

**Pengembangan Permainan *Question Wheel* Sebagai Media Pengayaan pada Materi Keuangan Pemerintah Desa Kelas Xi di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto**

**Yunia Rachmawati<sup>1</sup>, Rochmawati<sup>2</sup>**

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia<sup>1 2</sup>

**Abstract**

*The purpose of this research is to produce media to enrich the Question Wheel game. The development model applied is the ADDIE model by Raiser and Mollenda. The development process is carried out according to the stages of the ADDIE model which consists of the analysis phase, design stage, development stage, implementation phase, and evaluation stage. This research is only limited to the development stage due to time constraints caused by the Covid-19 pandemic so that researchers cannot proceed to the next stage. After the development process is guided by the stages listed, then an assessment activity is carried out on the Question Wheel game enrichment media. In order to find out the feasibility of a developed media, research and validation activities were carried out by material experts, namely Accounting Teachers of SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto and Lecturers in Accounting Education, State University of Surabaya, and media experts, namely Lecturers, Technology Education, State University of Surabaya. The results of the validity of the enrichment media development in the form of Question Wheel games from material experts with an average percentage of 89% in the "very feasible" interpretation category, and from the media experts obtained an average percentage of 90.5% with a very decent interpretation category. Therefore, it was concluded that Question Wheel game enrichment media on the subject matter of village government finance is very feasible and can be implemented in the enrichment program at the Vocational High School.*  
**Keywords:** development, enrichment media, question wheel, village government finance

**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan media pengayaan permainan *Question Wheel*. Model pengembangan yang diterapkan ialah model ADDIE oleh Raiser dan Mollenda. Proses pengembangan yang dilaksanakan sesuai tahapan-tahapan model ADDIE yaitu terdiri dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Pada penelitian ini hanya terbatas pada tahapan *development* (pengembangan) dikarenakan keterbatasan waktu yang disebabkan oleh adanya pandemi covid-19 sehingga peneliti tidak bisa melanjutkan ke tahap selanjutnya. Setelah dilakukan proses pengembangan dengan berpedoman pada tahapan yang tertera, kemudian dilakukan kegiatan penilaian pada media pengayaan permainan *Question Wheel*. Guna mengetahui kelayakan suatu media yang dikembangkan dilaksanakan kegiatan telaah dan validasi oleh ahli materi yakni Guru Akuntansi SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto serta Dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Surabaya, dan ahli media yakni Dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Hasil validitas pengembangan media pengayaan berupa permainan *Question Wheel* dari ahli materi dengan rata-rata persentase sebesar 96,6% dengan kategori interpretasi "sangat layak", dan dari ahli media memperoleh rata-rata persentase 90,5% dengan kategori interpretasi "sangat layak". Dengan demikian, diperoleh simpulan media pengayaan permainan *Question Wheel* pada materi pokok bahasan keuangan pemerintah desa sangat layak untuk serta dapat diimplementasikan pada program pengayaan di Sekolah Menengah Kejuruan.

**Kata Kunci:** pengembangan, media pengayaan, *question wheel*, keuangan pemerintah desa

**Corresponding author.** [Yuniarachmawati16080304081@mhs.unesa.ac.id](mailto:Yuniarachmawati16080304081@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>, [rochmawati@unesa.ac.id](mailto:rochmawati@unesa.ac.id)<sup>2</sup>

**How to cite this article.** Rachmawati, Y. Rochmawati, R (2021) Pengembangan Permainan Question Wheel Sebagai Media Pengayaan pada Materi Keuangan Pemerintah Desa Kelas Xi di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. Jurnal Pendidikan Akuntansi dan Keuangan Vol. 9, No. 2 [Januari-Juni], 2021:10-19. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JPAK/article/view/24797>

**History of article.** Received: May 2020, Revision: January 2021 ,Published: January 2021

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang bermanfaat untuk kehidupan manusia. Tujuan dari pendidikan salah satunya ialah guna menaikkan kualitas sumber daya manusia. Sumber daya manusia yang berkualitas tentu dapat menaikkan perkembangan dan pertumbuhan suatu negara. Didalam suatu pendidikan tentunya ada peran tenaga pendidik, karena pendidik merupakan bagian yang penting dalam pendidikan. Berdasarkan Pasal 3 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 15 Tahun 2018 “guru sebagai pendidik bertugas untuk merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, membimbing dan melatih siswa, dan melaksanakan tugas tambahan.” Sumber Daya Manusia yang dihasilkan akan semakin berkualitas jika pendidikan berkembang dengan sangat baik. Fungsi pendidikan dari pendidikan itu sendiri ialah untuk mempersiapkan peserta didik dapat terjun dan menghadapi kehidupan nyata.

Membahas tentang pendidikan tentu ada kaitannya dengan kurikulum. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional “kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.” Peran pemerintah untuk mendukung pendidik atau guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan salah satunya adalah melalui dikembangkannya kurikulum. Widyastono (2013) menyatakan bahwa kurikulum merupakan sebuah

rancangan yang mencakup tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman untuk penyelenggaraan kegiatan pembelajaran yang berfungsi untuk mengoptimalkan perkembangan peserta didik agar dapat mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Pada proses belajar-mengajar, pendidik harus dapat mengadakan situasi belajar yang mampu memotivasi peserta didik. Pendidik memiliki tanggung jawab melaksanakan sistem pembelajaran yang baik supaya pembelajaran tercapai sesuai apa yang diharapkan. Kesuksesan ini dipengaruhi oleh usaha yang dilaksanakan oleh pendidik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didiknya. Salah satu perihal yang krusial dalam proses pembelajaran adalah motivasi, karena motivasi dapat menumbuhkan gairah dan perasaan senang yang membuat peserta didik semangat pada proses belajar. Peserta didik tanpa adanya motivasi belajar akan sulit untuk mencapai keberhasilan pada proses pembelajaran.

Peserta didik dikatakan berhasil pada proses belajar apabila kesuksesan peserta didik dalam merampungkan keseluruhan ujian, baik ujian formatif, ujian sumatif, maupun ujian keterampilan yang menggapai kriteria yang telah ditetapkan, hal tersebut didukung oleh pernyataan James H. Block yang menyatakan bahwa keberhasilan dan ketuntasan belajar menekankan penguasaan bahan-bahan secara aptual (Fakihuddin, 2007). Guru juga harus merencanakan program pengayaan yang dikhususkan bagi peserta didik yang sudah menggapai kriteria ketuntasan minimal sehingga peserta didik dapat memperluas pengetahuan dan keterampilan dengan memanfaatkan sisa waktu yang dimiliki.

Menurut Fakihuddin (2007) program pengayaan ialah sebuah kegiatan belajar yang dapat dilaksanakan oleh peserta didik yang cepat dibandingkan dengan teman-temannya dalam menyelesaikan program biasa yang diperuntukkan bagi semua peserta didik. Program pengayaan diterapkan guna memberi peluang pada peserta didik untuk meningkatkan kemahiran materi pelajaran yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah ataupun yang akan dipelajari sehingga tergapai tingkat perkembangan yang maksimal sesuai dengan kemampuan. Dengan program pengayaan, pendidik dapat menyediakan fasilitas peserta didik untuk memperdalam wawasan dan keterampilan serta dapat mengimplementasikan dalam aktivitas sehari-hari. Program pengayaan dapat diciptakan dengan suasana yang menyenangkan melalui pemilihan media yang tepat serta efektif dan efisien.

Implementasi media dalam pembelajaran bisa meningkatkan motivasi peserta didik, sehingga ketertarikan peserta didik pada materi pembelajaran bisa bertambah, dan membangkitkan peserta didik untuk belajar dengan baik. Menurut Sadiman, dkk. (2014) keuntungan media pendidikan pada proses belajar mengajar yaitu dapat memperjelas penyampaian pesan, menangani keterbatasan (ruang, waktu, dan daya indera), dan bisa menangani peserta didik yang pasif.

Menggunakan permainan dalam pembelajaran tentu dapat mewujudkan kondisi pembelajaran yang menyenangkan sehingga motivasi peserta didik meningkat. Ginnis (2008:214) menyatakan bahwa “permainan secara efektif bisa mengubah suasana pembelajaran di kelas dan biasanya menciptakan kemauan yang lebih besar untuk

belajar dan bersikap serta melatih berbagai kecakapan berpikir tanpa susah payah”. Banyak sekali kegunaan yang diperoleh dengan pembelajaran melalui permainan. Dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran, dapat memecahkan kebekuan antara pendidik dan peserta didik sehingga keduanya menjadi lebih akrab. Media permainan juga menciptakan suatu situasi yang menggembirakan bagi peserta didik, sehingga menfokus ulang perhatian peserta didik. Menggunakan permainan dalam pembelajaran tentu dapat mewujudkan situasi pembelajaran yang menggembirakan dan menambah motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan berupa observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/ Instansi Pemerintah yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto diterima fakta yaitu pemanfaatan media pada program pengayaan mata pelajaran tersebut masih terbatas pada penggunaan *Liquid Crystal Display* (LCD) dan *powerpoint*, dan fotocopy soal-soal dari buku referensi lainnya. Selain itu, mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/ Instansi Pemerintah adalah mata pelajaran yang tergolong baru di jurusan Akuntansi Lembaga dan Keuangan, sehingga media yang digunakan pada mata pelajaran tersebut masih terbatas.

Dalam kegiatan observasi yang dilaksanakan oleh peneliti di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto diperoleh informasi yaitu lebih banyak peserta didik sudah menggapai kriteria ketuntasan minimal. Program pengayaan yang diterapkan khususnya pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/ Instansi Pemerintah masih kurang tepat, karena peserta didik tersebut hanya

diberikan soal-soal dari buku referensi atau peserta didik diimbau untuk membuat soal beserta jawabannya sendiri kemudian dikumpulkan kepada guru. Sehingga peserta didik dalam memperluas pengetahuan dan keterampilan kurang optimal. Berdasarkan hasil studi pendahuluan diperoleh informasi yaitu peserta didik menganggap kegiatan pengayaan dapat memperluas dan memperdalam pengetahuan mengenai suatu materi, selain itu peserta didik menginginkan adanya pengembangan permainan sebagai media pengayaan yang bisa menciptakan suasana belajar yang menggembirakan. Sehingga di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto dibutuhkan media pengayaan karena diterapkannya sistem pembelajaran tuntas.

Pembelajaran tuntas (*mastery learning*) menurut Soedjanarto *et al.* (2009) yaitu suatu bentuk belajar yang menginginkan sebagian besar peserta didik dapat memahami tujuan pembelajaran umum (kompetensi dasar) yaitu suatu unit pelajaran secara tuntas. Tuntas disini berarti mencapai suatu tingkat penguasaan tertentu. Sistem belajar tuntas mengadaptasi kelompok peserta didik dengan memperhatikan perbedaan setiap individu, yang dimaksud dengan perbedaan disini ialah perbedaan peserta didik dalam hal menerima rangsangan serta laju belajarnya.

Saat ini banyak pilihan untuk membuat media pembelajaran, baik media tradisional/manual maupun media yang berbasis teknologi. Media pembelajaran berupa permainan roda dengan memanfaatkan teknologi komputer/laptop dapat menjadi salah satu opsi yang bisa dipilih karena lebih efektif dan efisien, dapat menumbuhkan motivasi peserta didik, serta mengikuti perkembangan teknologi. *Construct 2* dapat dijadikan alat

pengembangan pembelajaran elektronik (*e-learning*). *Construct 2* merupakan suatu alat berbasis HTML5 untuk memproduksi suatu permainan yang dikembangkan oleh Scirra Ltd (Rahadi, Satoto, & Windasari, 2016). Dengan *construct 2* memberikan kemudahan kepada siapa saja untuk memproduksi permainan tanpa perlu mempunyai kemahiran pemrograman. Terdapat beberapa keunggulan dari aplikasi *construct 2* yaitu memudahkan pengguna pemula untuk membuat permainan (*game*), termasuk media pembelajaran berbasis komputer/laptop. Aplikasi ini mempunyai antarmuka *Ribbon* yang cepat dan tidak sukar dimengerti. Pada *layout* editor terdapat antarmuka *what you see is what you get* guna memudahkan pemrograman permainan, sehingga pengguna pemula dapat menjalankan aplikasi *construct 2* untuk memproduksi permainan atau aplikasi dengan lebih sederhana.

Sesuai penjelasan diatas, peneliti terdorong untuk mengembangkan sebuah permainan yakni *Question Wheel* sebagai media pengayaan dengan judul “Pengembangan Permainan *Question Wheel* Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Keuangan Pemerintah Desa Kelas XI Di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto”.

Pada penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan menganalisis kelayakan produk berupa permainan *Question Wheel* sebagai media pengayaan pada materi Keuangan Pemerintah Desa untuk kelas XI.

## METODE

Jenis penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model penelitian yang digunakan ialah model ADDIE yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda yang terdapat lima tahapan yaitu

tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Akan tetapi karena keterbatasan waktu, penelitian ini terbatas pada tahap *development*. Pada produk permainan *Question Wheel*, akan dilakukan telaah dan validasi materi dan media oleh para ahli.

Penelitian ini memperoleh jenis data kuantitatif berupa hasil telaah oleh ahli materi serta ahli media yang berupa masukan atau saran dan data kualitatif berupa hasil validasi ahli materi dan ahli media yang kemudian dianalisis dalam bentuk persentase. Instrumen yang dipakai ialah angket terbuka untuk lembar telaah ahli materi dan lembar telaah ahli media, selain itu juga terdapat angket tertutup untuk lembar validasi ahli materi, dan lembar validasi ahli media. Hasil validasi oleh para ahli tersebut ditentukan menggunakan Skala Likert:

**Tabel 1. Skor Skala Likert**

Klasifikasi	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk sekali	1

**Sumber: Riduwan (2012)**

Dari hasil angket validasi dianalisis dengan cara:

$$\text{Nilai kelayakan} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\%$$

Setelah dianalisis diperoleh kesimpulan dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 2. Kategori Hasil Validasi**

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0%-20%	Sangat tidak layak
21%-40%	Tidak layak
41%-60%	Cukup layak

61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat layak

**Sumber: Riduwan (2012)**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses pengembangan permainan *Question Wheel*

Proses pengembangan media permainan *Question Wheel* ini dikembangkan sesuai dengan prosedur model penelitian ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Namun karena keterbatasan waktu, penelitian ini hanya terbatas pada tahap *development* (pengembangan) yang disebabkan oleh adanya pandemi Covid-19 sehingga peneliti tidak bisa melanjutkan ke tahap selanjutnya dikarenakan sekolah telah diliburkan. Pada tahap *analysis* (analisis), peneliti membagi menjadi tiga tahap, yang pertama peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/ Instansi Pemerintah terkait program pengayaan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diperoleh masalah dasar bahwa pada program pengayaan perangkat yang digunakan guru masih terbatas pada penggunaan LCD, *powerpoint*, modul, dan buku siswa. Hal tersebut didukung oleh Wulansari, Y (2016) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat tersebut membuat minat peserta didik dalam belajar kurang Peserta didik yang memiliki nilai tuntas seharusnya mendapatkan program pengayaan yang sesuai guna memperdalam penguasaan materi pelajaran tertentu.

Selanjutnya yang kedua, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan menentukan kapabilitas atau kompetensi yang mesti dipelajari oleh peserta didik agar dapat meningkat kapasitas atau prestasi belajarnya. Hasil analisis yang dilakukan peneliti terhadap

guru dan peserta didik, guru membutuhkan media pengayaan dan peserta didik sangat tertarik terhadap media pengayaan berupa permainan edukasi. Zulfatus Sholichah berkata, “murid-murid sangat tertarik dengan media permainan, karena selain menantang juga membuat murid tidak bosan”.

Selanjutnya yang ketiga, peneliti melakukan perumusan tujuan pembelajaran. Hasil dari perumusan tujuan pembelajaran yaitu materi keuangan pemerintah desa dengan menggunakan media permainan berbasis computer untuk diterapkan pada program pengayaan.

Tahap *design* (desain) bertujuan untuk menyiapkan rancangan atau desain media pengayaan berupa permainan *Question Wheel*. Pada tahap *design* (desain), peneliti melakukan perancangan yang terdiri dari perancangan *storyboard layout* secara manual, kemudian perancangan *storyboard layout* dengan menggunakan beberapa aplikasi yaitu *photoshop CS6* dan *coreldraw X5*, serta perancangan kisi-kisi soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada perancangan soal-soal, peneliti Menyusun kisi-kisi soal sesuai dengan materi keuangan pemerintah desa pada KD 3.4 dan KD 4.4 sebanyak tiga puluh butir soal. Sedangkan pada perancangan *storyboard layout* memuat desain objek gambar yang disesuaikan dengan *background* permainan, warna, serta musik permainan. Pada proses desain dihasilkan beberapa gambar yang diimplementasikan kedalam permainan *Question Wheel* yaitu *background* halaman pembuka dan judul, halaman menu utama, halaman latihan soal, serta gambar roda berputar.

Tahap *development* (pengembangan) ialah tahap yang bertujuan untuk memproduksi sebuah media yang digunakan untuk pengayaan berupa permainan *Question Wheel* yang layak untuk digunakan berpedoman pada

masukan para ahli. Penilaian kelayakan terhadap media permainan *Question Wheel* diawali dengan melakukan telaah materi dan telaah media untuk mendapatkan saran atau komentar dari para ahli. Terdapat dua penelaah materi yaitu Dra. Zulfatus Sholichah, M.Pd. selaku guru Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah di SMK Negeri 1 Sooko dan Rochmawati, S.Pd., M.Ak. selaku dosen Pendidikan Akuntansi di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya. Sedangkan penelaah media yakni Dr. Andi Kristanto, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Teknologi Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Dari hasil telaah materi oleh guru dan dosen diperoleh saran atau komentar bahwa ranah soal pada kisi-kisi soal minimal ada C3 menurut teori taksonomi bloom. Kemudian hasil telaah media oleh dosen Teknologi Pendidikan diperoleh saran atau komentar bahwa tulisan pada KD 3.4 dan 4.4 disarankan menggunakan jenis huruf yang mudah terbaca dan berwarna hitam, tata letak soal kurang sesuai serta ukuran huruf pada soal kurang besar, warna tulisan pada tujuan pembelajaran diganti warna hitam agar mudah terlihat, dan spesifikasi laptop dimasukkan dalam media. Selain itu ahli media memberikan saran agar media dikemas dalam bentuk CD/DVD disertai dengan buku penyerta. Dari keseluruhan saran atau komentar dari ahli materi maupun ahli media, kegiatan selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti yakni revisi atau perbaikan untuk penyempurnaan dari segi materi maupun kelengkapan media permainan *Question Wheel* sesuai saran atau komentar dari para ahli. Sesudah proses revisi atau perbaikan dilaksanakan, selanjutnya dilakukan kegiatan validasi oleh ahli materi dan ahli media,

sehingga media permainan *Question Wheel* memperoleh penilaian dan dapat ditentukan apakah media permainan *Question Wheel* layak atau tidak digunakan pada program pengayaan.



Gambar 1. Permainan *Question Wheel*

**Kelayakan permainan *Question Wheel* sebagai media pengayaan pada materi keuangan pemerintah desa kelas XI di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto**

Kelayakan media pengayaan permainan *Question Wheel* yang dikembangkan oleh peneliti dapat diukur melalui lembar telaah dan validasi para ahli. Penelaah sekaligus validator ahli materi yakni Rochmawati, S.Pd., M.Ak dan Dra. Zulfatus Sholichah, M.Pd., sedangkan penelaah sekaligus validator ahli media yakni Dr. Andi Kristanto, S.Pd., M.Pd. Sebelum memutuskan layak atau tidaknya materi pada media *Question Wheel*, peneliti membuat kisi-kisi soal pengayaan sesuai dengan materi keuangan pemerintah desa yang berjumlah 30 butir soal. Kisi-kisi soal tersebut pertama kali ditelaah oleh Dra. Zulfatus Sholichah, M.Pd sebagai guru akuntansi di sekolah yang bersangkutan, kemudian selanjutnya ditelaah kembali oleh Rochmawati, S.Pd., M.Ak sebagai dosen program studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Surabaya, para ahli

melakukan telaah materi dengan menuliskan saran atau komentar pada lembar telaah yang sudah tersedia.

Sesudah peneliti melakukan revisi perbaikan, kemudian dilakukan pengajuan ulang hasil dari perbaikan yang hendak divalidasi oleh validator.

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Persentase
1	Kualitas isi dan tujuan	96,9%
2	Kualitas instruksional	97,5%
3	Kualitas motivasi	96,25%
Rata-rata persentase penilaian		96,6%
Kategori		Sangat Layak

Sumber: Diolah oleh peneliti (2020)

Berdasarkan Tabel 3. persentase kelayakan yang didapat ialah 96,6% dengan kategori “sangat layak”. Pada aspek kelayakan isi dan tujuan dengan rata-rata persentase ialah 96,6% dengan kategori “sangat layak”, hal tersebut diinterpretasikan bahwa kisi-kisi soal yang disajikan dalam permainan *Question Wheel* telah mencakup materi yang terkandung dalam kompetensi dasar dan materi pokok. Aspek kualitas intruksional mendapatkan persentase yaitu 97,5% dengan kategori “sangat layak”, hal tersebut diartikan bahwa kisi-kisi soal yang disajikan dalam permainan *Question Wheel* mampu memberikan kesempatan serta bantuan untuk belajar peserta didik. Pada aspek kualitas motivasi memperoleh persentase rata-rata 96,25% dengan kategori “sangat layak” dapat diartikan bahwa kisi-kisi soal yang disajikan dalam permainan *Question Wheel* telah sesuai dengan

kondisi peserta didik dan mampu memotivasi peserta didik untuk berpikir kritis.

Menurut Riduwan (2012) menyatakan bahwa pada presentasi 81%-100% dapat dikategorikan “sangat layak”. Sehingga kisi-kisi soal yang tersaji dalam media pengayaan permainan *Question Wheel* pada materi Keuangan Pemerintah Desa memiliki kategori “sangat layak” digunakan pada kegiatan pengayaan.

Setelah melakukan validasi materi, peneliti melakukan telaah media kepada dosen ahli media. Pada proses telaah ahli media, peneliti memproduksi media pengayaan permainan *Question Wheel* secara lengkap dan utuh kemudian dilakukan telaah oleh ahli media dengan mengisi lembar telaah ahli media dengan menuliskan saran ataupun komentar. Hasil dari telaah ahli media oleh ahli tersebut digunakan peneliti untuk keperluan revisi atau perbaikan media sesuai dengan saran atau komentar ahli media. Setelah peneliti melakukan revisi perbaikan, peneliti mengajukan kembali hasil revisi yang akan divalidasi oleh ahli media.

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Persentase
1	Keterbacaan	85%
2	Mudah digunakan	93,33%
3	Kualitas tampilan/ tayangan	92%
4	Kualitas pengelolaan program	90%
5	Kualitas pendokumentasian	100%

Rata-rata penilaian	persentase	90,5%
---------------------	------------	-------

Kategori	Sangat Layak
----------	--------------

**Sumber: Diolah oleh peneliti (2020)**

Berdasarkan Tabel 4. Hasil penilaian oleh ahli media secara keseluruhan memperoleh persentase rata-rata sebesar 90,5% dengan kategori “sangat layak” dengan rincian aspek keterbacaan memperoleh persentase rata-rata 85% dengan kategori “sangat layak”, aspek kemudahan penggunaan memperoleh persentase rata-rata 93,33% dengan kategori “sangat layak”, aspek kualitas tampilan/ tayangan memperoleh persentase rata-rata 92% dengan kategori “sangat layak, aspek kualitas pengelolaan program mendapatkan persentase rata-rata 90% dengan kategori “sangat layak”, dan aspek kualitas pendokumentasian memperoleh persentase rata-rata sebesar 100% dengan kategori “sangat layak”.

**Tabel 5. Rata-Rata Hasil Validasi Ahli**

No	Aspek	Persentase
1	Materi	96,6%
2	Media	90,5%
Rata-rata persentase penilaian		93,55%
Kategori		Sangat Layak

**Sumber: Diolah oleh peneliti (2020)**

Berdasarkan perhitungan rerata hasil validasi oleh validator, permainan *Question Wheel* mendapatkan rerata persentase validitas sebesar 93,55%. Ginnis (2008) mengungkapkan bahwa permainan roda berputar (*Question Wheel*) merupakan jenis



permainan yang familiar dan dapat memotivasi bagi sebagian besar peserta didik serta dapat melatih penguatan dan kecepatan berpikir. Menurut Riduwan (2012) “media pengayaan dapat dikatakan layak jika memperoleh presentase  $\geq 61\%$ ”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan *Question Wheel* sebagai media pengayaan pada materi Keuangan Pemerintah Desa kelas XI di SMK Negeri 1 Soko Mojokerto sangat layak digunakan. Hal tersebut didukung oleh penelitian sejenis yang dilakukan oleh Prastica (2016) yang mengembangkan permainan *Fortune Wheel* sebagai media pengayaan dengan memperoleh persentase rata-rata kelayakan secara keseluruhan dari para ahli sebesar 89,3% yang menunjukkan media permainan tersebut sangat layak digunakan pada kegiatan pengayaan. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian pengembangan yang dilaksanakan oleh Wulansari (2016) bahwa pengembangan media pembelajaran permainan roda pintar memperoleh persentase validitas 94,4% dengan kategori sangat layak.

## PENUTUP

### Simpulan

Pengembangan yang telah dilaksanakan sampai pada tahap *development* (pengembangan) produk yang dihasilkan berupa permainan *Question Wheel* sebagai media pengayaan pada materi keuangan pemerintah desa adalah sebagai berikut: 1) Pengembangan permainan *Question Wheel* merupakan media permainan yang berbasis komputer dengan memuat materi kelas XI tentang keuangan pemerintah desa yang digunakan pada program pengayaan. Pengembangan permainan *Question Wheel* memakai model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development,*

*implementation, dan evaluation*) oleh Raiser dan Mollenda; 2) Kelayakan dari permainan *Question Wheel* pada materi keuangan pemerintah desa yang telah dikembangkan mendapat kategori “sangat layak” yang berarti permainan *Question Wheel* dapat diterapkan pada program pengayaan di kelas. Kelayakan permainan *Question Wheel* divalidasi oleh dua orang ahli materi dengan pedoman kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas motivasi. Selain itu juga divalidasi oleh seseorang yang ahli dalam bidang media pembelajaran dengan pedoman kualitas teknik.

### Saran

Berdasarkan hasil analisis dari data serta simpulan yang sudah dituliskan oleh peneliti diatas, saran yang bisa diberikan yakni: 1) Diharapkan bisa melanjutkan penelitian ini sampai dengan pada tahap akhir yaitu *evaluation* (evaluasi); 2) Diharapkan melakukan uji efektifitas pada media permainan *Question Wheel*, sehingga dapat diterapkan disekolah tidak hanya sekedar layak digunakan; 3) Diharapkan melakukan uji coba terbatas pada beberapa sekolah guna mengetahui respon peserta didik tidak hanya pada satu sekolah untuk uji coba; 4) Diharapkan dapat mengembangkan pada materi yang berbeda; 5) Diharapkan dapat mengembangkan media permainan *Question Wheel* berbasis *android*.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Budiningsih, A. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dananjaya, U. (2012). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Danim, S. (2013). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fakihuddin. (2007). *Pengajaran Remedial dan*

- Pengayaan*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Ginnis, P. (2008). *Trik dan Taktik Mengajar: Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*. Jakarta: Macanan Jaya Cemerlang.
- Hariyati, E. W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Question Pada Kompetensi Dasar Kerja Sama Ekonomi Internasional Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Porong. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3).
- Muchils, F. N. U. (2016). Pengembangan Permainan Question Wheel Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Keaktifan Menjawab Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jamur. *BioEdu*, 5(3), 271–276.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 15 Tahun 2018 tentang Pemenuhan Beban Kerja Guru, Kepala Sekolah, dan Pengawas Sekolah*. (2018). 1–33. Retrieved from [http://simpuh.kemenag.go.id/regulasi/permendikbud\\_15\\_18.pdf](http://simpuh.kemenag.go.id/regulasi/permendikbud_15_18.pdf)
- Prastica, O. S. (2016). Pengembangan Permainan Fortune Wheel Sebagai Media Pengayaan Pada Materi PPh 21 Kelas XII Akuntansi SMK Negeri Di Surabaya. *Universitas Negeri Surabaya*, 1–4.
- Rachmawati, Y., & Rochmawati. (2020). *Pengembangan Permainan Question Wheel Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Keuangan Pemerintah Desa Kelas XI Di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto*.
- Rahadi, M. R., Satoto, K. I., & Windasari, I. P. (2016). Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(1), 44. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.1.2016.44-49>
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A., Rahardjo, A., Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, A.D.C & K.I. Supardi. 2013. “*Pengaruh Model Team Games Tournament Media Tournament Question Cards terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Hidrokarbon*”. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. Vol.7, (2): hal. 1220-1228.
- Soedjanarto, Joehartini, Saino, Susilowibowo, J., Sujoto, A., & Suratman, B. (2009). *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (2003).
- Widyastono, H. (2013). *Pengembangan Kurikulum Di Era Otonomi Daerah dari Kurikulum 2004, 2006, ke Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wulansari, Y. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Pintar Pada Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi dan Keuangan. Universitas Negeri Surabaya*, 1–4.