

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN "KUTEBAK"

MATA PELAJARAN DASAR-DASAR PERBANKAN

KELAS X AKUNTANSI SMK NEGERI 3 SURAKARTA

Charisma Nur Oktaviana, Sigit Santoso, Sri Sumaryati*

*Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret
Surakarta, 57126, Indonesia
charisma2472@gmail.com

ABSTRACT

The objectives of this research are to investigate the feasibility of the KUTEBAK learning media in the Banking Basics subject matter learning. The target of this research was all of the students in Grade X of Accounting Expertise Department of State Vocational High School 3 of Surakarta. This research used the research and Development (R&D) method with the ADDIE approach, which consisted of several phases, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data of research were collected through in-depth interview and questionnaire and were analyzed by using the descriptive quantitative analysis and the descriptive qualitative analysis. The results of the research are as follows. The developed "KUTEBAK" educational games is very feasible to be used in the Banking Basics subject matter learning as indicated by the results of the learning media expert with the score of 85.50% (very feasible), of the learning material expert with the score of 80% (feasible), and of the practitioner with the score of 89.63% (very feasible). The score of the individual testing was 81.76% (very feasible); the score of the small group testing was 81.76%; and the score of the field testing was 80.18% (feasible).

Keywords: KUTEBAK, learning media, learning interest, educational games.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: kelayakan media pembelajaran KUTEBAK dalam pembelajaran Dasar-Dasar Perbankan. Sasaran dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas X Bidang Keahlian Akuntansi di SMK Negeri 3 Surakarta. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan metode ADDIE yang terdiri dari tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pengumpulan data dilaksanakan dengan teknik wawancara dan teknik angket. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian adalah sebagai berikut ini. Permainan Edukasi KUTEBAK yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan. Berdasarkan penilaian ahli media diperoleh skor 87,50% (Sangat Layak), ahli materi dengan skor 80% (Layak), ahli praktisi dengan skor 89,63% (Sangat Layak). Uji coba perorangan dengan skor 84,71% (Sangat Layak), uji coba kelompok kecil dengan skor 81,76% (Sangat Layak), uji coba lapangan dengan skor 80,18% (Layak).

Kata Kunci : KUTEBAK, media pembelajaran, minat belajar, permainan edukasi

PENDAHULUAN

Indonesia menghadapi MEA di penghujung tahun 2015. Kesepakatan ini tak hanya berdampak pada sektor ekonomi, tapi juga sektor-sektor lainnya. Tak terkecuali sektor pendidikan sebagai modal membangun sumber daya manusia yang kompetitif. Untuk itu, pendidikan di Indonesia harus lebih ditingkatkan kembali guna memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia. Perbaikan kualitas pendidikan tersebut, mencakup perbaikan terhadap proses belajar-mengajar efektif yang merupakan aspek penting bagi guru dan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan. Melalui proses belajar-mengajar yang efektif tersebut diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai, dan pada akhirnya mampu membawa Indonesia ke gerbang kesuksesan menuju Masyarakat Ekonomi ASEAN.

Menurut Sinambela (2006: 78), pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran maupun prestasi siswa yang maksimal. Menurut Saroni (2006: 81-82), kondisi pembelajaran yang efektif adalah kondisi yang benar-benar kondusif, kondisi yang benar-benar sesuai dan mendukung kelancaran serta kelangsungan proses pembelajaran.

Pembelajaran ideal dapat terwujud apabila terdapat interaksi diantara komponen-komponen yang ada dalam

pembelajaran. Terdapat beberapa komponen pembelajaran, antara lain: media, siswa, dan guru. Menurut Suartama (2010: 25) apabila media pembelajaran yang digunakan tepat maka kualitas pembelajaran akan meningkat, sehingga akan berpengaruh terhadap tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Berdasarkan observasi pada jurusan Akuntansi SMK Negeri 3 Surakarta masih ditemui hambatan pada proses pembelajaran yakni keterbatasan penggunaan media dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru hanya menggunakan media yang berupa perangkat keras (*hardware*) yaitu *fotocopy* materi pembelajaran Dasar-Dasar Perbankan. Pada saat pembelajaran guru memaparkan materi berdasarkan *fotocopy* materi pembelajaran tersebut dan siswa diminta untuk mencatatnya sehingga siswa cenderung pasif. Hal ini membuktikan bahwa guru kurang memanfaatkan fasilitas yang tersedia sebagai media pembelajaran Dasar-Dasar Perbankan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru media pembelajaran yang digunakan belum dimanfaatkan secara maksimal mengingat keterbatasan pemahaman dan keterbatasan waktu guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Angket analisis kebutuhan siswa menyatakan bahwa 90% siswa memberikan saran dan komentar untuk

menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan agar lebih mudah untuk mempelajari materi Dasar-Dasar Perbankan.

Materi Dasar-Dasar Perbankan merupakan materi yang cukup mudah namun memerlukan perhatian dan konsentrasi untuk memahaminya. Ketika guru menjelaskan materi Dasar-Dasar Perbankan, guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar siswa tetap memfokuskan perhatiannya terhadap materi yang sedang disampaikan. Pengembangan media pembelajaran merupakan pemecahan terhadap masalah yang ada dan dapat dijadikan sebagai media alternatif yang menyenangkan.

SMK Negeri 3 Surakarta belum cukup mengenal bermacam-macam media pembelajaran berbentuk permainan edukasi yang dirancang dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6*. Hal inilah yang mendasari pengembangan media berbentuk permainan edukasi KUTEBAK pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran KUTEBAK dalam pembelajaran Dasar-Dasar Perbankan.

Menurut Rosyada (2008: 8) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari sumber

secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran dapat berupa perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang bertujuan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Simamora, 2009: 67-68). Berkaitan dengan hal tersebut permainan edukasi merupakan jenis media yang termasuk ke dalam perangkat lunak (*software*).

Menurut Hurd dan Jenuings (2009: 33), permainan edukasi (*education game*) merupakan *game* yang khusus dirancang untuk mengajarkan siswa mengenai suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep dan pemahaman dan membimbing mereka dalam melatih kemampuan, serta memotivasi mereka untuk memainkannya. Penelitian yang dilakukan oleh Nugrahani (2007), Nitkin (2011), Varidlo (2013), dan Han-Yu Sung dkk (2015) menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbentuk permainan edukasi layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran. Dalam penelitian ini dikembangkan permainan edukasi dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6*.

Menurut Wijayanto (2014: 5) *Adobe Flash* merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program

aplikasi standar *authoring tool* profesional yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Adobe Flash* digunakan dalam penelitian ini karena memiliki keunggulan antara lain: mampu diberikan sedikit *code* pemrograman yang baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada di dalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan *database* dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran *file output*-nya (Wijayanto, 2014: 6).

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran KUTEBAK ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 1) subjek uji coba ahli media, materi, dan praktisi (guru) mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan; 2) subjek uji coba pengguna yaitu siswa kelas X AK 1.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan

data kuantitatif. Data kualitatif merupakan data wawancara dan data berupa masukan, kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, serta praktisi (guru) mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan dan pendapat atau *respons* siswa. Data kuantitatif terdiri dari data analisis kebutuhan siswa dan data penilaian kelayakan media pembelajaran.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah wawancara dan angket. Wawancara digunakan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di lapangan berdasarkan sudut pandang guru mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan. Angket yang digunakan terdiri atas angket analisis kebutuhan siswa dan angket kelayakan penilaian media.

Data wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif. Data tersebut digunakan untuk mengetahui potensi permasalahan yang ada sebelum pengembangan media pembelajaran dilakukan.

Data analisis kebutuhan siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Setelah ditentukan frekuensi siswa yang menjawab "Ya" ditentukan persentase perolehan frekuensi dengan rumus:

$$\% = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Kategori persentase perolehan frekuensi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Kategori Persentase

Persentase Penilaian	Interpretasi
81%-100%	Sangat Setuju
61%-80%	Setuju
41%-60%	Netral
21%-40%	Tidak Setuju
0%-20%	Sangat Tidak Setuju

(Sumber: Arikunto, 2010: 44 dengan modifikasi)

Data hasil penilaian kelayakan media dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Masukan berupa kritik dan saran dianalisis secara deskriptif kualitatif sehingga dari kritik dan saran yang diperoleh kemudian digunakan untuk merevisi media pembelajaran "KUTEBAK". Data lembar angket penilaian kelayakan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh tersebut kemudian akan dihitung skor yang diperoleh dari tiap komponen. Kriteria pengukuran hasil validasi menurut Widoyoko (2014: 151) disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Kategori Penilaian

Kategori	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Data tersebut kemudian dihitung rerata skor tiap indikator dengan menggunakan rumus:

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

Rerata skor masing-masing aspek dijumlahkan kemudian diinterpretasikan secara kualitatif sesuai dengan rumus konversi skala rerata skor seperti yang tersaji pada tabel berikut:

Tabel 3. Konversi Skala Rerata Skor

Rumus	Klasifikasi
$\bar{X} > \bar{X}_i + 1,8 SB_i$	Sangat Baik
$\bar{X}_i + 0,6 SB_i < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 1,8 SB_i$	Baik
$\bar{X}_i - 0,6 SB_i < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 0,6 SB_i$	Cukup
$\bar{X}_i - 1,8 SB_i < \bar{X} \leq \bar{X}_i - 0,6 SB_i$	Kurang Baik
$\bar{X} \leq \bar{X}_i - 1,8 SB_i$	Sangat Tidak Baik

(Sumber: Widoyoko, 2011: 245)

Data yang terkumpul dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori dengan skala penilaian yang telah ditentukan. Presentase Kelayakan Tiap Aspek (%)

$$= \frac{\sum \text{rerata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor ideal}} \times 100\%$$

Tabel 4. Interpretasi Penilaian

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

(Sumber: Arikunto, 2010: 44)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penilaian ahli media mencakup aspek kebahasaan, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek komunikasi visual (Asriyatun, 2014: 86). Hasil perhitungan ahli media pada masing-masing aspek penilaian disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Penilaian Ahli Media

Aspek	Skor (%)	Interpretasi
Kebahasaan	80,00	Layak
Rekayasa Perangkat Lunak	97,14	Sangat Layak
Komunikasi Visual	93,33	Sangat Layak
Rata-Rata	87,50	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh skor paling tinggi berdasarkan ahli media. Hal ini dikarenakan keefektivan dan efisiensi penggunaan sumber daya, reliabilitas media, kompatibilitas media, pemaketan

media, *usabilitas* media, *maintable* media, dan inovasi dalam media pembelajaran dianggap baik. Namun pada kebahasaan memiliki skor rendah dikarenakan menurut ahli media bahasa kurang komunikatif.

Secara keseluruhan kualitas media pembelajaran KUTEBAK menurut ahli media memperoleh rata-rata skor sebesar 87,50% berada pada kategori "Sangat Layak". Pada tahap ini ahli media memberikan saran dan masukan untuk mengubah skala *layout* agar lebih besar serta mengubah *font* huruf pada *frame* tertentu agar lebih jelas dan menarik.

Penilaian ahli materi mencakup aspek relevansi materi, aspek latihan soal, aspek desain pembelajaran (Asriyatun, 2014: 86). Hasil perhitungan ahli media pada masing-masing aspek penilaian disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Penilaian Ahli Materi

Aspek	Skor (%)	Interpretasi
Relevansi Materi	80,00	Layak
Latihan Soal	80,00	Layak
Desain Pembelajaran	80,00	Layak
Rata-Rata	80,00	Layak

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa keseluruhan aspek memiliki skor yang sama. Hal ini dikarenakan materi yang terdapat dalam

media pembelajaran KUTEBAK sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mampu meningkatkan pengetahuan siswa.

Secara keseluruhan kualitas media pembelajaran KUTEBAK menurut ahli materi memperoleh rata-rata skor sebesar 80% berada pada kategori “Layak”. Pada tahap ini ahli materi tidak memberikan saran dan masukan karena materi yang terdapat dalam permainan edukasi KUTEBAK layak untuk digunakan.

Penilaian praktisi mencakup aspek relevansi materi, aspek latihan soal, aspek kebahasaan, dan aspek desain pembelajaran (Asriyatun, 2014: 87). Hasil perhitungan ahli media pada masing-masing aspek penilaian disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 7. Penilaian Praktisi Pembelajaran Dasar-Dasar Perbankan

Aspek	Skor (%)	Interpretasi
Relevansi Materi	84,61	Layak
Latihan Soal	97,50	Sangat Layak
Kebahasaan	90,00	Sangat Layak
Desain Pembelajaran	100,00	Sangat Layak
Rata-Rata	89,63	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa aspek desain pembelajaran memperoleh skor maksimal. Hal ini

dikarenakan praktisi menganggap bahwa media pembelajaran KUTEBAK sangat memberikan dukungan bagi semangat belajar siswa. Namun pada aspek relevansi materi memiliki skor terendah karena materi yang terdapat dalam media pembelajaran KUTEBAK kurang mendalam.

Secara keseluruhan kualitas media pembelajaran KUTEBAK menurut praktisi (guru) pembelajaran Dasar-Dasar Perbankan memperoleh rata-rata skor sebesar 89,63% berada pada kategori “Sangat Layak”. Pada tahap ini praktisi pembelajaran Dasar-Dasar Perbankan memberi saran dan masukan untuk menambahkan *frame* sumber referensi atas materi Dasar-Dasar Perbankan yang digunakan pada Permainan Edukasi KUTEBAK. Hal ini dimaksudkan agar materi Dasar-Dasar Perbankan lebih teruji kebenarannya.

Penilaian kelayakan media pada uji coba perorangan mencakup aspek kemudahan pemakaian, aspek kemenarikan tampilan, dan aspek kebermanfaatan (Saidah, 2015: 72). Hasil perhitungan uji coba perorangan pada masing-masing aspek penilaian disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 8. Penilaian Uji Coba Perorangan

Aspek	Skor (%)	Interpretasi
Kemudahan	85,56	Sangat
Pemakaian		Layak
Kemenarikan	83,33	Sangat
Tampilan		Layak
Kebermanfaatan	85,33	Sangat Layak
Rata-Rata	84,71	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa aspek kemudahan pemakaian memperoleh skor tinggi karena siswa menganggap bahwa media pembelajaran KUTEBAK mudah untuk dioperasikan. Namun pada aspek kemenarikan tampilan memperoleh skor rendah karena siswa kualitas tampilan yang ada belum begitu menarik perhatian siswa.

Secara keseluruhan kualitas media pembelajaran KUTEBAK pada uji coba perorangan memperoleh rata-rata skor sebesar 84,71% berada pada kategori "Sangat Layak". Pada tahap ini belum terdapat saran dan masukan karena berdasarkan uji coba perorangan media KUTEBAK layak untuk diujicobakan pada tahap selanjutnya.

Penilaian kelayakan media pada uji coba kelompok kecil mencakup aspek kemudahan pemakaian, aspek kemenarikan tampilan, dan aspek kebermanfaatan

(Saidah, 2015: 72). Hasil perhitungan uji coba kelompok kecil pada masing-masing aspek penilaian disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 9. Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek	Skor (%)	Interpretasi
Kemudahan	85,00	Sangat Layak
Pemakaian		
Kemenarikan	79,00	Layak
Tampilan		
Kebermanfaatan	82,00	Sangat Layak
Rata-Rata	81,76	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa skor kemudahan pemakaian memperoleh skor tinggi karena siswa mudah dalam mengoperasikan media pembelajaran KUTEBAK dan mudah dalam memahami materi yang terdapat di dalamnya. Namun pada aspek kemenarikan tampilan memperoleh skor rendah karena siswa merasa kemenarikan tampilan media pembelajaran KUTEBAK terkait dengan waktu pengerjaan perlu perbaikan lebih lanjut.

Secara keseluruhan kualitas media pembelajaran KUTEBAK menurut uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata skor sebesar 81,76% berada pada kategori "Sangat Layak". Pada tahap ini terdapat saran dan masukan berupa revisi waktu pengerjaan yang dianggap terlalu cepat

bagi siswa untuk menjawab pertanyaan. Siswa menyarankan untuk menambah waktu pengerjaan menjadi 90 detik pada soal teori dan 120 detik pada soal perhitungan. Hal ini dimaksudkan agar siswa memiliki waktu untuk memahami setiap pertanyaan dan mampu menjawab pertanyaan yang tersedia. Revisi yang disarankan oleh siswa dapat diterima oleh ahli media, materi maupun praktisi.

Penilaian kelayakan media pada uji coba lapangan mencakup aspek kemudahan pemakaian, aspek kemenarikan tampilan, dan aspek kebermanfaatan (Saidah, 2015: 72). Hasil perhitungan uji coba lapangan pada masing-masing aspek penilaian disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 10. Penilaian Uji Coba Lapangan

Aspek	Skor (%)	Interpretasi
Kemudahan Pemakaian	80,21	Layak
Kemenarikan Tampilan	80,31	Layak
Kebermanfaatan	80,00	Layak
Rata-Rata	80,18	Layak

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa aspek kemenarikan tampilan memperoleh skor paling tinggi karena siswa menganggap bahwa media pembelajaran KUTEBAK menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran

Dasar-Dasar Perbankan. Namun pada aspek kebermanfaatan memperoleh skor rendah dikarenakan siswa belum memiliki keterampilan secara langsung terkait penggunaan media pembelajaran KUTEBAK.

Secara keseluruhan kualitas media pembelajaran KUTEBAK menurut uji coba lapangan memperoleh rata-rata skor sebesar 80,18% berada pada kategori “Layak”. Berdasarkan komentar dan saran yang diperoleh pada uji coba lapangan dinyatakan bahwa Permainan Edukasi KUTEBAK sudah layak dan tidak perlu dilakukan revisi sehingga dihasilkan produk akhir sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan.

Setelah dilakukan penilaian kelayakan maka dilakukan tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan perbandingan penilaian Kelayakan media pembelajaran KUTEBAK. Penilaian ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran Dasar-Dasar Perbankan, dan uji coba pada berbagai tahap diperbandingkan dengan cara rekapitulasi hasil sehingga dapat disimpulkan apakah media pembelajaran KUTEBAK layak digunakan pada pembelajaran Dasar-dasar Perbankan. Rekapitulasi penilaian media pembelajaran KUTEBAK antara lain:

Tabel 11. Rekapitulasi Penilaian Media Pembelajaran KUTEBAK

Penilaian	Jumlah Skor (%)	Kategori
Media	87,50	Sangat Layak
Materi	80,00	Layak
Praktisi	89,63	Sangat Layak
Perorangan	84,71	Sangat Layak
Kelompok Kecil	81,76	Sangat Layak
Lapangan	80,18	Layak
Rata-Rata	83,96	Sangat Layak

Berdasarkan tabel rekapitulasi penilaian di atas dapat diketahui bahwa secara keseluruhan kualitas media pembelajaran KUTEBAK memperoleh rata-rata skor sebesar 83,96%. Skor tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran KUTEBAK berada pada kategori "Sangat Layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan.

Berdasarkan tabel diketahui bahwa ahli media memberikan penilaian sangat layak, ahli materi memberikan penilaian layak, praktisi pembelajaran Dasar-dasar Perbankan memberikan penilaian sangat layak terhadap media pembelajaran KUTEBAK. Pada tahap uji coba perorangan diperoleh penilaian sangat layak, pada uji coba kelompok kecil diperoleh penilaian sangat layak, dan pada uji coba lapangan diperoleh penilaian

layak. Berdasarkan rata-rata skor penilaian keseluruhan dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran KUTEBAK "Sangat Layak" untuk digunakan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan.

Media ini dapat dijadikan sebagai media alternatif yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan. Penerapan media pembelajaran KUTEBAK ini merupakan salah satu tindakan nyata yang dapat dilakukan guru untuk menciptakan inovasi pembelajaran yang menyenangkan. Melalui penerapan media pembelajaran KUTEBAK belajar bukan hal yang membosankan dan cenderung memberi tekanan pada siswa namun menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan tanpa menghilangkan esensi dari belajar itu sendiri.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran KUTEBAK sangat layak digunakan dalam pembelajaran Dasar-Dasar Perbankan sesuai dengan penilaian ahli media, ahli materi, praktisi dan siswa.

Saran

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan pada kesimpulan, berikut ini diajukan beberapa saran yaitu: 1)

diharapkan sekolah memberikan fasilitas yang memadai serta mengoptimalkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah guna meningkatkan kualitas pembelajaran; 2) diharapkan sekolah mengadakan pelatihan-pelatihan bagi guru guna peningkatan kualitas pembelajaran; 3) diharapkan guru memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai Ilmu Pengetahuan dan Teknologi guna mengoperasikan media pembelajaran berbentuk permainan edukasi KUTEBAK; 4) hendaknya siswa memperhatikan instruksi atau petunjuk yang diberikan guru mengenai pengoperasian permainan edukasi KUTEBAK; 5) hendaknya siswa tetap berperan aktif dalam proses pembelajaran Dasar-Dasar Perbankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Asriyatun. (2014). *Pengembangan Game Edukatif Berbasis RPG Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol. 12, No.1, Tahun 2014
- Hurd, Daniel dan Jenuings, Erin. (2009). *Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*. Karya Tulis Ilmiah
- Nitkin, M.R. (2011). *Game of Business: a Game for Use in Introductory Accounting*. The Accounting Educator's Journal Vol. XXI, 2011: 131-152
- Nugrahani, Rahina. (2007). *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. Journal of Educational Research UNES Vol 36, No 1-Articles. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Rosyada, Dede. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada
- Saidah, IN. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dengan Menggunakan Software Adobe Flash CS5 Untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap di Kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Tahun Ajaran 2014/2015*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. XIII, No.1, Tahun 2015
- Saroni, Muhammad. (2006). *Manajemen Sekolah : Kiat Menjadi Pendidik yang Kompeten*. Yogyakarta: Ar-Ruzz
- Simamora, RH. (2009). *Buku Ajar Pendidikan Dalam Keperawatan*. Jakarta: EGC
- Sinambela, LijanPoltak. (2006). *Reformasi Pelayanan Publik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suartama, I.K. (2010). *Pengembangan Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran*. Tesis

Tidak Dipublikasikan. Universitas
Negeri Yogyakarta, Yogyakarta

Sung, Han-Yu, dkk. (2015). *Development of a contextual decision-making game for improving students' learning performance in a health education course*. Journal Computer and Education 82, 2015: 179-190

Varidlo, Fuad. (2013). *Perbedaan Antara Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Dalam Pembelajaran Menggunakan Media Adobe Flash CS3 Dengan Pembelajaran Menggunakan Media Konvensional di SMA Negeri 2 Kudus*. E-Civics Journal Vol.II No.4 Tahun 2013

Widoyoko, Eko Putro. (2011). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

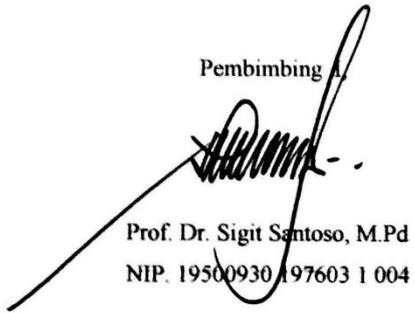
_____. (2014). *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Wijayanto, Ridho. (2014). *Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Kelas 2 Pada MI Nurul Falah Ciater*. Jurnal Evolusi Vol. II No. 1 Maret 2

PENGESAHAN

Artikel ini telah dibaca dan direkomendasikan oleh Pembimbing I dan Pembimbing II.

Pembimbing I,



Prof. Dr. Sigit Santoso, M.Pd
NIP. 19500930 197603 1 004

Surakarta,

Pembimbing II,



Sri Sumaryati, S.Pd, M.Pd
NIP. 19691229 200501 2 001