dan meningkat menjadi 84,71% (sesudah penggunaan media pembelajaran). Hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan bahwa media pembelajaran *Dart Game*

*Accounting* dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Keuangan sebesar 0,35. Peningkatan Motivasi Belajar tersebut masuk kedalam kategori sedang karena nilai *gain*  $0,3 \leq g \leq 0,7$ .

Hasil penelitian sesuai dengan teori yang disebutkan oleh Azhar Arsyad (2011: 25) tentang salah satu manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan Motivasi Belajar. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Wina Sanjaya (2011: 169) bahwa salah satu fungsi dan peranan media adalah menambah gairah dan Motivasi Belajar siswa. Penggunaan media dapat menambah Motivasi Belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Peningkatan Motivasi Belajar siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten dengan pengembangan media pembelajaran *Dart Game Accounting* didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Nanang Yulianto (2016) yang berjudul “Pengembangan Media

Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016”. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan Motivasi Belajar sebesar 7,06% dari 77,76% (sebelum menggunakan media pembelajaran) dan meningkat menjadi 84,82% (sesudah menggunakan media pembelajaran).

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kas Kecil Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017” dapat memberikan implikasi bahwa dengan adanya inovasi dan kreativitas praktisi pembelajar dalam penggunaan media pembelajaran, Motivasi Belajar dapat meningkat. Oleh karena itu, diperlukan variasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, seperti media pembelajaran yang

menerapkan konsep belajar dengan bermain dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan Motivasi Belajar. Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* pada kompetensi mengelola dana kas kecil dapat digunakan kembali pada kompetensi lain dengan sedikit modifikasi pada materi dan kumpulan soal.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1) Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* melalui lima tahap dan menunjukkan hasil sebagai berikut:

a) *Analysis*. Didasarkan pada analisis, maka produk yang sesuai untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam standar kompetensi mengelola kas kecil adalah Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*.

b) *Design*. Pada tahap ini menghasilkan konsep permainan dan rancangan desain Media Pembelajaran *Dart Game Accounting*. Pada

tahap ini juga menghasilkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan kisi-kisi instrument angket penilaian media *Dart Game Accounting*.

c) *Development*. Pada tahap ini menghasilkan produk Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* yang sudah jadi dan sudah melewati tahap penilaian validasi dari para ahli (ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran) dan sudah direvisi sesuai dengan saran para ahli, sehingga Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* siap di implementasikan.

d) *Implementation*. Pada tahap ini menghasilkan produk Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* yang sudah melewati tahap penilaian dari siswa baik dari tahap uji kelompok kecil maupun uji coba lapangan.

e) *Evaluation*. Tahap ini merupakan tahap akhir dari pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* yaitu mengukur efektivitas dan mengukur



ketercapaian tujuan pengembangan produk dilihat dari peningkatan Motivasi Belajar siswa. Dari hasil uji efektivitas, media *Dart Game Accounting* dinilai efektif. Dari hasil pengukuran Motivasi Belajar menggunakan *gain score*, media *Dart Game Accounting* dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten sebesar 0,35. Peningkatan Motivasi Belajar tersebut termasuk dalam kategori sedang.

2) Kelayakan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* pada kompetensi mengelola kas kecil berdasarkan penilaian Ahli Materi diperoleh rerata skor 4,80 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, penilaian Ahli Media diperoleh rerata skor 3,90 yang termasuk dalam kategori Layak, dan penilaian Praktisi Pembelajaran diperoleh rerata skor 4,20 termasuk dalam kategori Layak. Berdasarkan penilaian dari para ahli diperoleh rerata skor keseluruhan sebesar

4,26 yang terletak pada rentang  $X > 4,20$  sehingga mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Dart Game Accounting* layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK dilihat dari penilaian para ahli.

3) Penilaian siswa terhadap Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* pada uji coba kelompok kecil secara keseluruhan diperoleh rerata skor **4,33** terletak pada rentang  $X > 4,20$  sehingga mendapat nilai “**A**” dengan kategori “**Sangat Layak**” dan penilaian siswa pada uji coba lapangan secara keseluruhan diperoleh rerata skor **4,15** terletak pada rentang  $3,40 > X \leq 4,20$  sehingga mendapat nilai “**B**” dengan kategori “**Layak**”. Dengan demikian Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK dilihat dari penilaian siswa.

4) Peningkatan Motivasi Belajar siswa kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten dapat dilihat dari hasil analisis angket Motivasi Belajar

yang mengalami peningkatan sebesar 8,33% dari 76,38% (sebelum penggunaan media pembelajaran) menjadi 84,71% (sesudah penggunaan media pembelajaran). Hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan bahwa media pembelajaran *Dart Game Accounting* dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Keuangan sebesar 0,35. Peningkatan Motivasi Belajar tersebut masuk kedalam kategori sedang karena nilai *gain* berada pada rentang  $0,3 \leq g \leq 0,7$ .

## Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan dan keterbatasan penelitian pengembangan seperti yang telah dijelaskan, Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* sebagai media pembelajaran masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- 1) Perlu adanya pengembangan lebih lanjut sehingga materi yang terkandung dalam Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* tidak hanya sebatas padakompetensi mengelola kas

kecil, tetapi juga dapat digunakan hinggaseluruh kompetensi yang ada pada mata pelajaran akuntansi.

- 2) Penerapan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* sebaiknya dilakukan di beberapa kelas sehingga mengetahui perbedaan tingkat Motivasi Belajar siswa.
- 3) Perlu dilakukan perbaikan angket Motivasi Belajar agar hasil pengukuran Motivasi Belajar siswa dengan pengamatan menunjukkan hasil yang relatif sama dengan hasil pengukuran Motivasi Belajar siswa dengan menggunakan angket.
- 4) Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* dikemas (packaging) secara khusus sehingga media pembelajaran ini mempunyai nilai ekonomi dan dapat diperjual-belikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Annisa Nur Isnaini. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*. UNY.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Eko Putro Widoyoko. (2011). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hake, Richard. (2012). *Analyzing Change/Gain Scores*. USA: Indiana University.
- Nanang Yulianto (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukardjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran Semester 2*. Yogyakarta: PPs UNY.