

PENGEMBANGAN MEDIA PENGAYAHAN PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS *GOOGLE SLIDE* PADA MATERI AKAD MUDHARABAH, MUSYARAKAH DAN MURABAHAH KELAS XI SMK NEGERI 2 MOJOKERTO

Lian Rahim Fana Ardiana¹, Agung Listiadi²
Universitas Negeri Surabaya¹²

***ABSTRACT:** The purpose of this study was to produce a game of snakes and ladders based on Google Slides as a medium of enrichment in the material for class XI mudharabah, musyarakah, and murabahah contracts at SMK Negeri 2 Mojokerto which was tested suitable for use in enrichment activities and received positive responses from students. The development model used is the 4D development model (Define, Design, Develop and Disseminate) from Thiagarajan. The development process is carried out according to the stages of the 4D development model, namely through the definition stage, design stage, and development stage. The deployment stage is not carried out. After the development process follows the existing stages, an assessment activity is carried out on Google Slides. To assess the feasibility of the developed media, the expert carried out review and validation activities as well as limited trial activities for 15 students. validation of the development of the snake and ladder game enrichment media based on Google Slides from material experts and media experts with an average percentage of 93.55% and 95.15% with very feasible criteria. While the results of the trial for students obtained an average value of 90.48% with the criteria of very understanding. Thus, it can be concluded that the enrichment media for the game of snakes and ladders based on Google Slides in the material for the class XI mudharabah, musyarakah, and murabahah contracts is very appropriate to be used as an enrichment medium in schools.*

***Keywords:** development, enrichment media, snake and ladder game*

I. PENDAHULUAN

Aspek kehidupan mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sejalan dengan meningkatnya teknologi pada dunia pendidikan. Pendidikan harus mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusianya. Pencapaian tujuan pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, guru memegang peranan penting. Mengingat guru merupakan pendidik profesional yang bertugas mendidik peserta didik sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini yaitu Kurikulum 2013 (K-13) yang melibatkan partisipasi peserta didik, hal ini sesuai dengan Undang-Undang tentang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005.

Berdasarkan pada Kurikulum 2013 (K-13), guru menerapkan proses pembelajaran hanya sebagai fasilitator untuk membantu peserta didik menemukan fakta, konsep, atau prinsip sendiri. Dan pada akhir proses pembelajaran dilakukan penilaian pembelajaran berupa ulangan harian untuk mengetahui penguasaan peserta didik terhadap materi

pembelajaran. Guru sebagai seorang pendidik haruslah mempunyai keterampilan dalam pengelolaan pembelajaran. Menurut (Sudjana dan Rivai 2015) proses pembelajaran yang dibantu dengan suatu media akan cenderung mendapatkan hasil belajar yang baik. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan akan menambah motivasi, minat, meningkatkan pemahaman, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut (Prasetyo dan Listiadi 2016) menyatakan bahwa Media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu berbentuk permainan. Peserta didik akan lebih terlibat dalam menggunakan media permainan sebagai alat pembelajaran, dan kelas akan menjadi lebih hidup dan menarik. Permainan-permainan tradisional yang sederhana dapat menjadi sumber inspirasi dalam merancang sebuah media pembelajaran yang menarik. Salah satunya adalah permainan ular tangga. Menurut (Kusumawardhana 2019) Ular Tangga adalah permainan anak-anak yang terdiri dari permainan papan yang dimainkan oleh total 2 orang atau lebih. Ada banyak kegunaan untuk permainan ular tangga, menurut (Nachiappan et al. 2014) Bermain ular tangga dengan teman-teman mampu menjadi cara yang bagus untuk mengenal satu sama lain lebih baik. Sebagai bonus tambahan, materi pembelajaran yang mendidik dan menghibur dapat ditambahkan ke permainan klasik Ular Tangga. Selain keuntungan yang telah disebutkan sebelumnya, permainan ular tangga, menurut (Permatasari 2014) juga memungkinkan setiap peserta didik di dalam kelas untuk berbicara dengan bebas. Sehingga memberi peserta didik lebih banyak kebebasan untuk berpartisipasi dalam pendidikan mereka sendiri.

Berdasarkan hasil observasi pada media pembelajaran terutama pada media pengayaan pembelajaran di Kelas XI Perbankan Syariah SMK Negeri 2 Kota Mojokerto dan wawancara dengan guru Layanan Lembaga Keuangan Syariah di kelas XI, peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari dan memahami materi Akad Mudharabah, Musyarakah Dan Murabahah. Satu-satunya bentuk pengayaan yang ditawarkan di sekolah adalah media LCD power point, papan tulis, buku peserta didik, dan soal-soal latihan. Metode guru dalam proses belajar mengajar di kelas menggunakan pembelajaran langsung berupa ceramah, diskusi kemudian memberi tugas kepada peserta didik. Karena itu, kegiatan pengayaan memiliki dampak yang kurang efektif.

Beberapa penelitian yang dilakukan pada pengembangan tentang media pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga menyatakan bahwa media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga adalah media yang efektif yang digunakan agar meningkatkan daya serap dan pemahaman yang dimiliki peserta didik terhadap pelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Aliatin dan Susilowibowo 2016) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Permainan Ular Tangga Sebagai Bahan Pengayaan Pada Materi Siklus Akuntansi Kelas X Akuntansi Smk Negeri 4 Surabaya". Studi ini menemukan bahwa 89,75% ahli dan 87,5% peserta didik setuju bahwa media adalah pilihan yang layak. Penelitian lain yang relevan oleh (Sahri dan Listiadi 2015) yang berjudul "Pengembangan Permainan Ular Tangga Akuntansi Sebagai Media

Pengayaan Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa”. Menurut temuan penelitian ini, 78,57% ahli dan 88,5% peserta didik menilai bahwa media pengayaan sangat layak. Penelitian lain yang juga relevan adalah penelitian oleh (Meipina 2014) yang berjudul “*The Application Of Snakes And Ladders Game In Teaching Vocabulary*”. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa 97,5% hasil studi peserta didik meningkat dengan kriteria sangat aktif.

Bersumber dari uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan permainan ular tangga berbasis *Google Slide* sebagai media pengayaan, terutama untuk materi akad mudharabah, musyarakah, dan murabahah, dengan judul “Pengembangan Media Pengayaan Permainan Ular Tangga Berbasis *Google Slide* Pada Materi Akad Mudharabah, Musyarakah Dan Murabahah Kelas XI SMK Negeri 2 Mojokerto”.

Berikut ini adalah tujuan penelitian, sebagaimana disebutkan di atas: 1)Mempelajari cara mengembangkan pengayaan media permainan ular tangga menggunakan *Google Slide* pada materi akad mudharabah, musyarakah, dan murabahah kelas XI; 2)Melihat kelayakan pengembangan media pengayaan permainan ular tangga berdasarkan materi akad mudharabah, musyarakah, dan murabahah kelas XI dengan memanfaatkan *Google Slide*; 3)Untuk melihat bagaimana respons peserta didik terhadap media pengayaan permainan ular tangga berbasis *Google Slide* berdasarkan materi akad mudharabah, musyarakah, dan murabahah kelas XI.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan (R&D) pada media pengayaan berbasis *Google Slide* berupa permainan ular tangga merupakan model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Model 4-D (four D models) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (dalam Trianto 2009) digunakan untuk mengembangkan model penelitian. Empat tahapan pengembangan dalam pendekatan ini adalah *Define, Design, Develop, dan Disseminate*, atau model 4-P, yang merupakan singkatan dari Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran.

Tahap pendefinisian (*Define*), Pada langkah ini, peneliti mengkaji kebutuhan pengembangan. Tahap Perancangan (*Design*), dalam tahap ini dilakukan perancangan media yang akan dikembangkan dan skenario pembelajaran. Mulai merancang media digital untuk permainan ular tangga setelah semua bahan tersedia. Tahap Pengembangan (*Develop*), pada titik ini, peneliti akan berkonsultasi dengan ahli media dan materi untuk mendapatkan masukan dan memvalidasi temuan mereka. Selain itu, peneliti juga akan mencoba media ular tangga berbasis *Google Slide* ini dalam pembelajaran di kelas.

Dalam studi pengembangan produk ini, peneliti menggunakan yang berikut ini sebagai subjek uji: (a) Ahli materi selaku guru Perbankan Syariah yang mengajar mata pelajaran Layanan Lembaga Keuangan Syariah Kelas XI, (b) Ahli media selaku orang yang berkompentensi dalam bidang media, serta (c) 15 peserta didik kelas XI Perbankan Syariah di SMK Negeri 2 Mojokerto.

Penelitian ini menggunakan instrument penelitian berupa: lembar angket, lembar telaah dan lembar validasi. Lembar telaah dimanfaatkan untuk mendapatkan pendapat dan komentar dari para ahli media serta materi. Peneliti dapat menggunakan lembar validasi untuk melihat apakah media yang kerjakan layak atau tidak. Respon peserta didik terhadap media diukur melalui penggunaan lembar angket. Data kualitatif dan kuantitatif dikumpulkan sebagai bagian dari penelitian ini. Data kualitatif berupa masukan dari ahli materi dan media. Sedangkan data kuantitatif dikumpulkan dalam bentuk angket yang berisi penilaian media pembelajaran ular tangga dari ahli materi, ahli media, dan peserta didik SMK.

Penilaian validasi dari ahli materi dan ahli media dianalisis berdasarkan skala Likert:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Skala Likert

Skor	Penilaian
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Sumber: (Riduwan 2015)

Rumus berikut digunakan untuk menghitung prosentase dari data pengamatan kepada ahli materi dan ahli media :

$$\% \text{ Prosentase} = \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil analisis lembar validasi dari ahli media dan materi akan diinterpretasikan sebagai berikut:

Tabel 2. Interpretasi Skor Hasil Lembar Validasi

Prosentase (%)	Kategori
0-20	Sangat Tidak Layak
21-40	Tidak Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

Sumber: (Riduwan 2015)

Tanggapan peserta didik dianalisis menggunakan skala Likert:

Tabel 3. Skala Likert

Skor	Penilaian
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Sumber: (Riduwan 2015)

Rumus berikut digunakan untuk menghitung prosentase dari data pengamatan kepada peserta didik:

$$\% \text{ Prosentase} = \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil analisis lembar angket dari peserta didik akan diinterpretasikan sebagai berikut:

Tabel 4. Interpretasi Skor Hasil Lembar Angket

Prosentase (%)	Kategori
0-20	Sangat Tidak Memahami
21-40	Tidak Memahami
41-60	Cukup Memahami
61-80	Memahami
81-100	Sangat Memahami

Sumber : (Riduwan, 2015)

Jika prosentase rata-rata yang diberikan oleh ahli materi dan media beserta peserta didik adalah 61% atau $\geq 61\%$, peneliti dapat menyimpulkan bahwa "media pengayaan permainan ular tangga berbasis *Google Slide*" sangat layak untuk digunakan.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peneliti menyajikan temuannya sebagai solusi dari masalah yang telah mereka rumuskan. Terdapat kumpulan kegiatan dari proses pengembangan media pengayaan permainan ular tangga berbasis *Google Slide*, kelayakan media pengayaan permainan ular tangga berbasis *Google Slide* dan respon peserta didik terhadap media pengayaan permainan ular tangga berbasis *Google Slide*.

Proses Pengembangan Media Pengayaan Permainan Ular Tangga Berbasis *Google Slide* Pada Materi Akad Mudharabah, Musyarakah Dan Murabahah Kelas XI SMK Negeri 2 Mojokerto.

Media pengayaan permainan ular tangga berbasis *Google Slide* dibuat dengan menggunakan model pengembangan 4-D, yang meliputi tahap define, design, develop dan disseminate, atau model 4-P, seperti yang lebih umum dikenal yaitu Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran. Meskipun demikian, peneliti tidak dapat menyelesaikan tahap penyebaran (disseminate) karena keterbatasan waktu.

Masalah mendasar yang dihadapi peserta didik dalam proses belajar ditemukan selama tahap pendefinisian (define) penelitian ini, yang dikenal sebagai analisis "analisis ujung". Guru masih menggunakan pertanyaan tertulis dalam kegiatan pengayaan, yang akan membuat peserta didik cepat bosan, menurut analisis yang komprehensif. Oleh karena itu, media harus terus diperbarui dan diperluas agar peserta didik dapat berpartisipasi lebih penuh dan aktif dalam pendidikannya, khususnya pada kegiatan pengayaan. Setelah mengidentifikasi masalah utama, peneliti melakukan analisis peserta didik pada dari SMK Negeri 2 Mojokerto berusia 16 hingga 17 tahun sebagai peserta penelitian. Kegiatan pengayaan yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dapat membantu peserta didik memahami materi penghapusan piutang tak tertagih dan taksiran piutang tak tertagih. Berdasarkan analisis ini, peneliti membuat game edukasi untuk peserta didik yang menarik dan sesuai untuk perkembangan kognitif mereka, serta mendidik.

Peneliti menentukan kegiatan utama yang harus dilakukan peserta didik dalam rangka memberikan wawasan atau pengetahuan yang lebih kepada peserta didik dengan memanfaatkan permainan ular tangga berbasis *Google Slide* untuk menjawab pertanyaan pengayaan yang terdapat pada media pengayaan. Sebagai langkah selanjutnya, peta konsep digunakan untuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran materi pengayaan game ular tangga berbasis *Google Slide*. Peneliti dapat mengidentifikasi tujuan pembelajaran media pengayaan dalam penyusunan materi akad mudharabah, musyarakah, dan murabahah bersumber dari bermacam-macam analisis yang telah ditetapkan, kompetensi dasar, dan indikator materi yang relevan.

Peneliti membangun media permainan ular tangga berbasis *Google Slide* dalam dua langkah pada tahap desain: membentuk ide yang ingin disampaikan dan memasukkan konsep ke dalam media yang dikembangkan. Pengembangan media pengayaan berbasis permainan ular tangga di *Google Slide* meliputi pengembangan soal latihan pengayaan materi akad mudharabah, musyarakah, dan murabahah yang disusun peneliti menggunakan silabus kurikulum 2013 sebanyak 42 soal yang SMK Jurusan Perbankan Syariah gunakan. Butir soal tersebut kebanyakan didasarkan pada soal-soal Ujian Akhir Sekolah (UAS) dan Ujian Kompetensi Keahlian (UKK), dan sebagian lagi didasarkan pada soal-soal dari ujian lain. Soal-soal tersebut dirumuskan agar peserta didik dapat berlatih mengerjakan berbagai jenis soal yang berbeda. Menggunakan *Google Slide* sebagai titik awal, peneliti menemukan konsep kedua untuk permainan ular tangga. Peneliti membuat isi permainan dengan mengadaptasi versi modifikasi dari permainan ular tangga yang meliputi dadu, papan ular tangga, lembar tanya jawab, dan pengemasan

media berbasis *Google Slide* untuk permainan ular tangga. Peneliti kemudian mengimplementasikan ide permainan ular tangga berbasis *Google Slide* setelah mengembangkan pertanyaan penelitian dan membuat desain media awal. Draft I, permainan ular tangga berbasis *Google Slide* pada materi akad mudharabah, musyarakah, dan murabahah, merupakan produk dari tahapan ini.

Pengujian produk terhadap tujuan penelitian dan kegiatan untuk memvalidasi atau menilai kelayakan merupakan tahap pengembangan (Develop). Para ahli akan melakukan telaah dan validasi setelah draft pertama selesai dibuat. Sebuah permainan ular tangga berbasis *Google Slide* akan mendapat perbaikan dari masukan dan saran yang dihasilkan dalam lembar telaah. Ada sejumlah pertanyaan yang perlu diubah ke dalam soal praktik dalam telaah yang diberikan oleh ahli materi. Selain itu, ahli media telah memberikan saran mereka tentang perbaikan sampul media permainan. Media draft II akan diperbaiki oleh peneliti dengan menyempurnakan media yang sudah diberi saran dan masukan dari ahli. Untuk menentukan layak tidaknya media permainan ular tangga berbasis *Google Slide* yang dibuat oleh peneliti, maka media Draft II akan divalidasi oleh ahli. Setelah menentukan kelayakan media, media pengayaan permainan Ular Tangga berbasis *Google Slide* pada materi akad mudharabah, musyarakah, dan murabahah akan diuji cobakan pada 15 peserta didik kelas XI Perbankan Syariah SMK Negeri 2 Mojokerto untuk melihat bagaimana respon peserta didik terhadapnya.

Kelayakan Pengembangan Media Pengayaan Permainan Ular Tangga Berbasis *Google Slide* Pada Materi Akad Mudharabah, Musyarakah Dan Murabahah Kelas XI SMK Negeri 2 Mojokerto.

Hasil lembar telaah dan validasi ahli menunjukkan bahwa media pengayaan permainan ular tangga berbasis *Google Slide* sangat layak. Hafifah Ratna Damayanti, S.Pd., sebagai penelaah dan validator ahli materi. Sementara itu, penelaah dan validator ahli media, Dr. Hari Sugiharto S., M.Si. Sebelum menyusun 42 pertanyaan pengayaan, peneliti menyusun kisi kisi soal terlebih dahulu kemudian diberikan kepada ahli materi. Hafifah Ratna Damayanti, S.Pd., guru Layanan Lembaga Keuangan Syariah di SMK Negeri 2, selaku ahli materi memberikan saran dan masukan pada lembar telaah terlampir. Peneliti kemudian mengirimkan kembali data yang telah diperbarui, yang kemudian diperbaiki sebelum divalidasi oleh ahli materi.

Hasil Validasi Ahli materi diperoleh 97,1% pada kualitas isi dan tujuan dan 90% pada kualitas instruksional, dua komponen ini menurut (Arsyad 2013). media tersebut dinilai “Sangat Layak” dengan prosentase perolehan rata-rata 93,55% media tersebut dinilai “Sangat Layak” (Riduwan 2015). Berikut rincian hasil validasi dari ahli materi:

Tabel 5. Rekap Hasil Validasi Media Dari Ahli Materi

No	Variabel	%	Kriteria
1	Kualitas Isi Dan Tujuan	97,1%	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	90,0%	Sangat Layak

Rata-rata	93,55%	Sangat Layak
------------------	---------------	---------------------

Sumber: (Data Diolah Peneliti, 2022)

Peneliti kemudian menyampaikan media pengembangan ini untuk ditelaah dan divalidasi oleh Dr. Hari Sugiharto S., M.Si. setelah memvalidasi materi. Peneliti melakukan telaah dan validasi dengan memperlihatkan media pengayaan permainan ular tangga berbasis *Google Slide*. Media kemudian disempurnakan berdasarkan saran dan masukan ahli media. (Wahono 2006) menyatakan bahwa terdapat dua komponen dalam yang dinilai yaitu perangkat lunak dan komunikasi visual. Prosentase hasil perolehan yaitu 94% untuk perangkat lunak dan 96,34% untuk komunikasi visual. Dengan rata rata prosentase perolehan sebesar 95,15% media tersebut dinilai “Sangat Layak” (Riduwan 2015). Berikut rincian hasil penilaian oleh ahli media terhadap hasil validasi:

Tabel 6. Rekap Hasil Validasi Media Dari Ahli Media

No	Variabel	%	Kriteria
1	Perangkat Lunak	94,0%	Sangat Layak
2	Komunikasi Visual	96,3%	Sangat Layak
Rata-rata		95,15%	Sangat Layak

Sumber: (Data Diolah Peneliti, 2022)

Respon Pengembangan Media Pengayaan Permainan Ular Tangga Berbasis *Google Slide* Pada Materi Akad Mudharabah, Musyarakah Dan Murabahah Kelas XI SMK Negeri 2 Mojokerto.

Serombongan kecil peserta didik kelas XI Perbankan Syariah SMK Negeri 2 Mojokerto yang terdiri dari 15 peserta didik melakukan uji coba terbatas. Karena hanya rombongan kecil yang terdiri dari 10-20 peserta didik yang dapat diuji secara efektif, peneliti mengikuti teori yang dikemukakan oleh Sadiman et al. (2018) saat memilih subjek uji coba. Selama jumlah data kurang dari 10 maka populasi tidak dapat dideskripsikan, dan selama jumlah data lebih dari 20 tidak mungkin dilakukan analisis rombongan kecil karena semua data bersifat redundan.

Peserta didik dikenalkan peneliti dengan tujuan dilakukannya uji coba terbatas. Peneliti selanjutnya memberikan penjelasan yang sesuai dengan media yang peneliti buat, untuk memastikan peserta didik memahami media permainan. Peserta didik kemudian membentuk kelompok-kelompok kecil dan memainkan permainan ular tangga berbasis *Google Slide*. Pada tahap selanjutnya, Peneliti memberikan angket kepada peserta didik di akhir kegiatan uji coba untuk mengetahui bagaimana penilaian mereka terhadap pengembangan media yang peneliti kerjakan. Menggunakan Skala Likert, peneliti menganalisis tanggapan peserta didik terhadap angket.

Menurut (Zunaidah dan Amin 2016) ada tiga komponen yang digunakan dalam lembar angket yang diberikan kepada peserta didik yaitu tampilan, aksesibilitas, dan motivasi belajar. rata-rata prosentase tanggapan peserta didik adalah 90,48%, sehingga

media tergolong “Sangat Memahami” berdasarkan (Riduwan 2015). Berikut ini adalah rincian hasil angket peserta didik:

Tabel 7. Rekap Hasil Angket Dari Peserta Didik

No	Variabel	%	Kriteria
1	Tampilan	93,3%	Sangat Memahami
2	Kemudahan Akses	92,8%	Sangat Memahami
3	Motivasi Belajar	85,3%	Sangat Memahami
Rata-rata		90,48%	Sangat Memahami

Sumber: (Data Diolah Peneliti, 2022)

Keseluruhan hasil “analisis dari angket respon peserta didik, dapat disimpulkan bahwa media Pengayaan Permainan Ular Tangga Berbasis *Google Slide* pada Materi Akad Mudharabah, Musyarakah, dan Murabahah sudah sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada kegiatan pengayaan di SMK, karena dari hasil angket respon peserta didik rata-rata keseluruhan aspek yang diperoleh sebesar 90,48% dengan kriteria sangat memahami. Penelitian sejenis juga dilakukan oleh (Febriyanti dan Putra 2020) dengan judul “*Developing 3-D Snake And Ladder Game: The Implementation At The Second Grade Students Of Sdn 37 Pekanbaru* “. Hasil penelitian tersebut dinyatakan sangat layak digunakan dengan hasil prosentase 92,5% dari ahli materi dan media. Penelitian sejenis lainnya juga dilakukan oleh (Torres 2017) dengan judul “*Development Of Snake And Ladder Game As A Learning Media In Special Journal Material To Improve Student Motivation Of Class X Accounting Smk Muhammadiyah 1 Tempel Academic Year 2016/2017*”. Hasil penelitian ini dinyatakan sangat layak digunakan dengan hasil prosentase 89% dari ahli materi dan media serta 95% dari respon peserta didik. Hasil pembahasan ini didukung pula dengan pendapat (Riduwan 2015) yang menyebutkan bahwa “Media Pengayaan Permainan Ular Tangga Berbasis *Google Slide* pada Materi Akad Mudharabah, Musyarakah, dan Murabahah Peserta didik Kelas XI SMK Negeri 2 Mojokerto” sangat layak jika diperoleh rata-rata prosentase dari hasil validasi ahli sebesar $\geq 61\%$.

IV. SIMPULAN

Media Pengayaan Permainan Ular Tangga Berbasis *Google Slide* pada Materi Akad Mudharabah, Musyarakah, dan Murabahah Kelas XI SMK Negeri 2 Mojokerto” adalah judul penelitian dari penelitian pengembangan ini, yang menghasilkan produk berupa “media pengayaan”. Berikut adalah kesimpulannya: 1) Mengikuti model pengembangan 4D, produk ini melewati tahapan berikut: define, design, develop dan disseminate; 2) Berdasarkan temuan studi kelayakan oleh ahli materi dan media, ditetapkan bahwa media pengayaan permainan ular tangga berbasis *Google Slide* pada materi akad mudharabah, musyarakah, dan murabahah sangat layak digunakan; 3) Penilaian peserta didik terhadap media pengayaan permainan ular tangga berbasis *Google Slide* sangat memahami berdasarkan hasil angket respon peserta didik.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Aliatin, dan Joni Susilowibowo. 2016. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI BAHAN PENGAYAAN PADA MATERI SIKLUS AKUNTANSI KELAS X AKUNTANSI SMK NEGERI 4 SURABAYA." *Jurnal Pendidikan* 03(04):1–7.
- Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Febriyanti, Dian, dan Zetra Hainul Putra. 2020. "DEVELOPING 3-D SNAKE AND LADDER GAME: THE IMPLEMENTATION AT THE SECOND GRADE STUDENTS OF SDN 37 PEKANBARU." Hal. 1140–51 in Vol. 4.
- KUSUMAWARDHANA, AP MASSRI M. 2019. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI ADOBE FLASH CS4 PROFESIONAL BERBENTUK GAME PENDIDIKAN ULAR TANGGA PINTAR UNTUK MATA PELAJARAN PENGANTAR AKUNTANSI DAN KEUANGAN KELAS XI SMKN 2 PURWOREJO TAHUN AJARAN 2014/2015. Vol. 2.
- Meipina. 2014. "THE APPLICATION OF SNAKES AND LADDERS GAME IN TEACHING." *International Conference on Education and Language* 2(ISSN 2303-1417):380–87.
- Nachiappan, Suppiah, Nurain Abd. Rahman, Harikrishnan Andi, Zulkafaly, dan Fatimah Mohd. 2014. "Snake and Ladder Games in Cognition Development on Students with Learning Difficulties." *Review of Arts and Humanities* 3(2):217–29.
- Permatasari, Aisyah Novita. 2014. "The effectiveness of using snakes and ladders games to improve students' speaking ability for seven graders in mtsn mojosari." *Retain* 01(01):0–6.
- Prasetyo, Eko Dwi, dan Agung Listiadi. 2016. "AKUNTANSI SEBAGAI MEDIA PENGAYAAN PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN JASA Eko Dwi Prasetyo Agung Listiadi Abstrak." *Jurnal Pendidikan* 04(03):1–7.
- Riduwan. 2015. *Skala pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sahri, Izzatie Alfi, dan Agung Listiadi. 2015. "PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA AKUNTANSI SEBAGAI MEDIA PENGAYAAN PADA MATERI AYAT JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN JASA Izzatie Alfi Sahri Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya, ." *Jurnal Pendidikan* 03(01):0–216.
- Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo.

Torres, Tanya. 2017. "DEVELOPMENT OF SNAKE AND LADDER GAME AS A LEARNING MEDIA IN SPECIAL JOURNAL MATERIAL TO IMPROVE STUDENT MOTIVATION OF CLASS X ACCOUNTING SMK MUHAMMADIYAH 1 TEMPEL ACADEMIC YEAR 2016/2017." 111.

Wahono, Romi Satria. 2006. "Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran."

Zunaidah, Farida Nurlaila, dan Mohamad Amin. 2016. "Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan Dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri." *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia* 2(1):19–30.