

Pengembangan Permainan Spinning Wheel Berbantuan Genially Sebagai Media Pengayaan pada Elemen Perpajakan Kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya

Henny Widyastuti ^{1*}, Susanti ²

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

*henny.21012@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Implementasi Kurikulum Merdeka menekankan penguasaan keterampilan abad 21 serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan media berbasis digital. Penggunaan media pada kegiatan pengayaan masih terbatas pada latihan soal dari buku peserta didik, sehingga masih belum bervariasi dan berbasis digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan permainan *spinning wheel* sebagai media pengayaan, menganalisis tingkat kelayakan permainan *spinning wheel*, serta respon peserta didik terhadap permainan *spinning wheel* berbantuan *genially* yang digunakan sebagai media pengayaan pada materi Pajak Penghasilan Pasal 21 kelas XI Akuntansi. Media ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru sebagai alternatif dalam pembelajaran pengayaan guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Media yang dikembangkan telah melalui tahap telaah dan validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta diuji coba kepada 20 responden yaitu peserta didik kelas XI Akuntansi SMK Negeri di Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan materi dan media mencapai persentase sebesar 95,97% dengan kategori sangat layak, sedangkan respon peserta didik mencapai persentase 97,08% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, permainan *spinning wheel* berbantuan *genially* sangat layak untuk digunakan sebagai media pengayaan di kelas.

Keywords: Pengembangan, Permainan Spinning Wheel, Genially, Media Pengayaan, ADDIE

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting yang berperan dalam perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Saat ini pendidikan sudah memasuki era society 5.0 yang ditandai dengan integrasi teknologi ke dalam kehidupan manusia, serta erat hubungannya terhadap kecakapan di abad 21 yang membawa perubahan pada sistem pembelajaran dan berkaitan dengan perkembangan teknologi (Mulyana et al, 2023). Perkembangan teknologi yang sangat pesat juga menuntut perubahan yang besar dalam dunia pendidikan termasuk dalam aspek kurikulum Pendidikan (Winata et al, 2022). Perubahan kurikulum pendidikan sudah dilakukan berulang kali untuk menyempurnakan kurikulum sebelumnya dan disesuaikan dengan perkembangan zaman, hingga kini kurikulum terbaru yang digunakan oleh Negara Indonesia ialah Kurikulum Merdeka Belajar. Implementasi Kurikulum Merdeka pada dasarnya memberikan kebebasan kepada guru untuk merancang perangkat pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik dan pemanfaatan teknologi.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran juga sejalan dengan perkembangan kurikulum yang semakin terintegrasi dengan teknologi dalam proses pembelajaran (Maghfiroh

et al, 2024). Dengan menggunakan media yang sesuai dan menyenangkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga mampu meningkatkan minat, motivasi, pemahaman, serta hasil belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik dapat dikatakan berhasil apabila telah merampungkan keseluruhan ujian, baik ujian formatif, ujian sumatif, maupun ujian keterampilan sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Setelah pelaksanaan evaluasi guru memiliki tanggung jawab untuk menganalisis hasil yang diperoleh peserta didik yang akan menghasilkan dua kemungkinan, yaitu bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan diberikan program remedial, sementara peserta didik yang telah tuntas diberikan program pengayaan.

Program pengayaan merupakan kegiatan tambahan yang diberikan kepada peserta didik yang memiliki kemampuan belajar lebih tinggi dibandingkan dengan teman-temannya dalam menyelesaikan program belajar yang telah diberikan (Perdana et al, 2018). Program ini dapat dirancang menggunakan media yang tepat, efektif, dan efisien, serta dalam suasana yang menyenangkan (Rachmawati et al, 2021). Media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu berbentuk permainan (Ardiana et al, 2023). Penggunaan media permainan atau game edukatif berbasis teknologi selama proses pembelajaran sudah banyak digunakan, karena memiliki potensi yang cukup bagus dan dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran (Akbar et al, 2019). Salah satu media permainan yang sangat populer dikalangan peserta didik dan dapat diterapkan ketika pembelajaran sambil bermain adalah permainan *spinning wheel* atau biasa disebut roda berputar. *Spinning wheel* atau roda putar merupakan media berupa roda yang terdiri dari beragam warna dengan skor yang menunjukkan pilihan soal berbasis HOTS (*High Order Thinking Skills*) yang harus dijawab oleh peserta didik sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran yang memuat soal-soal HOTS mampu menumbuhkan minat dan semangat belajar dalam diri peserta didik (Wulandari et al, 2019).

Berdasarkan hasil angket pra penelitian yang telah disebarkan kepada peserta didik, diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan pengayaan mereka hanya diberikan soal dari guru yang berasal dari buku peserta didik, bahkan tidak jarang peserta didik diminta untuk belajar mandiri. Sehingga menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran terutama pada kegiatan pengayaan. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan peserta didik dengan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pengayaan. Oleh karena itu, mereka menginginkan adanya adanya pembaruan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan oleh guru agar kegiatan pengayaan menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Atas dasar permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pengayaan berbasis permainan diperlukan sebagai solusi untuk membantu peserta didik dalam kegiatan pengayaan agar lebih menarik dan menyenangkan.

Salah satu aplikasi atau platform *online* berbasis website yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif yaitu *genially*, yang menawarkan berbagai pilihan permainan edukatif. *Genially* merupakan aplikasi pembelajaran online yang mendukung guru dalam merancang bahan ajar secara kreatif dan inovatif, baik dalam bentuk presentasi, game/quiz, video pembelajaran, dan sebagainya (Enstein, et al, 2022). Dengan menggunakan platform *genially*, kegiatan pengayaan di kelas akan menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik, sehingga mereka dapat berpartisipasi aktif dan lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Media interaktif seperti *genially* dapat menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dengan melibatkan peserta didik secara langsung dalam aktivitas belajar seperti simulasi dan kuis (Hasanah et al, 2024).

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang berjudul “Pengembangan Permainan *Question Wheel* Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Keuangan Pemerintah Desa Kelas XI Di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto” memperoleh hasil kriteria sangat layak dari para ahli dengan persentase rata-rata sebesar 93,55% hal ini menunjukkan bahwa media pengayaan *Question wheel* dapat diterapkan dalam kegiatan pengayaan di kelas (Rachmawati et al, 2021). Penelitian lain yaitu “*Development Of Interactive Ludo Games On Earth And Space Science Learning Material As High School Exercise Media*”, memperoleh hasil bahwa media pengayaan *ludo games* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan media yang dikembangkan juga dinyatakan layak oleh ahli validasi, sehingga dapat digunakan sebagai media dalam program pengayaan (Haeruman et al, 2022). Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan permainan *spinning wheel* sebagai media pengayaan dengan bantuan aplikasi *genially* yang berjudul “Pengembangan Permainan *Spinning Wheel* Berbantuan *Genially* Sebagai Media Pengayaan Pada Elemen Perpajakan Kelas XI Materi Pajak Penghasilan Pasal 21” sebagai salah satu bentuk inovasi media berbasis teknologi yang dapat digunakan pada kegiatan pengayaan. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pengayaan, menganalisis kelayakan media, serta menganalisis respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Kebaharuan penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam membuat media pengayaan berbasis teknologi yang dapat memudahkan peserta didik yang telah tuntas untuk memperdalam materi dan menambah wawasan baru khususnya pada materi Pajak Penghasilan Pasal 21.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau disebut R&D (*Research & Development*). Penelitian dan pengembangan merupakan salah satu metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan suatu produk dan menguji seberapa efektif produk yang telah dikembangkan (Sugiyono, 2019). Model pengembangan yang digunakan ialah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Model pengembangan ini dipilih oleh peneliti dikarenakan memiliki tahapan proses pengembangan yang terstruktur dan saling berkaitan. Selain itu, model pengembangan ini dapat dilakukan secara bertahap dan sistematis untuk menciptakan sebuah produk pembelajaran yang efektif. Tahapan dalam penelitian ini diantaranya:

Analysis (Analisis)

Tahap ini akan dilakukan pengumpulan informasi di lapangan yang bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan di sekolah. Tahap analisis ini mencakup tiga kegiatan, yaitu analisis masalah, analisis kebutuhan, dan perumusan tujuan pembelajaran. Pengumpulan informasi dilakukan melalui wawancara dengan guru di SMK Negeri 1, 4, 6 dan 10 Surabaya jurusan akuntansi serta penyebaran angket pra-penelitian kepada peserta didik kelas XI jurusan akuntansi.

Design (Desain)

Tahapan ini diawali dengan penyusunan rancangan atau desain yang berkaitan dengan konsep produk yang akan dikembangkan, meliputi perancangan isi atau konten, perancangan *storyboard*, soal serta contoh studi kasus. Perancangan desain produk harus dirancang secara spesifik agar dapat dijadikan dasar dalam tahap pengembangan selanjutnya (Bahtiar et al, 2021).

Development (Pengembangan)

Tahap ini merupakan proses realisasi produk. Seluruh konsep dan komponen yang telah dirancang pada tahap sebelumnya akan direalisasikan menjadi permainan *spinning wheel* sebagai media pengayaan sesuai dengan desain yang telah disusun. Produk ini akan dibuat menggunakan aplikasi *genially*. Setelah produk selesai dibuat maka akan dilakukan telaah oleh ahli materi dan ahli media guna memperoleh saran atau masukan sebagai dasar perbaikan produk. Setelah dilakukan perbaikan selanjutnya produk akan divalidasi oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan dari produk yang telah dikembangkan.

Implementation (Implementasi)

Tahap ini produk permainan *spinning wheel* sebagai media pengayaan akan diujicobakan kepada 20 peserta didik. Tujuannya untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Peserta didik akan diberikan penjelasan mengenai produk yang dikembangkan kemudian diberi kesempatan untuk mencoba produk tersebut. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk mengisi lembar angket respon yang kemudian hasil tersebut akan dianalisis menggunakan teknik persentase.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir dari proses pengembangan ini adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini akan dilakukan monitoring sejauh mana produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria dan kelayakan yang telah ditetapkan. Pelaksanaan tahap evaluasi dilakukan melalui analisis terhadap lembar telaah yang diperoleh dari para ahli. Tujuan dari analisis ini adalah untuk memperoleh saran, masukan, serta umpan balik yang berguna bagi perbaikan media pengayaan. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 20 peserta didik kelas XI Akuntansi yang telah tuntas pada materi Pajak Penghasilan Pasal 21. Untuk memperoleh gambaran yang representatif, uji coba ideal dilakukan pada 10-20 peserta didik. Penelitian ini dilakukan di 4 sekolah yaitu SMK Negeri 1 Surabaya, SMK Negeri 4 Surabaya, SMK Negeri 6 Surabaya, dan SMK Negeri 10 Surabaya. Adapun peserta didik yang mengikuti uji coba adalah yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada materi Pajak Penghasilan Pasal 21. Data akhir yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket yang terdiri dari dua jenis, yaitu angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar telaah dari ahli materi dan ahli media untuk kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk digunakan sebagai acuan dalam perbaikan media yang dikembangkan oleh peneliti. Sementara itu, angket tertutup berasal dari lembar validasi ahli materi, ahli media dan respon peserta didik yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase. Persentase tersebut diperoleh berdasarkan perhitungan lembar validasi para ahli menggunakan skala likert dan lembar respon peserta didik menggunakan skala guttman. Dari hasil lembar validasi dan respon peserta didik tersebut akan dianalisis untuk mengetahui kriteria kelayakan dari produk yang dikembangkan. Apabila produk yang dikembangkan memperoleh hasil persentase $\geq 61\%$ maka dinyatakan layak untuk digunakan (Riduwan, 2022).

Hasil

Hasil dari penelitian ini berupa produk permainan *spinning wheel* berbantuan *genially* sebagai media pengayaan pada elemen perpajakan kelas XI materi Pajak Penghasilan Pasal 21. Proses pengembangan dilaksanakan sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Berikut penjelasan terkait setiap tahapan yang dilakukan.

Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis merupakan tahapan pertama yang dilakukan dalam mengembangkan produk media pengayaan. Pada tahap ini dilakukan analisis terkait analisis masalah, analisis kebutuhan dan perumusan tujuan pembelajaran. Analisis masalah dilakukan untuk mengidentifikasi kendala atau masalah yang dihadapi oleh peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran dan situasi yang terdapat di sekolah agar dapat ditemukan solusi untuk mengatasi hal tersebut. Berdasarkan hasil analisis masalah yang telah dilakukan, diperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran di SMK Negeri Surabaya telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Dalam proses pembelajaran sudah menggunakan media berbasis teknologi seperti LCD, proyektor, dan komputer serta telah menggunakan media berbasis *powerpoint*. Setelah pelaksanaan evaluasi guru juga telah memberikan tindak lanjut, yaitu memberikan program remedial bagi yang belum tuntas dan program pengayaan bagi peserta didik yang telah tuntas. Namun, dalam kegiatan pengayaan guru hanya memberikan latihan soal yang berasal dari buku peserta didik, sehingga media yang digunakan dalam kegiatan pengayaan masih belum bervariasi. Akibatnya, peserta didik merasa bosan dan tidak termotivasi untuk mengikuti kegiatan pengayaan. Selain itu, kegiatan pengayaan ini sering kali tidak terlalu diperhatikan oleh guru.

Setelah dilakukan analisis masalah, selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan guna mengidentifikasi hal apa saja yang dibutuhkan oleh guru dalam proses pengayaan. Melalui analisis kebutuhan dapat diketahui inovasi apa yang dibutuhkan guna meningkatkan kompetensi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Arifiyani et al, 2020). Berdasarkan analisis masalah di atas, maka diperlukan adanya inovasi media yang menarik dan menyenangkan yang dapat digunakan dalam kegiatan pengayaan dalam rangka untuk menambah wawasan peserta didik yang telah tuntas. Berdasarkan hasil penyebaran angket kebutuhan peserta didik kelas XI di SMK Negeri 1 Surabaya, SMK Negeri 4 Surabaya, SMK Negeri 6 Surabaya, dan SMK Negeri 10 Surabaya menunjukkan bahwa 97,8% peserta didik menginginkan adanya inovasi media pengayaan yang menarik dan menyenangkan dan sebanyak 95,6% peserta didik menyatakan tertarik menggunakan media pengayaan berbantuan *genially*. Setelah dilakukan analisis masalah dan kebutuhan, selanjutnya dilakukan perumusan tujuan pembelajaran yang akan digunakan sebagai dasar dalam penyusunan soal-soal yang akan ditampilkan dalam permainan. Adapun dalam perumusan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan elemen dan capaian pembelajaran yang tersedia dalam modul ajar perpajakan.

Tahap Desain (Design)

Tahap desain merupakan tahapan kedua yang dilakukan dalam model pengembangan ADDIE. Aktivitas diawali dengan menyusun studi kasus dan latihan soal yang akan ditampilkan dalam permainan *spinning wheel*. Dilanjutkan dengan pemilihan elemen dan desain dalam permainan *spinning wheel* dibuat menggunakan *canva*. Setelah menyiapkan latihan soal dan elemen desain, dilanjut dengan membuat *storyboard* permainan *spinning wheel* dengan berbantuan *genially* untuk merancang konsep dan desain fitur-fitur dalam media pengayaan yang akan dikembangkan. Fitur-fitur yang tersedia dalam permainan *spinning wheel* diantaranya halaman pembuka, menu petunjuk penggunaan, contoh kasus, menu permainan, dan profil pengembang. Setelah dilakukan perancangan maka semua konten akan dilakukan pengembangan pada tahap selanjutnya.

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi produk. Seluruh konsep dan komponen yang telah dipersiapkan akan direalisasikan menjadi permainan *spinning wheel* sebagai media

pengayaan sesuai dengan rancangan awal pada tahap sebelumnya. Berikut ini beberapa tampilan hasil media yang telah dirancang sebelumnya.



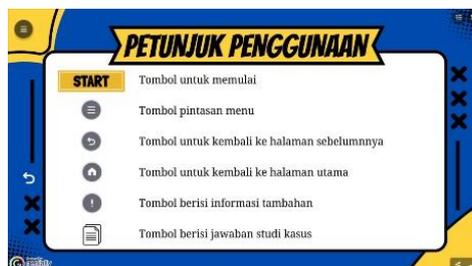
Gambar 1 Beranda

Halaman ini merupakan tampilan halaman awal yang akan muncul sebagai pembuka permainan *spinning wheel*. Pengguna dapat mulai mengoperasikan media dengan menekan tombol start.



Gambar 2 Menu Utama

Halaman ini menampilkan pilihan menu dan fitur yang tersedia dalam permainan *spinning wheel*. Menu yang tersedia meliputi petunjuk penggunaan, contoh kasus, ayo bermain, dan profil pengembang.



Gambar 3 Petunjuk Penggunaan

Halaman ini akan menampilkan penjelasan mengenai fitur-fitur yang terdapat dalam permainan. Halaman ini berfungsi untuk memudahkan pengguna dalam mengoperasikan setiap tombol.



Gambar 4 Tampilan Permainan

Halaman ini merupakan tampilan dari permainan *spinning wheel* yang akan dimainkan oleh peserta didik.



Gambar 5 Profil Pengembang

Halaman ini berisikan informasi mengenai identitas dari pengembang produk. Informasi tersebut dapat digunakan pengguna untuk menghubungi pengembang produk apabila terdapat kendala maupun saran demi perbaikan produk. Produk yang telah dibuat dijadikan prototipe I dan akan ditelaah oleh para ahli untuk memperoleh saran dan masukan sebagai dasar perbaikan. Adapun rangkuman hasil telaah para ahli dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Rangkuman Hasil Telaah Para Ahli

Ahli Materi
1) Untuk kemudahan akses bisa dipermudah lagi
2) Latihan soal diperbanyak

Ahli Media
1) Ukuran teks perlu ditinjau kembali

Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan para ahli, maka akan menghasilkan prototipe II dan dilakukan validasi oleh para ahli. Validasi bertujuan untuk memperoleh penilaian kelayakan mengenai produk yang telah dikembangkan sebelum dilakukan uji coba. Adapun hasil validasi para ahli dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Validasi Para Ahli

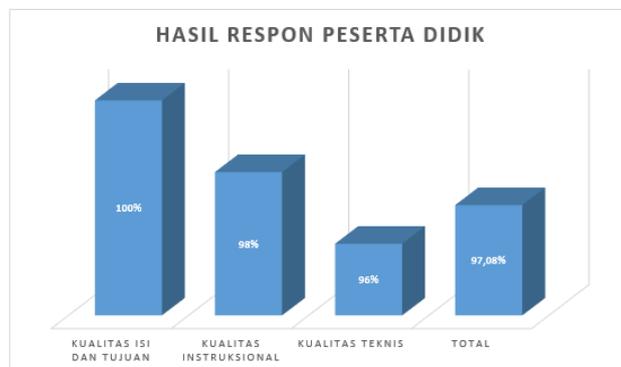
Subjek Uji Coba	Hasil Validasi	Keterangan
Ahli Materi	94,29%	Sangat Layak
Ahli Media	97,65%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 3 hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata sebesar 94,29% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Selanjutnya hasil validasi dari ahli media memperoleh persentase kelayakan sebesar 97,65%. Apabila memperoleh persentase dari rentang 81% hingga 100% maka dikategorikan “sangat layak” (Riduwan, 2022). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan permainan *spinning wheel* berbantuan *genially* sebagai media pengayaan sangat layak digunakan dalam kegiatan pengayaan di kelas. Setelah dilakukan tahap validasi para ahli maka media pengayaan dapat dilanjutkan pada tahap berikutnya, yaitu uji coba pada 20 peserta didik di SMK Negeri 1 Surabaya, SMK Negeri 4 Surabaya, SMK Negeri 6 Surabaya, dan SMK Negeri 10 Surabaya.

Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap Implementasi merupakan tahap yang dilakukan untuk melakukan uji coba media pengayaan dalam kondisi nyata di kelas. Tahap uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pengayaan yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan di SMK Negeri 1, 4, 6, dan 10 Surabaya pada kelas XI Akuntansi dengan jumlah total 20 peserta didik. Kegiatan ini dimulai dengan melakukan pengenalan dan penjelasan mengenai produk yang dikembangkan, selanjutnya peserta didik diberi kesempatan untuk mengakses dan

menggunakan permainan *spinning wheel* sebagai media pengayaan melalui *link* yang telah dibagikan. Setelah melakukan penerapan produk, peserta didik dapat mengisi angket respon terhadap media yang telah dikembangkan. Hasil rincian respon peserta didik dari masing-masing aspek dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 6 Hasil Respon Peserta Didik

Berdasarkan gambar di atas, dapat diketahui bahwa hasil respon peserta didik terhadap media pengayaan yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 97,08%. Dengan demikian, permainan *spinning wheel* berbantuan *genially* sebagai media pengayaan pada elemen perpajakan kelas XI materi Pajak Penghasilan Pasal 21 memperoleh kategori “sangat baik”. Sehingga dapat digunakan sebagai media pada saat kegiatan pengayaan berlangsung karena dapat menarik antusias dan motivasi peserta didik.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Tahap evaluasi merupakan proses untuk memonitoring seberapa besar persentase media pengayaan yang dikembangkan telah sesuai dengan kriteria dan kelayakan yang harus dipenuhi. Evaluasi yang dilakukan yakni evaluasi formatif pada setiap tahap pengembangan sebagai dasar untuk memperbaiki produk. Pelaksanaan evaluasi dalam model pengembangan ADDIE tidak dilakukan pada akhir tahapan saja, akan tetapi dilakukan pada semua tahap pengembangan (Pratiwi et al, 2019). Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa permainan *spinning wheel* berbantuan *genially* sebagai media pengayaan sangat layak digunakan dalam kegiatan pengayaan di kelas.

Pembahasan

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menganalisis kelayakan produk permainan *spinning wheel* berbantuan *genially* sebagai media pengayaan. Tahap awal yang dilakukan yaitu melakukan analisis masalah dan kebutuhan peserta didik serta guru dalam proses pembelajaran. Pengembangan permainan *spinning wheel* sebagai media pengayaan ini didasari oleh pentingnya pelaksanaan program pengayaan bagi peserta didik yang telah mencapai ketuntasan. Guru harus memberikan tindak lanjut kepada peserta didik setelah pelaksanaan evaluasi. Bagi peserta didik yang telah tuntas, penting bagi guru untuk melaksanakan kegiatan pengayaan karena dapat menambah wawasan dan memberikan kesempatan peserta didik untuk mendalami konsep-konsep yang telah dipelajari (Yulianto et al, 2024). Kegiatan pengayaan ini dapat dirancang dengan suasana yang menyenangkan agar peserta didik lebih termotivasi untuk belajar (Nurhalisa et al, 2021). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan *spinning wheel* mampu menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

Setelah melalui tahap validasi dari ahli materi dan ahli media yakni seorang dosen Pendidikan Akuntansi dan seorang dosen Teknologi Pendidikan dari Universitas Negeri Surabaya serta seorang guru dari SMK Negeri 10 Surabaya, media permainan *spinning wheel* memperoleh nilai rata-rata dari ahli materi sebesar 94,29% dan ahli media sebesar 97,65%. Penilaian dilakukan berdasarkan tiga aspek, yakni kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa media permainan *spinning wheel* ini sangat layak digunakan sebagai media dalam kegiatan pengayaan khususnya pada materi pajak. Mereka menilai bahwa media yang dikembangkan sangat membantu dalam pembelajaran di kelas, serta kreatif dan inovatif. Para ahli melakukan validasi bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan, apabila hasil analisis para ahli telah mencapai kriteria kelayakan maka produk media pengayaan dapat dilanjutkan pada tahap berikutnya. Selaras dengan hasil penelitian sebelumnya, yang menyatakan apabila produk telah mengalami perbaikan dan dinyatakan layak, maka produk dapat disebarluaskan sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan (Ofosu-Asare et al, 2019).

Produk media pengayaan yang dikembangkan dapat dikatakan layak apabila mencapai kriteria kelayakan $\geq 61\%$. Berdasarkan hasil validasi baik ahli materi maupun ahli media, apabila diakumulasikan diperoleh rata-rata kelayakan sebesar 95,97%. Apabila memperoleh persentase dari rentang 81% hingga 100% maka dapat dikategorikan “sangat layak” (Riduwan, 2022). Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan, baik dari segi ketepatan media, kesesuaian dengan situasi peserta didik, memberikan motivasi belajar peserta didik, dapat diakses kapan saja, mudah dalam penggunaan, serta memiliki tampilan yang menarik. Dengan demikian, pengembangan permainan *spinning wheel* berbantuan *genially* sebagai media pengayaan dinyatakan “sangat layak” untuk diterapkan dalam kegiatan pengayaan di kelas. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian pengembangan *fortune wheel* sebagai media pengayaan yang memperoleh persentase rata-rata kelayakan sebesar 89,3% yang menunjukkan permainan tersebut sangat layak digunakan pada kegiatan pengayaan (Prastica, 2017).

Melewati tahap telaah dan validasi dari ahli materi dan media, selanjutnya media permainan *spinning wheel* berbantuan *genially* ini diuji coba kepada 20 peserta didik kelas XI Akuntansi yang telah tuntas dalam materi Pajak Penghasilan Pasal 21. Metode yang digunakan untuk mengukur respon peserta didik yaitu skala guttman. Data respon peserta didik akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif, apabila memperoleh respon rentang 81% sampai 100% maka produk dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran (Riduwan, 2022). Berdasarkan hasil respon peserta didik menunjukkan bahwa 97,08% peserta didik menyatakan permainan *spinning wheel* berbantuan *genially* sebagai media pengayaan sangat baik untuk digunakan dalam kegiatan pengayaan. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan *spinning wheel* dapat menciptakan suasana menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik (Pangestu et al, 2024).

Dengan menggunakan permainan yang menantang dalam pembelajaran akan memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan peserta didik (Hamari et al, 2016). Penelitian lain terkait pengembangan permainan *spinning wheel* menunjukkan bahwa media *spinning wheel* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar serta kemampuan berpikir kritis peserta didik (Hanafiah et al, 2023). Penelitian lainnya terkait media pembelajaran berbasis *genially* dinyatakan efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik serta sangat praktis digunakan oleh guru maupun peserta didik, dengan rata-rata persentase dari guru sebesar 94,72% dan dari peserta didik sebesar 86,94% (Delvi et al, 2022).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan permainan *spinning wheel* berbantuan *genially* sebagai media pengayaan pada elemen perpajakan kelas XI untuk materi Pajak Penghasilan Pasal 21 yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pengembangan permainan *spinning wheel* berbantuan *genially* sebagai media pengayaan memperoleh kriteria sangat layak berdasarkan validasi dari para ahli dengan rata-rata rincian kelayakan ahli materi dan ahli media sebesar 95,97%. Respon peserta didik terhadap media pengayaan yang dikembangkan memperoleh kriteria respon sangat baik dengan hasil persentase sebesar 97,08%. Dengan demikian, produk permainan *spinning wheel* berbantuan *genially* sebagai media pengayaan dapat digunakan dalam kegiatan pengayaan di kelas.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Subjek penelitian dalam penelitian ini terbatas pada 20 peserta didik. Selain itu, penelitian ini hanya fokus pada materi Pajak Penghasilan Pasal 21, sehingga dapat dikembangkan pada materi lain. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian eksperimen untuk mengetahui efektivitas media pengayaan yang dikembangkan dalam proses pembelajaran.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Akbar, I. A., & Rahmawati, D. (2019). Pengembangan The Tax Administration games (The Tag) Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Administrasi Perpajakan Pada Materi Pajak Penghasilan Pasal 21 Di Kelas XI AKL SMK Negeri 7 Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Kajian Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia (KPAI)*, 1, 1–19.
- Ardiana, L. R. F., & Listiadi, A. (2023). Pengembangan Media Pengayaan Permainan Ular Tangga Berbasis Google Slide Pada Materi Akad Mudharabah, Musyarakah Dan Murabahah Kelas Xi Smk Negeri 2 Mojokerto. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 295-305. <https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.41047>
- Arifiyani, C. A., & Susanti, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Pengamatan pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Pemerintah Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 8(3), 103-112. <https://doi.org/10.26740/jpak.v8n3.p7-16>
- Bahtiar, M. D., Pratiwi, V., & Hardini, H. T. (2021). V-Lab Accounting: Solusi Pembelajaran Praktikum Pajak di Masa Pandemi. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 5066–5075. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1391>
- Delvi, M., Alim, J. A., & Alpusari, M. (2022). Interactive Media Development With Genially Application Materials Build Curved Side Space For Elementary School Students. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 6427-6442. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2083>
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan media pembelajaran game edukasi bilangan pangkat dan akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101-109. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>

- Haeruman, L. D., Serevina, V., & Susanti, Y. E. (2022, July). Development of interactive Ludo games on earth and space science learning material as high school exercise media. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 2309, No. 1, p. 012091). IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2309/1/012091>
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in human behavior*, 54, 170-179. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>
- Hanafiah, P. A., & Putra, G. M. C. (2023). Pengembangan media spinning wheel berbasis Unity pada pembelajaran IPAS. *Joyful Learning Journal*, 12(3), 160-165. <https://doi.org/10.15294/jlj.v12i3.76971>
- Hasanah, S. T., Hidayat, R., & Mirawati, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform Genially Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 14440-14451. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14814>
- Maghfiroh, I. I. N., & Putri, S. F. (2024, August). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flip PDF Corporate Edition Pada Pelajaran Administrasi Perpajakan Kelas Akuntansi. In *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (Nsafe)* (Vol. 4, No. 5).
- Mulyana, C., & Ramdani, A. F. Z. (2023). Analisis Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sman 12 Bandung. *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*.
- Nurhalisa, S., Ma'rufi, M. R., & Baharuddin, M. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Asesmen Kompetensi Minimum dan Pemecahan Masalah. *Jurnal Literasi Digital*, 1(3), 192-202. <https://doi.org/10.54065/jld.1.3.2021.63>
- Ofosu-Asare, Y. A. W., Essel, H. B., & Bonsu, F. M. (2019). E-learning graphical user interface development using the ADDIE instruction design model and developmental research: the need to establish validity and reliability. *Journal of Global Research in Education and Social Science*, 13, 78-83.
- Pangestu, W. A., Nurhaedah, N., & Hartoto, H. (2024). The Influence of Using Spinning Wheel Game Media on Increasing Elementary School Students' Learning Motivation. *Pinisi Journal of Education*, 4(3), 34-56.
- Perdana, R. A. (2018). Pengembangan Media Pengayaan Berbasis Board Game Berupa Ticket To Ride Accounting Pada Materi Pokok Bahasan Akuntansi Piutang Pada Smk Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (Jpak)*, 6(3).
- Prastica, O. S. (2017). Pengembangan "Permainan Fortune Wheel Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Pph Pasal 21 Kelas Xii Akuntansi Smk Negeri Di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (Jpak)*, 5(2).
- Pratiwi, V., Bahtiar, M., & Hardini, H. T. (2019). MAKSI for ICT-based accounting learning at vocational high schools. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(2), 185-196. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i2.26013>
- 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 & Keuangan*, 9(1), 10-19.
<https://doi.org/10.17509/jpak.v9i1.24797>

- Riduwan, M. B. A. (2022). Skala pengukuran variabel-variabel penelitian.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Winata, W., Suryadi, A., Suradika, A., & Widhanarto, G. P. (2022). Paradigma baru kurikulum program studi teknologi pendidikan di Indonesia. *Perspektif*, 1(4), 321-325.
<https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i4.89>
- Wulandari, T. N. (2019). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Kelas XI Perbankan Di SMK. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 7(3).
- Yulianto, I. (2024). Analisis Classrooms Assessment: Remedial, Pengayaan, Pendekatan Acuan Patokan (PAP) dan Pendekatan Acuan Normatif (PAN). *Grata: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(1), 27-36.