

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
UNTUK SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK NEGERI 1 TEMPEL**

***DEVELOPING SNAKES AND LADDERS LEARNING MEDIA FOR STUDENT OF
CLASS X ACCOUNTING SMK NEGERI 1 TEMPEL***

Oleh:

Syahida Norviana

Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
syahida.norviana@gmail.com

Annisa Ratna Sari

Staf Pengajar Jurusan P. Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan 1) mengembangkan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel dan 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran Ular Tangga. Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran Ular Tangga layak digunakan. Hal ini dibuktikan dari penilaian ahli media bahwa kelayakan aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual sebesar 71,17% dan 71,76% dengan kategori "Layak" dan penilaian ahli materi bahwa kelayakan aspek pembelajaran sebesar 88,5% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil penilaian siswa pada aspek rekayasa media dalam uji coba perorangan sebesar 85% dengan kategori "Sangat Layak", uji coba kelompok kecil 91% dengan kategori "Sangat Layak", dan uji coba lapangan sebesar 88% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil penilaian siswa pada aspek komunikasi visual dalam uji coba perorangan sebesar 88,36% dengan kategori "Sangat Layak", uji coba kelompok kecil 90,67% dengan kategori "Sangat Layak", dan uji coba lapangan sebesar 86,78% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil penilaian siswa pada aspek pembelajaran dalam uji coba perorangan sebesar 88% dengan kategori "Sangat Layak", uji coba kelompok kecil 81,57% dengan kategori "Sangat Layak", dan uji coba lapangan sebesar 82,83% dengan kategori "Sangat Layak".

Kata kunci: Media Pembelajaran, Ular Tangga

Abstract

The research aim to 1) developing snakes and ladder of learning media for student of class X Accounting SMK Negeri 1 Tempel and 2) find out the expediency of snakes and learning media. The type of this research is research and development. The data collection technique used questionnaire and Likert's scale. The data analysis technique was descriptive statistic analysis. The result of this research and development snakes and ladders learning media is feasible for use. This is evidenced from the media that the feasibility assessment expert engineering aspects of media and visual communication aspect got 71.17% and 71.76% in category "feasible" and expert assessment that the material aspects of the feasibility study got 88.5% in category "Very feasible". The result of student assessment on the engineering aspects in one to one trying out got 85% in category "Very feasible", small group try out got 91% to the category of "Very feasible", and field try out got 88% in category "Very feasible". Student assessment results in aspects of visual communication in one to one trying out got 88.36% in category "Very feasible", small group try out got 90.67% in category "Very feasible", and field try out got 86.78% in category "Very feasible". The results of student assessment on aspects of learning in one to one trying out got 88% in category "Very feasible", small group try out got 81.57% in category "Very feasible", and field try out got 82.83% in category "Very feasible".

Keywords: Learning Media, Snakes and Ladders

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu cara untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas guna mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional. Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia Indonesia dalam rangka upaya meningkatkan tujuan nasional. Sumber daya manusia (SDM) yang berpendidikan tentunya akan menjadi modal utama dalam pembangunan nasional. Dalam meningkatkan SDM yang berpendidikan pemerintah menerapkan perpanjangan wajib belajar 9 tahun menjadi 12 tahun (Samer Al-Samarrai, 2013).

Penerapan wajib belajar 12 tahun mengakibatkan anak-anak lulusan Sekolah Menengah Pertama (SMP) melanjutkan ke jenjang lebih tinggi yaitu Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Berdasarkan pernyataan Mustagfirin Amin, Sekretaris Direktorat Jendral Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, negara ini membutuhkan teknisi handal untuk mendukung industri di Tanah Air. Hal ini berarti dunia industri membutuhkan lulusan dari SMK pada masa yang akan datang karena dapat menopang pertumbuhan ekonomi di Indonesia (AntaraNews, 2013).

SMK merupakan salah satu jenjang pendidikan menengah yang bertujuan mempersiapkan lulusannya bisa langsung bekerja. Hal ini sesuai dengan isi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 3 mengenai tujuan pendidikan nasional dan penjelasan pasal 15 yang menjelaskan tentang pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama

untuk bekerja di bidang tertentu. Terdapat berbagai macam pendidikan kejuruan di Indonesia, salah satunya adalah pendidikan kejuruan bidang bisnis dan manajemen. SMK bisnis dan manajemen bertujuan menyiapkan lulusannya untuk bekerja, mengembangkan profesinya di bidang bisnis dan manajemen antara lain akuntansi, perbankan, manajemen, sekretaris, penjualan, asuransi, dan koperasi.

Kompetensi keahlian akuntansi sebagai salah satu kompetensi keahlian di SMK bisnis dan manajemen membekali siswanya dengan tiga macam program yakni program adaptif, normatif, dan produktif. Program produktif adalah mata pelajaran yang mendukung pengembangan profesi khususnya dalam bidang akuntansi. Menurut AICPA (Haryono Jusup (2005: 5), mendefinisikan Akuntansi sebagai “proses pencatatan, penggolongan, peringkasan, pelaporan, dan penganalisisan data keuangan suatu organisasi”. Tujuan dari akuntansi adalah untuk menyediakan informasi relevan kepada pihak yang berkepentingan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan ekonomik (Suwardjono, 2012: 100). Informasi relevan yang dimaksudkan adalah laporan keuangan, untuk itu siswa SMK diharapkan mampu membuat data keuangan atau laporan keuangan untuk para pihak yang berkepentingan.

Dalam menghasilkan laporan keuangan yang relevan, perlu adanya konsep dasar akrual. Konsep dasar akrual adalah konsep pengakuan pendapatan dan biaya berdasarkan periode waktu, artinya pendapatan diakui ketika pendapatan itu diperoleh dan biaya diakui pada saat biaya tersebut terjadi. Prinsip akuntansi di Indonesia menghendaki agar perusahaan

menggunakan dasar akrual (Haryono Jusup, 2005: 174). Hal ini penting, karena semakin lengkap data yang disajikan, akan semakin baik informasi yang diterima pengambil keputusan.

Dengan konsep dasar akrual, maka teknisi akuntansi harus membuat jurnal penyesuaian agar informasi di dalam laporan keuangan relevan. Jurnal penyesuaian adalah jurnal untuk mencatat akun riil dan nominal agar menunjukkan angka yang sebenarnya pada suatu periode (Haryono Jusup, 2005: 178). Jurnal penyesuaian adalah salah satu materi yang dianggap sulit bagi siswa SMK dikarenakan membutuhkan perhitungan dan penalaran.

Berdasarkan pengamatan di SMK Negeri 1 Tempel, siswa sulit memahami materi jurnal penyesuaian hal ini mengakibatkan siswa kurang tertarik dengan materi tersebut. Hal tersebut membuat siswa bosan dalam belajar terlebih saat guru hanya menggunakan metode konvensional. Selain itu guru belum memanfaatkan media sebagai sumber belajar dalam pembelajaran praktek. Media yang digunakan untuk praktek adalah papan tulis sehingga siswa kurang tertarik mempelajari materi jurnal penyesuaian yang dianggap sulit. Sekolah juga belum mendukung dalam hal penyediaan dan pengembangan media.

Tugas guru sebagai pendidik harus mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dapat diciptakan guru melalui berbagai cara. Salah satunya yaitu dengan penggunaan media dalam pembelajaran (Sardiman A. M., 2011: 164). Dengan menggunakan media, hal-hal yang tidak mungkin dihadirkan dalam proses pembelajaran menjadi mungkin untuk

dihadirkan. Selain itu, media yang interaktif dapat membantu siswa meningkatkan aktivitas belajarnya, misalnya menjawab pertanyaan.

Media berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman belajar langsung adalah pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas sendiri pada situasi yang sebenarnya (Wina Sanjaya, 2011: 164). Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga hasil belajar siswa juga meningkat. Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat mengkondisikan siswa agar belajar secara aktif. Guru harus menggunakan media yang mudah digunakan, baik oleh siswa maupun guru saat proses pembelajaran. Media pembelajaran dibuat sederhana dan tidak merepotkan guru maupun siswa dalam penggunaannya.

Permainan merupakan aktivitas yang dilakukan karena seseorang ingin mencapai suatu kesenangan, atau kegembiraan serta kepuasan. Siswa yang *notabene* memiliki keinginan untuk bermain dan bersenang-senang akan merasa enggan untuk diajak berpikir dan menganalisis seperti halnya dalam akuntansi.

Sebagai salah satu bentuk variasi media pembelajaran akuntansi adalah media permainan berkonsep ular tangga. Ular tangga merupakan permainan yang sudah familiar dan sering dimainkan oleh siswa. Siswa akan merasakan kesenangan layaknya mereka bermain dan materi pelajaran tetap tersampaikan.

Oleh karena itu, dibutuhkan media sebagai penunjang pembelajaran agar siswa lebih tertarik belajar jurnal penyesuaian. Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran yang baru, yang berkonsep belajar sambil bermain agar siswa tidak bosan dan jenuh adalah media pembelajaran ular tangga. Dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga, siswa akan lebih banyak beraktivitas dan pembelajaran akan menjadi menyenangkan. Siswa diharapkan memiliki semangat belajar sehingga akan tumbuh suasana kelas yang menyenangkan.

Media pembelajaran ular tangga dikembangkan karena memiliki keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang lain. Ular tangga adalah permainan yang menyenangkan untuk dilakukan dan menghibur, permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa untuk belajar, permainan dapat memberikan umpan balik langsung, permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat, permainan bersifat luwes, dan permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak (Arief S Sadiman dkk., 2010:78).

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut 1. Proses pembelajaran masih dilakukan secara konvensional sehingga kurang menarik dan kurang memaksimalkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, 2. Siswa sulit memahami jurnal penyesuaian mengakibatkan kurang tertarik dengan materi, 3. Keterbatasan sekolah dalam menyediakan dan mengembangkan media pembelajaran, 4. Guru belum optimal dalam memanfaatkan media yang ada, dan 5. Belum dikembangkannya media

pembelajaran baru yang berkonsep belajar sambil bermain.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan pengembangan yang akan dicapai adalah sebagai berikut 1. Mengembangkan media pembelajaran ular tangga pada kompetensi dasar membuat dan membukukan jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel, 2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran ular tangga pada kompetensi dasar membuat dan membukukan jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel, dan 3. Mengetahui penilaian siswa terhadap media pembelajaran ular tangga pada kompetensi dasar membuat dan membukukan jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel.

Dikembangkannya media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis. Manfaat teoritis berupa sumbangan teori yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran ular tangga pada pada kompetensi dasar membuat dan membukukan jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel. Manfaat praktis bagi peneliti merupakan sarana bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah, serta menambah pengetahuan sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik, bagi siswa media ular tangga dapat meningkatkan pengalaman dan hasil belajar siswa, dan bagi guru guru dapat mengarahkan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar melalui media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian di SMK Negeri 1 Tempel yang beralamat di Jalan Magelang Km. 17 Margorejo, Tempel, Sleman, Yogyakarta 55552. Waktu penelitian dari November 2013-Februari 2014.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian dalam peneliti ini meliputi dua ahli materi (dosen dan guru SMK Akuntansi), seorang ahli media, 5 orang siswa pada uji coba perorangan, 15 siswa pada uji coba kelompok kecil, dan 30 siswa pada uji coba lapangan. Objek uji coba yang diteliti adalah kualitas dan kelayakan media pembelajaran ular tangga yang meliputi aspek pembelajaran, aspek rekayasa media, dan aspek komunikasi visual.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah modifikasi model pengembangan Borg & Gall. Prosedur pengembangan menggunakan lima tahap, yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap perencanaan, tahap pembuatan produk, tahap uji coba dan evaluasi, dan tahap produk akhir.

a. Tahap Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan untuk menentukan produk yang akan dikembangkan. Siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari jurnal penyesuaian sehingga bosan dalam mengikuti

pembelajaran. Perlu adanya media yang dapat menambah gairah belajar siswa. Media tersebut berupa media pembelajaran ular tangga. Media pembelajaran ular tangga berkonsep belajar sambil bermain sehingga siswa tertarik belajar jurnal penyesuaian.

b. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini terbagi menjadi beberapa tahap, yaitu: menetapkan materi, mengkaji mata pelajaran sesuai dengan kurikulum, dan menyusun instrumen penilaian kualitas media pembelajaran.

c. Tahap Pembuatan Produk

Pada tahap pembuatan produk ada beberapa tahap yaitu: menyusun instrumen penilaian kualitas media pembelajaran, membuat produk media pembelajaran ular tangga, dan validasi ahli materi dan ahli media. Validasi materi divalidasi oleh dua orang ahli materi (dosen dan guru). Validasi media divalidasi oleh satu orang dosen.

d. Tahap Uji Coba dan Evaluasi

Uji coba dilakukan dalam tiga tahap yakni uji coba, yaitu uji coba perorangan (*one to one trying out*), uji coba kelompok kecil (*small group tryout*), dan uji coba lapangan (*field tryout*). Dari uji coba tersebut, dilakukan analisis dan revisi jika masih diperlukan demi penyempurnaan produk.

e. Tahap Produk Akhir

Pada tahap ini telah dihasilkan produk berupa media pembelajaran ular tangga yang sudah direvisi berdasarkan uji coba lapangan.

Data, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data

a. Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media pembelajaran ular tangga berupa kritik dan saran dari para ahli materi dan ahli media. Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian tentang media pembelajaran ular tangga dari ahli materi, ahli media, dan siswa SMK dalam kuesioner.

b. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner dengan skala Likert.

c. Teknik Analisis Data

Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sugiyono, 2011: 207).

Untuk menganalisis data tentang kelayakan media pembelajaran ular tangga dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan:

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor

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

Sumber: Sugiyono (2011:93)

- 2) Menghitung nilai rerata skor tiap indikator dengan rumus :

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

Keterangan:

\bar{x} = skor rata-rata,

ΣX = jumlah skor,

N = jumlah subjek uji coba

- 3) Menjumlahkan rerata skor tiap aspek.
- 4) Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek dengan menggunakan rumus konversi skor skala 2 berikut:

Tabel 2. Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor pada Skala Lima

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$\bar{X} > \bar{X}_i + 1,8 S_{Bi}$	A	Sangat Baik
4	$\bar{X}_i + 0,6 S_{Bi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{Bi}$	B	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6 S_{Bi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 0,6 S_{Bi}$	C	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,8 S_{Bi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{Bi}$	D	Kurang
1	$\bar{X} \leq \bar{X}_i - 1,8 S_{Bi}$	E	Sangat Kurang

Keterangan:

Skor maksimal = 5

Skor minimal = 1

Skor maksimal ideal = jumlah indikator x skor tertinggi

Skor minimal ideal = jumlah indikator x skor terendah

\bar{X} = skor yang diperoleh

$\bar{X}_i = \frac{1}{2}$ (skor maks ideal+skor min ideal)

S_{bi} (Simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maks ideal–skor min ideal)

Sumber: Eko P Widyoko (2011: 245)

Tabel 3. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian ke Dalam Nilai

Sko r	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$\bar{X} > 4,2$	A	Sangat Baik
4	$3,4 < \bar{X} \leq 4,2$	B	Baik
3	$2,6 < \bar{X} \leq 3,4$	C	Cukup
2	$1,8 < \bar{X} \leq 2,6$	D	Kurang
1	$\bar{X} \leq 1,8$	E	Sangat Kurang

Selain kriteria di atas, kriteria kelayakan produk secara keseluruhan dapat ditentukan dengan mengalikan skor penilaian dengan jumlah indikator yang diukur di setiap aspek yang dinilai. Untuk keperluan analisis lebih lanjut seperti membandingkan hasil penilaian tiap aspek dengan tingkat kelayakan yang diharapkan, digunakan teknik persentase dalam menganalisis data dengan rumus :

$$\text{Persentase kelayakan tiap aspek(\%)} = \frac{\text{Ererata skor yang diperoleh}}{\text{Ererata skor yang ideal}} \times 100\%$$

Data yang terkumpul dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori dengan skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk persentase, selanjutnya mendeskripsikan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator. Kesesuaian aspek dalam pengembangan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4. Persentase Penilaian Kelayakan

Persentase Penilaian	Interpretasi
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak Layak

Sumber: Suharsimi Arikunto (2010: 44)

Untuk mengetahui kualitas dari produk media yang dikembangkan layak atau tidak, maka peneliti menggunakan kriteria minimal penilaian “B” yang termasuk kategori “Baik”. Jika penilaian media pembelajaran minimal mendapatkan nilai “Baik”, maka media yang dikembangkan “Layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan telah dilakukan sesuai dengan tahapan yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap perencanaan, tahap pembuatan produk, tahap uji coba dan evaluasi, dan tahap produk akhir.

Kelayakan media pembelajaran diperoleh berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan siswa SMK pada setiap tahapan uji coba. Penilaian kelayakan meliputi tiga aspek yaitu aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual, dan aspek pembelajaran. Hasil penelitian pada setiap aspek pada tahap validasi dan uji coba :

Kelayakan Aspek Rekayasa Media

Tabel di bawah ini menyajikan data rerata skor penilaian dari ahli media dan siswa pada setiap tahapan uji coba yang kemudian dikonversikan berdasarkan tabel konversi dan persentase.

Tabel 1. Kelayakan Aspek Rekayasa Media

N o	Tahapan Penilaian	Rerata Skor	Nilai	Persentase	Kelayakan
1.	Penilaian Ahli Media	32	B	71,17%	Layak
2.	Uji coba perorangan	17	A	85%	Sangat Layak
3.	Uji coba kelompok kecil	18,2	A	91%	Sangat Layak
4.	Uji coba Lapangan	17,6	A	88%	Sangat Layak

Sumber: data primer

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa penilaian aspek rekayasa media pada tahap uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji lapangan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan media pembelajaran ular tangga karena hasil persentase lebih dari 61%.

Kelayakan Aspek Komunikasi Visual

Tabel di bawah ini menyajikan data rerata skor penilaian dari ahli media dan siswa pada setiap tahapan uji coba yang kemudian dikonversikan berdasarkan tabel konversi dan persentase.

Tabel 2. Kelayakan Aspek Komunikasi Visual

N o	Tahapan Penilaian	Rerata Skor	Nilai	Persentase	Kelayakan
1.	Penilaian Ahli Media	61	B	71,76%	Layak
2.	Uji coba perorang	48,6	A	88,36%	Sangat Layak

N o	Tahapan Penilaian	Rerata Skor	Nilai	Persentase	Kelayakan
3.	Uji coba kelompok kecil	49,87	A	90,67%	Sangat Layak
4.	Uji coba Lapangan	47,73	A	86,78%	Sangat Layak

Sumber: data primer

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa penilaian aspek komunikasi visual pada setiap tahapan uji coba termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan media pembelajaran ular tangga karena hasil persentase lebih dari 61%.

Kelayakan Aspek Pembelajaran

Tabel di bawah ini menyajikan data rerata skor penilaian dari ahli materi dan siswa pada setiap tahapan uji coba yang kemudian dikonversikan berdasarkan tabel konversi dan persentase.

Tabel 3. Kelayakan Aspek Pembelajaran

N o	Tahapan Penilaian	Rerata Skor	Nilai	Persentase	Kelayakan
1.	Penilaian Ahli Materi	88,5	A	88,50%	Sangat Layak
2.	Uji coba perorangan	26,4	A	88%	Sangat Layak
3.	Uji coba kelompok kecil	24,47	A	81,57%	Sangat Layak
4.	Uji coba Lapangan	24,85	A	82,83%	Sangat Layak

Sumber: Data Primer

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa penilaian aspek pembelajaran pada tahap uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji lapangan termasuk

dalam kategori “Sangat Layak”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan media pembelajaran ular tangga karena hasil persentase lebih dari 61%.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pembahasan, maka penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media pembelajaran ular tangga pada Kompetensi Dasar Membuat dan Membukukan Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan media pembelajaran. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini meliputi lima tahap pengembangan yaitu 1) tahap analisis kebutuhan, 2) tahap perencanaan, 3) tahap pembuatan produk, 4) tahap uji coba dan evaluasi, 5) tahap produk akhir.

Kelayakan media pembelajaran ular tangga divalidasi oleh ahli materi (dosen dan guru SMK) dan ahli media. Hasil validasi dari ahli materi dari aspek pembelajaran diperoleh hasil persentase sebesar 88,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi dari media dari aspek rekayasa media diperoleh hasil persentase sebesar 71,17% dengan kategori “Layak”. Hasil validasi dari media dari aspek komunikasi visual diperoleh 71,76% dengan kategori “Layak”.

Hasil penilaian siswa pada aspek rekayasa media dalam uji coba perorangan sebesar 85% dengan kategori “Sangat Layak”, uji coba kelompok kecil 91% dengan kategori “Sangat Layak”, dan uji coba lapangan sebesar 88% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian siswa pada aspek komunikasi visual dalam uji coba

perorangan sebesar 88,36% dengan kategori “Sangat Layak”, uji coba kelompok kecil 90,67% dengan kategori “Sangat Layak”, dan uji coba lapangan sebesar 86,78% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian siswa pada aspek pembelajaran dalam uji coba perorangan sebesar 88% dengan kategori “Sangat Layak”, uji coba kelompok kecil 81,57% dengan kategori “Sangat Layak”, dan uji coba lapangan sebesar 82,83% dengan kategori “Sangat Layak”.

Saran

Berdasarkan kualitas produk, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti dapat memberikan beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut sebagai berikut: 1. Pemanfaatan media pembelajaran ular tangga ditujukan agar proses pembelajaran menjadi aktif, kreatif, dan menyenangkan serta dapat menambah semangat belajar siswa. Media pembelajaran ular tangga dapat dimanfaatkan siswa dalam belajar secara mandiri, 2. perlu adanya penelitian lebih lanjut seperti penelitian tindakan kelas ataupun penelitian pengembangan lebih lanjut untuk benar-benar mengukur efektivitas penggunaan produk, 3. untuk penelitian selanjutnya diharapkan sebaiknya uji coba produk dilaksanakan secara lebih luas lagi sehingga menghasilkan suatu media pembelajaran yang baik dan dapat digunakan secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Haryono Jusup. (2005). *Dasar-Dasar Akuntansi Jilid I*. Yogyakarta: STIE YKPN.
- AntaraNews. (2013). *Lulusan SMK 4 juta per tahun mulai 2020*. diakses

tanggal 7 Oktober 2013 pukul 09.30
WIB dari
<http://www.antaraneews.com/berita/384449/lulusan-smk-4-juta-per-tahun-mulai-2020>.

Arief Sadiman, dkk. (2010). *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sardiman A.M. (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Samer Al-Samarrai. (2013). *Membangkitkan Generasi Emas Indonesia: Memperluas Wajib Belajar dari 9 Menjadi 12*. Diakses pada 11 Oktober 2013 pukul 08.29 dari <http://blogs.worldbank.org/eastasiapacific/node/3099>.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Swardjono. (2012). *Teori Akuntansi*. Yogyakarta: BPF.

UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wina Sanjaya. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.