



Volume 12 Nomor 3 (2023): Maret 2023 Halaman 963-968  
 ISSN: 2715-2723, DOI:10.26418/jppk.v12i3.63744  
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb>

**PENGEMBANGAN SUN EDUCATION AKUNTANSI DASAR  
 KELAS X PROGRAM KEAHLIAN AKUNTANSI  
 SMK NEGERI 7 PONTIANAK**

**Dini Salsa, Endang Purwaningsih, Warneri**  
 Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Tanjungpura

---

**Article Info**

*Article history:*

Received: 20 December 2022  
 Revised: 11 January 2023  
 Accepted: 14 March 2023

**Keywords:**

Media sun education, Basic  
 accounting subjects

---

**ABSTRACT**

This research was conducted because based on the results of assessments and surveys at schools that still use conventional, monotonous and seemingly boring learning systems which are currently carried out by lecturing methods and giving assignments or group work both at school and at home to students using textbooks and LKS and package books then students rarely use learning media so that students are less excited about learning because learning is considered boring. This research aims to produce quality learning media, namely Sun Education so that students can be more excited and then more easily understand the material by learning while playing during lessons. This research procedure uses the PPE (Planning, Production, and Evaluation) method by Richey and Klein. The data collection technique used is in the form of qualitative data obtained from media expert revisions, interview data, and research questionnaires. With the results of the assessment of learning practitioners and students assessing this media using CVR & CVI which then the results are declared valid or feasible to use as learning media.

---

*Copyright © 2022 Dini Salsa, Endang Purwaningsih, Warneri*

---

✉ **Corresponding Author:**

Dini Salsa  
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura, Jl. Prof. Dr. H. Hadari Nawawi,  
 Bansir Laur, Kec. Pontianak Tenggara, Kota Pontianak, Kalimantan Barat Email:  
 dinisalsa1998@gmail.com

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kunci untuk seluruh umat manusia untuk mencapai suatu kesuksesan dimasa depan karena itu setia manusia sangat dituntut untuk memiliki pendidikan karena pendidikan sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Pendidikan mampu membuat manusia berpikir lebih baik, pendidikan juga dapat dijadikan proses belajar untuk siap menghadapi pengaruh positif dan negatif dari globalisasi.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah (h.6) “Pembelajaran yang diharapkan terjadi adalah pembelajaran yang berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandiriansesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan”

Menurut hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru Akuntansi kelas X SMK Negeri 7 Pontianak pada 6 Januari 2022 proses pembelajaran yang dilaksanakan secara online selama pandemi menggunakan metode ceramah dengan media internet seperti menggunakan aplikasi zoom dan google meet sebagai perantara untuk menyampaikan berbagai macam materi yang tidak bisa disampaikan secara langsung ini bervariasi dengan metode latihan soal dan tanya jawab.

Dalam proses pembelajaran menggunakan metode ini terlihat bahwa peserta didik kurang memahami materi yang diberikan guru selama pembelajaran berlangsung, karena para peserta didik yang berada dirumah masing-masing itu membuat para guru lebih sulit untuk mengontrol para peserta didik dalam setiap sesi pembelajaran berlangsung.

Indikator peserta didik kurang memahami materi belajar salah satunya terlihat dari metode pembelajaran yang digunakan para guru terlalu monoton yang menyebabkan para peserta didik merasa bosan dengan metode pembelajaran yang diterapkan terkadang terlalu berfokus pada buku dan tidak ada media pembelajaran lain.

Metode ceramah bervariasi dengan latihan dipandang cukup efektif dan menantang bagi peserta didik untuk menyelesaikan soal-soal latihan seperti pada materi persamaan dasar akuntansi. Namun, metode ini belum memenuhi standar proses pembelajaran yang ditentukan dalam Permendikbud nomor 22 tahun 2016. Karena, metode ceramah bervariasi kurang menyenangkan, tidak interaktif dan kurang memotivasi peserta didik berpartisipasi aktif.

Dalam belajar akuntansi, peserta didik banyak berhadapan dengan angka- angka, sehingga peserta didik mudah mengalami kejenuhan. Sehingga, melalui metode ceramah peserta didik mudah bosan dan kurang tertarik untuk belajar akuntansi. Untuk itu, sangat diperlukan media pembelajaran yang mampu membuat peserta didik lebih mudah memahami dan mengerti setiap materi yang mereka pelajari.

Dalam proses pembelajaran akuntansi, banyak media yang dapat digunakan diantaranya media pembelajaran *Sun Education*. Media ini merupakan permainan akuntansi yang menyenangkan yang diharapkan dapat mengurangi kejenuhan dan kebosanan peserta didik. Sehingga, dengan menggunakan media permainan ini peserta didik lebih tertarik dan bersemangat untuk belajar akuntansi. Sehingga dengan menggunakan media permainan ini peserta didik lebih tertarik dan bersemangat untuk belajar akuntansi. Pada dasarnya media permainan akuntansi *Sun Education* ini merupakan modifikasi dari *Dart Game Accounting*.

Menurut Dehghani, M. dkk. (2020, h.287) “Dart adalah olahraga yang dapat dinikmati oleh semua orang baik laki-laki maupun perempuan pada semua tingkatan usia.

Meskipun *game* ini tampak sederhana, namun keterampilan para pemain memiliki efek penting pada pengumpulan poin. Peralatan permainan Darts terdiri dari dart board dan Dart”. Perbedaannya adalah dart board yang merupakan papan berbentuk matahari yang telah diberi nomor secara berurutan disekeliling papan yang akan digunakan sebagai sasaran bidikan atau panah dalam permainan dart sementara dart itu sendiri merupakan sebuah permainan yang menggunakan panah kecil yang dilemparkan ke sebuah papan berbentuk matahari.

Permainan *Sun Education* maupun *Dart Game Accounting* memiliki beberapa kelebihan dalam pembelajaran akuntansi. Kelebihan-kelebihannya adalah permainan ini dapat membuat peserta didik lebih mudah memahami materi dengan cara bermain, permainan ini juga dapat memberikan pembelajaran kepada para peserta didik bagaimana cara bekerja sama dengan baik. Terdapat beberapa penelitian yang berusaha mengembangkan *Dart Game Accounting* dalam pembelajaran akuntansi.

Penelitian Lestari, E. P. dan Susilowibowo, E. (2018) menyimpulkan bahwa media pengayaan *Dart Game Accounting* pada materi. jurnal penyesuaian perusahaan jasa kelas X SMK Negeri di Surabaya dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pengayaan dan mendapatkan respon bahwa peserta didik paham dalam mempelajari materi. Dari uraian diatas disimpulkan bahwa sangat perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbentuk permainan atau game agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan bagi para peserta didik dan dapat dengan mudah memahami isi materi karena itu diciptakannya permainan sebagai media pembelajaran seperti *Sun Education* di SMK Negeri 7 Pontianak. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba mengembangkan media permainan pada akuntansi yang menggunakan prinsip yang sama dengan *Sun Education*. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *Sun Education*. Sehingga, judul penelitiannya adalah “Pengembangan Media Pembelajaran *Sun Education* Pada Pembelajaran Akuntansi Dasar Peserta Didik Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 7 Pontianak”.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan (research and development) digunakan dalam pengembangan media belajar *Sun Education*. Penelitian pengembangan ini menciptakan suatu produk melalui studi kelayakan terhadap produk yang akan diproduksi. Tujuan R&D adalah mengubah perkiraan dalam waktu tertentu untuk menghasilkan produk yang layak. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini didasarkan pada model PPE (Planning, Production and Evaluation) yang dikembangkan oleh Richey dan Klein.

Richey dan Klein dalam Sugiyono (2017, h.39) menyatakan: “Fokus perencanaan penelitian dan pengembangan dapat terutama pada perencanaan analisis, produksi dan evaluasi (PPE)”. Tahapan penelitian model PPE adalah: (1) Pada tahap *planning* ini, tahap perencanaan meliputi analisis kebutuhan siswa melalui wawancara dengan profesional pembelajaran dan siswa sebagai pengguna lingkungan belajar dan sesuai dengan kurikulum dan pelajaran. Perencanaan media pengembangan juga dilakukan pada tahap ini, (2) Tahap *produksi* yang terdiri dari dua bagian yaitu pencetakan produk dan validasi isi (*content*).

Pengembangan media *Sun Education* menggunakan *Corel Draw x7*. Tahap validasi mendapat kritik, tanggapan dan saran untuk perbaikan *Sun Education* Media. Berkat kritik dan saran perbaikan, bahkan dapat meningkatkan produk media pembelajaran yang dihasilkan. (3) Tahap evaluasi merupakan evaluasi lingkungan belajar yang dilakukan terhadap praktisi pembelajaran yang berjumlah dua orang dan siswa SMA sebanyak 15 orang.

Teknik pengumpulan data merupakan metode atau langkah-langkah pengumpulan data dalam penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Teknik Margono, terdapat empat teknik yaitu jumlah digunakan untuk mengumpulkan informasi: teknik observasi, teknologi komunikasi, teknologi pengukuran, dan teknik Dokumentasi (Margono, 2014). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian praktisi pembelajaran dan angket penilaian peserta didik dengan menggunakan skala *likert*. Kategori penilaian Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Untuk mengolah instrumen dalam penelitian ini menggunakan analisis CVR (*Content Validity Ratio*) dan CVI (*Content Validity Index*). Adapun rumus CVR sebagai berikut:

**Tabel 1 Nilai KRitis CVR**

<b>Jumlah Validator</b>	<b>Nilai CVR Minimum</b>
5	0,99
6	0,99
7	0,99
8	0,75
9	0,78
10	0,80
11	0,63
12	0,57
13	0,54
14	0,57
15	0,60
20	0,50
25	0,44

Sumber: Adrew J. Scally (2013)

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Sun Education* dalam pembelajaran Akuntansi Dasar dilakukan di SMK Negeri 7 Pontianak yang beralamat Jl. Tj. Raya II, Saigon, Kec. Pontianak Timur, Kota Pontianak, Kalimantan Barat. Subjek penelitian yaitu praktisi pembelajaran dan peserta didik yang terdapat dalam penelitian ini divalidasi oleh satu ahli media satu ahli materi yang dilakukan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura, dan praktisi pembelajaran SMK Negeri 7 Pontianak yang berjumlah 2 orang dan para peserta didik SMK Negeri 7 yang berjumlah 15 orang.

Pengembangan media pembelajaran *Sun Education* dalam pembelajaran akuntansi menggunakan model PPE (Planning, Production, Evaluation) Richey dan Klein dalam Sugiono (2017:39) menyatakan “ *The focus of research and development design can be on front-end analysis planning, production and evaluation (PPE)*”. Pada tahap Planning membuat rencana produk dengan cara analisis kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran. Production adalah kegiatan untuk membuat dari hasil planning. Evaluation merupakan kegiatan menguji dan menilai apakah produk tersebut layak untuk digunakan

Tahap Planning peneliti melakukan observasi dan wawancara pada kelas X Akuntansi SMK Negeri 7 Pontianak pada bulan Juli 2022. Dari hasil observasi pada bulan Juni, peneliti mengamati masih sangat minim dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dikelas yang masih konvensional menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas melalui buku paket atau LKS dengan cara membentuk kelompok belajar atau individu. Sementara itu wawancara secara lisan dilakukan pada tanggal 18 Juli Dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang.

Selanjutnya peneliti melakukan penyesuaian media terhadap kurikulum 2013 didalam proses pembelajaran yang berfokus pada peserta didik (*student center*) penggunaan media

belajar Sun Education menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* yang sudah dimodifikasi dan disesuaikan dengan RPP. *Sun Education* juga perlu dimodifikasi dan dirancang agar nantinya bisa dijadikan sebagai media pembelajaran.

Kemudian tahap *production* Rancangan yang telah dibuat termasuk pada tahap *Planning*. Pada tahap ini, *Sun Education* didesain dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw x7* yang dibuat dengan bentuk menyerupai matahari ukuran 41cm x 41cm pada media yang berisikan angka sebagai penentu skor yang akan diberikan. Tulisan yang digunakan pada setiap angka skor adalah *Times New Roman* ukuran 72 kemudian gambar dan warna pada desain disesuaikan.



**Gambar 2**  
***Sun Education***



**Gambar 1**  
**Anak Panah**

Setelah melakukan produksi tahapan selanjutnya adalah *evaluation* tahap *evaluation* bertujuan untuk menilai apakah Media *Sun Education* layak digunakan dalam media pembelajaran. Tahap *Evaluation* (evaluasi merupakan kegiatan menguji, menilai seberapa tinggi produk telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan.

Sementara itu, menurut Branch, (2009, h.152). Berdasarkan hasil penilaian dengan menggunakan perhitungan CVR dan CVI, diketahui hasil penilaian yang diperoleh dari praktisi pembelajaran yaitu 0,99 dengan rentang dari 0-1 dengan tabel nilai kritis CVR oleh Lawshe (1975) dengan  $N(\text{panel}) \leq 5$  dikategorikan bahwa  $\leq 0,88$  dinyatakan "tidak valid" dan 0,99-1 dinyatakan "valid". Berdasarkan hasil yang diperoleh yaitu 0,99 maka dinyatakan "Valid" atau layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kemudian berdasarkan hasil penilaian peserta didik diperoleh 0,902 dengan rentang 0-1. Total  $N(\text{panel})$  berjumlah 15 orang dengan nilai kritis dikategorikan  $\leq 0,600$  dinyatakan "Tidak Valid" dan 0,800-1 dinyatakan "Valid". Berdasarkan kategori tersebut dapat diketahui bahwa penilaian dari peserta didik terhadap media *Sun Education* "Valid" dengan nilai 0,902.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pengembangan media *Sun Education* dalam mata pelajaran akuntansi dasar berdasarkan penelitian yang dilakukan pada materi persamaan akuntansi dasar, ditarik beberapa kesimpulan. Tahap produksi, pada tahap ini, setelah rencana awal diselesaikan media *Sun Education*, kemudian dibuat, kemudian ahli yang berdedikasi dan ahli materi memvalidasi konten dan produk ditinjau dan mendapat nilai sangat tinggi. Tahap *Evaluation*, dilakukan penilaian oleh peserta didik terhadap media yang peneliti kembangkan *Sun Education* yang sudah divalidasi oleh ahli. Penilaian juga dilakukan oleh guru mata pelajaran Akuntansi Dasar dan diperoleh hasil validasi yang layak digunakan 2. Kelayakan media *Sun Education* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran Akuntansi Dasar yang berdasarkan penilaian praktisi pembelajaran dan peserta didik. Praktisi pembelajaran diperoleh nilai 0,99 dengan rentang 0-1, berdasarkan tabel.

Berdasarkan tabel nilai kritis Lawshe dengan N(panel) 15 orang hasil tersebut dinyatakan Valid atau layak digunakan. Dari beberapa kesimpulan diatas, peneliti memberikan saran untuk penelitian antara lain: 1. Alat dan bahan yang akan digunakan pada pembuatan media nantinya agar lebih baik lagi, penelitian ini dapat menggunakan kayu sebagai bahan dasar pembuatan media agar media ini lebih kokoh dan kuat. 2. Pendidikan perlu menggunakan media ini dalam proses pembelajaran karena hasil dari validasi dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Branch, R.M.(2009). *Instuctional Desing-The ADDIE Approach*. Springer

Dehghani, Mohammad & Zeinab Montazeri,dkk. (2016). *Dart Game Optimizer: A New Optimizer Technique Based on Dart Game, International Journal of Intelligent Engineering and sytem*. Vol(13),278, DOI:10.22266/ijies2020.1031.26

Margono. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT Rineka Cipta

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan*, Alfa Beta