

## PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN *MISTERY BOX* PADA MATA PELAJARAN PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI KELAS X SMK PGRI 2 KEDIRI

Elrisa Riris Febrian<sup>1</sup>, Elis Irmayanti<sup>2</sup>, Tjetjep Yusuf Afandi<sup>3</sup>

UN PGRI Kediri<sup>1</sup>, UN PGRI Kediri<sup>2</sup>, UN PGRI Kediri<sup>3</sup>

[elrisafebrian02@gmail.com](mailto:elrisafebrian02@gmail.com)<sup>1</sup>, [elis@unpkediri.ac.id](mailto:elis@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>, [tjetjep@unpkediri.ac.id](mailto:tjetjep@unpkediri.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstract

This research aims to develop the *Mystery Box* learning media for the topic of Basic Accounting Equation in Grade X of SMK PGRI 2 Kediri as an innovative solution to create a more interactive, varied, and enjoyable learning process. Based on the preliminary study, it was found that the teaching process was still dominated by conventional lecture methods without attractive supporting media, resulting in students feeling bored and many not reaching the minimum mastery criteria (KKM). The *Mystery Box* media was designed as an educational game using simple materials, equipped with content, practice questions, and answer keys. The validation results by media and material experts showed a very high validity level with an average percentage of 95% (very valid), while the results of limited and wider trials indicated positive student responses with an average score of 88.98% (very valid). Moreover, there was a significant improvement in students' learning outcomes, where prior to using the media most students' scores were below the KKM, whereas after learning with the *Mystery Box*, all students achieved or exceeded the KKM. These findings prove that the *Mystery Box* media is valid, practical, and effective as an alternative for accounting learning, capable of increasing students' learning motivation, fostering independence, and encouraging an active classroom atmosphere. It is expected that these findings will serve as a reference for teachers and future researchers to develop similar media with broader material coverage or in digital form.

**Keywords:** Mystery Box, Learning Media, Basic Accounting Equation, Validity, Effectiveness

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Mystery Box* pada materi Persamaan Dasar Akuntansi di kelas X SMK PGRI 2 Kediri sebagai solusi inovatif untuk menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, variatif, dan menyenangkan. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah tanpa media pendukung yang menarik sehingga banyak siswa merasa bosan dan belum mencapai nilai KKM. Media *Mystery Box* dirancang dalam bentuk permainan edukatif menggunakan bahan sederhana yang dilengkapi materi, soal latihan, dan kunci jawaban. Hasil validasi oleh ahli media dan materi menunjukkan tingkat validitas sangat tinggi dengan persentase rata-rata 95% (sangat valid), sedangkan hasil uji coba terbatas dan skala luas menunjukkan respon positif siswa dengan rata-rata 88,98% (sangat valid). Selain itu, terdapat peningkatan signifikan hasil belajar siswa, di mana sebelum menggunakan media sebagian besar nilai siswa di bawah KKM, sedangkan setelah pembelajaran menggunakan *Mystery Box*, seluruh siswa berhasil mencapai atau melampaui KKM. Hasil ini membuktikan bahwa media *Mystery Box* valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran akuntansi, mampu meningkatkan motivasi belajar, melatih kemandirian, serta mendorong suasana belajar yang aktif. Temuan ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru maupun peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media serupa dengan materi yang lebih luas atau berbasis digital.

**Kata Kunci:** Mystery Box, Media Pembelajaran, Persamaan Dasar Akuntansi, Validitas, Efektivitas

## PENDAHULUAN

Menurut Sintia dalam (Wahyudi et al., 2022) pendidikan saat ini mengalami kualitas pendidikan yang rendah pada berbagai tingkatan pendidikan, baik formal maupun informal. Hal ini disebabkan oleh kurangnya sumber daya manusia yang memiliki pengalaman dan keterampilan untuk menangani perkembangan di berbagai bidang (Satriani, 2018) selain itu, fakta bahwa beberapa pendidik menghadapi tantangan saat menggunakan metode pembelajaran karena masih memakai cara pendekatan ceramah. Siswa tidak lagi tertarik untuk belajar karena masalah yang terjadi di dunia pendidikan saat ini, siswa merasa jenuh dengan proses pembelajaran karena cara penyampaian informasi yang tetap menggunakan metode ceramah. Tidak ada inovasi dalam pendekatan pembelajaran selama kelas, yang menyebabkan masalah ini muncul. (Priyambodo, 2022).

Metode ceramah telah digunakan dari generasi ke generasi dalam berbagai model pendidikan. Metode ini memiliki banyak kelebihan dan kekurangan. (Muthoharoh, 2019). (Hidayati, 2022) mengatakan metode ceramah adalah penerangan dan penuturan secara lisan oleh guru di depan siswa dan di dalam kelas, terutama ketika sifat siswa yang *selfcentered* dan serba instan mempengaruhi bagaimana mereka belajar dan bagaimana mereka bertindak selama pelajaran. Siswa menjadi tidak aktif dan tidak mencapai tujuan pembelajaran mereka dengan baik. Menurut (Muthoharoh, 2019) masalah ini dapat diselesaikan dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih mudah diakses oleh guru dan media pembelajaran yang sebagian telah disiapkan oleh sekolah. Tentu saja, dengan memanfaatkan semua alat dan sumber daya yang tersedia, guru dapat membuat pembelajaran lebih menarik lagi dan membuat suasana pembelajaran menyenangkan. Tujuannya adalah agar siswa lebih memahami apa yang diajarkan oleh guru.

Kesulitan siswa dalam memahami materi persamaan dasar akuntansi dan minimnya pengetahuan tentang pemahaman akuntansi menjadikan suatu masalah yang perlu ditindak lanjuti. Salah satu cara peningkatan hasil belajar siswa yang dapat dilakukan menggunakan media permainan *mystery box*. Permainan *mystery box* ini merupakan permainan yang dapat merangsang pemahaman siswa untuk lebih mengenal materi tentang akuntansi, terutama dalam persamaan dasar akuntansi. Penelitian menggunakan media *mystery box* membantu mengatasi kesulitan belajar siswa SMK PGRI 2 KEDIRI kelas X pada materi persamaan dasar akuntansi, dikarenakan media ini lebih relevan dan menarik digunakan untuk pembelajaran dan sangat membantu siswa menguasai dan memahami materi yang sulit di mengerti. oleh karena itu peneliti merasa tertarik untuk membahas hal tersebut dengan

judul "Penyusunan Media Pembelajaran *Mistery Box* pada Mata Pelajaran Persamaan Dasar Akuntansi Kelas X SMK PGRI 2 Kediri "

## METODE PENELITIAN

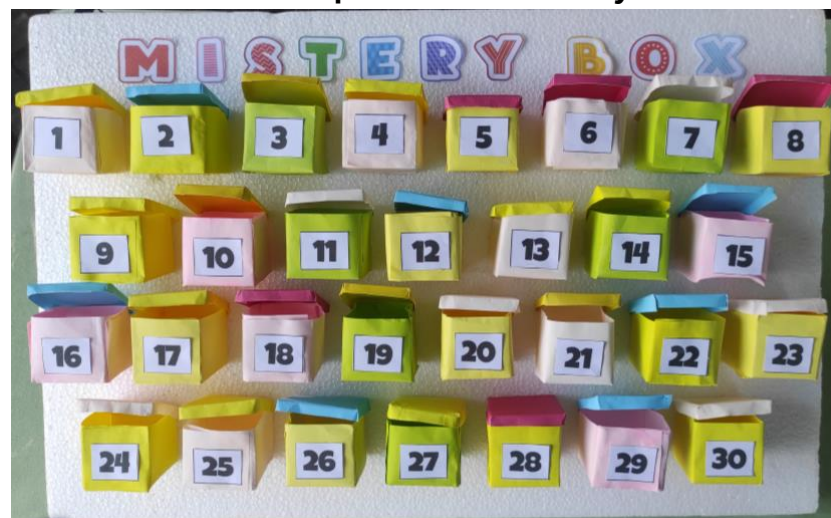
Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan informasi yang sebenar-benarnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuasi eksperimen (*Quasi Experiment Methode*). Penelitian eksperimen merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat untuk mengukur hubungan sebab akibat. Data yang digunakan untuk menganalisis pendekatan kuantitatif adalah data berupa angka.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *quasi experimental* desain bentuk Model penelitian one group pretest-posttest design yaitu salah satu bentuk desain eksperimen semu (quasi-experiment) yang digunakan untuk mengevaluasi pengaruh suatu perlakuan atau intervensi terhadap satu kelompok subjek.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran *Mystery Box* pada materi *Persamaan Dasar Akuntansi* dikembangkan sebagai alternatif inovatif untuk mendukung proses belajar akuntansi di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Media ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar sekaligus mendorong keaktifan siswa dalam memahami materi yang sering dianggap abstrak atau sulit dipahami, seperti konsep-konsep akuntansi. Penyajiannya dirancang menarik dan interaktif agar siswa lebih tertarik dan terlibat secara langsung. Berikut adalah tampilan dari media *Mystery Box* tersebut.

Gambar 1 tampilan media *mystery box*





Validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa media mystery box memperoleh skor 85% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Validasi oleh ahli materi juga memperoleh skor 95% dengan kategori sangat valid. Ini menunjukkan bahwa secara visual dan fungsional, aplikasi ini mampu menarik perhatian siswa dan mempermudah proses pembelajaran.

Selain itu, respon siswa terhadap media yang dikembangkan sangat positif, dengan persentase 88,98% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Respon ini menunjukkan bahwa siswa merasa media tersebut menarik, mudah digunakan, serta membantu mereka dalam memahami materi yang diajarkan.

**Tabel 4.3 hasil respon siswa terhadap Media *Mystery Box***

No.	Nama	Persentase	Kategori
1.	<input type="checkbox"/> Aini Lutfiyatul Azizah	85%	Sangat Valid
2.	<input type="checkbox"/> Amel Dwi Septia Ramadhan	85%	Sangat Valid
3.	<input type="checkbox"/> Arina Rosadha Dwi Asmar	90%	Sangat Valid
4.	<input type="checkbox"/> Daffina Maulidya Yuniar	97,5%	Sangat Valid
5.	<input type="checkbox"/> Hallimatuz Azzahra	95%	Sangat Valid
6.	<input type="checkbox"/> Helen Enggar Pratama	80%	Valid
7.	<input type="checkbox"/> Imelda	85%	Sangat Valid
8.	<input type="checkbox"/> Kate Liana	87,5%	Sangat Valid
9.	<input type="checkbox"/> La Viola Valentania Kidny	97,5%	Sangat Valid
10.	<input type="checkbox"/> Marsha Azara Putri Firda	80%	Valid
11.	<input type="checkbox"/> Melv Nabila Putri	87,5%	Sangat Valid
12.	<input type="checkbox"/> Mutiara Fira Ramadhani	82,5%	Sangat Valid
13.	<input type="checkbox"/> Nahya Liddinil Izzah	80%	Valid
14.	<input type="checkbox"/> Nova Puspitasari	80%	Valid
15.	<input type="checkbox"/> Pandji Tiara Santika Dewi	87,5%	Sangat Valid
16.	<input type="checkbox"/> Prima Saputri	80%	Valid
17.	<input type="checkbox"/> Putri Ika Agnesia	85%	Sangat Valid
18.	<input type="checkbox"/> Putri Rizkiya Mutiara	87,5%	Sangat Valid
19.	<input type="checkbox"/> Retno Ningtias	85%	Sangat Valid
20.	<input type="checkbox"/> Riris Ariska	80%	Valid
21.	<input type="checkbox"/> Salsabilla Putri Fadhilah	87,5%	Sangat Valid
22.	<input type="checkbox"/> Syahra Zakia Ramadani	87,5%	Sangat Valid
23.	<input type="checkbox"/> Syalu Aulia	85%	Sangat Valid
24.	<input type="checkbox"/> Tasya Yulianti	87,5%	Sangat Valid

25.	<input type="checkbox"/> Zeni Amalia Sholihah	80%	Valid
26.	<input type="checkbox"/> Ziadatul Fitria	87,5%	Sangat Valid
27.	<input type="checkbox"/> Zulfa Kamila	85%	Sangat Valid

Dari perspektif guru, pemanfaatan media pembelajaran ini turut memberikan kemudahan dalam menjelaskan materi kepada siswa. Guru tidak hanya terpaku pada metode ceramah konvensional, melainkan dapat memanfaatkan media aplikasi sebagai sarana penunjang pembelajaran yang lebih efektif. Dengan adanya media ini, variasi metode pengajaran dapat diterapkan, sehingga proses belajar-mengajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Siswa pun terdorong untuk terlibat lebih aktif dalam setiap tahap pembelajaran, baik melalui diskusi, praktik langsung, maupun kegiatan interaktif lainnya. Kondisi ini secara langsung menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, dinamis, dan menyenangkan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi sekaligus membangun motivasi belajar siswa secara berkelanjutan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Mystery Box pada mata pelajaran *Persamaan Dasar Akuntansi* kelas X SMK PGRI 2 Kediri, dapat disimpulkan bahwa media ini memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi, dengan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi yang mencapai rata-rata 95% dan masuk dalam kategori "sangat valid". Aspek-aspek yang divalidasi meliputi format, isi materi, kejelasan bahasa, daya dukung, dan daya tarik tampilan yang keseluruhannya memenuhi kriteria kelayakan sehingga dapat digunakan tanpa perlu revisi berarti. Dari segi kepraktisan, hasil uji coba terbatas maupun skala luas menunjukkan bahwa media Mystery Box praktis untuk diterapkan, mudah dipersiapkan dan digunakan baik oleh guru maupun siswa, dengan instruksi yang jelas serta desain yang menarik sehingga mendukung pemahaman konsep melalui permainan edukatif. Selain itu, efektivitas media ini terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan, di mana nilai post-test seluruh siswa mencapai atau melampaui KKM, didukung respon positif dengan rata-rata skor 88,98% yang menunjukkan kategori "sangat valid". Artinya, media ini berhasil meningkatkan motivasi belajar, membuat suasana kelas lebih menyenangkan, serta mendorong siswa lebih aktif dan mandiri. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Mystery Box dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif sebagai sarana penunjang pembelajaran akuntansi pada materi *Persamaan Dasar Akuntansi*, sekaligus menjadi inovasi yang mampu mengatasi hambatan pembelajaran konvensional yang monoton sehingga diharapkan dapat memotivasi guru dan siswa untuk lebih kreatif dalam proses belajar mengajar di kelas.

## SARAN PENGEMBANGAN PENELITIAN LANJUT (*FUTURE RISET*)

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran Mystery Box terbukti valid, praktis, dan efektif dalam mendukung pembelajaran akuntansi pada materi Persamaan Dasar Akuntansi, disarankan agar guru dapat memanfaatkan media ini secara berkelanjutan dan mengembangkan variasi bentuk serta materi yang lebih luas agar dapat diterapkan pada topik akuntansi lainnya. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan uji coba di sekolah dengan karakteristik berbeda atau jenjang pendidikan yang lebih tinggi untuk melihat konsistensi hasil dan menyesuaikan desain media dengan kebutuhan siswa. Pengembangan media ini juga dapat dipadukan dengan teknologi digital atau pembelajaran berbasis aplikasi agar lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan era digital saat ini. Dengan demikian, diharapkan media Mystery Box tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu menjadi salah satu inovasi pembelajaran kreatif yang mendukung terciptanya suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

## DAFTAR RUJUKAN

- Hidayati, H. (2022). Belajar Pembelajaran Dalam Metode Ceramah. *Thesis Commons*, 2–3.
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari`ah-Islamiyah*, 26(1), 21–32. <http://www.e-journal.stai-iu.ac.id/index.php/tasyri/article/view/66>
- Priyambodo, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Tower of Mind (Berbasis Permainan Uno Stacko) Pada Materi Persamaan Dasar Akuntansi Developing of Tower of Mind Application Learning Media (Based on Uno Stacko Game) in Basic Accounting Equation Materials*.
- Satriani, S. (2018). Inovasi Pendidikan: Metode Pembelajaran Monoton ke Pembelajaran Variatif (Metode Ceramah Plus). *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 10(1). <https://doi.org/10.30984/jii.v10i1.590>
- Wahyudi, L. E., Mulyana, A., Dhiaz, A., Ghandari, D., Putra Dinata, Z., Fitoriq, M., & Hasyim, M. N. (2022). Mengukur kualitas pendidikan di Indonesia. *Ma'arif Journal of Education, Madrasah Innovation and Aswaja Studies*, 1(1), 18–22. <https://doi.org/10.69966/mjemias.v1i1.3>