
Pengembangan Media Pembelajaran *Games Book Accounting* Untuk Meningkatkan Motivasi Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Materi Siklus Akuntansi

Nailariza Umami¹, Muhammad Isna Nur Adha²

^{1,2}Economic Education Program, Faculty of Social and Humanities, Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung
umaminailariza@gmail.com, muhammadisna.21@gmail.com

Abstract

Education is the most important part in human life, because education is the determining factor for the progress of a nation. Learning in schools should be done with innovative, varied, and can encourage students to be active and interactive. But the fact is not as expected, because today there are still many who use conventional methods. The aim of this research is to develop teaching materials in the form of *Games Book Accounting* for Basic Accounting subjects in the Accounting Cycle material for grade X Accounting students of SMKN 2 Trenggalek, and to determine the feasibility of the product based on the validation assessment of material experts, media experts, accounting learning practitioners. This research is a research and development (R&D) that was adapted from the ADDIE model. Which has 5 Stages, namely: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation, but only carried out until the third stage, namely Development. This media has not been tried out to students because of time constraints as well as situations and conditions that are not possible, considering this research was made during the covid-pandemic conditions. The results showed that the level of eligibility of *Games Book Accounting* teaching materials based on the assessment of validation was in the category of suitable for use with a very good predicate in accordance with the eligibility criteria and product revisions.

Keywords: accounting teaching material development, games book accounting, games book teaching materials.

History of Article:

Received : (09-08-2020),

Accepted : (06-09-2020),

Published : (31-03-2021)

Citation:

Umami, N & Adha, M.I.N (2021) Pengembangan Media Pembelajaran *Games Book Accounting* Untuk Meningkatkan Motivasi Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Materi Siklus Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 14(1), 15-24

© Universitas Negeri Malang

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dalam masyarakat, bangsa dan negara (Hasbullah, 2005)

Salah satu cara untuk membentuk sumber daya manusia yang baik adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan. Melalui kegiatan proses pembelajaran yang efektif dan efisien akan tercipta mutu pendidikan yang baik. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang membangun adanya komunikasi interaktif dan edukatif antara guru dan siswa melalui strategi, pendekatan, prinsip, dan metode tertentu dalam rangka menyampaikan materi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan bersama. Hal lain yang dapat meningkatkan mutu pendidikan yaitu dapat menimbulkan motivasi belajar siswa di setiap proses pembelajaran yang bertujuan agar siswa senantiasa dapat mengikuti setiap kegiatan yang telah ditentukan oleh guru tanpa suatu beban.

Syaodih (2006) Menyatakan motivasi merupakan kekuatan yang menjadi pendorong individu Dalam melakukan sesuatu agar tenaga pendorong pada diri seorang cukup besar maka diperlukan motivasi dari luar. Pada diri siswa motivasi dapat berasal dari guru teman orang tua buku-buku dan lingkungan. Adapun cara-cara yang di dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, yaitu: dengan menggunakan metode pembelajaran yang beragam, melibatkan siswa dalam proses belajar agar aktif sehingga terjadi Interaksi yang baik dalam kegiatan pembelajaran, selalu memberikan masukan dan motivasi dalam belajar, memberikan apresiasi kepada siswa dengan memberikan ucapan selamat apabila siswa berhasil menjawab soal yang diberikan, ataupun menggunakan media pembelajaran sebagai alternatif belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada siswa di kelas (Muhson, 2010 ; Ariyanto dkk., 2018). Penggunaan media pembelajaran bertujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar (Nurseto, 2011 ; Ariyanto dkk., 2018). Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Danim (1994), media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau perlengkapan yang digunakan oleh guru dalam rangka berinteraksi dengan siswa atau peserta didik, yang memiliki kegunaan atau manfaat dalam proses pembelajaran. Menurut Gagne dan Bridge (1975) dalam Arsyad (2005), secara implisit bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran, yang terdiri atas antara lain buku, tab recorder, kaset, video, camera, video recorder, film, gambar grafik, televisi, dan komputer'. Ungkapan Briggs tersebut menjelaskan pula bahwa suatu media selain berfungsi sebagai penyaji pesan juga mampu membangkitkan rasa ingin tahu serta motivasi siswa untuk belajar.

Media pembelajaran sangat banyak macamnya, salah satunya dengan menggunakan media game edukatif. Menurut Yohana Tri Utami (2019) menyatakan bahwa Game edukasi adalah salah satu contoh dari media pembelajaran menggunakan media game. Game edukasi menerapkan sistem pembelajaran langsung dengan pola Learning by doing. Pola pembelajaran yang dilakukan dengan bermain dapat melalui tantangan-tantangan yang ada dalam permainan game ataupun factor kegagalan yang dialami sang pemain, sehingga pemain untuk tidak mengulangi kegagalan dalam tahap berikutnya.

Ada beberapa kelebihan Game edukasi disbanding dengan media edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utama game edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata

(Anik Vega Vitianingsih, 2016). Massachusetts Institute of Technology (MIT) berhasil membuktikan bahwa game sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah melalui proyek game yang dinamai Scratch. Selain itu *game* edukasi dapat menunjang proses pendidikan. Dan keunggulan lain dibanding *game* konvensional adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional.

Sesuai penelitian yang dilakukan Komang Redy Winatha dan I made Dedy Setiawan (2020), yang melihat pengaruh Game based learning terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan metode game based learning dan dengan metode konvensional. Yang menggunakan game based learning mengalami peningkatan secara signifikan disbanding dengan yang menggunakan metode konvensional.

Games Educatife Accounting merupakan serangkaian bahan mengajar guru untuk memahamkan materi pelajaran kepada siswa melalui cara permainan. Permainan terselip di dalam buku *Games Educatife Accounting* ini dan di dalam buku tersebut terdapat variasi jenis permainan yang memungkinkan siswa tertarik dan mengikutinya. *Games Educatife Accounting* ini merupakan sebuah buku yang di dalamnya terdapat serangkaian permainan menarik, yang memungkinkan terjadinya kegiatan belajar untuk mengetahui, belajar untuk mahami, belajar untuk mengikuti, dan belajar untuk melakukan. Bentuk dan jenis permainan di dalam *Games Educatife Accounting* disesuaikan dengan materi dan konsep materi pelajaran yang diajarkan, pada penelitian ini terdapat 2 permainan yaitu Ular Tangga dan Word Square. *Games Educatife Accounting* ini diharapkan dapat memberikan suatu keunikan dalam pembelajaran menjadi lebih menarik dan mengembangkan minat, motivasi, dorongan, serta rasa ingin tahu siswa untuk selalu belajar dan memahami materi yang diberikan.

SMK Negeri 2 Trenggalek ini merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang ada di Kabupaten Trenggalek, provinsi Jawa Timur yang juga sudah menerapkan kurikulum 2013. SMK Negeri 2 Trenggalek yang beralamat di Jl. Ronggo Warsito Gg. Sidomukti No. 1 Kelurahan Sumbergedong Kecamatan Trenggalek Kabupaten Trenggalek Jawa Timur 66351. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 2 Trenggalek dalam Program Keahlian Akuntansi ditemukan bahwa bahan yang tersedia di dalam kelas rata-rata sudah menggunakan LCD, namun pada saat proses pembelajaran masih dijumpai guru yang menjelaskan materi dari buku tanpa menggunakan fasilitas yang sudah tersedia. Ada pula guru yang sudah menggunakan slide powerpoint dan buku dalam pengajaran di kelas, guru pun masih menggunakan metode konvensional dalam mengajar sehingga peserta didik merasa bosan ketika melakukan kegiatan pembelajaran. Tenaga pendidik di sekolah ini masih menggunakan metode ceramah khususnya dalam pembelajaran Akuntansi. Sehingga siswa kurang tertarik dan lebih memilih untuk melakukan hal-hal lain seperti bercengkrama dengan temannya dan sibuk dengan gadgetnya masing masing. Adapun permasalahan yang dijumpai siswa-siswi dalam proses pembelajaran ini juga masih kurang memiliki sifat berani, 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, serta kurang menariknya kegiatan pembelajaran di ruang kelas, semuanya ialah tidak luput dari adanya bahan ajar yang membutuhkan pembaharuan.

Game Book Accounting sebagai media pembelajaran dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa, maka diperlukan adanya uji kelayakan terhadap game edukasi yang dikembangkan. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah game edukasi tersebut

layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa. Menurut Anbia (2013), menyatakan bahwa media dapat dikatakan layak jika terdapat 3 komponen penilaian, yaitu 1) komponen kelayakan isi, 2) komponen kelayakan kebahasaan, dan 3) komponen kelayakan penyajian. Uji kelayakan media tersebut dapat diketahui layak atau tidaknya berdasarkan angket penilaian yang telah diisi oleh Ahli Media, Ahli Materi, Guru Mata Pelajaran, dan Siswa (Nugroho dkk, 2017).

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan bahwa pengembangan bahan ajar atau media yang kurang maksimal dalam proses pembelajaran, maka dipandang perlu adanya pembaharuan terhadap proses pembelajaran di sekolah melalui strategi yang tepat sesuai kebutuhan dan tuntutan zaman. Dilihat dalam proses pembelajarannya bahwa siswa menginginkan pembelajaran yang menarik, tidak membosankan, dan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka, maka peneliti membuat pengembangan Bahan Ajar Berupa *Games Book Accounting* untuk mata pelajaran Akuntansi Dasar Pada Materi Siklus Akuntansi.

METODE

Dalam penelitian pengembangan bahan ajar berupa *Games Book Accounting* ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and development) dengan merujuk pada model pengembangan ADDIE yaitu menurut Dick dan Carry (1996) di dalam Endang Mulyatiningsih (2012) ada lima tahap pada model pengembangan ADDIE yang meliputi (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Namun dalam penelitian ini hanya sampai 3 tahap pengembangan dan tidak sampai melakukan uji coba serta membahas pengaruhnya, karena dalam situasi adanya Virus Covid-19 ini tidak memungkinkan adanya uji coba produk, oleh karena itu peneliti hanya berfokus pada mengembangkan produk. Tahapan-tahapan tersebut antara lain.

Tahap1, Tahap Analisis (*Analysis*) adalah pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru yang meliputi analisis kebutuhan belajar siswa yang akan digunakan untuk menjadi sasaran pengembangan. Setelah observasi dilakukan, peneliti mengetahui kelemahan dalam pembelajaran siswa yaitu membutuhkan bahan ajar yang dapat menunjang pembelajaran. Langkah selanjutnya melakukan analisis kompetensi, analisis ini meliputi analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dimuat dalam bahan ajar berupa *Games Book Accounting* ini. Tahap selanjutnya melakukan analisis Kurikulum, pada tahap ini yang perlu dianalisis adalah kurikulum yang diterapkan di SMK Negeri 2 Trenggalek yang bermaksud peneliti melakukan penyesuaian isi materi yang akan dimuat dalam bahan ajar berupa *Games Book Accounting* dalam konteks pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Tahap2, yaitu Tahap Desain (*Design*). Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang meliputi tiga tahap yaitu. Perancangan desain produk, pada tahap ini peneliti mulai merancang desain produk pembelajaran dengan konsep sesuai dengan materi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Selanjutnya yaitu tahap penyusunan materi dan permainan produk bahan ajar yang dikembangkan memiliki bentuk seperti permainan, hanya saja isi di dalamnya adalah materi yang terdapat dalam kompetensi dasar yang telah ditentukan dalam tahap analisis, sehingga perlu dibuat peraturan yang nantinya bisa mengarahkan siswa untuk dapat menggunakannya dengan baik.. selanjutnya menyusun instrumen penilaian produk, pada tahap ini peneliti mulai membuat instrumen penilaian produk. Instrumen penilaian pada penelitian ini berupa angket yang ditujukan untuk ahli media dan desain, ahli materi, dan praktisi pembelajaran akuntansi (Guru).

Tahap 3 adalah tahap pengembangan (*Development*), pada tahap pengembangan ini, kegiatan yang dilakukan yaitu. Pembuatan produk, pada tahap ini produk dibuat sesuai

dengan desain produk yang telah dirancang, dari semua bahan dirancang menjadi satu guna menjadi bahan ajar yang sudah dikonsepsikan. Tahap selanjutnya validasi ahli, yaitu produk awal yang telah selesai dibuat kemudian divalidasi oleh ahli media dan desain, ahli materi, dan praktisi pembelajaran, serta validasi tersebut berisi komentar dan saran, selanjutnya dilakukan proses revisi-revisi untuk menyempurnakan bahan ajar.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai dari hasil validasi ahli, data pengisian kuisioner/angket ini mengacu pada skala *likert* yang mempunyai 4 alternatif jawaban, adapun data ini berupa angka-angka yaitu 4, 3, 2, 1. angka tersebut kemudian diubah menjadi data kuantitatif agar diperoleh tingkat kevalidan dari bahan ajar yang telah dikembangkan, adapun 4 alternatif jawaban tersebut terdapat pada tabel 4. Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran dari para ahli. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi dari ahli. Adapun instrumen dalam penelitian dan pengembangan ini disajikan pada tabel 1-3.

Tabel 1 Kisi-kisi instrument Penilaian Ahli Media dan Desain

Indikator	Aspek Kelayakan Kegrafikan	Jumlah Butir
Ukuran <i>Games Book</i>	1. Ukuran Fisik <i>Games Book</i>	2
Desain Sampul <i>Games Book</i>	1. Tata Letak Kulit <i>Games Book</i>	3
	2. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	2
	3. Ilustrasi sampul <i>Games Book</i>	2
Desain Isi <i>Games Book</i>	1. Konsistensi Unsur Tata Letak	4
	2. Tipografi Isi	5

Tabel 2 Kisi-kisi instrument penilaian ahli materi

Indikator	Aspek kelayakan isi	Jumlah butir
Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1. Kelengkapan Materi	3
	2. Keluasan Materi	1
	3. Kedalaman Materi	1
Desain Isi <i>Games Book</i>	1. Keakuratan Konsep, Defenisi, Fakta dan Data	3
Materi Pendukung Pembelajaran	1. Kesesuaian Dengan Perkembangan Iptek	1

Table 3 Kisi-kisi instrument penilaian praktisi pembelajaran (Guru)

Indikator	Aspek Kelayakan Isi	Jumlah Butir
Kesesuaian Materi Dengan SD dan KD	1. Kelengkapan Materi	3
	2. Keluasan Materi	1
	3. Kedalaman Materi	1
Desain Isi <i>Games Book</i>	1. Keakuratan Konsep, Defenisi, Fakta dan Data	3
Materi Pendukung Pembelajaran	1. Kesesuaian Dengan Perkembangan Iptek	1

Tabel 4 Kriteria pemberian skor jawaban angket dengan skala *likert*

SS	S	TS	STS
Sangat setuju	setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju
4	3	2	

Sumber: Eko putro widoyoko (2011)

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif, yang digunakan untuk mengelola data dari hasil validasi ahli media dan desain, ahli materi, praktisi pembelajaran akuntansi (Guru) berupa masukan dan saran perbaikan yang ada pada instrument dan analisis deskriptif kuantitatif yang digunakan untuk menganalisis bobot tiap skor data hasil validasi diubah dalam persentase. Perubahan dilakukan dengan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2007)

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \quad \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan:

- P = Persentase
- $\sum x$ = Jumlah jawaban responden dalam 1 item
- $\sum xi$ = Jumlah nilai ideal dalam item
- 100% = Konstanta

Adapun kriteria kelayakan data angket penilaian dan validator dapat ditinjau dari hasil persentase kriteris sebagai berikut.

Tabel 5 Kriteria Kelayakan Data Angket Penilaian Validator

Skala Nilai (%)	Tingkat kelayakan
85,01 – 100,00	Sangat layak, dapat digunakan tetapi perlu revisi kecil
70,01- 85,00	Layak, dapat digunakan tetapi perlu revisi kecil
50,01 – 70,00	Kurang layak, tetapi dapat digunakan dan perlu revisi besar
01,00 – 50,00	Tidak layak, tidak boleh dipergunakan

Sumber : Suharsimi Arikunto (Rohmi Julia P, 2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melalui tahap pengembangan, dihasilkan sesuatu media pembelajaran berupa game edukasi yang sudah dievaluasi.

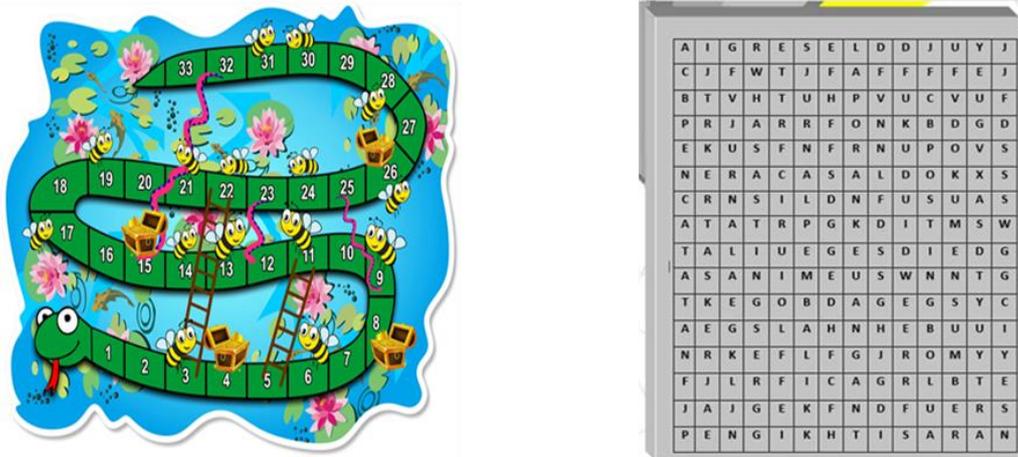
Produk Game Book Accounting

Media pembelajran berupa Game Book Accounting yang dikembangkan merupakan media pembelajaran untuk Akuntansi. Games Book Accounting merupakan media pembelajaran yang dipakai guru untuk memahami materi pelajaran kepada siswa melalui cara permainan. Permainan terselip di dalam buku Games Book Accounting ini dan di dalam buku tersebut terdapat variasi jenis permainan yang memungkinkan siswa tertarik dan mengikutinya. Games Book Accounting ini merupakan sebuah buku yang di dalamnya terdapat serangkaian permainan menarik, yang memungkinkan terjadinya kegiatan belajar untuk mengetahui, belajar untuk mahami, belajar untuk mengikuti, dan belajar untuk melakukan. Bentuk dan jenis permaian di dalam Games Book disesuaikan dengan materi dan konsep materi pelajaran yang diajarkan, pada penilitian ini terdapat 2 permainan yaitu Ular Tangga dan Word Square. Games Book Accounting ini diharapkan dapat memberikan suatu keunikan dalam pembelajaran menjadi lebih menarik dan mengembangkan minat,motivasi,dorongan,serta rasa ingin tahu siswa untuk selalu belajar dan memahami materi yang diberikan.

Media pembelajaran akhir dari penelitian ini berupa buku Game Book Accounting dengan materi Siklus Akuntansi. Game Book Accounting ini merupakan media pembelajaran yang berisi materi dan beberapa permainan. Materi dibuat sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) Memahami Penyusunan Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa dan Kompetensi Dasar (KD) Mengelompokkan Siklus Akuntansi. Game Book Accounting ini

disajikan dengan tampilan yang menarik dengan memadukan warna yang membuatnya lebih menarik Game Book Accounting ini memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai bahan ajar.

Gambar 1. Bentuk permainan Ular Tangga dan Word Square yang ada di dalam Games Book Accounting



Dalam pelaksanaan penggunaa media pembelajaran ini,hal-hal yang harus dilakukan siswa adalah melakukan permainan dengan berkelompok. Pada mulainya siswa yang sudah terbagi menjadi 4 kelompok melakukan suit untuk mengetahui kelompok mana yang akan bermain terlebih dahulu. Setiap kelompok memiliki 1 pion untuk permainan ular tangga. Kelompok yang terpilih menjadi yang pertama untuk melaksnaakan permainan mulai melempar dadu. Dadu yang dilempar akan menggelinding dan menunjukkan angka berapa yang akan ditunjukkan oleh sisi teratas dari dadu. Setelah diketahui angka yang muncul maka kelompok tersebut menjalankan pion sampai pada angka yang yang muncul pada dadu. Maka nomer tersebut akan memunculkan pertanyaan yang terkaid dengan materi. Pertanyaan tersebut akan dijawab dengan berunding dengan kelompoknya. Jika kelompok tersebut dapat menjawab pertanyaan dengan benar maka kelompok tersebut dapat melanjutkan permainan. Jika jawaban salah maka kelompok tersebut berhenti pada titik tersebut dan permainan beralih pada kelompok yang ke dua untuk melakukan permainan. Begitu seterusnya sampai terdapat kelompok yang mencapai titik akir dari permainan.

Kelebihan dan Kelemahan Game Book Accounting

Media pembelajaran ini sangat menyenangkan untuk proses pembelajaran siswa, tetapi bukan berarti Game Book Accountingsudah sempurna,mediapembelajaran ini masih harus lebih banyak dilakukan pengembangan. Adapun kelebihan dan kekurangan dari Game Book Accounting tersebut adalah sebagai berikut:

Kelebihan media ini antara lain: 1) Game Book Accounting ini merupakan bahan ajar akuntansi yang disajikan dalam bentuk modul dengan pemakaian yang cukup mudah dengan tampilan gambar serta permainan yang menarik; 2. Game Book Accounting ini merupakan bahan ajar akuntansi yang mudah dibawa dan dapat digunakan kapan saja serta dengan siapa saja; 3. Game Book Accounting ini merupakan inovasi terbaru bahan ajar yang sangat berpeluang untuk dikembangkan sesuai dengan perkembangan IPTEK. Sedangkan Kekurangan media ini antara lain: 1) Materi yang disajikan dalam aplikasi Game Book Accounting terbatas pada materi siklus akuntansi saja; 2. Penggunaan bahan ajar ini sebaiknya selalu didampingi guru apabila digunakan di dalam kelas, supaya siswa lebih kondusif saat menggunakan permainan yang ada.

Kualitas Game Book Accounting

Penelitian pengembangan bahan ajar berupa Games Book Accounting ini telah divalidasi oleh 3 orang ahli yaitu, ahli media dan desain, ahli materi, praktisi pembelajaran akuntansi (Guru). Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan desain didapatkan rerata persentase 79,3% dengan kriteri penilaian layak digunakan tetapi perlu revisi kecil, berdasarkan hasil validasi dari ahli materi didapatkan rerata persentase 75% dengan kriteria penilaian layak digunakan tetapi perlu revisi kecil, berdasarkan hasil validasi dari praktisi pembelajaran Akuntansi (Guru) didapatkan rerata presentase 80% dengan kriteria penilaian layak digunakan tetapi perlu revisi kecil. Ringkasa data dari hasil validasi 3 ahli dapat dilihat pada table 5-7 yang telah disajikan.

Tabel 6 Hasil Validasi dari Ahli Media dan Desain

No	Aspek penilaian	Persentase (%)	kriteria
1	Ukuran Fisik <i>Games Book</i>	75 %	Layak
2	Tata Letak Kulit <i>Games Book</i>	83,33 %	Layak
3	Ukuran Yang Digunakan Menarik Dan Mudah Dibaca	87,5 %	Sangat Layak
4	Ilustrasi Sampul <i>Games Book</i>	75 %	Layak
5	Konsistensi Unsur Tata Letak	75 %	Layak
6	Tipografi Isi	80 %	Layak
Rerata		79,3 %	Layak

Tabel. 7 Hasil validasi dari ahli materi

No	Aspek penilaian	Persentase (%)	Kriteria
1	Kelengkapan Materi	75 %	Layak
2	Keluasan Materi	75 %	Layak
3	Kedalaman Materi	75 %	Layak
4	Keakuratan KOnsep, Definisi, Fakta dan Data	75 %	Layak
5	Kesesuaian dengan perkembangan iptek	75 %	Layak
Rerata		75 %	Layak

Tabel 8 Hasil validasi dari praktisi pembelajaran

No	Aspek penilaian	Persentase (%)	Kriteria
1	Kelengkapan Materi	100 %	Sangat Layak
2	Keluasan Materi	75 %	Layak
3	Kedalaman Materi	75 %	Layak
4	Keakuratan Konsep, Definisi, Fakta dan Data	75 %	Layak
5	Kesesuaian dengan perkembangan iptek	75 %	Layak
Rerata		80 %	Sangat Layak

Komentar dan saran dari para ahli digunakan sebagai dasar permbaikan serta revisi produk, berikut kometar dan sara dari para vasilikator mengnai produk yang dikembangkan.

Tabel. 9 Komentar dan saran dari ahli

Ahli Media dan Desain
Materi yang terdapat didalamnya sudah sesuai
Untuk setiap sub bab sebaiknya diberikan warna yang berbeda
Ahli Materi
<i>Games Book</i> yang dibuat sudah baik, ini merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi siswa agar tidak bosan dan jenuh.
Dalam pemakaian bahan ajar ini sebaiknya tetap didampingi oleh guru supaya situasi di dalam

kelas bisa terkendali.

Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru)

Dengan adanya *Games Book* siswa dapat mendorong siswa untuk belajar dengan lebih kreatif dalam mempelajari suatu materi pembelajaran.

Media ini dikerjakan dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di dalam kelas, khususnya untuk memberikan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan zaman, serta dapat menunjang pembelajaran pada mata pelajaran akuntansi di SMK. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan desain, ahli materi, praktisi pembelajaran, akuntansi (Guru), hasil penilaian terhadap ahli media dan desain yaitu sebesar 79,3% dengan kriteria layak, dapat digunakan tetapi perlu revisi kecil, hasil penilaian terhadap ahli media dan desain yaitu sebesar 75% dengan kriteria layak, dapat digunakan tetapi perlu revisi kecil, hasil penilaian terhadap ahli media dan desain yaitu sebesar 80% dengan kriteria layak, dapat digunakan tetapi perlu revisi kecil. Secara keseluruhan bahan ajar yang dikembangkan sudah bagus dan layak digunakan sesuai revisi. Hasil produk pengembangan ini telah direvisi berdasarkan masukan dan saran dari validator yang memiliki tujuan untuk memberikan perbaikan bahan ajar serta mutu, sehingga bahan ajar menjadi lebih efisien, efektif serta komunikatif dengan tetap memperhatikan tujuan penyusunan bahan ajar.

Bahan ajar akhir dari penelitian ini berupa modul *Games Book Accounting* dengan materi Siklus Akuntansi, *Games Book Accounting* ini merupakan bahan ajar yang berisi materi dan beberapa permainan. Materi dibuat sesuai dengan Standart Kompetensi (SK). Memahami penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa dan Kompetensi Dasar (KD). Mengelompokkan siklus Akuntansi, *Games Book Accounting* ini disajikan dengan tampilan yang menarik dengan memadukan warna yang membuatnya lebih menarik serta bahan ajar ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan bahan ajar ini yaitu merupakan bahan ajar akuntansi yang disajikan dalam bentuk modul dengan pemakaian yang cukup mudah dengan tampilan gambar serta permainan yang menarik. Selanjutnya bahan ajar akuntansi ini mudah dibawa dan dapat digunakan kapan saja serta dengan siapa saja, serta *Games Book Accounting* ini merupakan inovasi terbaru bahan ajar yang sangat berpeluang untuk dikembangkan sesuai dengan perkembangan IPTEK. Didalam pengembangan bahan ajar ini juga memiliki banyak kekurangan seperti, materi yang disajikan terbatas pada materi siklus akuntansi saja dan juga penggunaan bahan ajar ini sebaiknya selalu didampingi guru apabila digunakan di dalam kelas, supaya siswa lebih kondusif saat menggunakan permainan ini.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar berupa *Games Book Accounting* yang digunakan pada mata pelajaran akuntansi dasar yang memuat materi siklus akuntansi, yang telah divalidasi oleh 3 orang validator serta telah melakukan revisi sesuai saran dan masukan validator serta tentunya juga tetap mengacu pada pedoman pengembangan bahan ajar. Berdasarkan kualitas bahan ajar, serta saran, kritik dari validator. Maka peneliti dapat memberikan beberapa saran pemaafaata dan pengembangan lebih lanjut untuk penelitian selanjutnya yaitu, bahan ajar akuntansi ini perlu dikembangkan dari segi materi yang lebih luas lagi, materi yang disajikan tidak hanya memuat satu KD saja namun dapat dikembangkan dengan diterapkan pada materi yang lebih luas bahkan pada mata pelajaran lain. Hal yang perlu diperbaiki dalam bahan ajar ini adalah pada tampilan gambar, permainan yang lebih jelas atau gambar dengan kualitas yang lebih baik, mengingat penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan saja, dikarenakan masa pandemi Covid-19 belum berakhir, saran pada peneliti selanjutnya dilaksanakan sampai pada tahap uji coba yang lebih luas. Uji coba tidak hanya dilakukan di satu kelas saja, namun dilakukan di beberapa kelas bahkan di sekolah lain, agar dapat di analisis tingkatkemanfaaatan dan kekurangannya.

REFERENSI

- Anik, V.V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(1), [https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/inform/article/view/220]
- Anbia, W. 2013. Survey Penggunaan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1(3): 1 – 14, [https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/4098]
- Arikunto, S., 2007, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* Edisi Revisi VI hal 134, Rineka Apta, Jakarta.
- Ariyanto, A., Priyayi, D. F., & Dewi, L (2018) Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Di Sekolah Menengah Atas (SMA) Swasta Salatiga. *Jurnal bioedukasi*, 9(1): 1 – 13. [https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/biologi/article/view/1377]
- Arsyad, Azhar. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Danim, S. (1994). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Dick and Carey (1996). *The Systematic Dessign of Instuction*, New York :Harper Collins Publishers.
- Eko Putro Widoyoko, S. 2011. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hasbullah. (2005). *Dasar Ilmu Pendidikan(edisi revisi)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Komang R.W & I made D.S (2020). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), [https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/download/3127/1520]
- Muhson, A (2010) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 8(2): 1 – 10. [https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/949]
- Mulyatiningsih, E. (2012) *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta
- Nugroho, A. C., Khairudin, M., & Hertanto, D. B (2017) Rancang Bangun Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Digital. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 92-98, [https://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/view/15121]
- Nurseto, T. (2011) Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. 8(1) ,19-35, [https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/706]
- Syaodih, Nana.(2006). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Yohana, U.T & Aghata W. (2019). Game Edukasi Sebagai Sarana Peningkatan Minat Belajar Siswa (Studi Kasus : SMK Negeri 8 Bandar Lampung). *Junal Teknokompak*, 13(2), 16-23, [https://media.neliti.com/media/publications/300945-game-edukasi-akuntansi-sebagai-sarana-pe-97ecd55e.pdf]