

PENGEMBANGAN GAME UCC (UNO COINS CARD) SEBAGAI MEDIA PENGAYAAN MATA PELAJARAN AKUNTANSI DASAR

Erlyn Rohmani¹, Joni Susilowibowo²

Universitas Negeri Surabaya

erlynrohmani16080304028@mhs.unesa.ac.id¹, jonisusilowibowo@unesa.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui proses dan kelayakan media yang dikembangkan dengan menghasilkan produk media pengayaan berupa *Game UCC (Uno Coins Card)*. Kegiatan pengayaan merupakan program tambahan untuk siswa yang memiliki kemampuan lebih unggul dalam belajar, dengan tercapainya kriteria ketuntasan minimal. Pentingnya kegiatan pengayaan bagi siswa bertujuan untuk memberikan kesempatan dalam menambah wawasan dan memperdalam pemahaman terhadap suatu materi yang telah dipelajari secara optimal. Untuk mendukung kegiatan tersebut, banyak ragam bentuk aktivitas yang bisa digunakan salah satunya yaitu melalui media permainan. Penggunaan media permainan dapat menjadikan peserta didik lebih aktif, menarik dan pengalaman baru yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau R&D. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE namun pada tahap implementasi dan evaluasi tidak dilakukan. Instrumen yang digunakan berupa lembar telaah serta validasi dari para ahli materi dan media. Hasil validasi yang didapat dari ahli materi dengan Persentase 89,3% sangat layak, dan Persentase dari ahli media sebesar 95,7% sangat layak. Maka produk yang dihasilkan dalam penelitian ini dinyatakan sangat layak sebagai media pengayaan mata pelajaran akuntansi dasar.

Katakunci : akuntansi dasar, media pengayaan, *uno coins card*

ABSTRACT

This development research is designed to study the process and feasibility of the media developed by producing enrichment media products consisting of *Game UCC (Uno Coins Cards)*. Enrichment activities are additional programs for students who have superior abilities in learning, with minimal proficiency criteria. The importance of enrichment activities for students provides a place to add insight and deepen understanding of a material that has been studied optimally. To support these activities, there are many types of activities that can be used, one of them is through game media. Using game media can make students more active, interesting and enjoyable new experiences in teaching and learning. This type of research is development research or R&D. This research uses the ADDIE development model but the implementation and evaluation is not done. The instrument used consisted of study sheets and also validation from material and media experts. The validation results obtained from material experts with a percentage of 89.3% are very feasible, and the percentage of media experts at 95.7% is very feasible. So the product produced in this study was declared very feasible as a media enrichment for basic accounting subjects.

Keywords : basic accounting, enrichment media, *uno coins card*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses guna mempengaruhi siswa menyesuaikan diri dengan lingkungan yang menimbulkan adanya perubahan dalam diri individu

(Hamalik, 2015:3). Pendidikan memiliki peranan penting dalam memajukan suatu bangsa dan negara. Untuk mencapai tujuan pendidikan, banyak upaya yang telah dilakukan salah satunya adalah

dengan mengembangkan suatu kurikulum.

Menurut Nasution (2012:5), kurikulum adalah rencana yang tersusun secara sistematis guna kelancaran kegiatan pembelajaran dengan pantauan serta bimbingan tenaga pendidik. Di Indonesia, kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum 2013 revisi. Kurikulum tersebut, guru dituntut lebih kreatif dan inovatif mengembangkan serta menggunakan media pembelajaran yang mampu membangkitkan keinginan serta minat yang baru, motivasi serta rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh terhadap psikologis siswa (Rohman & Amri, 2013:160).

Pada kurikulum 2013 revisi terdapat perumusan KI (kompetensi inti) dan KD (kompetensi dasar) yang harus dikuasai siswa dan terdapat penetapan KKM (kriteria ketuntasan minimal) ≥ 75 yang harus di capai. Hal tersebut akan menimbulkan kegiatan tambahan berupa remedial dan pengayaan dalam proses pembelajaran.

Mengacu pada Permendikbud No. 23 tahun 2016 mengenai standar penilaian kurikulum 2013 revisi, bahwa terdapat penilaian *authentic* yang harus dilakukan guru. Penilaian dilakukan dengan menampilkan sikap, menggunakan ketrampilan serta pengetahuan yang telah diperoleh dari proses pembelajaran (Kurniasih & Sani, 2016:13). Hasil dari penilaian tersebut akan dijadikan

acuan guru dalam merencanakan kegiatan remedial atau pengayaan untuk siswa.

Kegiatan pengayaan diberikan kepada siswa potensi cepat yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal. Guna mendukung kegiatan pengayaan lebih optimal, baiknya didukung dengan media pengayaan, tentunya siswa akan termotivasi dan terbantu dalam proses pembelajaran. Pemilihan media pengayaan harus menarik, inovatif, kreatif dan mampu memotivasi siswa.

Akuntansi dasar merupakan salah satu mata pelajaran dasar memuat KD 3.8 yaitu menerapkan jurnal, konsep debit dan kredit, saldo normal, sistematika pencatatan dan bentuk jurnal, yang nantinya output pemahaman materi akan terus berkelanjutan untuk materi-materi akuntansi lainnya. Seringkali peserta didik salah penafsiran atau kekeliruan dalam KD ini, sehingga akan digunakan dalam penelitian ini untuk penguatan pemahaman materi terhadap siswa sesuai dengan fungsi dari kegiatan pengayaan yang telah terurai di atas.

Melalui studi pendahuluan yang dilakukan, kegiatan pengayaan belum dilaksanakan secara maksimal, soal kurang variatif dan belum berbasis HOTS, serta media tidak variatif hanya sebatas papan tulis, lembar soal, dan powerpoint. Untuk capaian hasil belajar, siswa telah mencapai KKM yang ditentukan namun sering salah penafsiran atau

kekeliruan dalam KD yang di urai sebelumnya. Maka dari itu dibutuhkan suatu media pengayaan yang variatif dan menarik untuk mendukung kegiatan pengayaan agar lebih optimal, dapat memotivasi siswa, menambah wawasan dan memperkuat pemahaman materi yang telah dipelajari oleh siswa.

Banyak ragam jenis media yang bisa digunakan, salah satunya adalah media permainan, yang dirancang tidak hanya untuk bermain namun melatih siswa berpikir kritis dan kreatif sehingga tidak melupakan tujuan utama dalam pembelajaran yakni dengan belajar sambil bermain.

Media yang dipilih dan dikembangkan adalah permainan kartu uno. Media permainan kartu uno pernah dikembangkan oleh peneliti terdahulu, tidak jauh beda media dikemas dengan berisi soal-soal dan aturan permainan yang termodifikasi. Namun, media yang pernah dikembangkan hanya sebatas bermain dan menjawab soal-soal yang tersedia dalam permainan tidak ada reward khusus untuk siswa yang banyak menjawab soal.

Sehingga peneliti berkeinginan untuk memberi inovasi atau memperbaiki media lebih lanjut sebagai bentuk apresiasi kepada siswa yang berhasil menjawab soal dengan jumlah banyak. Apresiasi tersebut berupa pendamping atau pendukung permainan kartu uno yakni berupa coin sebagai kunci jawaban yang berasal dari permainan

karambol untuk mendampingi permainan dan permainan yang dikembangkan bisa dimenangkan oleh siswa yang berhasil menjawab banyak soal atau memperoleh coin dengan jumlah banyak serta bisa digunakan guru dalam melakukan kegiatan pengayaan secara mandiri atau hasil dari permainan bisa digunakan sebagai nilai tambahan untuk siswa.

Media yang dikembangkan ini diharapkan mampu memotivasi, menciptakan suasana belajar mandiri serta menarik, rileks dan menyenangkan namun tetap memberikan capaian hasil belajar yang optimal dan keaktifan siswa untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Hal itu didukung penelitian sejenis oleh Witantyo (2017) berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" dengan perolehan interpretasi sangat layak dari para ahli dan terdapat peningkatan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media.

Ridlo (2019) dengan judul "Pengembangan Permainan Karansi (Karambol Akuntansi) Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Utang Jangka Pendek Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya" memperoleh interpretasi kelayakan dari validator sangat layak dan respon siswa sangat baik sehingga sangat layak digunakan sebagai media pengayaan.

Uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan *Game UCC (Uno Coins Card)* Sebagai Media Pengayaan Mata Pelajaran Akuntansi Dasar"

Adapun tujuan penelitian ini yaitu 1) Memaparkan proses pengembangan yang menghasilkan produk media pengayaan *Game UCC (Uno Coins Card)*. 2) Memaparkan kelayakan produk yang dikembangkan sebagai media pengayaan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan penelitian R&D (*research and development*). Menurut Sugiyono (2017:297), penelitian pengembangan adalah suatu metode yang digunakan menghasilkan sebuah produk serta menguji keektifan dari produk tersebut. Model pengembangan yang dipakai adalah ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser serta Molenda mencakup lima tahapan (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Namun, penelitian ini dilakukan sampai tahap ke tiga.

Subjek uji coba media dilakukan pada dua ahli materi dan satu ahli media. Jenis data menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Instrumen pengumpulan data didapat dari 1) angket terbuka berupa lembar telaah ahli materi serta media kemudian akan dianalisis secara deskriptif

kualitatif. 2) angket tertutup yaitu lembar validasi ahli materi serta media yang akan dianalisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan Persentase skor berdasarkan perhitungan menggunakan skala likert dengan rincian :

Tabel 1. Skala likert

Kriteria	Nilai/Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber : Riduwan, (2015)

Data hasil lembar validasi yang telah diperoleh, Kemudian dihitung dengan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yg diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil analisis akan diperoleh Persentase kelayakan media dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 2. Interpretasi Kelayakan Media

Persentase (%)	Kriteria
0 - 20	Sangat Tidak Layak
21 - 40	Tidak Layak
41 - 60	Cukup Layak
61 - 80	Layak
81 - 100	Sangat Layak

Sumber : Riduwan (2015)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disajikan sebagai jawaban dari tujuan penelitian ini. Data yang disajikan berupa serangkaian proses pengembangan, dan kelayakan produk terhadap media yang telah dikembangkan.

Proses Pengembangan *Game* UCC (*Uno Coins Card*) Sebagai Media Pengayaan Mata Pelajaran Akuntansi Dasar

Serangkaian proses pengembangan dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Namun pada tahap *implementation dan evaluation* tidak dilaksanakan oleh peneliti disebabkan waktu yang tidak mendukung atau adanya pandemi.

Pada tahap analisis peneliti mengawali dengan analisis kinerja untuk mengetahui permasalahan di lapangan. Analisis kinerja dilakukan dengan beberapa kegiatan yaitu

- 1) analisis kurikulum yang diterapkan yakni telah menerapkan K13 revisi;
- 2) penggunaan media saat pembelajaran monoton itu saja sehingga proses belajar mengajar membuat siswa bosan dan kurang memotivasi;
- 3) kendala yang terjadi saat kegiatan pengayaan berlangsung adalah arah kognitif dalam proses pembelajaran sudah mengarah dalam ranah tahap C4 hanya saja soal yang diberikan kepada siswa belum secara penuh menerapkan ketrampilan berpikir tingkat tinggi dan soal kurang variatif, sehingga saat berlangsungnya kegiatan tidak menarik.

Setelah itu, peneliti melakukan analisis kebutuhan yang diperlukan

guru dan siswa saat berlangsungnya kegiatan pengayaan. Dengan menentukan kompetensi atau kemampuan yang perlu dipelajari secara mendalam guna meningkatkan kinerja atau kemampuan siswa. Kemudian dilanjut dengan merangkum antara analisis kinerja serta kebutuhan, guna perumusan tujuan pembelajaran yang merupakan dasar dalam penyusunan suatu media yang dikembangkan untuk program pengayaan. Merumuskan tujuan dengan menganalisis KD menjadi indikator yang harus dikuasai siswa pada KD 3.8 menerapkan jurnal, konsep debit dan kredit, saldo normal, sistematika pencatatan, dan bentuk jurnal.

Tahap *design*, peneliti merancang isi terkait informasi, soal serta kunci jawaban berpedoman pada silabus kurikulum yang berlaku di SMK jurusan akuntansi nantinya akan dimasukkan ke dalam konsep pokok sebanyak 30 soal. Soal yang dibuat peneliti mengacu pada kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk siswa. Desain awal media dengan merancang kartu berukuran 8x13 cm sebanyak 60 kartu terdiri dari kartu reverse, wild, draw 2, wild draw 4, skip serta pendukung meliputi warna merah, kuning, biru dan hijau yang berisikan soal secara acak sesuai jumlah yang telah ditentukan.



Gambar 1. Desain Kartu

Sumber : Dikelola Peneliti (2020)

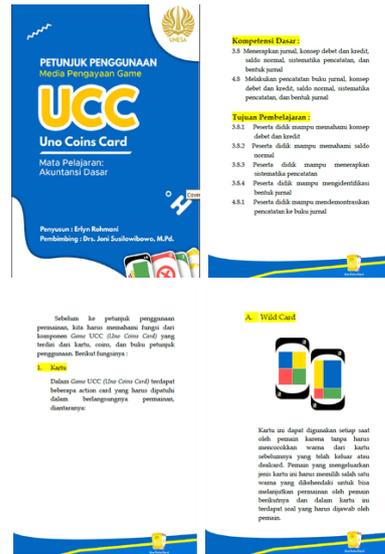
Koin diameter 10 cm sebanyak 30 koin dengan warna menyesuaikan soal yang terletak acak pada kartu. Kemudian kartu dan coin dicetak menggunakan kertas art cartoon.



Gambar 2. Desain Coin

Sumber : Dikelola Peneliti (2020)

Petunjuk penggunaan berukuran kertas A6 berisikan deskripsi fungsi dari setiap jenis kartu untuk dipahami, panduan cara bermain diadaptasi dari permainan uno yang sudah dimodifikasi dan rekapitulasi hasil siswa dalam melaksanakan permainan berfungsi sebagai mencatat skor bermain agar tidak ada kecurangan dalam bermain, kemudian dicetak kertas art paper tidak bolak-balik jilid spiral.



Gambar 3. Desain Petunjuk Penggunaan

Sumber : Dikelola Peneliti (2020)

Packaging kemasan menggunakan box magnet dari duplex sebesar 35x18x8 cm.



Gambar 4. Desain Packaging

Sumber : Dikelola Peneliti (2020)

Setelah merumuskan soal, kunci jawaban dan petunjuk penggunaan, maka berikutnya dengan memasukkan konsep tersebut ke dalam desain awal dari media yang sudah dirancang. Tahap ini akan menghasilkan sebuah produk media yang dirancang untuk menunjang kegiatan pengayaan berupa draf I.

Selanjutnya tahapan *development*, peneliti akan

mengimplementasikan dari tahapan sebelumnya yang sudah diuraikan di atas. Peneliti akan melakukan kegiatan telaah draf I berupa revisi atas masukan dan saran dari para ahli dan menghasilkan draf II untuk validasi mengetahui kelayakan produk. Telaah yang diberikan dari ahli materi yaitu memperjelas kalimat soal atau penggunaan kosa kata bahasa agar mudah dipahami dan memperdalam soal HOTS. Sedangkan, ahli media memberikan hasil telaahnya yaitu tata letak teks sebaiknya margin kiri, biografi di petunjuk penggunaan sebaiknya umum jangan terlalu detail karena dapat memicu tindak kejahatan terhadap informasi yang diberikan, background desain di satu action card di perbaiki tidak semua teks warna hitam cocok di semua background sehingga diperbaiki agar mudah dibaca, tanda baca dan kaidah penulisan diperhatikan sesuaikan dengan pedoman. Hasil telaah dari para ahli yang sudah diperbaiki oleh peneliti selanjutnya akan di validasi untuk mengetahui kelayakan produk media yang sudah dikembangkan.

Kelayakan *Game UCC (Uno Coins Cards)* Sebagai Media Pengayaan Mata Pelajaran Akuntansi Dasar

Kelayakan pada media dapat diketahui melalui hasil lembar validasi yang sudah dibuat oleh peneliti berdasarkan instrumen yang sesuai dengan kebutuhan terhadap

produk yang dikembangkan. Untuk telaah dan validasi materi terdapat dua ahli yaitu Drs. Joni Susilowibowo, M.Pd selaku dosen pendidikan akuntansi dan Drs. Imam Sutjahyo guru dari smk. Selanjutnya, telaah dan validasi media oleh Irena Yolanita Maureen, S.Pd., M.Sc. selaku dosen teknologi pendidikan yang berkompeten di bidangnya.

Pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah menyusun kisi-kisi, soal serta kunci jawaban pengayaan sebanyak 30 butir. Kemudian, ditelaah oleh ahli materi yang menghasilkan masukan komentar dan saran agar materi yang dibuat peneliti menjadi lebih baik sesuai dengan kondisi lapangan yang ada dan berbasis berpikir tingkat tinggi.

Setelah peneliti melakukan perbaikan terhadap masukan dan saran, peneliti mengajukan kembali hasil yang telah diperbaiki agar nantinya akan di validasi. Terdapat dua aspek yang dinilai pada lembar validasi materi dengan mendapatkan hasil validasi sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

Aspek yang dinilai	Skor
Kualitas Isi dan Tujuan	88,6%
Kualitas Instruksional	90%
Rata-rata	89,3%

Sumber : Diolah Peneliti (2020)

Persentase yang diperoleh pada kualitas isi serta tujuan bermakna bahwa materi soal yang disajikan dalam media sudah baik mencakup materi-materi pada KD

yang telah dipelajari oleh siswa. Selanjutnya, aspek kualitas instruksional bermakna bahwa penyajian soal yang menarik melalui media permainan dengan adanya kunci jawaban mendorong siswa berpikir kritis dan mendukung untuk belajar mandiri.

Hasil validasi keseluruhan, menurut Musfiqon (2012) dari kualitas isi, tujuan dan instruksional yang telah terurai di atas mendapatkan rata-rata Persentase sebesar 89,3% dengan interpretasi kelayakan kategori "Sangat Layak". Menurut Riduwan (2015), bahwa rata-rata Persentase yang diperoleh \geq 61% maka dikategorikan "Layak". Maka disimpulkan bahwa isi materi pada media dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pengayaan pada proses pembelajaran.

Setelah validasi materi selesai, peneliti akan melakukan proses telaah media dengan menunjukkan kelengkapan media yaitu kartu, koin, petunjuk penggunaan, dan packaging kemasan untuk ditelaah oleh Irena Yolanita Maureen, S.Pd., M.Sc. Hasil telaah ahli media akan dijadikan dasar acuan untuk perbaikan produk. Setelah diperbaiki, peneliti mengusulkan kembali dan nantinya untuk di validasi. Hasil validasi media mendapatkan rata-rata Persentase 95,7% dengan kategori "Sangat Layak" aspek yang dinilai yaitu aspek kualitas teknik (Musfiqon, 2012) bahwa keterbacaan pemilihan font,

gaya bahasa, desain, dan media yang dikembangkan menarik siswa.

Maka bisa disimpulkan bahwa media yang dikembangkan berupa *Game UCC (Uno Coins Card)* dinyatakan sangat layak sebagai media pengayaan. Hal tersebut selaras dengan penelitian terdahulu menggunakan media kartu yaitu Nugroho (2019) mengembangkan permainan kartu BTS adopsi dari permainan kartu lelang mania yang dikembangkan hingga memperoleh hasil dari para ahli 90,4% yang dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam program tambahan pengayaan dalam proses pembelajaran. dan penelitian yang dilakukan oleh Prasetya (2016) yang mengembangkan media pengayaan berupa permainan kartu domino dengan hasil 89,18% kategori sangat layak dari para validator ahli.

SIMPULAN

Berdasarkan tujuan dan hasil penelitian serta pembahasan di atas dapat disimpulkan, bahwa 1) Proses pada pengembangan media untuk kegiatan pengayaan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan batasan tanpa melakukan tahapan implementasi dan evaluasi. 2) Kelayakan produk mendapatkan hasil materi dengan kategori "Sangat Layak" artinya materi yang telah dibuat peneliti bisa diterapkan untuk kegiatan pengayaan. Kelayakan media juga mendapatkan kategori "Sangat Layak" bahwa media mampu

untuk mendukung kegiatan pengayaan.

SARAN

Penelitian ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan, maka dari itu diharapkan untuk peneliti selanjutnya 1) melakukan tahapan implementasi dan evaluasi agar mengetahui efektivitas media yang dikembangkan dan respon siswa terhadap produk yang dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih maksimal; 2) dikembangkan untuk materi-materi yang lainnya dan inovasi dalam cara bermain atau perpaduan kombinasi dengan permainan lain agar menarik dan menghasilkan produk baru yang kreatif; 3) dikembangkan lebih baik menjadi digital media.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran* (Pertama). Jakarta: Bumi Aksara.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2016). *Revisi Kurikulum 2013* (A. Jarot, ed.). Jakarta: Kata Pena.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran* (S. Lamiran, ed.). Jakarta: Prestasi Pustaka Publishir.
- Nasution, S. (2012). *Kurikulum & Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nugroho, A. S. A. (2019). *Pengembangan Permainan Kartu BTS (Bid To Score) Sebagai Media Pengayaan pada Materi Akuntansi Piutang Kelas XI Akuntansi di SMKN 10 Surabaya*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 7(3), 282–287.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan.
- Prasetya, N. B. (2016). Pengembangan Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Sistem Penilaian Persediaan. *Jurnal Pendidikan*, 5(4), 1–6.
- Ridlo, M. F. (2019). Pengembangan Permainan Karansi (Karambol Akuntansi) Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Utang Jangka Pendek Kelas Xi Akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 7(2), 217–222.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian* (Husdarta, ed.). Bandung: Alfabeta.
- Rohman, M., & Amri, S. (2013). *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran* (M. Jauhar, ed.). Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Witantyo, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, (3), 1–17.