



Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembelajaran Akuntansi di SMK Nusatama Padang

Melati Yustantia 1, Marwan 2

Universitas Negeri Padang

Corresponding author, e-mail: marwan@fe.unp.ac.id

Abstract : *This study aims to: 1) Develop a puzzle media model for Accounting learning at SMK Nusatama Padang, 2) Test the feasibility of a puzzle media model for learning Accounting at SMK Nusatama Padang, 3) Measure the practicality of puzzle media for learning Accounting at SMK Nusatama Padang. This type of research is research and development with the ADDIE model. Data collection uses a validation sheet consisting of material experts, media experts, and linguists. The Response questionnaire consisted of teachers and students. The test subjects in this study were 34 students of class XI AK 1 SMK Nusatama Padang. The results showed that first, the feasibility level of the developed media was based on the assessment: 1) Material experts showed an average of 4.36 in the very appropriate category, 2) Media experts showed an average of 4.44 in the very feasible category. Second, the results of the questionnaire show that the learning media has been very practical with an average of 4.27 on the teacher's response and 4.66 on the student's response. Thus, it can be concluded that the puzzled media for accounting learning at SMK Nusatama Padang has been declared feasible and practical to be in learning.*

Keywords : *development, puzzle media, accounting*



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2021 by author.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu cara memberikan pembelajaran kepada peserta didik secara sadar, terencana dan sistematis, yang berguna untuk mengembangkan kemampuan sebagai bekal hidup di kehidupan sekarang atau masa depan. Pendidikan ialah alat untuk memajukan kualitas sumber daya manusia. Dengan kualitas sumber daya manusia yang berkualitas diharapkan mampu memajukan negara. Kualitas sumber daya manusia mampu ditingkatkan dengan proses pembelajaran di sekolah yaitu peningkatan kualitas pembelajaran yang

didorong oleh bermacam-macam faktor yaitu pendidik, peserta didik, lingkungan sekolah, dan juga media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran secara kondusif, menyenangkan serta dapat memotivasi agar mendorong siswa aktif dalam belajar. Media dapat menyederhanakan materi pembelajaran yang rumit hingga siswa mudah memahami (Amalia and Makassar 2022:12). Maka pemanfaatan media pembelajaran ditujukan supaya proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien serta dapat mencapai tujuan pembelajaran (Umami and Adha 2021:16).

Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran pada siswa. Menurut Dr. Sukiman, M.Pd (2012:29) Media pembelajaran merupakan suatu yang mampu dimanfaatkan agar menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat dan kesiapan peserta didik agar proses belajar terjadi guna tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013:8) media pembelajaran ialah alat yang mendukung proses pembelajaran, memperjelas pesan yang diberikan dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih baik dan sempurna. Sedangkan menurut Daryanto (2016:6) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mampu digunakan dalam proses pembelajaran guna mengarahkan pesan (bahan pembelajaran) yang merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa terhadap tujuan pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang mempermudah penyampaian pesan yang disampaikan dalam proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

Pembelajaran adalah suatu sistem sebab di dalamnya mempunyai komponen-komponen yang saling berhubungan guna tercapainya tujuan yang ditetapkan. Komponennya yaitu tujuan, materi, metode, dan media, serta evaluasi. Setiap komponen saling bertautan serta merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Guru perlu menggunakan media yang terbaik agar mempermudah pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa pada materi pelajaran. Tanpa media tidak akan ada komunikasi dalam proses pembelajaran yang berlangsung jika tidak optimal (Rahmah and Dewi 2016:2). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMK Nusatama Padang tanggal 2 Juni dengan salah satu guru menunjukkan bahwa dalam penyampaian materi guru masih menggunakan metode konvensional dan monoton. Media yang digunakan guru yaitu powerpoint yang berisikan kalimat-kalimat bukan poin-poin materi dan buku paket. Sehingga dapat dilihat bahwa media pembelajaran yang digunakan guru belum beragam. Dalam kegiatan belajar, masih dijumpai adanya siswa yang melamun dan mengobrol dengan teman yang lain saat guru menyampaikan materi.

Berdasarkan pendapat siswa kelas X AK 1 yang berjumlah 30 siswa tentang mata pelajaran akuntansi dasar dan media pembelajaran, sebanyak 70% atau 21 siswa berpendapat bahwa akuntansi dasar merupakan mata pelajaran yang susah dipahami. Hal ini karena materi dalam mata pelajaran akuntansi dasar banyak sehingga susah untuk siswa memahaminya dan membuat siswa bosan sebab media pembelajaran yang digunakan belum beragam. Sebanyak

46,67% atau 14 siswa kurang tertarik dengan media yang digunakan sedangkan 3,33% atau 1 siswa tidak tertarik dengan media yang digunakan. Sebanyak 76,67% atau 23 siswa merasa media powerpoint dan buku paket yang digunakan kurang membantu dalam memahami pelajaran akuntansi. Berdasarkan data MID Semester I mata pelajaran akuntansi dasar kelas X AK 1 menunjukkan rata-rata hasil ujian dari 31 siswa sebesar 59,35, 19 siswa (61,29%) memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, sedangkan 12 siswa (38,71%) memperoleh nilai di atas KKM.

Beberapa hal yang harus dilakukan oleh guru untuk mengoptimalkan kegiatan belajar diantaranya adalah menyajikan media yang beragam dan menyenangkan bagi siswa dengan desain yang menarik sehingga mampu menarik perhatian siswa pada media tersebut. Menurut pemikiran Edgar Dale dalam Sanjaya (2015:200) mengemukakan bahwa pengalaman belajar siswa melalui kegiatan membaca mampu membantu siswa mengingat sebesar 10%, melalui kegiatan mendengarkan mampu mengingat sebesar 20%, melalui gambar/diagram, video/film, dan demonstrasi mampu mengingat sebesar 30%, melalui kegiatan diskusi mampu mengingat sebesar 50%, melalui kegiatan presentasi mampu mengingat sebesar 70%, dan melalui kegiatan bermain peran, melakukan simulasi dan mengerjakan hal yang nyata mampu mengingat sebesar 90%.

Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti mengajukan salah satu dari sekian media pembelajaran yaitu media puzzle untuk menunjang minat belajar siswa kelas X AK 1 SMK Nusatama Padang dalam materi akuntansi dasar. Media puzzle termasuk media visual sebab menggunakan indera penglihatan dalam penggunaannya. Permainan puzzle adalah salah satu permainan yang dimainkan anak-anak. Puzzle merupakan jigsaw atau pembongkaran, pada umumnya terbuat dari kayu atau plastik, yang bila digabungkan komponen tersebut akan menghasilkan gambar yang sempurna (Isrofin and Susanti 2018:316). Menurut Hidayati dalam Utami, Sumardi, and Giyartini (2021:830) puzzle merupakan permainan bongkar pasang dengan bermacam bentuk potongan yang dapat dimainkan oleh anak-anak hingga dewasa. Puzzle dapat meningkatkan daya ingat dan melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran dengan mencocokkan potongan puzzle secara berpasangan (Rahmawati and Susanti 2014:2). Media puzzle dapat dimainkan secara perorangan atau berkelompok dengan cara berdiskusi.

Media puzzle dipilih karena sesuai pendapat dari Edgar Dale terkait pengalaman belajar yang menyatakan dengan kegiatan melihat mampu mengingat sebesar 30% dan kegiatan diskusi mampu mengingat sebesar 50%, dapat membuat siswa fokus dalam satu objek dimana pemain membutuhkan konsentrasi untuk menyelesaikan puzzle sehingga hal ini dapat membuat siswa tidak mengobrol atau melamun saat proses pembelajaran. Serta dalam penggunaannya dengan berdiskusi dalam kelompok dapat membuat siswa berani untuk menyampaikan pendapat sehingga setiap anggota kelompok dapat aktif saat proses belajar. Selain itu, dengan berdiskusi dapat juga menambah pemahaman siswa akan materi karena siswa berbagi pengetahuan.

Media permainan puzzle juga memiliki kelebihan yaitu: a) menciptakan jiwa bekerjasama anggota sebab permainan ini akan dilakukan secara berkelompok; b) anggota lebih konsisten terhadap apa yang dilakukan; c) menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa; d)

melatih strategi kerjasama antar siswa; e) menciptakan rasa saling menghargai antar siswa dan f) menghibur siswa di kelas. Menurut Ayu dalam Bahar and Risnawati (2019:80) kelebihan permainan puzzle yaitu: a) gambar bersifat konkret agar memungkinkan peserta didik untuk melihat objek secara jelas; b) gambar mengatasi kendala waktu dan dapat dengan mudah dibawa ke dalam kelas; dan c) gambar mampu menarik perhatian dan minat peserta didik.

Media puzzle memerlukan siswa untuk langsung mempraktikkan di kelas, media puzzle dapat memakai kertas karton yang telah dirancang untuk pembelajaran yang berisi materi dan disusun beberapa kelompok, setiap kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dalam puzzle yang dianggap pemenang. Jurnal penyesuaian adalah materi yang dipandang susah untuk dipahami oleh siswa. Berdasarkan hasil wawancara guru, jurnal penyesuaian dianggap sulit karena dibutuhkan pemahaman lebih untuk menentukan dan menganalisis transaksi yang terjadi, menentukan akun yang digunakan serta debit dan kredit.

Berdasarkan pemikiran di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Dari hal itu peneliti tertarik mengangkat judul “Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembelajaran Akuntansi di SMK Nusatama Padang”.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang diteliti yaitu “Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembelajaran Akuntansi di SMK Nusatama Padang”, maka pendekatan penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Menurut Sugiyono (2012:297) Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah metode penelitian yang digunakan agar menghasilkan suatu produk, dan menguji keefektifannya. Penelitian ini digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu puzzle untuk materi akuntansi dasar pada siswa di SMK Nusatama Padang. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation).

Teknik pengumpulan data yang digunakan di dalam penelitian berupa dokumentasi dan kuesioner (angket). Kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono 2012:142). Lembar kuesioner digunakan untuk mengetahui penilaian terhadap produk. Instrumen penelitian dalam penelitian ini yaitu angket. Angket diserahkan kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa, praktikalitas guru dan siswa sebagai responden untuk menilai terkait kelayakan media yang dikembangkan. Analisis data dalam penelitian ini merupakan analisis secara deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu puzzle sebagai media pembelajaran. Pengembangan media puzzle dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu terdiri dari lima tahap yaitu, analisis

(analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Penelitian ini penulis lakukan dari bulan Agustus hingga bulan November dengan hasil yaitu :

Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengumpulkan informasi dengan melakukan wawancara kepada guru akuntansi dan siswa kelas X AK 1. Berdasarkan wawancara dengan guru, guru belum menggunakan media yang bervariasi. Dalam proses pembelajaran, guru menggunakan powerpoint saat menjelaskan materi kepada siswa. Dalam proses belajar, masih dijumpai adanya siswa yang melamun dan mengobrol dengan teman yang lain saat guru menyampaikan materi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yaitu siswa memerlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, siswa membutuhkan media pembelajaran dengan sajian menarik dan mudah dipahami. Selanjutnya analisis yang dilakukan yakni analisis kebutuhan siswa. Berdasarkan pendapat siswa kelas X AK 1 menunjukkan bahwa mata pelajaran akuntansi dasar adalah pelajaran yang susah untuk dipahami, penggunaan media yang belum beragam membuat siswa bosan dalam proses pembelajaran. Kemudian, siswa kurang tertarik akan media yang digunakan. Dimana dalam proses pembelajaran, guru lebih sering memberikan ceramah di depan kelas dengan menggunakan powerpoint. Selain itu, guru juga menggunakan buku paket namun siswa kurang suka dengan membaca buku. Berdasarkan hasil analisis tersebut peneliti menganggap perlu dikembangkannya sebuah media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar. Peneliti memilih pengembangan media pembelajaran berupa puzzle yang sesuai dengan kebutuhan di atas. Selanjutnya dilakukan analisis kompetensi dan instruksional berkaitan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang akan dimuat dalam media. Pada tahap analisis kompetensi, dilakukan kajian terhadap kompetensi yang harus dicapai siswa sesuai dengan standar isi yang ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Kompetensi Inti (KI) pada keahlian Akuntansi Keuangan dan Lembaga.

Tahap Perancangan (Design)

Tahap yang dilakukan yaitu merancang produk media puzzle dalam pembelajaran akuntansi materi jurnal penyesuaian. Tahap perancangan meliputi perancangan desain produk yaitu keseluruhan atau storyboard, petunjuk penggunaan, gambar yang digunakan, alat dan bahan yang dibutuhkan serta perlengkapan untuk membuat media puzzle. Kemudian membuat desain media puzzle dengan menggunakan aplikasi Canva pada handphone dan Photoshop CC 2019 dan menetapkan soal dan jawaban yang akan digunakan.

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan adalah proses pembuatan media yang dikerjakan sampai selesai. Hal-hal yang dikerjakan pada tahap pengembangan yaitu 1) Produk jadi media puzzle yaitu menyatukan rancangan pada tahap desain seperti cover media, kartu petunjuk penggunaan, papan soal, dan potongan puzzle. 2) Uji validasi oleh ahli materi, media dan bahasa.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Puzzle

No	Validasi	Rata-Rata Skor	Kategori
1	Materi	4,36	Sangat Layak
2	Media	4,44	Sangat Layak
3	Bahasa	4	Layak
	Total	4,26	Sangat Layak

Sumber : Data Diolah 2021

Dari tabel 1 dapat dilihat rata-rata keseluruhan validasi adalah 4,26 di kategori sangat layak. Ini dapat dilihat dari penilaian dari ahli materi menunjukkan rata-rata kelayakan materi adalah 4,36 di kategori sangat layak. Penilaian dari ahli media menunjukkan rata-rata kelayakan media adalah 4,44 di kategori sangat layak. penilaian dari ahli bahasa untuk media menunjukkan rata-rata kelayakan media adalah 4 di kategori layak. 3) Revisi produk, selain memberikan penilaian validator juga memberikan saran untuk memperbaiki media puzzle. Saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu memperhatikan tata tulisan, penggunaan kalimat sesuai dengan EYD pada soal yang dibuat dan penggunaan tabel untuk jurnal, pembagian soal di papan 1 dan papan 2 dalam media serta jumlah soal yang sama antara papan 1 dan papan 2. Saran yang diberikan oleh ahli media yaitu bentuk puzzle yang digunakan beragam dan berbeda-beda ukuran, menambah papan puzzle menjadi dua papan dalam satu media dan soal yang digunakan sehingga jumlah soal menjadi 28 soal yang sebelumnya 15 soal. Saran yang diberikan oleh ahli bahasa yaitu memperbaiki kesalahan dalam pengetikan kata dan penggunaan titik diakhir kalimat, penulisan kalimat dalam tabel harus sejajar dengan garis tabel tidak menjorok ke dalam agar terstruktur dan sebaiknya jarak antar kalimat dirapatkan. Saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki media puzzle agar layak digunakan. 4) Uji praktikalitas media puzzle yang dilakukan oleh guru dan siswa. Penilaian dilakukan dengan mengisi angket respon guru dan siswa yang telah peneliti sediakan. Hasil penilaian uji praktikalitas media puzzle oleh guru menunjukkan hasil rata-rata sebesar 4,27 di kategori sangat layak. Hasil penilaian praktikalitas media puzzle oleh siswa menunjukkan hasil rata-rata sebesar 4,66 di kategori sangat layak.

Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi merupakan tahap uji coba media puzzle yang sudah dirancang dan telah dinyatakan valid oleh ketiga validator. Uji terbatas dilakukan di kelas XI AK 1 SMK Nusatama Padang, Kota Padang. Penelitian dilakukan hari Sabtu tanggal 27 November 2021. Subjek penelitian sebanyak 34 siswa. Peneliti melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media puzzle sebagai media pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan dengan cara siswa dibagi menjadi kelompok yang masing-masing terdiri dari 5 siswa. Siswa diminta untuk mencoba media pembelajaran yang dikembangkan. Peneliti membantu siswa apabila siswa bertanya. Siswa terlihat senang dalam menggunakan media puzzle. Suasana pembelajaran di kelas berbeda dari sebelumnya, yang biasanya siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, sekarang siswa antusias dan senang saat menggunakan media puzzle. Hal ini dilihat dari masing-masing kelompok bersemangat dan tertarik dalam menyelesaikan

tantangan yang terdapat dalam puzzle. Selain itu siswa memainkan game sebagai hiburan. Setelah siswa selesai menggunakan media puzzle, siswa diminta mengisi penilaian terhadap media tersebut melalui angket yang disebarakan oleh peneliti untuk mengukur kepraktisan media puzzle setelah penerapan media puzzle.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap akhir dari penelitian yang dilaksanakan adalah evaluasi. Evaluasi didapatkan melalui angket respon guru dan siswa. Penilaian respon guru menilai aspek kemenarikan sajian, aspek kemudahan penggunaan dan aspek kemanfaatan. Aspek penilaian dari siswa yaitu aspek kemenarikan sajian, aspek kemudahan penggunaan dan aspek kemanfaatan.

Tabel 2. Kelayakan Media Pembelajaran Setiap Tahapan

No	Tahap Penilaian	Jumlah Skor	Rata-Rata Skor	Kategori
1	Guru	111	4,27	Sangat Layak
2	Siswa	158,56	4,66	Sangat Layak
	Total	134,78	4,47	Sangat Layak

Sumber : Data Diolah 2021

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa penilaian dari berbagai macam aspek menunjukkan hasil yang memuaskan. Berdasarkan penilaian media pada tahap penilaian guru dan siswa menunjukkan hasil “sangat layak”. Berdasarkan rata-rata skor dapat diketahui dari dua tahapan yang dilakukan oleh guru dan siswa diketahui hasil yang diperoleh menunjukkan kategori “sangat layak” untuk media puzzle untuk pembelajaran akuntansi.

PEMBAHASAN

Pengembangan media puzzle untuk pembelajaran akuntansi sudah sangat baik berdasarkan hasil uji validasi dan praktikalitas yang sudah dikerjakan. Tahapan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE sudah terstruktur dengan baik dari awal hingga akhir, yaitu melalui tahap analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation).

Hasil uji validasi oleh ahli materi menunjukkan nilai rata-rata sebesar 4,36 dengan kategori sangat layak/sangat valid. Hasil oleh ahli media menunjukkan nilai rata-rata sebesar 4,44 dengan kategori sangat layak/sangat valid. Hasil oleh ahli bahasa menunjukkan rata-rata sebesar 4 dengan kategori layak/valid. Dengan demikian, secara keseluruhan validitas media puzzle menunjukkan rata-rata sebesar 4,26. Hasil uji praktikalitas media, yaitu penilaian guru dan 34 siswa secara keseluruhan sudah sangat baik. Hasil uji praktikalitas media oleh guru menunjukkan nilai rata-rata sebesar 4,27 dengan kategori sangat layak/sangat praktis. Hasil uji praktikalitas siswa menunjukkan rata-rata 4,66 dengan kategori sangat layak/sangat praktis. Dengan demikian hasil praktikalitas media puzzle dikategorikan sangat layak/sangat praktis digunakan.

Hasil yang didapatkan ini merupakan media puzzle yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan sama halnya seperti penelitian yang pernah dilakukan oleh (Wahyuni H, 2018) juga mengangkat topik penelitian tentang media puzzle. Hasil penelitian

menunjukkan media puzzle memenuhi kriteria dan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle memberikan dampak positif dalam pembelajaran akuntansi. Dalam proses pembelajaran menggunakan media puzzle dapat memberikan banyak manfaat, yaitu efisien dalam penyampaian materi dan mudah dipahami oleh siswa sehingga menambah pemahaman siswa serta siswa terlihat aktif dan bersemangat dalam menyelesaikan tantangan dalam media sehingga meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Widiastuti and Sagoro, 2017) dan (Abdulah, Widaningsih, and Minggra, 2020) menyatakan bahwa media puzzle adalah media yang dapat menambah pemahaman tentang akuntansi, siswa lebih antusias dan merespon positif penggunaan media

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa : 1) Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Puzzle untuk Pembelajaran Akuntansi di SMK Nusatama Padang” telah dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan dalam pengembangan media puzzle ini dimulai dari tahap analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Media puzzle berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk kelas X AK mata pelajaran akuntansi dasar materi jurnal penyesuaian di SMK Nusatama Padang. 2) Dalam pengembangan dan penelitian media puzzle penilaian kelayakan oleh para ahli, guru dan siswa. Hasil penilaian ahli materi diperoleh rata-rata sebesar 4,36 yang dikategorikan sangat layak. Selanjutnya hasil penilaian ahli media diperoleh rata-rata sebesar 4,44 yang dikategorikan sangat layak. Selanjutnya hasil penilaian ahli bahasa diperoleh rata-rata sebesar 4 yang dikategorikan layak. Selanjutnya uji praktikalitas media yang diperoleh dari guru akuntansi mendapatkan rata-rata sebesar 4,27 yang dikategorikan sangat layak dan terakhir uji praktikalitas pada 34 siswa dengan rata-rata sebesar 4,66 yang dikategorikan sangat layak..

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulah, T., L. Widaningsih, and R. Minggra. 2020. “Puzzle Game Development as a Learning Media in Learning Outcomes of Building Construction Basics.” IOP Conference Series: Materials Science and Engineering 830(4). doi: 10.1088/1757-899X/830/4/042061.
- Amalia, Reski, and Universitas Muhammadiyah Makassar. 2022. “Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Klasifikasi MakhluK Hidup Kelas X SMA Negeri 9 Makassar.” 1(1):12–18.
- Bahar, and Risnawati. 2019. “Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa.” Jurnal Publikasi Pendidikan 9(1):77–86. doi: 10.30653/004.201812.16.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Edisi Kedua Revisi, Cet. 1. Yogyakarta: Gava Media.

- Isrofin, Defa Nur, and Susanti. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Mission Puzzle Akuntansi Sebagai Bahan Pengayaan Pada Materi Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Surabaya." *Jurnal Pendidikan Akuntansi* 6:314–22.
- Kustandi, Cecep, and Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Kedua. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Rahmah, Linda Agustina, and Retno Mustika Dewi. 2016. "Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Pada Kompetensi Dasar Konsep Dan Pengelolaan Koperasi Kelas X IIS 2 di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik." *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 4 No 3:1–10.
- Rahmawati, Erlin Septiana, and Susanti. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Adobe Flash Cs5 Sebagai Media Interaktif Materi Menyusun Rekonsiliasi Bank." *Educational Technology and Society* 2(2).
- Sanjaya, Wina. 2015. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*, Cet 7. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. edited by M. A. Salmullah. Sleman Yogyakarta: 2012.
- Umami, Nailariza, and Muhammad Isna Nur Adha. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Games Book Accounting Untuk Meningkatkan Motivasi Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Materi Siklus Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 14(1):15–24.
- Utami, Serli, Sumardi, and Rosarina Giyartini. 2021. "Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Pada Materi Negara Asean Dalam Pembelajaran IPS Kelas VI SD." *Jurnal Ilmiah Dasar* 8(4):827–39.
- Wahyuni H, Sri. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Word Search Puzzle Pada Kelas X IIS SMA Negeri 16 Surabaya Tahun Pelajaran 2017/2018." *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 6(3):336–42. doi: 10.26740/jupe.v6n3.p.
- Widiastuti, Enik, and Endra Murti Sagoro. 2017. "Pengembangan Crossword Puzzle Accounting (CPA) Berbasis Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Developing Crossword Puzzle Accounting (CPA) Electronic-Based." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* XV(1):40–53.