



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Model *Treasure Hunt* Berbasis Teknologi *QR Code* pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang Materi Jurnal Khusus Kelas XI AKL

Nurlida Wahyuni¹, Agus Baskara²

^{1,2}Universitas Islam Riau, Indonesia

E-mail: nurlidawahyuni@student.uir.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2026-03-07 Revised: 2026-04-13 Published: 2026-05-02	<p>This research is based on the low motivation of students and the dominance of boring teacher-centered learning methods in the subject of Commercial Company Accounting Practicum Special Journal materials in Vocational School. To solve this problem, this research aims to develop interactive learning media innovation <i>Treasure Hunt</i> model based on <i>QR Code</i> technology. The research method used is <i>Research and Development (R&D)</i> by adopting the <i>ADDIE</i> development model which consists of five systematic stages, namely <i>Analysis</i>, <i>Design</i>, <i>Development</i>, <i>Implementation</i>, and <i>Evaluation</i>. The analysis stage identifies problems and materials; designs a combination of physical activity and <i>Digital Jobsheet</i>; product validation development; limited trial implementation in class XI AKL; and evaluation assesses the practicality of the product. The validation results show that the media is in the very valid category with an average of 91.25% (material experts 87.5% and media experts 95%). In the practicality test, the product obtained an average of 93% (teacher response 95% and student response 91%) with the category of very practical. It can be concluded that this <i>Treasure Hunt</i> media is proven to be valid, practical, and effective in transforming the class into a collaborative inquiry-based learning environment.</p>
Keywords: <i>Treasure Hunt</i> ; <i>QR Code</i> ; <i>Special Journal</i> ; <i>Research and Development</i> ; <i>ADDIE</i> .	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2026-03-07 Direvisi: 2026-04-13 Dipublikasi: 2026-05-02	<p>Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi peserta didik serta dominasi metode pembelajaran <i>teacher-centered</i> yang membosankan pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang materi Jurnal Khusus di SMK. Untuk memecahkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan inovasi media pembelajaran interaktif model <i>Treasure Hunt</i> berbasis teknologi <i>QR Code</i>. Metode penelitian yang digunakan adalah <i>Research and Development (R&D)</i> dengan mengadopsi model pengembangan <i>ADDIE</i> yang terdiri dari lima tahapan sistematis, yaitu <i>Analysis</i>, <i>Design</i>, <i>Development</i>, <i>Implementation</i>, dan <i>Evaluation</i>. Tahap analisis mengidentifikasi masalah dan materi; desain merancang perpaduan aktivitas fisik dan <i>Digital Jobsheet</i>; pengembangan memvalidasi produk; implementasi menguji coba secara terbatas pada kelas XI AKL; dan evaluasi menilai kepraktisan produk. Hasil validasi menunjukkan media berada pada kategori sangat valid dengan rata-rata 91,25% (ahli materi 87,5% dan ahli media 95%). Pada uji kepraktisan, produk memperoleh rata-rata 93% (respons guru 95% dan respons siswa 91%) dengan kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa media <i>Treasure Hunt</i> ini terbukti valid, praktis, dan efektif mentransformasi kelas menjadi lingkungan <i>inquiry-based learning</i> yang kolaboratif.</p>
Kata kunci: <i>Treasure Hunt</i> ; <i>QR Code</i> ; <i>Special Journal</i> ; <i>Research and Development</i> ; <i>ADDIE</i> .	

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Kejuruan di Indonesia saat ini tengah menghadapi tantangan multidimensional seiring dengan bergulirnya Revolusi Industri 4.0 dan implementasi Kurikulum Merdeka (Khoiriyah et al., 2025). Perubahan arah kebijakan pendidikan nasional secara tegas menuntut adanya transformasi fundamental dari proses pembelajaran yang berpusat pada guru menuju ekosistem belajar yang secara aktif melibatkan peserta didik sesuai dengan kodrat zamannya (Handayani & Haryati, 2024). Lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya program keahlian Akuntansi dan Keuangan

Lembaga (AKL) diwajibkan untuk menguasai keterampilan abad ke-21 yang mencakup Berpikir Kritis, Kreativitas, Komunikasi, dan Kolaborasi atau 4C (Soemantri et al., 2025). Dalam konteks ini, program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) menempati posisi strategis karena dunia usaha saat ini sangat membutuhkan analisis keuangan adaptif yang mampu mengintegrasikan teknologi untuk mendukung pengambilan keputusan (Saputri et al., 2020a). Namun, idealisme kurikulum ini sering kali berbenturan dengan realitas di lapangan yang menunjukkan berbagai hambatan fundamental dalam proses pembelajarannya,

khususnya pada penguasaan materi Jurnal Khusus yang menuntut tingkat akurasi komprehensif (Oktavia et al., 2023). Mayoritas siswa memandang akuntansi sebagai mata pelajaran yang rigid, teoretis, dan menjemukan, sehingga memicu pandangan negatif yang menjadi rintangan besar dalam proses belajar di kelas (Mahmudah & Pustikaningsih, 2019). Karena materi dianggap rumit, guru sering kali mengambil jalan pintas dengan menerapkan metode ceramah langsung secara monoton, yang justru mematikan motivasi siswa dan menghasilkan pemahaman konsep yang dangkal (Marteja, 2020). Kondisi ini terefleksi pada hasil observasi di mana pemanfaatan teknologi hanya sebatas memindahkan teks dari buku ke layar proyektor tanpa adanya interaksi yang mampu memantik nalar kritis peserta didik (Prawesti et al., 2024).

Kegagalan metode konvensional tersebut dibuktikan oleh data empiris dari MAN Salatiga yang mencatat 84,37% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), serta di SMA N 6 Madiun dengan 88,22% siswa kesulitan melampaui ambang batas nilai ketuntasan (Misra, 2023). Fakta-fakta ini menegaskan bahwa persoalan rendahnya pemahaman akuntansi bukanlah masalah kasuistik, melainkan problem sistemik yang berakar pada ketidaktepatan strategi dan media instruksional yang digunakan oleh pendidik (Yaumi, 2021).

Berbagai penelitian terdahulu sesungguhnya telah berupaya meretas kebuntuan pedagogis ini melalui berbagai inovasi, seperti eksperimen model Gallery Walk yang terbukti secara signifikan mampu mendongkrak persentase ketuntasan hasil belajar siswa (Marteja, 2020). Pendekatan Peer Teaching juga dinilai sukses menghidupkan suasana kelas menjadi lebih interaktif, meskipun masih belum mengakomodasi unsur permainan dan integrasi teknologi digital terkini (Misra, 2023). Di sisi lain, tren digitalisasi bahan ajar berkembang pesat melalui inovasi e-book berbasis pendekatan saintifik (Kirana, 2020) serta pengembangan Flipbook (Indraswari & Susilowibowo, 2022). Sayangnya, perangkat digital ini cenderung menggiring peserta didik pada pola belajar yang individualistis di depan layar, sehingga secara tidak langsung mereduksi esensi gerak fisik dan kolaborasi sosial di antara siswa (Tambunan et al., 2023).

Pendekatan lain yang masif dikaji untuk mengatasi kebosanan adalah Game-Based Learning (GBL), seperti adaptasi permainan

papan "Dagang Game" (Ameliasari Tauresia Kesuma, 2020) dan "Fun Accounting" (Prasmadani et al., 2021) yang sukses menstimulasi antusiasme siswa. Akan tetapi, kajian mendalam terhadap mekanika permainannya menunjukkan bahwa model-model ini umumnya terjebak pada fungsi latihan rutin (*drill and practice*) dan bukan sebagai wahana bagi siswa untuk mengonstruksi pengetahuan baru secara mandiri (Saputri et al., 2020b). Di titik inilah, model permainan Treasure Hunt hadir menawarkan paradigma yang berbeda karena terbukti tangguh dalam meleburkan aktivitas pemecahan masalah dengan kolaborasi fisik secara langsung pada mata pelajaran IPA (Septia, 2024). Keberhasilan gamifikasi Treasure Hunt ini juga dikonfirmasi sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kritis siswa (Chusna et al., 2022; Soemantri et al., 2025). Selain itu, pemanfaatan Quick Response (QR) Code dinilai menjadi alat mediasi yang sangat relevan untuk menjembatani dinamika pencarian fisik di dunia nyata dengan analisis data pada lingkungan digital secara lancar (Agustini, 2021).

Berdasarkan tinjauan kritis terhadap literatur yang ada, ditemukan sebuah celah kosong (*research gap*) yang krusial karena belum ada satupun pengembangan media yang mengorkestrasikan kegiatan fisik kolaboratif *Treasure Hunt*, mediasi eksplorasi digital *QR Code*, dan strategi penyelesaian kasus Jurnal Khusus secara terintegrasi (Nurrohimi et al., 2022). Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan pedagogis dengan menerapkan *Inquiry-Based Learning* agar siswa di kelas akuntansi dapat "menemukan" sendiri fungsi dan alur kerja jurnal khusus, sekaligus menghadirkan kebaruan teknologi dengan memfungsikan *QR Code* sebagai pemicu utama alur permainan (Handayani & Haryati, 2024). Berangkat dari rumpang penelitian tersebut, permasalahan mendasar yang hendak dijawab dalam kajian ini meliputi 1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif model *Treasure Hunt* berbasis teknologi *QR Code*, 2. Sejauh mana tingkat kelayakan media tersebut berdasarkan penilaian para ahli, serta 3. Bagaimana tingkat kepraktisannya saat diujicobakan secara langsung kepada peserta didik. Melihat mendesaknya penyelesaian masalah keaktifan belajar di kelas, penelitian ini dirancang menggunakan metodologi Research and Development (R&D) yang secara sistematis mengacu pada tahapan model prosedural ADDIE (Danuri et al.,

2019). Melalui tahapan sistematis ini, diharapkan akan lahir sebuah media pembelajaran interaktif yang valid dan praktis untuk memecahkan problem belajar fundamental, sekaligus menjawab tuntutan penguasaan keterampilan dunia industri masa depan (Iqbal Assyauqi et al., 2022).

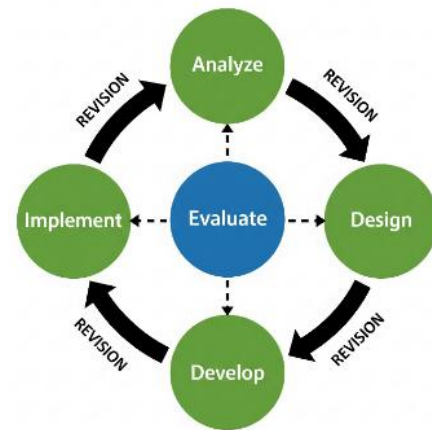
II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut (Sugiyono, 2019), metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam konteks penelitian ini, produk inovatif yang dikembangkan adalah Media Pembelajaran Interaktif Model Treasure Hunt Berbasis Teknologi QR Code pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang, terkhusus pada materi Jurnal Khusus.

Prosedur pengembangan media ini mengacu pada kerangka desain instruksional model ADDIE yang bersifat terstruktur dan sistematis. Menurut (Sugiyono, 2019), model ADDIE dapat menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja itu sendiri, yang terdiri dari lima fase: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Pemilihan model ADDIE didasarkan pada tingkat keberhasilan dan relevansi dari berbagai penelitian terdahulu yang juga mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi (permainan) pada siswa menengah dan vokasi. Sebagai rujukan penelitian terdahulu, penelitian (Saputri et al., 2020a) menggunakan ADDIE untuk merancang aplikasi game "Go Accounting" yang terbukti praktis dan layak digunakan. Hal senada ditunjukkan oleh (Prasmadani et al., 2021) yang memakai tahapan ADDIE untuk mengembangkan permainan digital "Fun Accounting" khusus untuk materi jurnal khusus dengan hasil yang sangat valid. Lebih lanjut, pendekatan sistematis ADDIE ini juga sukses diterapkan oleh (Soemantri et al., 2025) dalam menyusun permainan kolaboratif "Treasure Hunt" yang secara signifikan mampu menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa.

Alur kerangka model ADDIE yang diterapkan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Tahapan ADDIE

1. Tahap Analisis (*Analysis*): Tahap ini berfokus pada pengumpulan data awal yang mencakup tiga langkah pokok. Pertama, analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi akar permasalahan rendahnya motivasi serta dominasi metode pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Kedua, analisis kurikulum untuk memastikan kesesuaian produk dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan penguasaan keterampilan abad ke-21 (4C: berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi). Ketiga, analisis materi untuk membedah tingkat kesulitan konseptual pada Jurnal Khusus, terutama terkait pengelompokan transaksi dan alur debit-kredit.
2. Tahap Desain (*Design*): Tahap ini merupakan proses merancang purwarupa media. Peneliti mendesain arsitektur permainan Treasure Hunt yang memadukan aktivitas fisik peserta didik dengan penggunaan teknologi digital. Pada tahap ini pula dirancang integrasi teknologi QR Code yang akan difungsikan sebagai pemicu utama untuk menghubungkan petunjuk (*clue*) permainan di dunia nyata dengan kasus transaksi yang dapat diakses melalui perangkat ponsel.
3. Tahap Pengembangan (*Development*): Purwarupa yang telah dirancang selanjutnya direalisasikan menjadi produk akhir yang utuh. Produk tersebut kemudian harus melalui uji kelayakan teoretis oleh para ahli. Penilaian kualitas konten dievaluasi melalui Lembar Validasi Ahli Materi untuk memastikan akurasi konsep dan kedalaman materi. Di sisi lain, desain teknis dan fungsionalitas media (termasuk kelancaran QR Code) divalidasi melalui Lembar Validasi Ahli Media.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*): Setelah media dinyatakan valid dan layak, tahap berikutnya adalah melakukan uji coba terbatas pada kondisi pembelajaran sesungguhnya. Lokasi pelaksanaan penelitian ini berada di SMK Negeri 1 Pekanbaru. Adapun karakteristik populasi dan sampel yang dijadikan subjek uji coba adalah peserta didik kelas XI pada program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL), yang dinilai sangat membutuhkan inovasi media interaktif untuk memecahkan kebosanan belajar prosedural.
5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*): Langkah penutup ini bertujuan untuk mengukur efektivitas dan kepraktisan media setelah digunakan. Pengumpulan data dilakukan dengan mendistribusikan angket respons kepada siswa dan guru mata pelajaran. Angket respons guru digunakan untuk menilai efisiensi waktu dan kemudahan eksekusi media, sedangkan angket siswa difokuskan pada pengalaman belajar dan tingkat kemenarikan media. Data hasil uji coba kemudian dianalisis untuk menetapkan kelayakan dan kepraktisan akhir produk.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data penelitian pengembangan didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Proses Pengembangan Media dengan Tahapan *ADDIE*

Proses pengembangan media pembelajaran interaktif model *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* ini diwujudkan melalui lima tahapan sistematis dari kerangka desain model *ADDIE*. Realisasi dari masing-masing tahapan tersebut diuraikan sebagai berikut:

a) Tahap Analisis (*Analysis*):

Berdasarkan analisis kebutuhan di SMK, ditemukan bahwa pembelajaran akuntansi masih bersifat konvensional (*teacher-centered*) yang menyebabkan rendahnya motivasi dan keaktifan siswa. Penggunaan media terbatas pada *PowerPoint* statis, sehingga diperlukan inovasi yang menggabungkan aktivitas fisik dan teknologi digital sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka untuk melatih keterampilan 4C.

b) Tahap Desain (*Design*): Pada tahap ini, peneliti merancang alur permainan, di

mana kelas XI AKL dibagi menjadi kelompok kecil beranggotakan 7 orang. Alur permainan didesain non-linear namun terarah, di mana setiap kelompok harus menyelesaikan misi di 6 pos strategis yang tersebar di lingkungan SMK, mulai dari area lobby hingga berakhir di ruang kelas.



Gambar 2. Pos 1



Gambar 3. Pos 2



Gambar 4. Pos 3



Gambar 5. Pos 4



Gambar 6. Pos 5



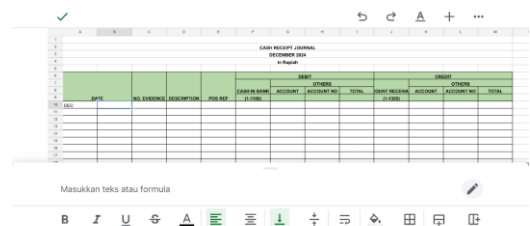
Gambar 7. Pos 6

Struktur ini bertujuan untuk memecah kebosanan ruang kelas statis. Instrumen yang dirancang meliputi Peta Harta Karun (*Maps Treasure Hunt of Accounting*) didesain secara visual untuk memandu siswa menemukan lokasi pos.



Gambar 8. Maps Treasure Hunt of Accounting

Peta ini berfungsi sebagai navigasi spasial sekaligus penambah estetika permainan., kartu QR Code yang berisi dokumen transaksi 1 sampai dengan 20. Peneliti mengonversi 20 dokumen bukti transaksi 1 sampai dengan 20 ke dalam format digital yang hanya bisa diakses melalui pemindaian QR Code di setiap pos. Desain ini bertujuan untuk menciptakan elemen kejutan yang memicu rasa ingin tahu siswa, serta *Digital Jobsheet* dirancang menggunakan *Google Spreadsheet* yang bersifat kolaboratif.



Desain ini memungkinkan setiap anggota kelompok melihat dan mengisi jurnal khusus secara real-time melalui gawai mereka, sehingga mendukung kerja sama tim yang sinkron.

- c) **Tahap Pengembangan (*Development*):** Rancangan direalisasikan menjadi media utuh yang siap pakai. Selanjutnya, produk dievaluasi kelayakannya secara teoretis melalui lembar validasi. Berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, produk dinyatakan "Sangat Valid" dan layak untuk diuji cobakan dengan beberapa revisi minor terkait desain peta dan kejelasan aturan.
- d) **Tahap Implementasi (*Implementation*):** Media yang telah divalidasi kemudian diimplementasikan dalam uji coba pada peserta didik kelas XI AKL di SMK. Siswa secara

berkelompok melakukan aktivitas *inquiry-based learning* dengan memindai *QR Code* di pos fisik untuk menemukan kasus, lalu menyelesaikannya secara digital di bawah batasan waktu tertentu.

e) **Tahap Evaluasi (Evaluation):** Tahap akhir ini bertujuan mengukur tingkat kepraktisan media setelah digunakan. Melalui penyebaran angket respons kepada siswa dan guru mata pelajaran, diperoleh hasil bahwa media berada pada kategori "Sangat Praktis". Hal ini membuktikan bahwa gamifikasi *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* efektif mentransformasi pembelajaran dari yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran aktif dan kolaboratif.

2. Tahapan Validasi Ahli

Tahap validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media sebelum diujicobakan. Berdasarkan hasil penilaian instrumen, ahli materi (Guru SMK jurusan Akuntansi) memberikan skor empiris 35 dari 40, yang berarti persentase kelayakan materi adalah 87,5% dengan kategori sangat valid. Sementara itu, evaluasi akhir dari dua ahli media (Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi dan Guru SMK jurusan Akuntansi) menghasilkan rata-rata persentase kelayakan sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Secara ringkas, hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Ahli

No	Uji Validasi Ahli	Skor Rata-rata	Kategori
1	Materi	87,5	Sangat Valid
2	Media	93	Sangat Valid
Rata-rata Skor		90,25	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata total validasi ahli mencapai 91,25%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berada pada kategori sangat valid dan layak untuk diimplementasikan pada uji coba lapangan.

3. Tahapan Uji Kepraktisan

Setelah dinyatakan valid, media diimplementasikan melalui uji coba terbatas pada peserta didik kelas XI AKL. Kepraktisan media dievaluasi melalui penyebaran angket respons kepada satu guru mata pelajaran dan 35 peserta didik.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan

No	Uji Validasi Ahli	Skor Rata-rata	Kategori
1	Guru	95	Sangat Praktis
2	Peserta Didik	91	Sangat Praktis
Rata-rata Skor		93	Sangat Praktis

Hasil penilaian kepraktisan (Tabel 2) menunjukkan bahwa respons guru memperoleh skor 95%. Di sisi lain, respons dari 35 peserta didik menghasilkan rata-rata sebesar 91%. Nilai tersebut menegaskan bahwa media ini berada pada kategori "Sangat Praktis", di mana produk inovasi ini mudah digunakan, instruksinya jelas, dan sukses meningkatkan antusiasme peserta didik.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, pengembangan media *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* ini memberikan dampak signifikan terhadap proses pembelajaran Jurnal Khusus. Media ini mencapai tingkat validitas sebesar 91,25%, yang menandakan bahwa secara teoretis dan teknis, media ini telah memenuhi standar kualitas tinggi. Kualitas isi yang dinilai "Sangat Valid" (87,5%) oleh ahli materi menunjukkan bahwa konten Jurnal Khusus telah terintegrasi dengan benar dalam format permainan. Hal ini sejalan dengan temuan (Gresik et al., 2019) yang menekankan bahwa media Peta Harta Karun yang dikembangkan dengan model ADDIE mampu menyajikan materi yang kompleks secara visual dan sistematis. Selain itu, validitas media sebesar 95% membuktikan bahwa teknologi *QR Code* yang dipilih sangat fungsional dan responsif, sesuai dengan standar kelayakan yang ditetapkan oleh (Sari & Praheto, 2023) dalam pengembangan media berbasis penjelajahan.

Implementasi media ini berhasil mengubah ketergantungan siswa pada guru (*teacher-centered*) menjadi kemandirian kelompok (*student-centered*). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Saputri et al., 2020a) serta (Prasmadani et al., 2021), penerapan pendekatan gamifikasi digital pada mata pelajaran akuntansi terbukti secara signifikan mampu menstimulasi antusiasme siswa dan mengatasi kebosanan belajar yang sering muncul pada materi-materi yang bersifat prosedural dan kaku. Aktivitas fisik mencari pos dan memecahkan misteri transaksi secara

otomatis memaksa siswa untuk berpikir kritis dan berkomunikasi intensif dengan anggota timnya. Temuan ini memperkuat hasil studi (Soemantri et al., 2025) dan (Septia, 2024), yang menyimpulkan bahwa konsep gamifikasi kolaboratif perburuan harta karun sangat efektif untuk menumbuhkan keterampilan abad ke-21, yang meliputi kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis. Temuan ini juga didukung secara empiris oleh riset (Putri et al., 2025) yang melaporkan kenaikan signifikan kemampuan kolaborasi siswa melalui media peta harta karun dari 61,25% menjadi 87,5%.

Penggunaan *QR Code* dan *Digital Jobsheet* terbukti meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Gawai yang biasanya dianggap sebagai distraksi di kelas, dalam penelitian ini berhasil dialihfungsikan menjadi alat analisis yang praktis. Inovasi ini memfasilitasi siswa untuk mengakses bukti transaksi secara instan namun tetap melalui proses "pencarian" yang menantang. Hal ini mendukung pernyataan dari penelitian (Agustini, 2021), yang menegaskan bahwa teknologi berperan vital sebagai mediasi dalam menciptakan lingkungan belajar yang adaptif bagi generasi masa kini. (Faiqatunnisa, Nurhikmah H, 2025) menyatakan bahwa gamifikasi yang mengintegrasikan unsur digital dapat mendukung pembelajaran mandiri dan partisipasi aktif. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa kelas XI AKL yang merasa tertantang untuk menyelesaikan misi di setiap pos demi melengkapi *jobsheet* mereka.

Salah satu temuan terpenting adalah kemampuan media ini untuk menghidupkan suasana kelas yang sebelumnya pasif. Materi akuntansi yang bersifat prosedural sering kali memicu kelelahan mental. Dengan adanya aktivitas fisik (kinestetik) dalam *Treasure Hunt*, beban kognitif siswa terdistribusi secara lebih seimbang antara aktivitas motorik dan analisis data. Fenomena ini memperkuat teori yang dikemukakan oleh (Naufal & Setyaputri, 2025) bahwa media permainan peta harta karun sangat ampuh untuk mengatasi *burnout* belajar, khususnya pada siswa SMK yang memiliki jam pelajaran praktik yang padat.

Meskipun secara keseluruhan dinilai "Sangat Praktis" (91%), keluhan minor mengenai durasi waktu 10 menit yang memicu kepanikan menunjukkan adanya beban kognitif tambahan akibat tekanan waktu. Hal ini menjadi catatan penting bahwa

dalam mendesain gamifikasi akuntansi, keseimbangan antara tantangan permainan dan kerumitan analisis transaksi harus diperhatikan secara detail. Namun, secara umum, konsistensi penilaian positif dari guru (95%) dan siswa membuktikan bahwa media ini adalah solusi inovatif yang relevan dengan kebutuhan pendidikan kejuruan di era digital.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini telah berhasil memproduksi media pembelajaran interaktif model *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang, khususnya pada materi Jurnal Khusus. Keberhasilan ini dicapai melalui penerapan prosedur *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE yang secara sistematis mengintegrasikan aktivitas fisik berupa penjelajahan terarah dengan pemanfaatan teknologi digital melalui matriks *QR Code* dan *Digital Jobsheet*. Secara teoretis dan teknis, media pembelajaran ini dinyatakan "Sangat Valid" dan sangat layak digunakan dengan perolehan persentase rata-rata sebesar 91,25%, yang bersumber dari penilaian ahli materi sebesar 87,5% dan penilaian ahli media sebesar 95%.

Selain memiliki validitas yang tinggi, media ini juga terbukti "Sangat Praktis" dalam operasional implementasinya di lapangan dengan perolehan persentase rata-rata kepraktisan mencapai angka 93%. Bukti kepraktisan ini didukung oleh tingginya tingkat penerimaan pengguna, di mana respons guru mata pelajaran menyentuh angka 95% dan respons peserta didik mencapai 91%. Secara dampak empiris, implementasi inovasi media *Treasure Hunt* ini sukses mengubah dinamika kelas pasif yang berpusat pada guru menjadi ekosistem pembelajaran yang aktif, mandiri, dan kolaboratif. Pendekatan gamifikasi hibrida ini terbukti efektif dalam mengatasi kejenuhan akademik (*burnout*) sekaligus memfasilitasi penguasaan keterampilan abad ke-21 (4C) siswa dalam menghadapi materi akuntansi yang kaku dan prosedural.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan catatan evaluasi kritis selama proses pelaksanaan penelitian, terdapat beberapa saran strategis

yang direkomendasikan untuk pemanfaatan operasional dan pengembangan lebih lanjut. Bagi guru mata pelajaran akuntansi, media *Treasure Hunt* berbasis *QR Code* ini sangat disarankan untuk diadopsi sebagai alternatif inovasi pembelajaran guna mereduksi kebosanan siswa. Namun, guru dituntut untuk memiliki kepekaan dan fleksibilitas dalam manajemen waktu permainan, mengingat data evaluasi menunjukkan bahwa batasan durasi 10 menit per pos dapat memicu kepanikan kognitif berlebih pada sebagian peserta didik.

Bagi pihak institusi atau sekolah, dukungan nyata terhadap penerapan pembelajaran hibrida fisik-digital ini merupakan sebuah keharusan. Sekolah diharapkan dapat menyediakan infrastruktur penunjang yang prima, terutama penyediaan akses internet nirkabel (*WiFi*) yang stabil dan merata di seluruh area lingkungan sekolah untuk menjamin kelancaran pemindaian *QR Code*. Dukungan ini juga harus diiringi dengan kebijakan sekolah yang secara resmi melegitimasi dan mengawasi penggunaan gawai (*smartphone*) secara terarah demi kepentingan edukasi yang adaptif.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan uji coba implementasi pada skala sampel yang lebih luas dan komprehensif, seperti menggunakan desain kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini sangat krusial untuk mengukur tingkat efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa secara statistik, mengingat batasan penelitian ini baru menyentuh ranah uji kevalidan dan respons kepraktisan. Lebih jauh lagi, peneliti masa depan perlu melakukan modifikasi teknis terkait penyesuaian durasi waktu pengerjaan, serta sangat direkomendasikan untuk mengekspansi dan mengadaptasi model *Treasure Hunt* ini pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa maupun manufaktur yang memiliki kompleksitas transaksi lebih tinggi.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustini, S. (2021). Penerapan media pembelajaran Qr Code berbantuan Canva untuk meningkatkan hasil belajar Akuntansi. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 9(1), 1–10.
- Ameliasari Tauresia Kesuma. (2020). Media Dagang Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Usaha Dagang Mata Pelajaran Akuntansi. *Jurnal Guru*
- Dikmen Dan Diksus, 1, 23–30. <https://doi.org/10.47239/jgdd.v1i1.19>
- Chusna, P. A., Khasanah, K., & Ermalistiani, E. (2022). Pengembangan Media *Treasure Hunt* pada Pembelajaran Matematika Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Nglegok Blitar. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 3(1). <https://doi.org/10.37812/zahra.v3i1.411>
- Danuri, P. P., Maisaroh, S., & Prosa, P. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan*. Samudra Biru (Anggota Biru).
- Faiqatunnisa, Nurhikmah H, F. F. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA EXCEL GAMES BERBASIS GAMIFIKASI KONTEN UNTUK IPA SD* Faiqatunnisa, Nurhikmah H, Farida Febriati Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia. 12, 888–897.
- Gresik, A., Nuriyah, N., Agama, I., & Daruttaqwa, I. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PETA HARTA KARUN: MENGENALKAN LAMBANG BILANGAN DAN HURUF PADA KELOMPOK B DI RAM NU 251 dengan kebutuhan pembelajaran, aspek pengembangan dan usia anak. Salah satunya dalam Perkembangan Anak Usia Dini, Tingkat Pencapaian Perkembangan*. 10, 352–363.
- Handayani, F., & Haryati, T. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran QR-Code Sebagai Upaya Implementasi Pendidikan Sesuai Kodrat Zaman KHD di SMP Negeri 6 Semarang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9, 809–815. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2180>
- Indraswari, D., & Susilowibowo, J. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Practice Set Akuntansi Perusahaan Dagang Berbasis Flipbook untuk Kelas XI Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 10, 242–256. <https://doi.org/10.26740/jpak.v10n3.p242-256>
- Iqbal Assyauqi, M., Jenderal, J., Km, A., & Selatan, K. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Kosakata Bahasa Arab* (Issue January).
- Khoiriyah, S., Wulandari, P., Bulan, S., & Mukmin, C. P. (2025). *Teknologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi* (Issue February).

<https://www.researchgate.net/publication/388884671> Teknologi Pendidikan Teori dan Aplikasi

- Kirana, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang Berbasis Scientific Approach Sebagai Sumber Belajar Alternatif. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 18, 80–90. <https://doi.org/10.21831/jpai.v18i1.32292>
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17, 97–111. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i1.26515>
- Marteja, S. (2020). Model Gallery Walk Pada Pembelajaran Akuntansi Materi Jurnal Khusus Perusahaan Dagang. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 14, 58–71. <https://doi.org/10.31540/jpp.v14i1.922>
- Misra, M. (2023). Penerapan Metode Peer Teaching Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang Dan Manufaktur Pada Siswa Kelas XI AKL 3 SMKN 1 Dumai Tahun 2022. *Benefit: Journal of Bussiness, Economics, and Finance*, 1, 14–24. <https://doi.org/10.37985/benefit.v1i1.22>
- Naufal, M., & Setyaputri, N. Y. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN PETA HARTA KARUN LUFFY UNTUK MENGATASI BURNOUT BELAJAR SISWA. 1997–2001.
- Oktavia, S., Sedyati, R., & Tiara, T. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Booklet dengan QR Code pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 10, 21–29. <https://doi.org/10.36706/jp.v10i1.19646>
- Prasmadani, S., Utomo, S., & Sulistyowati, N. (2021). Media Fun Accounting Berbasis Ular Tangga Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Materi Akuntansi Jurnal Khusus. *JAK (Jurnal Akuntansi) Kajian Ilmiah Akuntansi*, 8, 254–269. <https://doi.org/10.30656/jak.v8i2.2840>
- Prawesti, L., Putro, A., Pratiwi, M., Wardani, E., Ibrahim, S., Saragih, K., Srirahmawati, I., Mahmudi, M., Andriani, N., & Fatmawati. (2024). *Media Pembelajaran (Lakeisha)*.
- Putri, A. C., Sulistyowati, P., & Suswati, H. (2025). *No Title*. 2(1), 58–69.
- Saputri, A., Sukirno, S., Kurniawan, H., & Probowasito, T. (2020a). Developing Android Game-Based Learning Media “Go Accounting” in Accounting Learning. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, February, 91–99. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v2i2.9998>
- Saputri, A., Sukirno, S., Kurniawan, H., & Probowasito, T. (2020b). Developing Android Game-Based Learning Media “Go Accounting” in Accounting Learning. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 2, 91–99. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v2i2.9998>
- Sari, A. T., & Praheto, B. E. (2023). *Trihayu : Jurnal Pendidikan Ke-SD-an Pengembangan media peta harta karun untuk pembelajaran membaca pemulaan pada siswa kelas 1 SD Negeri Serut Baru Gunungkidul*. 9(3), 241–250.
- Septia, M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Virtual Tour Museum Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Iv Sd Islam Al Azhar 54 Pekanbaru*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU.
- Soemantri, S., Pramesti, C. A., Maisyaro, M., Munawwaroh, N. M., Al Falah, S., & Alifia, Z. (2025). Development Of The Treasure Hunt: Fun Math Card Game Gamification-Based Learning Media To Enhance Critical Thinking Skills In Social Arithmetic. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 76–86.
- Surachman, A., Ansari, M., Novitasari, E., Meutia, T., Jalil, F., Yanti, N., Sutanti, Tarmizi, R., Rizka, R., Siringo-Ringo, E., Ryketeng, M., Gusnafitri, Oktaviah, N., Edy, S., S, R., & Pustaka, S. (2024). *Akuntansi Perusahaan Jasa & Dagang*.

Tambunan, H., Subakti, H., Mas'ud, S., Dwinanto, A., Sadju, S., Sadrack, E., Pagiling, L., Simarmata, J., Munfarikhatin, A., & Sari, A. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif*.