

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI
ADOBE FLASH CS5 BERBENTUK PERMAINAN EDUKATIF
TEBAK KATA AKUNTANSI (BAKAT) UNTUK MATA PELAJARAN
AKUNTANSI DASAR KELAS X SMK YPKK 2 SLEMAN
TAHUN AJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



**Disusun Oleh:
ANNISA RAHAYU SAVITRI
14803244003**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI
ADOBE FLASH CS5 BERBENTUK PERMAINAN EDUKATIF
TEBAK KATA AKUNTANSI (BAKAT) UNTUK MATA PELAJARAN
AKUNTANSI DASAR KELAS X SMK YPKK 2 SLEMAN
TAHUN AJARAN 2017/2018**

SKRIPSI



Dosen Pembimbing



Rr. Indah Mustikawati, M.Si., Ak., CA
NIP. 19681014 199802 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI
ADOBE FLASH CS5 BERBENTUK PERMAINAN EDUKATIF
TEBAK KATA AKUNTANSI (BAKAT) UNTUK MATA PELAJARAN
AKUNTANSI DASAR KELAS X SMK YPKK 2 SLEMAN
TAHUN AJARAN 2017/2018**

Oleh:
ANNISA RAHAYU SAVITRI
14803244003

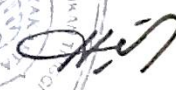
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 16 Maret 2018

dan dinyatakan telah lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Siswanto, M.Pd	Ketua Penguji		16/3/2018
Rr. Indah Mustikawati, M.Si., Ak., CA	Sekretaris		27/3 - 2018
Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D	Penguji Utama		23 Maret 2018

Yogyakarta, 3 April 2018.
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta


Dr. Sugiharsono, M.Si.
NIP. 19550328 198303 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Rahayu Savitri
NIM : 14803244003
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Ekonomi
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi
Adobe Flash CS5 Berbentuk Permainan Edukatif Tebak
Kata Akuntansi (BAKAT) untuk Mata Pelajaran Akuntansi
Dasar Kelas X SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran
2017/2018

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 2 Maret 2018

Penulis



MOTTO

“Allah menganugerahkan Al hikmah kepada siapa yang dikehendaki-Nya. Dan barangsiapa yang dianugerahi hikmah, ia benar-benar Telah dianugerahi karunia yang banyak, dan Hanya orang-orang yang berakallah yang dapat mengambil pelajaran”

(QS. Al Baqarah: 269).

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetap bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”

(QS. Al-Insyirah, 5-8).

“Para juara tidak dibuat di arena. Para juara dibuat dari sesuatu yang ada di dalam diri mereka – hasrat, impian dan visi. Mereka memiliki keterampilan dan kemauan, tetapi kemauanlah yang terbesar”

(Muhammad Ali).

“Hiduplah seperti Karate, terkadang menang atau kalah, tetapi proses yang gigih dan terus mencoba adalah point utama”

(Penulis).

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan Puji Syukur Kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya Ibu Suparni dan Bapak Ahmad Fauzi, terimakasih nasihat, semangat, serta doa yang selalu mengiringi langkahku menuju keberhasilan sampai detik ini.
2. Kakakku Fahmi Imron Shaheb yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan motivasi sehingga saya dapat melanjutkan kuliah dan mengejar mimpi saya.
3. Adikku Muhammad Ilham Arifin yang selalu mendoakan dan memberi semangat.
4. Kampus biru tercinta, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu bermanfaat dan menciptakan generasi pendidik yang taqwa, mandiri, dan cendekia.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI
ADOBE FLASH CS5 BERBENTUK PERMAINAN EDUKATIF
TEBAK KATA AKUNTANSI (BAKAT) UNTUK MATA PELAJARAN
AKUNTANSI DASAR KELAS X SMK YPKK 2 SLEMAN
TAHUN AJARAN 2017/2018**

Oleh:
ANNISA RAHAYU SAVITRI
14803244003

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) untuk mata pelajaran Akuntansi Dasar kelas X SMK YPKK 2 Sleman; (2) kelayakan dari segi ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi terhadap media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT); (3) mengetahui penilaian siswa terhadap media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT).

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang mengadaptasi model pengembangan *ADDIE*. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik SMK YPKK 2 Sleman kelas X jurusan Akuntansi, ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran akuntansi dan objek penelitian adalah pengembangan media pembelajaran berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT). Pengumpulan data dalam penelitian menggunakan kuesioner skala 5 dengan analisis data yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) adalah deskriptif kuantitatif dengan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) Media Pembelajaran Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) dikembangkan melalui 5 tahapan yaitu: a) *Analysis*; b) *Design*; c) *Development*; d) *Implementation*; dan e) *Evaluation*. (2) Media Pembelajaran Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) ini layak digunakan berdasarkan penilaian: a) Ahli materi diperoleh persentase 96% (Sangat Layak), b) Ahli media diperoleh persentase 95% (Sangat Layak), dan c) Praktisi Pembelajaran Akuntansi diperoleh persentase 98,46% (Sangat Layak). (3) penilaian siswa terhadap media pada ujicoba perorangan diperoleh persentase 82,67% (Sangat Layak), ujicoba kelompok kecil diperoleh persentase 83,60% (Sangat Layak), dan ujicoba lapangan diperoleh persentase 92,43% (Sangat Layak).

Kata kunci: Media Pembelajaran, Permainan Edukatif, Tebak Kata Akuntansi (BAKAT)

**THE DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA USING ADOBE FLASH CS5
APPLICATION IN THE FORM OF TEBAK KATA AKUNTANSI (BAKAT)
EDUCATIVE GAME ON ACCOUNTING PRINCIPLE MATERIAL FOR
10TH GRADE ACCOUNTING STUDENTS OF SMK YPKK 2 SLEMAN
IN ACADEMIC YEAR 2017/2018**

By:

ANNISA RAHAYU SAVITRI
14803244003

ABSTRACT

This research aims to 1) develop learning media using Adobe Flash CS5 application in the form of Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) educative game on accounting principle material for 10th grade accounting students of SMK YPKK 2 SLEMAN; 2) determine the feasibility of Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) educative game; and (3) Determine the assessment of students to learning media using Adobe Flash CS5 application in the form of Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) educative game.

This research adapted from ADDIE development model which is a type of Research and Development (R&D). Subjects in this research are students in 10th grade of accounting at SMK YPKK 2 Sleman, subject matter expert, media expert and accounting teacher of SMK and object this research is the development of Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) educative game as accounting education learning media. Collecting data in this research used a questionnaire 5 scale analysis of the data a quantitative descriptive with percentage.

Based on the research, (1) learning media using Adobe Flash CS5 application in the form of Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) educative game development through 5 phases, they were: a) Analysis; b) Design; c) Development; d) Implementation; dan e) Evaluation. (2) The results show that the development of learning media using Adobe Flash CS5 application in the form of Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) educative game based on experts evaluation: a) subject matter expert is included in the category of very good and very feasible (96%) b) Media expert is included in the category of very good and very feasible (95%), c) Accounting teacher is included in the category of very good and very feasible (98,46%), 3) Student assessment to media on Individual testing is included in the category of very good and very feasible (82,67%), Small Group testing is included in the category of very good and very feasible (83,60%), and field-research is included in the category of very good and very feasible (92,43%).

Keyword: *Learning media, Educative Game, Tebak Kata Akuntansi (BAKAT).*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahiroobil'alamin, segala puji hanya milik Allah Subhanahu wa Ta'ala. Berkat limpahan rahmat-Nya penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Adobe Flash CS5* Berbentuk Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) untuk Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018" dengan lancar. Peneliti menyadari sepenuhnya tanpa bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik dan benar. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi UNY.
3. Ibu RR. Indah Mustikawati, SE. Akt., M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi UNY serta Dosen Pembimbing yang telah membimbing, meluangkan waktu dan dengan sabar memberikan arahan selama penyusunan skripsi.
4. Bapak Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D., Dosen Narasumber yang banyak membantu dan memberikan saran dalam penyusunan skripsi.
5. Ibu Adeng Pustikaningsih, M.Si., dan Bapak Sungkono, M.Pd., yang telah memberikan penilaian, masukan, dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

6. Ibu Sati Antini, S.Pd., Guru mata pelajaran Akuntansi Dasar dari siswa kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018 yang telah bekerjasama dengan baik selama pelaksanaan penelitian.
7. Keluarga besar karate Kota Yogyakarta, *coach*, dan senior yang lain. Terimakasih telah hadirkan kehangatan keluarga yang luar biasa.
8. Orang tua kedua ku, Bunda Mela dan Ayah Sandi yang selalu memberikan dukungan dan doa yang luar biasa.
9. Jaka Aliy Farissya. Terimakasih telah sabar serta setia memberi semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabat-sahabat karateku Bayu, Nindia, Rizki, Mayowi, Bagus, Jay dan rekan atlet yang lain yang telah sama-sama berjuang dan saling memberikan dukungan saat bertanding maupun yang lain.
11. Sahabat-sahabat kuliahku Amel dan Bebi yang telah sama-sama berjuang dan saling memotivasi untuk mencapai gelar sarjana di UNY.
12. Sahabat-sahabat terhebatku Endri dan Kartika yang selalu berjuang bersama dari SMA sampai kuliah.
13. Teman-teman yang hebat, HIMA DIKSI periode 2015 yang telah belajar, berjuang bersama dan memberikan pengalaman indah.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dorongan serta bantuan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam pengerjaan Tugas Akhir Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat dibutuhkan guna menyempurnakan Tugas Akhir Skripsi ini. Akhirnya harapan

penulis mudah-mudahan apa yang terkandung di dalam penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 2 Maret 2018

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Annisa', with a long horizontal stroke extending to the right.

Annisa Rahayu Savitri

NIM. 14803244003

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
G. Manfaat Penelitian	10
H. Asumsi Pengembangan Produk	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Deskripsi Teori	13
1. Pembelajaran Akuntansi	13
a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran	13
b. Pengertian Akuntansi	15
c. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Akuntansi	15

d.	Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Materi Pokok Akuntansi Dasar	16
2.	Media Pembelajaran.....	18
a.	Pengertian Media Pembelajaran	18
b.	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	19
c.	Ciri-ciri dan Karakteristik Media Pembelajaran.....	21
d.	Klasifikasi Media Pembelajaran	24
e.	Prinsip-prinsip Pemilihan Media	26
f.	Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran	27
g.	Evaluasi Media Pembelajaran.....	32
3.	Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT)	35
4.	<i>Adobe Flash CS5</i>	37
a.	Pengertian <i>Adobe Flash CS5</i>	37
b.	Keunggulan <i>Adobe Flash CS5</i>	39
5.	Prosedur dan Model Pengembangan Penelitian <i>Research and Development (R&D)</i>	39
a.	Model Borg and Gall	40
b.	Model 4D	42
c.	Model <i>ADDIE</i>	43
6.	Pengembangan Media Pembelajaran berbentuk Permainan Edukatif Tebak kata Akuntansi (BAKAT)	48
a.	Analisis (<i>Analysis</i>)	48
b.	Perancangan (<i>Design</i>)	48
c.	Pengembangan (<i>Development</i>)	49
d.	Implementasi (<i>Implementation</i>).....	49
e.	Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	50
B.	Penelitian yang Relevan.....	50
C.	Kerangka Berpikir.....	54
D.	Pertanyaan Penelitian.....	55
BAB III METODE PENELITIAN		57

A. Jenis Penelitian.....	57
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	57
C. Prosedur Penelitian	58
D. Subjek dan Objek Penelitian.....	65
E. Teknik Pengumpulan Data.....	65
F. Teknik Analisis Data.....	70
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	73
A. Deskripsi Data Penelitian.....	73
1. Lokasi Penelitian.....	73
2. Subjek Penelitian	73
3. Waktu Penelitian.....	73
B. Hasil Penelitian	75
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	75
a. Analisis Kebutuhan Siswa	75
b. Analisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	77
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	80
a. Menyusun Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kualitas Media	80
b. Perancangan <i>Storyboard</i>	80
c. Penyusunan Materi, Soal dan Jawaban	81
d. Pengumpulan dan Pembuatan <i>Backsound, Background,</i> <i>Gambar dan Tombol</i>	81
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	83
a. Pembuatan Media Pembelajaran Tebak Kata Akuntansi (BAKAT)	83
b. Validasi Kelayakan	92
c. Revisi Ahli Materi, Ahli Media dan Praktisi Pembelajaran Akuntansi	100
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	104
a. Uji Coba Perorangan.....	105
b. Uji Coba Kelompok Kecil	109

c. Uji Coba Lapangan	113
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	116
a. Perbandingan Tahapan Uji coba	116
b. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran	117
C. Pembahasan.....	119
1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT)	119
2. Kelayakan Media Pembelajaran Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT).....	122
D. Batasan Pengembangan	130
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	132
A. Kesimpulan	132
B. Saran	134
DAFTAR PUSTAKA	136
LAMPIRAN	139

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. SK dan KD Akuntansi Dasar SMK kelas X.....	17
2. Rangkuman Aktivitas Model <i>ADDIE</i>	47
3. Kisi – kisi Instrumen untuk Ahli Materi	66
4. Kisi – kisi untuk Ahli Media.....	67
5. Kisi – kisi Instrumen untuk Praktisi Pembelajaran Akuntansi	68
6. Kisi – kisi Instrumen untuk Siswa	68
7. Ketentuan Pemberian Skor.....	71
8. Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor pada Skala Lima	72
9. Penilaian Kelayakan.....	72
10. Daftar Subjek Penelitian Pengembangan	73
11. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Pengembangan	74
12. Silabus Akuntansi Dasar	78
13. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Soal.....	93
14. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Bahasa	94
15. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Keterlaksanaan	94
16. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	95
17. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Komunikasi Visual.....	96
18. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	98
19. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Komunikasi Visual.....	98
20. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Desain Pembelajaran	99
21. Hasil Revisi Ahli Materi	101
22. Hasil Revisi Ahli Media.....	102
23. Hasil Revisi Praktisi Pembelajaran Akuntansi.....	104
24. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Rekayasa Perangkat lunak.....	106
25. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Komunikasi Visual.....	107
26. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Desain Pembelajaran	107
27. Hasil Revisi Uji Coba Perorangan	109
28. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Rekayasa Perangkat lunak.....	110

DAFTAR TABEL

	Halaman
29. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Komunikasi Visual.....	111
30. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Desain Pembelajaran	111
31. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Rekayasa Perangkat Lunak.....	114
32. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Komunikasi Visual.....	115
33. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Desain Pembelajaran	115
34. Perbandingan Kelayakan Setiap Tahapan Uji Coba	117
35. Kelayakan Setiap Tahapan	118

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Kerangka Berpikir	54
2. Bagan Prosedur Pengembangan Produk Media Pembelajaran berbentuk Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT)	64
3. <i>Background</i> dalam media.....	82
4. Desain gambar dalam media	83
5. Kumpulan tombol dan <i>icon</i>	83
6. Tampilan halaman awal (<i>home</i>).....	84
7. Tampilan menu deskripsi	85
8. Tampilan menu profil.....	86
9. Tampilan menu petunjuk.....	86
10. Tampilan menu kompetensi	87
11. Tampilan menu game	88
12. Tampilan sub-menu level 1	89
13. Tampilan sub-menu level 2.....	90
14. Tampilan sub-menu level 3.....	90
15. Tampilan menu evaluasi	91
16. Tampilan konfirmasi keluar	92

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Memasuki era globalisasi yang identik dengan istilah modernisasi, semua aspek kehidupan menunjukkan geliat perubahan. Perubahan mengikuti perkembangan teknologi serta ilmu pengetahuan yang semakin pesat menuntut masyarakat untuk lebih berkompeten memiliki Sumber Daya Manusia (SDM) yang mampu bersaing di kancah Internasional. SDM tersebut dapat dimiliki apabila suatu negara memiliki perhatian yang baik terhadap dunia pendidikan. Sistem pendidikan yang mampu memberikan perubahan akan dunia pendidikan yang dapat menciptakan manusia yang mampu bersaing.

Menurut Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1) sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan nasional sebenarnya sudah tertuang dalam pembukaan Undang Undang Dasar 1945 yang berbunyi “mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia”. Oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, sehingga sesuai dengan tujuan. Keberhasilan suatu bangsa terletak pada mutu pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya

manusianya dan keberhasilan proses pembelajaran menjadi faktor penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan tersebut.

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Dalam proses pembelajaran akan mencakup berbagai macam komponen seperti media, kurikulum dan fasilitas pembelajaran. Menurut Undang-Undang mengenai Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar. Pembelajaran menuntut keaktifan kedua belah pihak yang sama-sama menjadi subjek pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran adalah proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesat, sehingga mendorong setiap manusia merespon semua perkembangan tersebut secara cepat untuk mengikutinya. Tuntutan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan untuk merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat dibutuhkan. Pemerintah Indonesia telah melakukan berbagai upaya dalam memperbaiki kualitas sumber daya manusia melalui kualitas pendidikan nasional. Salah satu bidang yang mengalami perkembangan adalah akuntansi. Fungsi akuntansi itu sendiri adalah menyediakan informasi kuantitatif, terutama yang bersifat keuangan tentang entitas ekonomi yang dimaksudkan agar berguna dalam pengambilan

keputusan ekonomi dalam membuat pilihan yang nalar di antara alternatif arah tindakan. Banyak sekolah, universitas dan instansi lain yang mempelajari bidang akuntansi bahkan termasuk bidang studi favorit salah satunya di Sekolah Menengah Kejuruan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah yang bertujuan menciptakan kelulusan yang memiliki kompetensi program keahlian untuk memenuhi tuntutan dunia kerja. Pendidikan menengah kejuruan mengutamakan penyiapan peserta didik untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional. Sesuai dengan bentuknya, sekolah menengah kejuruan menyelenggarakan program-program pendidikan yang disesuaikan dengan jenis-jenis lapangan kerja (Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990). Program keahlian yang ada di SMK sangat beragam, misalnya saja program keahlian Akuntansi. Dimana program keahlian yang diharapkan dapat mencetak lulusan yang siap bekerja di dunia kerja dalam bidang Akuntansi, sehingga mata pelajaran akuntansi yang ada harus bisa mendorong para siswa untuk memiliki keahlian yang siap bersaing dan memiliki pemikiran yang luas sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Siswa membutuhkan sumber belajar untuk menunjang materi yang akan diampunya dalam proses pembelajaran. Sumber belajar itu bisa berupa buku, kamus, majalah bahkan artikel. Namun sumber belajar yang ada saat ini perlu adanya inovasi supaya dapat mengikuti perkembangan zaman dan memudahkan siswa untuk belajar. Sumber belajar pada umumnya terlalu

banyak dan berat sehingga membuat rendahnya minat siswa dalam membaca. Alat pembelajaran yang sering digunakan di sekolah adalah *power point*, video pembelajaran, buku teks Akuntansi, dan LKS (modul). Media pembelajaran tersebut tidak bisa sewaktu-waktu digunakan oleh siswa (kurang praktis).

Di Indonesia penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas umumnya masih menggunakan metode konvensional. Selain itu pada metode konvensional, penggunaan media pembelajaran hanya terbatas pada media pembelajaran dua dimensi yang meliputi grafis, papan tulis (*whiteboard* atau *blackboard*) dan media cetak (buku pelajaran, LKS, enskilopedi, buku pendukung pelajaran, lembar *copy an* materi, dsb). Padahal dengan melihat laju pesat perkembangan teknologi komunikasi, setiap lembaga yang mewakili institusi pendidikan seharusnya dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi komunikasi dalam menyelenggarakan pendidikan abad XXI.

Media berbasis teknologi/ komputer adalah media pembelajaran inovatif yang dibuat dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Media pembelajaran berbasis komputer bermacam-macam bentuknya tergantung pada pendesainnya (pengembang pembelajaran) bisa berbentuk permainan (*game*), dan *audio visual*. Media pembelajaran berbasis komputer ini dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak (*software*) sehingga dapat mempermudah pembuatan media pembelajaran berbasis komputer. Perangkat lunak (*software*) tersebut adalah *Adobe Flash CS5*. Perangkat

lunak (*software*) *Adobe Flash CS5* mampu membuat animasi kartun, animasi interaktif, *game*, *company profile*, *presentasi*, *video clip*, *movie*, web animasi dan aplikasi animasi lainnya sesuai kebutuhan kita.

Pemanfaatan permainan/ *game* dalam media pembelajaran sebenarnya sangat berguna dalam kegiatan belajar mengajar, dikarenakan pada umumnya masyarakat Indonesia menyukai permainan, namun belum banyak yang mengembangkan permainan sebagai media pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran Akuntansi Dasar. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Permainan memberikan pengalaman-pengalaman yang nyata dan dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya. Sehingga pemanfaatan permainan dirasa akan efektif untuk digunakan saat belajar di dalam maupun di luar kelas.

Berdasarkan hasil observasi Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) pada bulan Mei tahun 2017 di SMK YPKK 2 Sleman, sebesar 65,7% siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran materi akuntansi dasar yang ada di kelas, akibatnya pendekatan masih berpusat pada guru dan siswa merasa proses pembelajaran cenderung membosankan. Kegiatan observasi diperdalam pada bulan Juli yaitu tahun ajaran baru, kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Akuntansi Dasar di kelas X masih menggunakan metode konvensional atau ceramah. Proses pembelajaran berlangsung dimana pendidik menerangkan di depan kelas, dan siswa hanya mendengarkan saja di bangku belajar sendiri. Siswa masih pasif bertanya

dan kurang antusias dalam menjawab pertanyaan guru. Padahal di sekolah tersebut terdapat sarana dan prasarana seperti LCD di masing-masing kelas dan Laboratorium Komputer Akuntansi yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Namun, kenyataannya penyediaan sarana dan prasarana belum juga dioptimalkan untuk proses pembelajaran. Selain itu, kebijakan sekolah terkait larangan membawa ponsel membuat siswa hanya mengoptimalkan sarana dan prasarana belajar yang ada, yaitu buku LKS dan catatan materi lainnya. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Akuntansi Dasar, menjelaskan bahwa siswa yang kurang aktif tersebut membutuhkan penunjang belajar agar tidak mudah bosan saat kegiatan belajar dengan materi akuntansi yang cukup sulit hanya dengan menggunakan cara yang konvensional atau ceramah, salah satunya dengan adanya media yang tepat. Media yang dapat digunakan seperti media pembelajaran interaktif dan inovatif khususnya untuk pembelajaran akuntansi, namun di sekolah belum tersedia.

Dalam kegiatan belajar berlangsung, peserta didik menginginkan hal yang menarik dan tidak membosankan. Peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran dengan permainan karena berdasarkan pendapat para ahli dan diperkuat beberapa penelitian menyatakan bahwa permainan efektif dapat digunakan dalam pembelajaran. Peneliti akan menciptakan sebuah media pembelajaran yang di dalamnya tidak hanya materi pembelajaran, namun ditambah lagi sebuah permainan (*game*). Permainan edukatif ini adalah Tebak Kata Akuntansi (BAKAT). Permainan edukatif Tebak Kata

Akuntansi (BAKAT) adalah sebuah permainan menebak kata atau teka-teki yang terdiri dari huruf-huruf yang harus dicari jawabannya dan diletakkan dalam kotak yang tersedia. Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) bertujuan untuk menemukan semua kata yang harus dijawab di dalam kotak. Permainan berdasarkan teka-teki ini membutuhkan konsentrasi, kecepatan, ketekunan, ketelitian dan kreativitas dalam menyelesaikannya. Selain itu, dapat memberikan manfaat serta memudahkan siswa dalam memahami banyaknya istilah dalam Akuntansi. Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) tidak menghilangkan esensi belajar dalam permainan, maka dapat disebut sebagai belajar sambil bermain.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Adobe Flash CS5* Berbentuk Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) untuk Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Strategi pembelajaran yang digunakan masih bersifat tradisional yaitu metode konvensional atau ceramah pada mata pelajaran Akuntansi Dasar kelas X di SMK YPKK 2 Sleman.

2. Peserta didik kurang aktif dan kurang memperhatikan saat pendidik sedang menjelaskan materi pembelajaran Akuntansi Dasar di kelas X SMK YPKK 2 Sleman.
3. Belum adanya media pembelajaran interaktif dan inovatif yang digunakan oleh guru sehingga diperlukan media tersebut sebagai alternatif sumber belajar selama proses pembelajaran.
4. Pengembangan *software Adobe Flash CS5* belum digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis komputer di kelas X SMK YPKK 2 Sleman.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disebutkan, maka perlu dibuat pembatasan masalah. Hal ini dimaksudkan agar masalah yang diteliti menjadi lebih terfokus dan mendalam mengingat cukup banyaknya masalah. Penelitian ini menitikberatkan pada Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Adobe Flash CS5* Berbentuk Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) untuk Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi

(BAKAT) untuk mata pelajaran Akuntansi Dasar kelas X SMK YPKK

2 Sleman tahun ajaran 2017/2018?

2. Bagaimana penilaian kelayakan media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) untuk mata pelajaran Akuntansi Dasar kelas X SMK YPKK 2 Sleman tahun ajaran 2017/2018?
3. Bagaimana penilaian kelayakan media oleh peserta didik terhadap media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) untuk mata pelajaran Akuntansi Dasar kelas X SMK YPKK 2 Sleman tahun ajaran 2017/2018?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan pengembangan yang akan dicapai adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) untuk mata pelajaran Akuntansi Dasar kelas X SMK YPKK 2 Sleman tahun ajaran 2017/2018.
2. Menghasilkan media pembelajaran yang layak dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) untuk mata pelajaran Akuntansi Dasar kelas X SMK YPKK 2 Sleman tahun ajaran 2017/2018.

3. Mengetahui penilaian kelayakan media oleh siswa terhadap media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) untuk mata pelajaran Akuntansi Dasar kelas X SMK YPKK 2 Sleman tahun ajaran 2017/2018.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) yang sesuai dengan kompetensi dasar yang berlaku.
2. Media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) disajikan dalam bentuk aplikasi yang bisa dimainkan melalui *PC* dan laptop yang lebih menarik, praktis dan mudah dimainkan siswa.
3. Media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) dapat digunakan siswa untuk belajar di dalam kelas maupun di luar kelas.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan upaya pengembangan dan perbaikan proses pembelajaran bagi dunia pendidikan dan memberikan kontribusi referensi teori bahan ajar dengan

adanya pengembangan media pembelajaran berbentuk permainan edukatif pada *PC* atau laptop. Penelitian ini juga dapat sebagai bahan acuan dan referensi untuk pertimbangan bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengembangkan pola pikir dan cara untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari di perguruan tinggi. Peneliti juga dapat meningkatkan kesiapan dan pengetahuan untuk menjadi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan media pembelajaran alternatif untuk sekolah.

c. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat menjadi pedoman serta tambahan pengetahuan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan mengikuti perkembangan ilmu teknologi.

d. Bagi Siswa

Permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) ini dapat digunakan sebagai media belajar mandiri siswa dan diharapkan dapat mengatasi masalah belajar seperti kurangnya keaktifan belajar siswa dan kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran.

H. Asumsi Pengembangan Produk

Asumsi pengembangan produk yang diharapkan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) sebagai alternatif sumber media pembelajaran yang dapat digunakan secara praktis di dalam kelas maupun di luar kelas.
2. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media.
3. Media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi mata pelajaran Akuntansi Dasar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Akuntansi

a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009: 9) merupakan “proses internal yang kompleks dimana proses tersebut adalah seluruh mental ranah kognitif, afektif dan psikomotor”. Sedangkan menurut Zainal Arifin (2009: 10) yaitu “belajar adalah suatu perubahan tingkah laku karena interaksi individu dengan lingkungan dan pengalamannya”. Maka, dapat disimpulkan bahwa belajar yaitu proses perubahan tingkah laku dimana proses tersebut berlangsung secara internal dengan mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Kata dasar pembelajaran adalah belajar. Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar (Zainal Arifin, 2009: 10). Seorang guru harus dapat mengatur seluruh kegiatan pembelajaran, mulai dari membuat desain pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, bertindak mengajar, dan melakukan evaluasi.

Dari penjelasan tersebut, maka makna pembelajaran dalam konteks standar proses pendidikan ditunjukkan oleh beberapa ciri yang dijelaskan berikut ini (Wina Sanjaya. 2014: 107-112).

1) Pembelajaran adalah Proses Berpikir

Belajar merupakan proses berpikir. Dalam konsepnya, belajar adalah proses yang dilakukan mulai dari mencari sampai tahap menemukan yang dialami oleh seluruh peserta didik. Pembelajaran berpikir mengajak peserta didik membangun pengetahuannya sendiri.

2) Proses Pembelajaran adalah Memanfaatkan Potensi Otak

Proses pembelajaran merupakan aktivitas yang melibatkan pemanfaatan dan penggunaan seluruh bagian otak secara maksimal. Otak manusia memiliki dua bagian yaitu otak bagian kanan dan otak bagian kiri. Setiap bagian otak ini memiliki potensi yang berbeda-beda.

Proses berpikir otak kiri bersifat logis, skuensial, linier dan rasional (Wina Sanjaya. 2014: 108). Sedangkan cara kerja otak kanan bersifat acak, tidak teratur, intuitif dan holistik. Kedua belah bagian otak ini harus terus dikembangkan secara optimal, oleh karena itu pembelajaran harus memanfaatkan dan dapat mengoptimalkan kedua belah bagian otak.

3) Pembelajaran Berlangsung Sepanjang Hayat

Sesuai dengan namanya belajar sepanjang hayat merupakan proses belajar kontinuitas yang tidak pernah terhalang oleh usia. Prinsip belajar sepanjang hayat oleh UNESCO, yaitu *learning to know (learning to learn)*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together*.

b. Pengertian Akuntansi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 33) akuntansi didefinisikan sebagai seni pencatatan dan pengikhtisaran transaksi keuangan dengan penafsiran akibat suatu transaksi terhadap suatu kesatuan ekonomi. Referensi lain ditemukan bahwa Suwardjono (2012: 10), mendefinisikan Akuntansi adalah:

Seperangkat pengetahuan yang mempelajari perikhtisaran penyediaan jasa berupa informasi keuangan kuantitatif unit-unit organisasi dalam suatu lingkungan Negara tertentu dan cara penyampaian (pelaporan) informasi tersebut kepada pihak yang berkepentingan untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan.

Dengan melihat berbagai definisi Akuntansi, secara umum akuntansi bisa diartikan sebagai seni, ilmu, sistem informasi yang didalamnya menyangkut pencatatan, pengklasifikasian dan pengikhtisaran dengan cara sepatutnya dan dalam satuan uang atas transaksi dan kejadian yang setidaknya-tidaknya bersifat keuangan.

c. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Akuntansi

Menurut Depdiknas (2003: 6), fungsi dan tujuan mata pelajaran akuntansi adalah sebagai berikut:

1) Fungsi

Fungsi mata pelajaran akuntansi yaitu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap rasional, teliti, jujur, dan bertanggungjawab melalui prosedur pencatatan, pengelompokan, pengikhtisaran transaksi keuangan, penyusunan laporan keuangan dan penafsiran perusahaan berdasarkan Standar Akuntansi Keuangan (SAK).

2) Tujuan

Tujuan mata pelajaran akuntansi yaitu membekali siswa lulusan SMA dalam berbagai kompetensi dasar, agar mereka menguasai dan mampu menerapkan konsep-konsep dasar, prinsip dan prosedur akuntansi yang benar, baik untuk kepentingan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi ataupun untuk terjun ke masyarakat, sehingga memberikan manfaat bagi kehidupan siswa.

d. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Materi Pokok Akuntansi Dasar

Standar kompetensi (SK) menurut *Center for Civics Education* dalam Abdul Majid (2008: 42) adalah “pernyataan tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dikuasai serta tingkat penguasaan yang diharapkan dicapai dalam mempelajari suatu mata pelajaran”. Kompetensi dasar (KD) merupakan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang minimal harus dikuasai peserta didik untuk menunjukkan bahwa peserta didik telah menguasai standar kompetensi yang ditetapkan (Abdul Majid, 2008: 43). Standar kompetensi terdiri dari sejumlah kompetensi dasar sebagai acuan baku yang harus dicapai. Berikut adalah standar kompetensi dan kompetensi dasar dari mata pelajaran Akuntansi Dasar.

Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Akuntansi Dasar SMK kelas X

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
AKUNTANSI DASAR	3.1 Memahami pengertian, tujuan, peran akuntansi dan pihak-pihak yang membutuhkan informasi akuntansi
	3.2 Memahami jenis-jenis profesi akuntansi (bidang-bidang spesialisasi akuntansi, pentingnya etika profesi)
	3.3 Memahami jenis dan bentuk badan usaha
	3.4 Memahami asumsi, prinsip-prinsip dan konsep dasar akuntansi
	3.5 Memahami tahapan siklus akuntansi
	3.6 Menerapkan persamaan dasar akuntansi
	3.7 Memahami transaksi bisnis perusahaan baik perusahaan jasa, dagang dan manufaktur
	4.1 Mengelompokkan pihak-pihak yang membutuhkan informasi akuntansi sesuai perannya
	4.2 Mengelompokkan profesi akuntansi
	4.3 Mengelompokkan jenis dan bentuk badan usaha
	4.4 Mengelompokkan asumsi, prinsip-prinsip dan konsep dasar akuntansi
	4.5 Mengelompokkan tahapan siklus akuntansi
	4.6 Membuat persamaan dasar akuntansi
	4.7 Mengelompokkan transaksi bisnis perusahaan baik perusahaan jasa, dagang dan manufaktur

Sumber: Data SMK YPKK 2 Sleman

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Rossi dan Breidle (1996) dalam Wina Sanjaya (2014: 163) memberikan definisi bahwa media adalah semua alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan seperti buku, televisi, koran dan sebagainya, maka media yang dimaksud adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu tiap-tiap pendidik perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dalam Nunuk Suryani dan Leo Agung (2012: 134).

Menurut Hujair AH. Sanaky (2013: 3), “Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran”. Pembelajaran merupakan proses komunikasi diantara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Pembelajar, pengajar, dan bahan ajar mempunyai peranan masing-masing dan saling berkaitan untuk menciptakan komunikasi yang baik sehingga tercipta pembelajaran yang kondusif. Tetapi proses komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk

menyampaikan pesan. Hal ini selaras dengan pendapat Yudhi Munadi (2013: 7-8) yang menyatakan bahwa “media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.

Berdasarkan berbagai pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan salah satu alat bantu sekaligus perantara bagi guru dan juga siswa dalam proses pembelajaran. Media dalam proses pembelajaran dapat diartikan sebagai alat untuk menghadirkan objek pembelajaran yang tidak dapat dihadirkan secara langsung kepada siswa. Dengan adanya media, proses pembelajaran akan lebih menarik hati para siswa. Dengan menggunakan media, siswa akan lebih terdorong semangat untuk belajar di dalam maupun di luar kelas.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai manfaat untuk kelancaran proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media dapat menjangkau siswa yang mempunyai karakteristik berbeda-beda. Menurut Levie & Lentz (1982) dalam Arsyad (2011: 20-21) fungsi media pembelajaran antara lain:

1) Fungsi atensi

Media dapat mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan.

2) Fungsi afektif

Fungsi ini dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.

3) Fungsi kognitif

Media dapat mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi kompensatoris

Media memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Fungsi media pembelajaran sesuai dengan paparan di atas adalah media pembelajaran dapat digunakan untuk menunjang dan memaparkan materi yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran serta menambah kenyamanan dan kemudahan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2013: 2) yang berkenan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;

- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik;
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran;
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Hujair (2013: 6) juga mengemukakan manfaat media pembelajaran bagi pembelajar adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar,
- 2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajaran,
- 3) Memudahkan pembelajar untuk belajar
- 4) Merangsang pembelajar untuk berpikir dan beranalisis,
- 5) Pembelajaran dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan, dan
- 6) Pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan.

Dari uraian manfaat media pembelajaran yang telah dipaparkan, membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah baik siswa maupun guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tidak harus mahal. Pemilihan media harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi lingkungan siswa agar penggunaan media pembelajaran tersebut dapat bermanfaat bagi siswa maupun guru.

c. Ciri-ciri dan Karakteristik Media Pembelajaran

Beberapa ciri-ciri umum yang terkandung dalam media pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2011: 6) antara lain:

- 1) Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- 2) Media pembelajaran memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- 3) Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.
- 4) Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam proses pembelajaran.
- 6) Media pembelajaran dapat digunakan secara massal (misalnya radio, televisi), kelompok besar atau kelompok kecil (misalnya, film, *slide*, video, OHP), atau perorangan misalnya modul, komputer, *radio tape/ kaset*, *video recorder*.

Azhar Arsyad (2011: 103) membagi karakteristik media pembelajaran menjadi empat kelompok berdasarkan teknologi, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Masing-masing kelompok media tersebut memiliki karakteristik yang khas dan berbeda satu dengan yang lainnya.

- 1) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan peserta didik semata-mata, sehingga pengalaman belajar yang diterima peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya seperti buku, jurnal, poster, globe bumi, peta, foto, alam sekitar dan sebagainya.
- 2) Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran

peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.

- 3) Media audio-visual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.
- 4) Multimedia, yaitu media yang melibatkan jenis media untuk merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran.

Karakteristik media pembelajaran perlu diketahui guru sebagai sumber informasi sehingga dapat dengan mudah menggunakan media sebagai perantara penyampaian pesan kepada peserta didik, sesuai dengan kondisi tempat, ruang, waktu serta keefektifan dan keefesiensiannya. Sehingga informasi materi dapat diterima dan tersalurkan oleh peserta didik dengan tepat sasaran dan baik.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan fungsi media dalam pembelajaran secara rinci adalah sebagai berikut: 1) Memperjelas penyajian materi (pesan) dalam bentuk visualisasi yang jelas sehingga pesan tidak terlalu bersifat verbalistik; 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera; 3) Menjadikan pengalaman manusia dari abstrak menjadi kongkret; 4) Memberikan stimulus dan rangsangan kepada siswa untuk belajar

secara aktif; 5) Dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran pada saat ini sangat beragam jenisnya. Wina Sanjaya (2014: 172) mengklasifikasikan media pembelajaran dari berbagai sudut, antara lain sebagai berikut:

- 1) Dilihat dari sifatnya, media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu:
 - a) Media *aditif* yaitu media yang hanya dapat didengar saja karena hanya memiliki unsur suara (audio), seperti rekaman suara dan radio.
 - b) Media *visual* yaitu media yang hanya dapat dilihat saja karena hanya memiliki unsur visual (tampilan), contoh dari media ini adalah foto, lukisan, gambar, dan film *slide*.
 - c) Media *audio visual* yaitu media yang dapat dilihat serta didengar, karena selain memiliki unsur gambar juga memiliki unsur suara sehingga media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik. Media yang termasuk jenis ini seperti film, rekaman video, dan *slide* suara.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media pembelajaran dibagi menjadi dua jenis yaitu:

- a) Media yang daya liputnya luas dan serentak seperti televisi dan radio.
 - b) Media yang daya liputnya terbatas oleh ruang dan waktu seperti video, film, dan sebagainya.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi menjadi:
- a) Media yang diproyeksikan seperti film, dan *slide*. Jenis media ini membutuhkan alat seperti proyektor dan *LCD*
 - b) Media yang tidak diproyeksikan seperti foto, gambar, radio, dan sebagainya.

Penentuan klasifikasi media dari pendapat ahli memiliki beberapa perbedaan karena memiliki sudut pandang yang berbeda, akan tetapi klasifikasi media memiliki tiga komponen utama yaitu audio, visual dan audio-visual. Selaras dengan pendapat tersebut Jamil Suprihatiningrum (2013: 323) menyatakan bahwa media pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga macam yaitu:

- 1) Media audio, merupakan media yang mengandalkan suara.
- 2) Media visual, merupakan media yang menampilkan gambar diam.
- 3) Media audio visual, merupakan media yang menampilkan gambar dan suara.

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini termasuk klasifikasi media audio-visual atau lebih tepatnya multimedia interaktif yaitu media yang melibatkan jenis media untuk merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran.

Jenis media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) ini dapat diklasifikasikan ke dalam jenis media lain tergantung dari sudut mana memandang. Penggunaan Media Pembelajaran berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) ini diharapkan dapat memunculkan aktivitas siswa seperti mengamati, mendengar, dan berdiskusi sehingga terjadi interaksi antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru.

e. Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran merujuk pada pertimbangan seorang guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran untuk digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan belajar-mengajar. Hal ini disebabkan adanya beraneka ragam media yang dapat digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan belajar-mengajar. Adapun prinsip-prinsip pemilihan media menurut Nunuk Suryani dan Leo Agung (2012: 138-139), yaitu:

- 1) Memilih media harus berdasarkan tujuan pembelajaran dan bahan pengajaran yang akan disampaikan.
- 2) Memilih media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik.
- 3) Memilih media harus disesuaikan dengan kemampuan guru baik dalam pengadaanya dan penggunaanya.

- 4) Memilih media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat.
- 5) Memilih media harus memahami karakteristik dari media itu sendiri.

Prinsip tersebut tidak mutlak artinya seorang guru dapat mengembangkan media dengan pedoman lain. Prinsip penggunaan media pembelajaran setidaknya mencakup unsur tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, siswa, dan guru. Jika prinsip-prinsip tersebut terpenuhi, suatu media sudah layak untuk digunakan.

f. Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

Terdapat beberapa aspek dan kriteria dalam penilaian kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menurut Romi Satria Wahono (2006) sebagai berikut :

- 1) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak
 - a) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran

Efektif dan efisien disini maksudnya adalah ketepatan dalam pemakaian *resource* (*processor*, RAM, dan *memory*) agar program yang dibuat tidak berjalan lamban karena *Android* memiliki keterbatasan dalam hal kecepatan, memori, dan kapasitas penyimpanan tetap.

b) *Reliable* (handal)

Program dikatakan handal jika program dapat digunakan dengan baik, tidak mudah *hang*, *crash* atau berhenti saat pengoperasian.

c) *Maintainable* (dapat dipelihara/ dikelola dengan mudah)

Program hendaknya disusun dengan kode-kode yang tidak terlalu rumit dan tidak terlalu banyak agar dapat dengan mudah untuk dimodifikasi, diperbaiki ataupun diubah.

d) *Usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)

Program yang dibuat menyajikan *icon-icon* atau tombol-tombol yang dapat membantu bagi pengguna awal yang tidak tahu sekalipun tentang program tersebut sehingga tidak kebingungan.

e) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/ *software/ tool* untuk pengembangan

Media pembelajaran dikembangkan dengan aplikasi dan perangkat yang tepat sesuai dengan kebutuhan. Misalnya untuk membuat desain grafis harus menggunakan perangkat lunak pengolah grafis bukan menggunakan aplikasi pengolah kata.

f) *Kompabilitas* (media pembelajaran dapat diinstalasi/ dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada)

Media dapat dijalankan di berbagai kondisi *hardware* dan *software* yang beragam tidak terbatas pada spesifikasi *android* tertentu.

- g) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi

Semua elemen dalam media terpaket dengan baik. Proses instalasi berjalan secara mudah. Dengan sekali install, aplikasi langsung dapat digunakan tanpa melakukan instalasi satu persatu. Selain itu, program juga dapat dikembangkan tanpa proses instalasi maksudnya hanya dengan mengklik satu *icon*, aplikasi sudah dapat digunakan.

- h) Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap) *trouble shooting* (jelas, terstruktur, dan antisipatif), dengan program (jelas, menggambarkan alur kerja program)

Media memuat petunjuk yang lengkap sehingga tidak membingungkan pengguna. Dokumentasi yang dibuat meliputi petunjuk instalasi, *trouble shooting*, dan desain program.

- i) *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain). Seluruh

komponen yang ada dalam media dapat dengan mudah digunakan untuk program lain.

2) Aspek Desain Pembelajaran

- a) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistis), tujuan ditulis dengan bahasa yang jelas, realistis, dan dapat diukur. Dengan rumusan tujuan yang jelas, siswa mengetahui manfaat dan arah yang jelas, siswa mengetahui manfaat dan arah yang jelas saat menggunakan media tersebut.
- b) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/ KD/ Kurikulum yang sudah dibuat oleh guru.
- c) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran yang disusun.
- d) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran.
- e) Interaktivitas.
- f) Pemberian motivasi belajar.
- g) Kontekstualitas dan aktualitas.
- h) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar.
- i) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
- j) Kedalaman materi yang di muat dalam media.
- k) Kemudahan materi untuk dipahami walaupun disajikan dalam bentuk *game*.
- l) Materi yang disajikan disusun secara sistematis, urut, dan alur logikanya jelas.
- m) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan.

- n) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran.
 - o) Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi.
 - p) Pemberian umpan balik atau respon terhadap hasil evaluasi.
- 3) Aspek Komunikasi Visual
- a) Komunikatif: unsur visual dan audio sesuai dengan materi ajar agar mudah dipahami oleh siswa.
 - b) Kreatif: visualisasi disajikan dengan unik dan menghadirkan suasana baru sehingga menarik perhatian siswa.
 - c) Sederhana: visualisasi tidak rumit namun tetap memberikan kesan menarik bagi siswa agar fokus utamanya yaitu penyajian materi tetap jelas.
 - d) Unsur audio (narasi, *sound effect*, *background*, music) sesuai dengan karakter dan topik.
 - e) Visual (*layout*, *design*, *typography*, warna) sesuai dengan tema dan menarik perhatian.
 - f) Media bergerak (animasi, *movie*); animasi dapat digunakan untuk mensimulasi materi pelajaran.
 - g) *Layout interactive* (ikon navigasi); navigasi disusun dengan bentuk yang familiar dan konsisten).

Berdasarkan pendapat ahli tersebut mengenai aspek dan kriteria penilaian kelayakan suatu media pembelajaran maka peneliti menetapkan beberapa aspek dan kriteria penilaian kelayakan Media Pembelajaran berbentuk permainan edukatif

Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) yang akan dikembangkan untuk dinilai oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran. Aspek dan kriteria penilaian kelayakan Media Pembelajaran berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) dimodifikasi dari aspek rekayasa perangkat lunak, komunikasi visual dan desain pembelajaran yang telah dijabarkan pada kajian teori sebelumnya, serta disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik dari media yang dibuat.

g. Evaluasi Media Pembelajaran

Media pendidikan sebelum digunakan secara luas perlu dievaluasi terlebih dahulu, baik dari segi isi materi, segi edukatif, maupun segi teknis permediaan, sehingga media tersebut memenuhi persyaratan sebagai media pendidikan. Dalam buku pedoman evaluasi media pendidikan dari Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah (1988/ 1989) dinyatakan bahwa evaluasi media mempunyai tujuan sebagai berikut:

- 1) Memberikan pedoman kepada instansi pemerintah dalam mengadakan media pendidikan yang bermutu.
- 2) Memberikan pedoman kepada guru dalam membuat media pendidikan yang bermutu.
- 3) Memberikan pedoman kepada produsen dalam memproduksi media pendidikan yang bermutu.

4) Melindungi sekolah dari penggunaan media pendidikan yang tidak dapat dipertanggungjawabkan dari segi teknis kependidikan.

Menurut H. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman (2002: 58) evaluasi media pendidikan dapat dikelompokkan menjadi dua macam yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi media untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Data tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang bersangkutan agar lebih efektif dan efisien. Evaluasi sumatif adalah proses pengumpulan data untuk menentukan apakah media yang dibuat patut digunakan dalam situasi-situasi tertentu atau apakah media tersebut benar-benar efektif atau tidak, setelah media tersebut diperbaiki dan disempurnakan.

Evaluasi dalam pembahasan ini difokuskan pada evaluasi formatif. Evaluasi formatif terdiri dari tiga tahapan yaitu: evaluasi satu lawan satu (*one to one*), evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*), dan evaluasi lapangan (*field evaluation*).

1) Evaluasi Satu lawan Satu (*one to one*)

Pada tahap ini pilihlah dua sampai tiga orang sasaran/ siswa yang dapat mewakili populasi target dari media yang telah dibuat. Siswa yang dipilih tersebut hendaknya dipilih

berdasarkan kemampuannya secara merata. Dari kegiatan ini sebenarnya terdapat beberapa informasi yang dapat diperoleh diantaranya: kesalahan pemilihan kata atau uraian-uraian tak jelas, kesalahan dalam memilih lambang-lambang visual, kurangnya contoh, terlalu banyak atau sedikitnya materi, urutan/ *sequence* yang keliru, pertanyaan atau petunjuk yang kurang jelas, dan materi tidak sesuai dengan tujuan.

2) Evaluasi Kelompok Kecil (*small group evaluation*)

Pada tahap ini media diujicobakan kepada sasaran/ siswa kurang lebih 10 – 20 siswa yang dapat mewakili populasi target. Siswa/ sasaran yang dipilih untuk uji coba ini hendaknya mencerminkan karakteristik populasi. Usahakan sampel tersebut terdiri dari siswa/ sasaran berbagai tingkat kemampuan (pandai, sedang, kurang pandai), jenis kelamin berbeda-beda (laki-laki, dan perempuan), berbagai usia, latar belakang.

3) Evaluasi Lapangan (*field evaluation*)

Evaluasi lapangan (*field evaluation*) adalah tahap akhir dari evaluasi formatif yang perlu dilakukan. Evaluasi lapangan dilakukan kepada sekitar 30 orang dengan berbagai karakteristik seperti tingkat kepandaianya, kelas, latar belakang, jenis kelamin, usia, sesuai dengan karakteristik populasi. Satu hal yang perlu dihindari baik pada dua tahap evaluasi terdahulu maupun evaluasi lapangan ini yaitu efek halo (*hallo effect*).

Hallo effect muncul apabila media yang dicobakan pada responden yang salah. Maksudnya apabila kita mencobakan media kepada mereka yang belum pernah melihat media tersebut. Jika demikian maka informasi yang diperoleh banyak dipengaruhi oleh sifat kebaruan tersebut sehingga kurang dapat dipercaya.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut mengenai evaluasi media pembelajaran maka peneliti menetapkan Media Pembelajaran berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) yang akan dikembangkan menggunakan evaluasi formatif dengan 3 tahapan yaitu: 1) ujicoba perorangan, 2) uji coba kelompok kecil, dan 3) uji coba lapangan.

3. Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT)

Permainan merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menjangkau setiap tipe belajar peserta didik. Permainan dapat menjadi variasi dalam proses pembelajaran di kelas. Permainan yang diterapkan dalam proses pembelajaran memecahkan mitos bahwa kurikulum sekolah memiliki konten yang berat. Permainan memberikan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Bahkan lebih baik, permainan memberikan pengalaman *real time* yang menarik bagi peserta didik dengan tipe belajar visual, auditori, dan kinestetik. Pengalaman ini dapat diamati dan diukur untuk

memastikan bahwa peserta didik memahami sepenuhnya materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidik.

Menurut Cahyo (2011: 19), “suatu permainan (*game*) dikatakan *edukatif* jika permainan itu dapat mendayagunakan dan mengasah kemampuan fungsi otak kiri sebagaimana mestinya”. Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa suatu *game* dapat disebut sebagai *game edukatif* ketika *game* tersebut mengintegrasikan materi pelajaran dalam komponennya dan mendayagunakan fungsi otak kiri. Dengan kata lain *game edukatif* adalah *game* yang digunakan untuk membelajarkan pemainnya.

Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) sebagai salah satu Permainan Edukasi yang termasuk dalam kategori teka-teki. Melalui permainan tebak kata akuntansi (BAKAT), selain anak menjadi tertarik untuk belajar juga memudahkan dalam menanamkan konsep pelajaran dalam ingatan siswa. Jadi, guru mengajak siswa untuk bermain tebak kata dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dalam mata pelajaran yang berlangsung.

Pendapat dari Taniredja, Faridli, dan Harmianto dalam Octia Nugrohowati (2014: 2) mengatakan bahwa metode permainan tebak kata merupakan salah satu contoh model pembelajaran yang efektif. Menurut Wang, Sang, dan Briody (2011:129) mengatakan bahwa “*Guessing game are a variation on information gap games. For instances, one student who has a flash card can not show it to others but*

must instead mime it to others, and then other students have to guess the word from his or her performance” yang artinya permainan tebak kata adalah variasi permainan yang memberikan informasi. Contohnya, salah satu siswa membawa kartu tebakkan yang tidak dapat ditunjukkan kepada siswa lainnya, dan siswa yang lain menebaknya. Namun pada permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) sudah dimodifikasi sedemikian rupa sehingga tidak berbentuk kartu tebakkan yang sifatnya benda dan dapat dimainkan satu orang pengguna, karena permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) ini berbasis komputer sehingga lebih sederhana dan mudah dimainkan dalam satu aplikasi multimedia.

4. *Adobe Flash CS5*

a. *Pengertian Adobe Flash CS5*

Adobe Flash Creative Suite5 dirilis pada tahun 2010 oleh perusahaan *Adobe System Incorporated*. *Adobe Flash Creative Suite5* merupakan sebuah program yang ditujukan kepada para desainer atau programmer yang bertujuan merancang animasi untuk pembuatan sebuah halaman *web*, pembuatan *game* interaktif, presentasi untuk tujuan bisnis, proses pembelajaran, pembuatan film kartun, dan dapat digunakan untuk membangun sebuah aplikasi yang bernilai tinggi serta tujuan-tujuan yang lebih spesifik lagi (Pranowo, 2011: 15).

Fasilitas seperti *3D effect* atau *transformations* yang sangat menarik dapat digunakan untuk membuat efek-efek animasi 3 dimensi yang menarik. *Adobe Flash Creative Suite5* merupakan penyempurnaan dari versi sebelumnya yaitu *Adobe Flash CS4*. *Flash* dapat dilihat dari 2 aspek (Pranowo, 2011:15), yaitu:

- 1) *Flash* sebagai software pembuat atau pembangun aplikasi, sistem informasi, dan pembuat animasi.
- 2) *Flash* sebagai teknologi. Terbentuknya *flash player* untuk menjalankan animasi.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang di desain khusus oleh *adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs *web* yang interaktif dan dinamis. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi *logo*, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, *banner*, menu interaktif, interaktif *form* isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam *flash*, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, *filter*, *custom easing* dan dapat memasukan video lengkap dengan fasilitas *playback FLV*. Berdasarkan pengertian tersebut, pengembangan media pembelajaran permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) menggunakan *software* yang bernama *Adobe Flash Creative Suite5* diharapkan akan

menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk proses pembelajaran di kelas.

b. Keunggulan Adobe Flash CS5

Menurut Galih Pranowo (2011: 2), keunggulan *Adobe Flash CS5* adalah terletak pada fitur-fitur baru yang ditawarkan oleh *Adobe System Incorporated*, yang tidak ada pada *Adobe Flash* generasi sebelumnya yang dikeluarkan di tahun 2008, *Adobe Flash CS5*. *Adobe Flash CS5* memiliki beberapa fitur terbaru yang sangat mengagumkan untuk memindahkan serta memperkaya tampilan dari suatu desain animasi atau web. Berikut adalah beberapa fitur terbaru yang disediakan oleh *Adobe Flash CS5*.

- 1) *Object-based Animation*
- 2) *Motion Editor Panel*
- 3) *Motion Tween Presets*
- 4) *Inverse Kinematics with The Bone tool*
- 5) *3D Transformations*
- 6) *Decorative Drawing with the Deco tool*

5. Prosedur dan Model Pengembangan Penelitian *Research and Development* (R & D)

Penelitian *Research and Development* atau disingkat *R&D* merupakan salah satu bidang penelitian yang kini banyak dilakukan oleh mahasiswa bidang pendidikan dan juga praktisi pendidikan. Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan produk yang digunakan dalam dunia

pendidikan melalui sebuah proses ilmiah yang diakhiri dengan tahapan validasi. Produk yang dihasilkan dari penelitian *R&D* ini bukan hanya berbentuk produk buku, film atau bahan pembelajaran lainnya melainkan sampai kepada proses, model pembelajaran ataupun metode mengajar. Prosedur penelitian *R&D* ini memaparkan prosedur atau siklus yang ditempuh oleh peneliti/ pengembang dalam membuat produk, hal ini dikarenakan agar produk pendidikan yang dihasilkan benar-benar bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan.

Dalam Penelitian *R&D* ada berbagai macam model pengembangan yang dapat digunakan para peneliti. Berikut adalah beberapa model pengembangan Penelitian *R&D*:

a. Model Borg dan Gall

Model Borg dan Gall dalam Endang Mulyatiningsih (2012: 163) menjelaskan ada beberapa tahap dalam model pengembangan penelitian ini, yakni;

- 1) *Research and Information Collecting*, termasuk dalam langkah ini antara lain studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian.
- 2) *Planning*, termasuk dalam langkah ini merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang dicapai pada setiap tahapan dan jika mungkin atau diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas.

- 3) *Develop Preliminary Form of Product*, yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung.
- 4) *Preliminary Field Testing*, yaitu melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas dengan melibatkan subjek sebanyak 6-12 subjek. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket.
- 5) *Main Product Revision*, yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil uji coba awal perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam uji coba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap diujicoba lebih luas.
- 6) *Main Field Testing*, uji coba utama yang melibatkan seluruh subjek penelitian.
- 7) *Operational Product Revision*, yaitu melakukan perbaikan atau penyempurnaan terhadap hasil uji coba yang lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi.
- 8) *Operational Field Testing*, yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan.

- 9) *Final Product Revision*, yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna mendapatkan produk akhir (*final product*).
- 10) *Dissemination and Implementation*, yaitu langkah menyebarluaskan produk atau model yang dikembangkan.

b. Model 4D

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap pendefinisian ini yang dilakukan adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan.

2) *Design* (Perancangan)

Dalam tahap perancangan, peneliti sudah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk.

3) *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dibagi dalam dua kegiatan yaitu: *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk.

4) *Disseminate* (Penyebarluasan)

Ada tiga tahapan dalam penyebarluasan yaitu: *validation testing*, *packaging*, *diffusion and adoption*. Pada tahap *validation testing*, produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan

kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. Pada saat implementasi dilakukan pengukuran ketercapaiannya. Kegiatan terakhir dalam tahap penyebarluasan adalah *packaging, diffusion and adoption*. Tahap ini dilakukan agar produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain.

c. Model ADDIE

Penelitian *R&D* sangat dekat dengan model pengembangan penelitian *ADDIE*. Istilah *ADDIE* merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluation*. *ADDIE* telah banyak diterapkan dalam dunia pendidikan. Berdasarkan landasan filosofi pendidikan, penerapan *ADDIE* harus bersifat *student centered*, inovatif, otentik dan inspiratif. Pembuatan sebuah produk pembelajaran dengan menggunakan *ADDIE* merupakan sebuah kegiatan yang menggunakan perangkat yang efektif. *ADDIE* yang membantu menyelesaikan masalah pembelajaran yang kompleks dan juga mengembangkan produk-produk pendidikan dan pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkah desain model *ADDIE*:

- 1) *Analyze* (Analisis)
 - a) Validasi kesenjangan kinerja. Dalam validasi kesenjangan kinerja, peneliti mengamati kinerja yang terjalin antara pendidik dan peserta didik, menetapkan kinerja yang ingin dicapai dan juga mengidentifikasi permasalahan yang ada.

- b) Merumuskan tujuan instruksional. Ketika merumuskan tujuan instruksional, penelitian dapat menggunakan taksonomi Bloom dalam penetapan tujuannya.
- c) Mengidentifikasi karakteristik peserta didik. Peneliti melihat karakteristik peserta didik mulai dari kemampuan, pengalaman, motivasi dan sikap.
- d) Mengidentifikasi sumber-sumber yang dibutuhkan. Peneliti mempertimbangkan pilihan-pilihan yang ada dengan mempertimbangkan waktu, tempat dan biaya.
- e) Menyusun rencana pengelolaan program. Dalam penyusunan rencana pengelolaan program, peneliti menetapkan jadwal program mulai dari awal sampai akhir.

2) *Design* (Desain)

Tujuan yang ingin dicapai pada tahap desain adalah memverifikasi kinerja yang dicapai dan pemilihan metode yang sesuai. Berikut adalah langkah-langkah umum yang ditempuh ketika mendesain produk pembelajaran:

- a) Menyusun daftar
- b) Menyusun tujuan kerja
- c) Menyusun strategi tes

3) *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan memiliki tujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi produk pembelajaran. Berikut adalah fase dalam tahap pengembangan:

- a) Pilih dan kembangkan produk pembelajaran
- b) Mengembangkan angket validasi untuk ahli materi dan media
- c) Mengembangkan angket validasi untuk peserta didik
- d) Mengembangkan angket validasi untuk pendidik
- e) Melakukan revisi formatif

Tahapan ini merupakan tahapan produksi, segala sesuatu yang telah didesain pada tahap desain diproduksi. Langkah-langkah dalam tahapan ini diantaranya adalah membuat objek belajar seperti dokumen teks, animasi, gambar, ataupun video, membuat dokumen tambahan yang mendukung. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi bahan ajar. Dengan kata lain, mencakup kegiatan memilih, menentukan metode, media serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

4) *Implementation* (Implementasi)

Pada tahapan ini, produk pembelajaran disiapkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas dan diujicobakan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap implementasi adalah

mempersiapkan dan memperkenalkan produk pembelajaran kepada peserta didik. Tujuan utama dari langkah implementasi adalah sebagai berikut:

- a) Membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan atau kompetensi dalam proses pembelajaran
- b) Menyelesaikan masalah atau memberikan solusi untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi peserta didik
- c) Membekali peserta didik bahwa pada akhir proses pembelajaran peserta didik perlu memiliki kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperlukan.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Tujuan dari fase evaluasi adalah mengukur kualitas dari produk tersebut. Prosedur utama dari evaluasi adalah:

- a) Menentukan kriteria evaluasi
- b) Memilih alat untuk evaluasi
- c) Mengadakan evaluasi itu sendiri

Tabel 2. Rangkuman Aktivitas Model *ADDIE*

TAHAP PENGEMBANGAN	AKTIVITAS
1. <i>Analysis</i>	Pra perencanaan: pemikiran tentang produk (model, metode, media, bahan ajar) baru yang akan dikembangkan.
2. <i>Design</i>	a. Merancang konsep produk baru di atas kertas b. Merancang perangkat pengembangan produk baru c. Petunjuk penerapan desain
3. <i>Development</i>	a. Berbasis pada hasil rancangan produk, pada tahap ini mulai dibuat produknya yang sesuai dengan struktur model b. Membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk
4. <i>Implementation</i>	Memulai menggunakan produk baru dalam pembelajaran atau lingkungan nyata
5. <i>Evaluation</i>	Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk

Penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Adobe Flash CS5* Berbentuk Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) ini menggunakan prosedur *ADDIE* sebagai prosedur pengembangan penelitian *Research and Development*. *ADDIE* (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation and Evaluation*). Model pengembangan *ADDIE* dipilih karena pada model pengembangan ini lebih sederhana dan tepat untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran. Menurut Emzir (2012: 275) model *ADDIE* yang dirancang oleh Walter Dick and Lou Carey adalah model yang paling banyak digunakan oleh peneliti *Research and Development*.

6. Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) dengan ADDIE

a. Analysis (Analisis)

Tahapan ini dilakukan untuk menentukan produk yang dikembangkan. Peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari materi pembelajaran Akuntansi Dasar. Peneliti menganalisis kurikulum yang digunakan SMK YPKK 2 Sleman. Peneliti menganalisis kompetensi yang meliputi analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang dimuat dalam media ini. Selanjutnya analisis instruksional yang meliputi penjabaran Kompetensi Dasar (KD) yang akan dipilih pada tahap analisis kompetensi menjadi indikator pembelajaran yang memungkinkan disajikan dalam Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5*. Media Pembelajaran ini memiliki konsep bahwa belajar dapat juga menyenangkan melalui penerapan permainan edukasi sehingga peserta didik tertarik untuk memperhatikan proses pembelajaran.

b. Design (Perancangan)

Tahapan ini akan dilakukan dengan menempuh 4 langkah kerja. Pertama peneliti melakukan penyusunan instrumen penilaian kelayakan media pembelajaran untuk ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan peserta didik. Langkah kedua adalah

perancangan produk media pembelajaran (*storyboard*), pembuatan sketsa tersebut untuk mendeskripsikan fungsi-fungsi yang digunakan. Langkah ketiga yang akan dilakukan adalah penyusunan materi yang terdapat di media pembelajaran. Terakhir, pengumpulan dan pembuatan *backsound*, *background*, gambar dan tombol untuk pengembangan media pembelajaran.

c. *Development (Pengembangan)*

Terdapat tiga langkah dalam tahapan pengembangan media pembelajaran berbentuk Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT). Pertama, pembuatan produk media pembelajaran berbentuk Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT). Langkah kedua yang dilakukan setelah pengembangan produk media selesai adalah melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media dilanjutkan dengan validasi oleh praktisi pembelajaran akuntansi keuangan di SMK. Setelah semua revisi dilakukan maka berlanjut pada tahap selanjutnya yakni tahap implementasi.

d. *Implementation (Implementasi)*

Tahap implementasi merupakan tahap produk media pembelajaran berbentuk Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) diujicobakan kepada peserta didik. Terdapat tiga tahapan dalam pengujian produk media pembelajaran yakni uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilaksanakan dengan mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk yaitu menilai kelayakan produk yang telah dikembangkan dan membandingkan hasil yang didapatkan pada setiap tahapan penilaian kelayakan produk media pembelajaran.

B. Penelitian yang Relevan

1. Moh. Faizal Alwi dan Lusia Rakhmawati (2014)

Hasil penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Computer Based Instruction (CBI) Menggunakan Adobe Flash CS5 dan DSCH2 Pada Materi Menerapkan dan Menguji Macam-Macam Flip-Flop di SMKN 7 Surabaya” menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masuk dalam kategori hasil rating 80%. Hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik yang menggunakan Media Pembelajaran CBI lebih tinggi dari pada yang tidak menggunakan Media Pembelajaran CBI pada materi menerapkan. Dengan demikian berarti kriteria keberhasilan telah tercapai. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Moh. Faizal Alwi dan Lusia Rakhmawati dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian *Research and Development* selain itu prosedur pengembangan yang digunakan juga sama-sama menggunakan *ADDIE*. Persamaan lain adalah dalam hal penggunaan *software* yakni menggunakan *Adobe Flash CS5*. Perbedaan antara penelitian yang dilakukan Moh. Faizal

Alwi dan Lusya Rakhmawati dengan penelitian ini adalah terletak pada media pembelajaran yang dikembangkan, Moh. Faizal Alwi dan Lusya Rakhmawati mengembangkan Media Pembelajaran *Computer Based Instruction* sedangkan penelitian ini mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT). Perbedaan selanjutnya terletak pada materi yang disajikan, Moh. Faizal Alwi dan Lusya Rakhmawati mengenai materi elektro SMK sedangkan penelitian ini menyajikan materi Akuntansi SMK. Selain itu juga berbeda dalam subjek, objek dan waktu penelitiannya.

2. Intan Nur Saidah (2015)

Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dengan Menggunakan *Software Adobe Flash CS5* untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap di Kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Tahun Ajaran 2014/2015”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan kelayakan uji coba perorangan termasuk kategori Baik dan Sangat Layak (83,49%), uji coba kelompok kecil termasuk kategori Baik dan Sangat Layak (87,74%), uji coba lapangan termasuk kategori Baik dan Sangat Layak (81,14%), ahli materi termasuk kategori Sangat Baik dan Sangat Layak (93,91%), ahli media termasuk kategori Sangat Baik dan Sangat Layak (91,25%), praktisi pembelajaran akuntansi keuangan SMK termasuk kategori Baik dan Sangat Layak (85,92%). Berdasarkan hasil penilaian

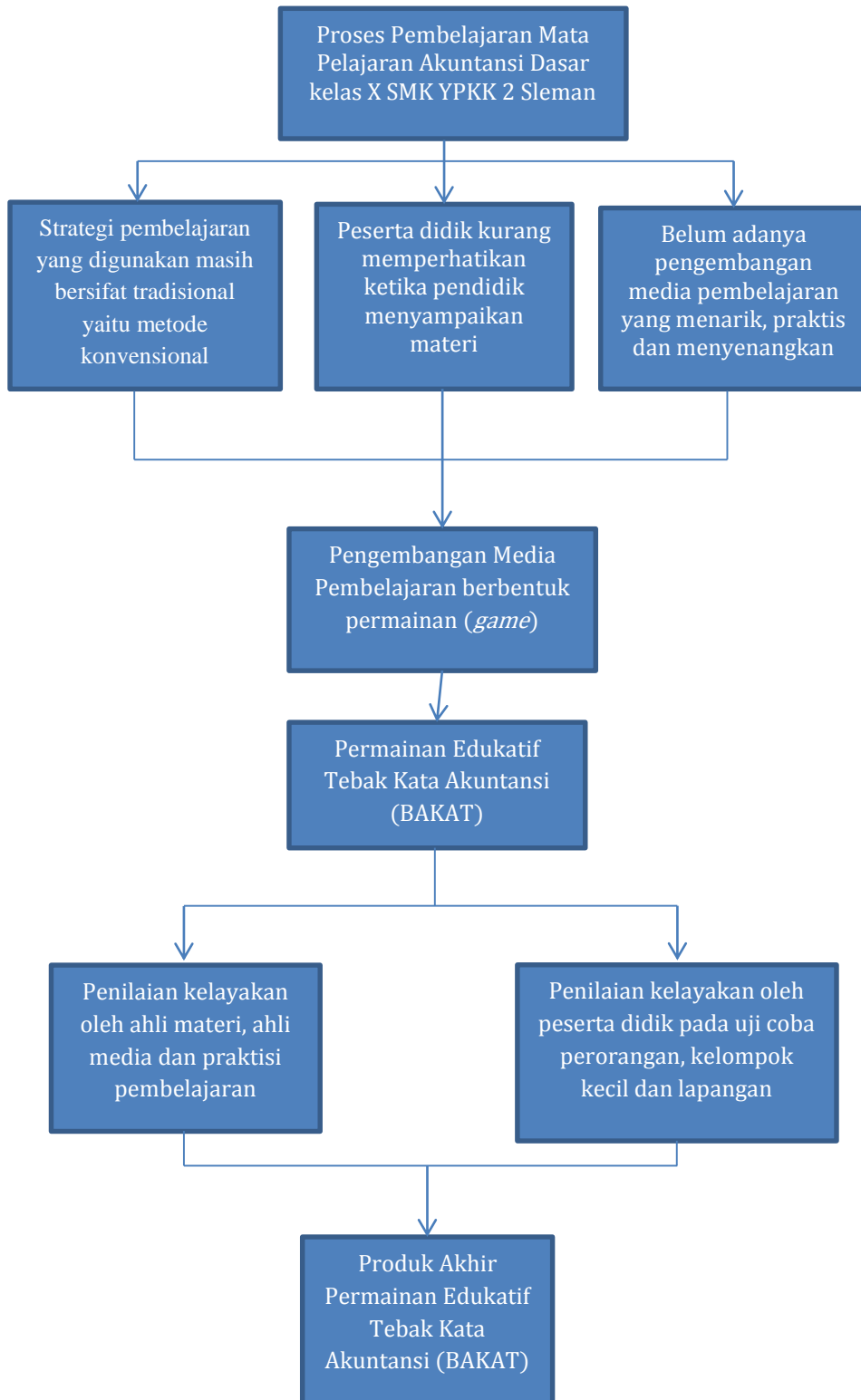
dari keenam tahapan maka media pembelajaran berbentuk permainan edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dinyatakan Sangat Layak (86.31%) untuk digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi pada kompetensi dasar Aset Tetap kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Intan Nur Saidah adalah sama-sama menggunakan *software Adobe Flash CS5*. Selain itu, prosedur pengembangan yang digunakan juga sama-sama menggunakan *ADDIE*. Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Intan Nur Saidah dengan penelitian ini adalah terletak pada materi yang disajikan, Intan Nur Saidah menyajikan materi Aset Tetap sedangkan penelitian ini menyajikan materi Akuntansi Dasar. Selain itu juga berbeda dalam subjek, objek dan waktu penelitiannya.

3. Agung Setya Sri Pambudi (2017)

Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Game Accounting* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kas Kecil Kelas X Keuangan SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2016/2017”. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran *Dart Game Accounting* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan, dan siswa. Berdasarkan analisis peningkatan motivasi belajar dengan *gain score* diperoleh peningkatan kategori sedang sebesar 0,35 sehingga media *Dart Game Accounting* dapat

meningkatkan Motivasi Belajar. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Agung Setya Sri Pambudi dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan prosedur penelitian *ADDIE*. Selain itu juga untuk jenis pengembangannya menggunakan *game edukatif*. Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Agung Setya Sri Pambudi dengan penelitian ini adalah terletak pada materi yang disajikan, Agung Setya Sri Pambudi menyajikan materi Kas Kecil sedangkan penelitian ini menyajikan materi Akuntansi Dasar. Jenis media yang dikembangkan Agung Setya Sri Pambudi adalah *game edukatif* berbentuk visual, sedangkan peneliti mengembangkan *game edukatif* berbasis komputer.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 1. Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan landasan teoritis yang telah disebutkan di atas, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dan diharapkan dapat diperoleh jawabannya melalui penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) untuk mata pelajaran Akuntansi Dasar kelas X SMK YPKK 2 Sleman tahun ajaran 2017/2018?
2. Bagaimana penilaian kelayakan oleh ahli materi terhadap produk media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) untuk mata pelajaran Akuntansi Dasar kelas X SMK YPKK 2 Sleman tahun ajaran 2017/2018?
3. Bagaimana penilaian kelayakan oleh ahli media terhadap produk media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) untuk mata pelajaran Akuntansi Dasar kelas X SMK YPKK 2 Sleman tahun ajaran 2017/2018?
4. Bagaimana penilaian kelayakan oleh praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan SMK terhadap produk media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) untuk mata pelajaran Akuntansi Dasar kelas X SMK YPKK 2 Sleman tahun ajaran 2017/2018?

5. Bagaimana penilaian kelayakan oleh peserta didik terhadap media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) untuk mata pelajaran Akuntansi Dasar kelas X SMK YPKK 2 Sleman tahun ajaran 2017/2018?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Adobe Flash CS5* Berbentuk Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2014: 297) “metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 161) “penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan”. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran seperti kurikulum dan kebijakan sekolah.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini mengambil tempat penelitian di SMK YPKK 2 Sleman yang beralamat di Jalan Pemuda RT.4/ RW.2, Wadas, Tridadi, Sleman, D.I Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap dalam kurun waktu bulan Oktober 2017–Januari 2018.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan *ADDIE*, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Model pengembangan *ADDIE* dikembangkan oleh Dick and Carey (1996) untuk merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2012: 200). Peneliti memodifikasi model pengembangan sesuai dengan kebutuhan yaitu sampai tahap evaluasi (*evaluation*).

Prosedur pengembangan Media Pembelajaran berbentuk Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5* terdiri dari lima tahap, yaitu:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini dilakukan untuk menentukan produk yang dikembangkan. Peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari materi pembelajaran Akuntansi Dasar. Peneliti menganalisis kurikulum yang digunakan SMK YPKK 2 Sleman. Peneliti menganalisis kompetensi yang meliputi analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang dimuat dalam media ini. Selanjutnya analisis instruksional yang meliputi penjabaran Kompetensi Dasar (KD) yang telah dipilih pada tahap analisis kompetensi menjadi indikator pembelajaran yang memungkinkan disajikan dalam Media Pembelajaran berupa Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi

(BAKAT) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5*. Media Pembelajaran ini memiliki konsep bahwa belajar dapat juga menyenangkan melalui penerapan Permainan Edukatif sehingga peserta didik tertarik untuk memperhatikan proses pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

a. Menyusun Instrumen Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

Instrumen yang digunakan untuk menilai kualitas Media Pembelajaran adalah angket yang berisi penilaian terhadap Media Pembelajaran berbentuk Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5* ini. Dalam tahap ini, peneliti membuat kisi-kisi instrumen angket penilaian produk. Instrumen penilaian produk dari penelitian ini berupa angket daftar isian (*check list*) untuk ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan dan angket untuk peserta didik. Instrumen penilaian produk dikonsultasikan dan divalidasi oleh dosen Pendidikan Akuntansi dan dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

b. Perancangan *Storyboard*

Proses perancangan produk media pembelajaran berbentuk Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) perlu adanya sketsa rancangan yang digunakan untuk menggambarkan pembuatan media. Sketsa tersebut dibentuk dalam sebuah *storyboard*. *Storyboard* adalah rancangan untuk mendeskripsikan

fungsi-fungsi yang digunakan dalam media yang akan dikembangkan.

c. Penyusunan Materi

Pada tahap ini dikemukakan dasar pemilihan mata pelajaran Akuntansi Keuangan dengan materi mengenai Akuntansi Dasar untuk dikembangkan. Mata pelajaran Akuntansi Dasar dipilih peneliti karena sesuai dengan kompetensi yang dimiliki peneliti. Selain itu, ketika peneliti berada di lapangan mengajar Akuntansi, banyak pendidik dan peserta didik yang menemukan kesulitan dalam proses pembelajaran dan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Kemudian penyusunan teks materi, soal dan jawaban.

d. Pengumpulan dan Pembuatan *Backsound*, *Background*, Gambar dan Tombol

Pengumpulan dan pembuatan *backsound*, *background*, gambar dan tombol merupakan langkah untuk menunjang kemenarikan Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT).

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Membuat Produk Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5*

Pada tahap ini produk media pembelajaran dibuat sesuai format yang sudah ditentukan sebelumnya.

b. Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Proses validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasilnya berupa saran, komentar dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi terhadap media yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk melakukan uji coba produk pada peserta didik.

c. Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi Keuangan

Proses validasi dilakukan oleh praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan di SMK yaitu guru. Hasilnya berupa saran, komentar dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi terhadap media yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk melakukan uji coba produk pada peserta didik.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi ini, produk hasil revisi diimplementasikan kepada siswa yang dilakukan melalui tiga tahap uji coba yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

a. Uji Coba Perorangan

Pada tahap ini produk diujicobakan kepada 3 peserta didik di kelas X Ak 5. Peneliti sebagai fasilitator dan memantau jalannya kegiatan selama media pembelajaran berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) digunakan siswa di dalam kelas.

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap ini produk diujicobakan pada tingkat kelompok. Produk di uji coba pada 10 peserta didik di kelas X Ak 5 dan bukan termasuk peserta didik yang sudah di uji coba perorangan. Hal ini dikarenakan untuk menghindari kesalahan saat menilai kualitas produk. Peneliti sebagai fasilitator dan memantau jalannya kegiatan selama media pembelajaran berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) digunakan siswa di dalam kelas.

c. Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini produk diujicobakan secara keseluruhan. Berbeda dengan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil, pada tahap uji coba lapangan produk diujicobakan untuk 30 peserta didik kelas X Ak 4. Peneliti sebagai fasilitator dan membimbing siswa dalam menginstruksikan jalannya kegiatan selama media pembelajaran berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) digunakan di dalam kelas.

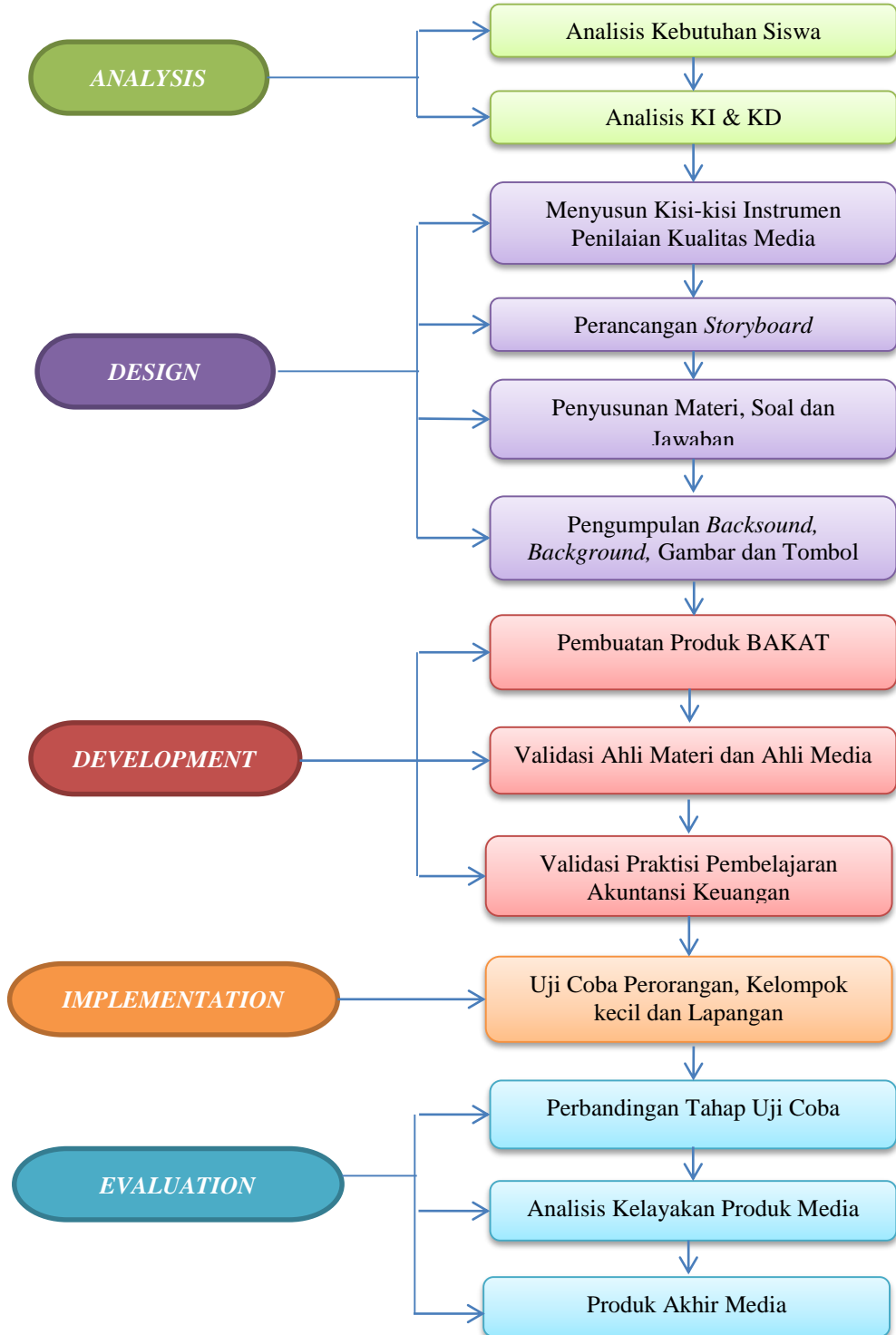
5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap kelima peneliti melakukan evaluasi untuk mengukur keberhasilan tujuan pengembangan produk Media Pembelajaran berupa Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5* yaitu analisis hasil kelayakan produk akhir kompetensi Akuntansi Dasar dan membandingkan hasil

yang didapatkan pada setiap tahapan penilaian kelayakan produk media pembelajaran tersebut.

Setiap tahapan yang akan dibandingkan yaitu hasil dari tahapan uji coba. Selain membandingkan hasil yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan, peneliti juga menganalisis data yang diperoleh dari peserta didik untuk mengetahui pendapat/ respon mengenai produk yang telah dibuat. Tahap ini juga telah dihasilkan produk media pembelajaran berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) yang sudah direvisi pada tahap implementasi.

Prosedur penelitian tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah :



Gambar 2. Bagan Prosedur Pengembangan Produk Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT)

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian pada penelitian pengembangan ini adalah peserta didik kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman tahun ajaran 2017/2018, ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan SMK dan objek penelitian adalah pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT).

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif, yaitu :

- a. Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media pembelajaran berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan dan peserta didik.
- b. Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian kelayakan tentang media pembelajaran dari data pendapat/ respon peserta didik, ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan mengenai produk yang telah dikembangkan.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Menurut Sugiyono (2014: 142), Angket “merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat

pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Angket digunakan untuk mengukur kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen angket pada penelitian *Research and Development* ini digunakan untuk memperoleh data dari peserta didik, ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan sebagai bahan mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan.

Penilaian angket kelayakan Media Pembelajaran berbentuk Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) menggunakan skala *Likert* dengan 5 alternatif jawaban (Sugiyono, 2014: 93). Alternatif jawaban yang digunakan dalam angket yaitu: (Sangat Layak) = 5, (Layak) = 4, (Cukup Layak) = 3, (Kurang Layak) = 2, dan (Tidak Layak) = 1.

a. Kisi – kisi Instrumen Kelayakan Media untuk Ahli Materi

Tabel 3. Kisi – kisi Instrumen Kelayakan Media untuk Ahli Materi

No	Indikator	No. Butir
Aspek Soal		
1.	Kejelasan perumusan soal	1
2.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	2
3.	Variasi soal	3
4.	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	4
5.	Kebenaran konsep soal	5,6
6.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	7
7.	Kebenaran kunci jawaban	8
8.	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas	9
Aspek Bahasa		
9.	Kekomunikatifan bahasa	10
10.	Ketepatan penggunaan istilah	11

No	Indikator	No. Butir
Aspek Keterlaksanaan		
11.	Pemberian motivasi belajar	12,13, 14,15
KOMENTAR DAN SARAN		

Sumber: Romi Satrio Wahono (2006) dengan modifikasi.

b. Kisi – kisi Instrumen Kelayakan Media untuk Ahli Media

Tabel 4. Kisi – kisi Instrumen Kelayakan Media untuk Ahli Media

No	Indikator	No. Butir
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
1.	Efektif dan efisien penggunaan sumber daya	1,2
2.	Reliabilitas Media	3,4
3.	Kompatibilitas media	5,6
4.	Pemaketan program media pembelajaran	7,8
5.	Dokumentasi program media pembelajaran	9,10,11
6.	Usabilitas media	12
Aspek Komunikasi Visual		
7.	Komunikatif	13
8.	Kreatif	14
9.	Audio	15,16,17
10.	Visual	18,19,20
11.	Animasi	21,22
12.	Ikon Navigasi	23,24
KOMENTAR DAN SARAN		

Sumber: Romi Satrio Wahono (2006) dengan modifikasi

c. **Kisi – kisi Instrumen Kelayakan Media untuk Praktisi Pembelajaran akuntansi**

Tabel 5. Kisi – kisi Instrumen Kelayakan Media untuk Praktisi Pembelajaran Akuntansi

No	Indikator	No. Butir
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
1.	Reliabilitas media	1,2
2.	Pemaketan yang terpadu	3,4
3.	Kelengkapan dokumentasi	5,6
Aspek Komunikasi Visual		
4.	Kreatif	7
5.	Audio	8,9
6.	Visual	10,11
7.	Animasi	12
8.	Ikon Navigasi	13,14
Aspek Desain Pembelajaran		
9.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	15,16, 17
10.	Sistematis, runtut, alur logika jelas	18,19, 20
11.	Umpan balik terhadap hasil evaluasi	21
12.	Konsistensi soal dengan tujuan	22,23, 24
13.	Pemberian motivasi belajar	25
14.	Penggunaan bahasa	26
KOMENTAR DAN SARAN		

Sumber: Romi Satrio Wahono (2006) dengan modifikasi.

d. **Kisi – kisi Instrumen Kelayakan Media untuk Siswa**

Tabel 6. Kisi – kisi Instrumen Kelayakan Media untuk Siswa

No	Indikator	No. Butir
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
1.	Reliabilitas media	1,2
2.	Pemaketan yang terpadu	3,4
3.	Kelengkapan dokumentasi	5
Aspek Komunikasi Visual		
4.	Kreatif	6
5.	Audio	7
6.	Visual	8,9

No	Indikator	No. Butir
7.	Animasi	10,11
8.	Ikon Navigasi	12,13
Aspek Desain Pembelajaran		
9.	Keruntutan penyajian materi	14,15
10.	Kejelasan contoh soal dan pembahasan	16
11.	Kejelasan alur logika	17
12.	Ketepatan alat evaluasi	18
13.	Pemberian motivasi belajar	19
14.	Penggunaan bahasa	20
Kebenaran Materi yang Disajikan		
No.	Jenis Kesalahan	Solusi
KOMENTAR DAN SARAN		

Sumber: Romi Satrio Wahono (2006) dengan modifikasi.

3. Uji Coba Produk

Uji coba produk dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan serta mengetahui pendapat peserta didik terhadap media yang dikembangkan dari aspek motivasi.

Uji coba produk dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

a. Uji Coba Perorangan (*One to One Trying Out*)

Tujuan uji coba perorangan adalah untuk memperoleh bukti-bukti empiris tentang kelayakan produk awal secara terbatas. Dalam uji coba perorangan, penekannya lebih pada faktor proses daripada hasil belajar. Semua data yang diperoleh pada tahap ini terdiri dari penilaian, komentar, hasil pengamatan dan saran dari peserta didik yang selanjutnya disusun dan dianalisis untuk merevisi produk.

b. Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Tryout*)

Setelah dilakukan analisis dan revisi berdasarkan penilaian peserta didik pada uji coba perorangan kemudian dilakukan uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dimaksudkan untuk mengidentifikasi permasalahan awal yang terjadi ketika Media Pembelajaran digunakan. Melalui uji coba ini diharapkan saat uji coba lapangan tidak ditemukan permasalahan yang mendasar yang dapat mengganggu proses pembelajaran jika produk digunakan.

c. Uji Coba Lapangan

Tujuan uji coba lapangan adalah untuk menentukan apakah produk yang dihasilkan sudah memiliki kelayakan, baik dilihat dari aspek pembelajaran, rekayasa media maupun komunikasi visual sehingga dihasilkan produk akhir yang layak digunakan dalam pembelajaran Akuntansi Dasar.

F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan SMK dan uji coba kelayakan berdasarkan lembar angket dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Untuk menganalisis data tentang kelayakan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Adobe Flash CS5* Berbentuk Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) untuk Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X SMK YPKK 2

Sleman Tahun Ajaran 2017/2018 dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis data penilaian aspek kelayakan media

Untuk mendapatkan kelayakan aplikasi, maka diberikan skor untuk mengkonversikan data kualitatif menjadi data kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 7. Ketentuan Pemberian Skor

Kategori	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

Sumber: Sugiyono (2014: 93) dengan modifikasi

2. Menghitung rerata skor setiap aspek

Menghitung nilai rerata skor tiap indikator dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} = Skor Rata-rata

$\sum X$ = Jumlah Skor

N = Jumlah subjek uji coba

3. Menjumlahkan rerata skor setiap aspek

4. Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek dengan menggunakan rumus konversi skor skala 5 berikut:

Tabel 8. Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor pada Skala Lima

Skor	Rumus	Klasifikasi
5	$\bar{X} > \bar{X}_i + 1,8 SBi$	Sangat Baik
4	$\bar{X}_i + 0,6 SBi < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 1,8 SBi$	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6 SBi < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 0,6 SBi$	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,8 SBi < \bar{X} \leq \bar{X}_i - 0,6 SBi$	Kurang
1	$\bar{X} \leq \bar{X}_i - 1,8 SBi$	Sangat Kurang

Keterangan :

Skor Maksimal = 5

Skor Minimal = 1

Skor Maksimal Ideal = jumlah indikator x skor tertinggi

Skor Minimal Ideal = jumlah indikator x skor terendah

\bar{X} = skor yang diperoleh

\bar{X}_i = $\frac{1}{2}$ (skor maks ideal + skor min ideal)

SBi = $\frac{1}{6}$ (skor maks ideal - skor min ideal)

Sumber: Eko Putro Widyoko (2011: 245)

5. Data yang terkumpul dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori dengan skala penilaian yang telah ditentukan.

$$\text{Persentase Kelayakan Tiap Aspek (\%)} = \frac{\Sigma \text{rerata skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{rerata skor ideal}} \times 100\%$$

Tabel 9. Penilaian Kelayakan

Persentase Penilaian	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

Sumber : Suharsimi Arikunto (2011: 44)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK YPKK 2 Sleman yang beralamat di Jalan Pemuda RT.4/ RW.2, Wadas Tridadi, Sleman, D.I Yogyakarta.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah peserta didik kelas X Akuntansi, satu ahli materi, satu ahli media dan satu praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan SMK.

Tabel 10. Daftar Subjek Penelitian Pengembangan

No.	Keterangan	Nama
1.	Ahli Materi	Adeng Pustikaningsih, M. Si.
2.	Ahli Media	Sungkono, M. Pd.
3.	Praktisi Pembelajaran Akuntansi	Sati Antini, S. Pd.
4.	Siswa Akuntansi	a. 3 siswa kelas X Akuntansi 5 SMK YPKK 2 Sleman sebagai uji coba perorangan b. 10 siswa kelas X Akuntansi 5 SMK YPKK 2 Sleman sebagai uji coba kelompok kecil c. 30 siswa kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman sebagai uji coba lapangan

3. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada hari Rabu, 24 Januari 2018 bertempat di Laboratorium Komputer Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman. Prosedur

penelitian pengembangan terdiri atas beberapa tahapan yang dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 11. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Pengembangan

No.	Prosedur Penelitian	Nama Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1.	<i>Analysis</i>	a. Analisis Kebutuhan Siswa b. Analisis KI & KD	Mei 2017
2.	<i>Design</i>	a. Menyusun Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kualitas Media Pembelajaran b. Perancangan <i>Storyboard</i> c. Penyusunan Materi, Soal dan Jawaban d. Pengumpulan dan Pembuatan <i>Backsound</i> , <i>Background</i> , Gambar dan Tombol	Juni-Agustus 2017
3.	<i>Development</i>	a. Pembuatan Produk BAKAT b. Validasi Ahli Materi dan Ahli Media c. Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi	Oktober-Desember 2017
4.	<i>Implementation</i>	a. Uji coba Perorangan b. Uji coba Kelompok Kecil c. Uji coba Lapangan	Januari 2018
5.	<i>Evaluation</i>	a. Perbandingan Tahap Uji Coba b. Analisis kelayakan produk media c. Produk Akhir Media	Februari 2018

B. Hasil Penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) merupakan modifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan model *ADDIE* yaitu tahap 1) *analysis* (analisis), 2) *design* (desain), 3) *development* (pengembangan), 4) *implementation* (implementasi) dan, 5) *evaluation* (evaluasi).

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kebutuhan Siswa

Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti melakukan observasi dan pengamatan secara keseluruhan serta aktivitas pembelajaran di dalam kelas. Tahap analisis ini diperlukan untuk menentukan masalah yang dihadapi siswa di dalam kelas terutama pada mata pelajaran Akuntansi Dasar. Observasi awal dilakukan pada bulan Mei 2017 di SMK YPKK 2 Sleman.

Proses pembelajaran di dalam kelas dilakukan seperti biasa, guru menjelaskan materi dan mengulas materi yang telah disampaikan di pertemuan sebelumnya. Selain itu, guru selalu memberikan tugas untuk dijadikan PR (Pekerjaan Rumah). Pada kenyataannya hal inilah yang membuat peserta didik gaduh dan tidak fokus pada proses pembelajaran selanjutnya karena peserta didik cenderung mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah) ketika guru menjelaskan materi baru pada pertemuan hari itu. Terlihat 4 peserta didik yang duduk di belakang sedang tidur, 26,67% dari 30 peserta

didik sedang mengobrol dan sisanya mendengarkan saat guru menjelaskan materi. Namun hanya 13 peserta didik atau 43,33% yang mempunyai catatan materi pelajaran dengan lengkap.

Saat proses pembelajaran berlangsung, guru menjelaskan materi dengan metode ceramah dan belum adanya media inovatif yang digunakan selain papan tulis. Padahal sarana di dalam kelas berupa *projector* seharusnya dapat dimaksimalkan untuk proses pembelajaran. Hal inilah yang kemudian membuat siswa cepat bosan dan jenuh saat belajar akuntansi, dan materi yang disampaikan berupa materi awal akuntansi sangat dasar sehingga banyak istilah dan kata akuntansi yang baru siswa dengar.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan peserta didik kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman setelah proses pembelajaran selesai, dan didapati bahwa:

- 1) Mata Pelajaran Akuntansi Dasar dianggap sesuatu yang sulit karena banyak istilah baru yang peserta didik baru dengar.
- 2) Proses pembelajaran di kelas untuk mata pelajaran Akuntansi Dasar membosankan karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru.
- 3) Guru menjelaskan materi pelajaran terlalu cepat dan tergesa-gesa sehingga banyak siswa yang tertinggal materi dan akhirnya melakukan hal lain yang tidak berhubungan dengan proses pembelajaran.

- 4) Siswa membutuhkan media pembelajaran yang inovatif, menarik dan tidak membosankan sehingga dapat digunakan tidak hanya di dalam kelas.
- 5) Saat peneliti melaksanakan PLT (Praktik Lapangan Terbimbing) di kelas X Akuntansi 4 dan 5 di SMK YPKK 2 Sleman, siswa selalu meminta pembelajaran yang diselingi dengan permainan dan quiz yang seru agar tidak membosankan.
- 6) Pendidik belum memaksimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang disediakan sekolah, seperti penggunaan laborototium komputer yang hanya untuk pembelajaran MYOB atau *Spreadsheet*.

Berdasarkan analisis dan hasil wawancara yang dilakukan maka peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan Aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) yang dapat dioperasikan di komputer/ PC untuk diterapkan pada proses pembelajaran Akuntansi Dasar.

b. Analisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Analisis KI dan KD ini berhubungan dengan materi pelajaran Akuntansi Dasar yang sedang diampu oleh peserta didik. Akuntansi Dasar diberikan kepada kelas X yang merupakan bagian dari Akuntansi keuangan dan memiliki sub materi yang cukup kompleks serta membutuhkan penjelasan dan soal. Biasanya guru menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran pada

materi Akuntansi Dasar, tanpa mengoptimalkan media pembelajaran yang disediakan sekolah seperti proyektor, komputer, bahkan papan tulis.

Berdasarkan analisis materi pelajaran dan kurikulum, guru membutuhkan media pembelajaran yang baru dan menarik untuk dijadikan media pembelajaran alternatif dan berdasarkan kurikulum yang digunakan memberikan informasi bahwa materi yang dapat dikembangkan sesuai dengan silabus pada **Lampiran 1** adalah:

Tabel 12. Silabus Akuntansi Dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	1.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa. 1.2 Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal dan dapat diperbandingkan.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong), kerjasama, toleran, damai, santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai	2.1 Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan akuntansi dasar. 2.2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial

<p>cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.</p>	<p>sesuai dengan prinsip akuntansi dasar.</p> <p>2.3 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran akuntansi dasar.</p>
<p>3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Akuntansi dan Keuangan Lembaga pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.</p>	<p>3.1 Memahami pengertian, tujuan, peran akuntansi dan pihak-pihak yang membutuhkan informasi akuntansi.</p> <p>3.2 Memahami jenis-jenis profesi akuntansi (bidang-bidang spesialisasi akuntansi, pentingnya etika profesi).</p> <p>3.3 Memahami jenis dan bentuk badan usaha.</p> <p>3.4 Memahami asumsi, prinsip-prinsip dan konsep dasar akuntansi.</p> <p>3.5 Memahami tahapan siklus akuntansi.</p> <p>3.6 Menerapkan persamaan dasar akuntansi.</p> <p>3.7 Memahami transaksi bisnis perusahaan baik perusahaan jasa, dagang dan manufaktur.</p>
<p>4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.</p>	<p>4.1 Mengelompokkan pihak-pihak yang membutuhkan informasi akuntansi sesuai perannya.</p> <p>4.2 Mengelompokkan profesi akuntansi (bidang-bidang spesialisasi akuntansi, pentingnya etika profesi).</p> <p>4.3 Mengelompokkan jenis dan bentuk badan usaha.</p> <p>4.4 Mengelompokkan asumsi, prinsip-prinsip</p>

	dan konsep dasar akuntansi.
	4.5 Mengelompokkan tahapan siklus akuntansi.
	4.6 Membuat persamaan dasar akuntansi.
	4.7 Mengelompokkan transaksi bisnis perusahaan baik perusahaan jasa, dagang dan manufaktur.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

a. Menyusun Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kualitas Media

Instrumen penilaian kualitas media Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) berupa angket kelayakan produk. Angket kelayakan produk ini menghasilkan data yang bersumber dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi Dasar dan peserta didik. Adapun rincian kisi-kisi instrumen penilaian kualitas media terdapat pada **Lampiran 1**.

b. Perancangan *Storyboard*

Pada proses perancangan media Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) perlu adanya sketsa desain yang digunakan untuk menggambarkan pembuatan media. Sketsa tersebut dituangkan dalam sebuah *storyboard*. *Storyboard* merupakan gambaran secara keseluruhan aplikasi yang akan dimuat. *Storyboard* berfungsi sebagai panduan seperti peta untuk memudahkan proses pembuatan media. *Storyboard* pada media ini ditampilkan pada **Lampiran 5**.

c. Penyusunan Materi, Soal dan Jawaban

Penyusunan materi dan pembahasan soal didasarkan pada pemilihan materi mengenai Akuntansi Dasar yaitu dari pengertian akuntansi itu sendiri sampai materi persamaan dasar akuntansi. Materi tersebut dipilih karena terdapat kesulitan dalam memahami materi akuntansi yang sangat dasar dan banyaknya istilah-istiah dalam akuntansi yang baru dikenal peserta didik saat memasuki bangku SMK. Selain itu, guru yang masih menggunakan metode ceramah dalam mengajar akuntansi serta penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal. Proses pembelajaran materi akuntansi dasar perlu adanya pembaharuan media pembelajaran sehingga permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) berisi materi dan pembahasan soal Akuntansi Dasar.

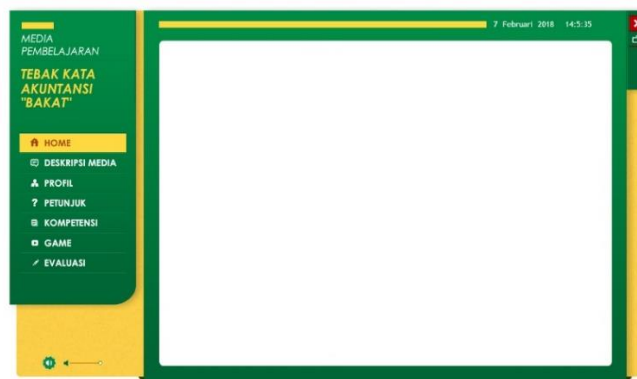
Materi, Soal dan pembahasan jawaban yang dimuat dalam media disusun dari berbagai referensi dan standar kompetensi akuntansi dasar dikaji sesuai dengan panduan kurikulum yang berlaku di sekolah yaitu kurikulum 2013. Adapun materi, soal dan pembahasan jawaban yang ditampilkan pada **Lampiran 5**.

d. Pengumpulan dan Pembuatan *Backsound*, *Background*, Gambar dan Tombol

Proses pembuatan media perlu adanya konten yang mendukung fungsi media tersebut agar menarik dan dapat digunakan dengan mudah, diantaranya adalah gambar, tombol dan musik. Gambar yang

disajikan dalam media sebagian besar dirancang sendiri oleh peneliti, beberapa gambar hasil unduhan dari beberapa sumber. Pembuatan dan pengkombinasian gambar dilakukan dengan menggunakan program corelDraw Graphicst Suite X6, sebagian besar gambar dibuat dalam format *portable network graphics* (.png) dikarenakan gambar dengan format .png dapat dibuat dengan latar belakang transparan sehingga akan membuat media lebih menarik dan memperindah tampilan media.

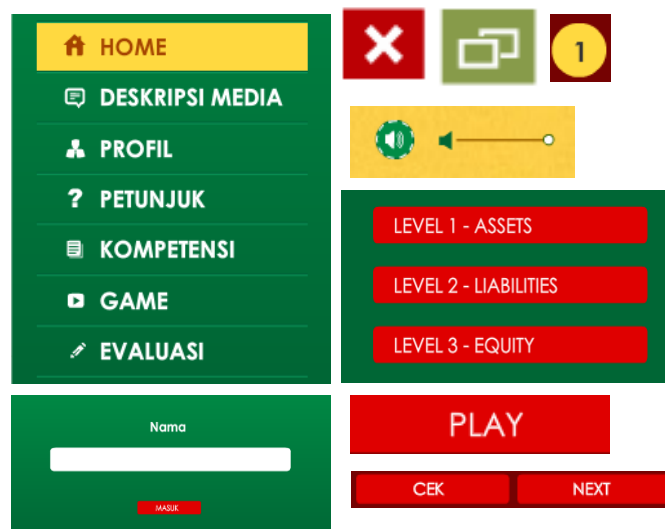
Fungsi musik dan suara dalam media peneliti menggunakan musik instrumental yang dapat menarik perhatian pengguna media Tebak Kata Akuntansi (BAKAT). Penggunaan suara dalam *game* berupa bunyi tombol yang didapat dari berbagai sumber.



Gambar 3. *Background* dalam media



Gambar 4. Desain gambar dalam media



Gambar 5. Kumpulan tombol dan *icon*

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan Media Pembelajaran Tebak Kata Akuntansi (BAKAT)

Tahap pengembangan adalah memproduksi permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) yang dijadikan media dalam pembelajaran. *Development* dalam model pengembangan *ADDIE* berisi mengenai kegiatan realisasi produk. Pada tahap ini media dibuat dengan menggunakan *hardware* dengan spesifikasi

hard disk 500 GB, *RAM* 4 GB, dan sistem operasi *Windows* 10. Media ini dinamakan Aplikasi Tebak Kata Akuntansi (BAKAT). Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain kemudian dirangkai menjadi satu kesatuan dengan menggunakan *software Adobe Flash CS5*. Seluruh komponen dirangkai menjadi satu kesatuan media sesuai dengan *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya. Berikut langkah-langkahnya pembuatannya:

1) Halaman Awal Tampilan (*HOME*)

Pada halaman ini layar menampilkan gambar dari permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) yang mengangkat tema mengenai karakter siswa-siswi SMK yang memakai seragam sekolah lengkap. Halaman ini menjadi impresi awal yang mengajak peserta didik untuk belajar dan bermain tebak kata akuntansi (BAKAT). Tampilan awal media dapat dilihat pada gambar.



Gambar 6. Tampilan halaman awal (*home*)

2) Halaman Menu Deskripsi Media

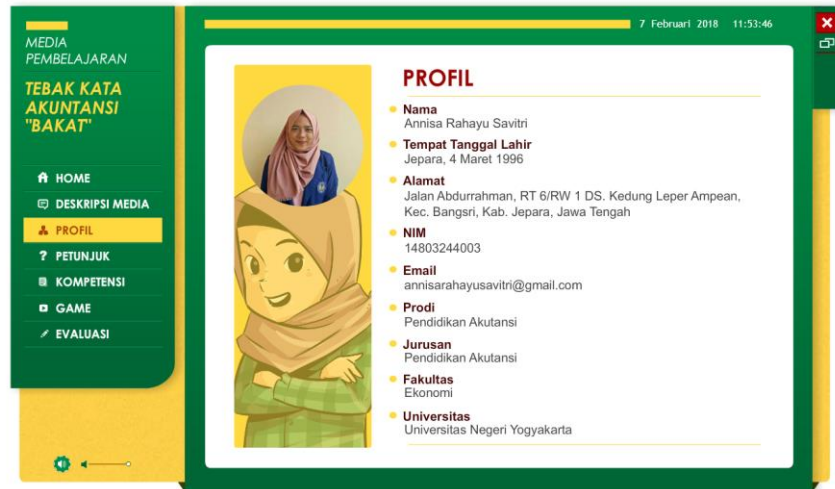
Menu deskripsi media berisi informasi mengenai media/aplikasi Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) meliputi sasaran pengguna, tujuan media, dan isi media yang dibuat. Tampilan menu deskripsi dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 7. Tampilan menu deskripsi

3) Halaman Menu Profil

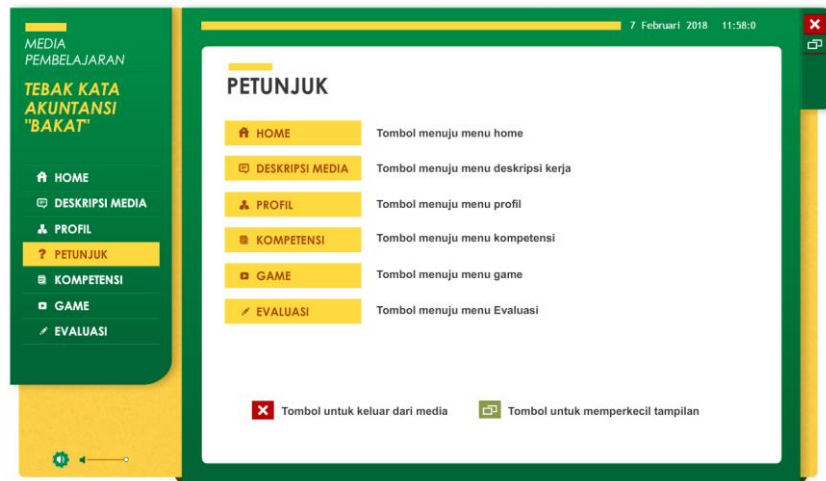
Menu profil berisi informasi pembuat media yang meliputi foto, nama, tempat/ tanggal lahir, alamat, NIM, *email*, prodi, jurusan, fakultas, dan universitas. Tampilan menu profil dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 8. Tampilan menu profil

4) Halaman Menu Petunjuk

Menu petunjuk berisi informasi mengenai fungsi navigasi yang terdapat dalam media/ aplikasi. Tampilan menu petunjuk dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 9. Tampilan menu petunjuk

5) Halaman Menu Kompetensi

Menu kompetensi berisi informasi tentang standar kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan

pembelajaran dengan materi membuat akuntansi dasar.

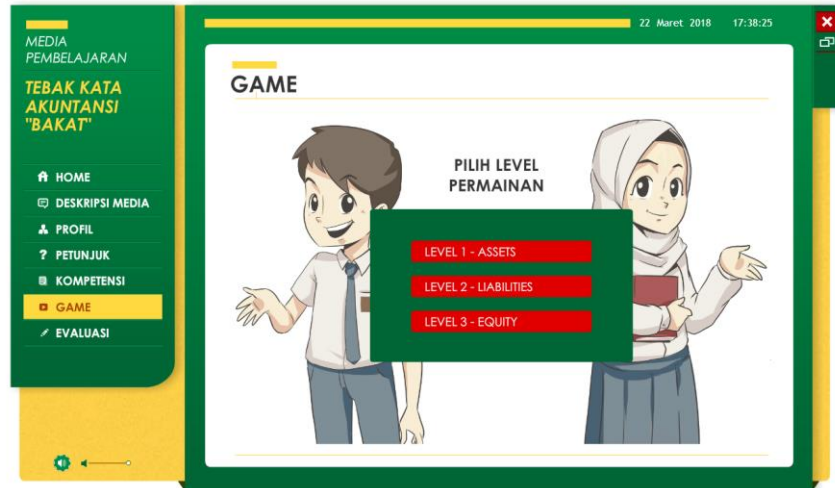
Tampilan menu kompetensi dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 10. Tampilan menu kompetensi

6) Halaman Menu *Game*

Menu *Game* berisi 3 sub-menu yang terdiri dari 3 level diantaranya adalah *Assets*, *Liabilities* dan *Equity*. Level 1 *Assets* berisi permainan tebak kata akuntansi kategori materi tergolong mudah dan berisi 10 soal tebak kata beserta *clue* dan pembahasannya. Level 2 *Liabilities* berisi permainan tebak kata akuntansi kategori materi tergolong sulit dan berisi 10 soal tebak kata beserta *clue* dan pembahasannya. Level 3 *Equity* berisi permainan tebak kata akuntansi berbentuk soal menjodohkan terdiri dari 10 kata yang harus dijodohkan dengan pernyataan yang benar. Tampilan menu *game* dapat dilihat pada gambar berikut:

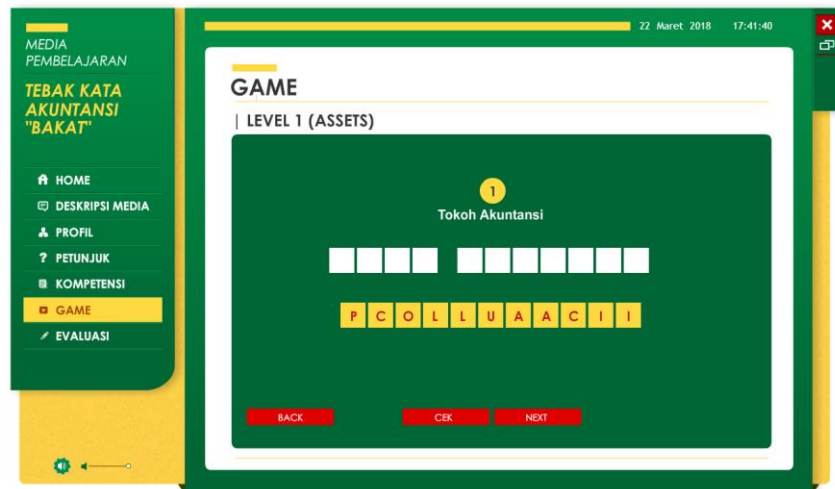


Gambar 11. Tampilan menu game

7) Halaman Sub-menu Level

Halaman level 1 merupakan level awal dari permainan Tebak Kata Akuntansi (BAKAT). Level awal permainan ini menyediakan kata-kata atau *clue* yang akan ditebak oleh pengguna media. Disediakan kotak kosong beserta huruf-huruf acak yang nantinya akan dimainkan oleh pengguna media dengan sistem *drag and drop* (tarik dan letakkan). Cara bermain di level 1 adalah peserta didik menebak kata atau *clue* yang berhubungan dengan materi akuntansi dasar, tersedia huruf-huruf acak dan kotak kosong. Peserta didik menyusun huruf-huruf ke dalam kotak kosong tersebut sehingga tersusun jawaban kata yang dimaksud dengan pernyataan *clue*. Setelah satu kata telah ditebak maka peserta didik dapat menekan tombol “CEK” untuk mengetahui pembahasan dan ulasan materi dari jawaban

yang telah ditebak. Cara bermain di level 2 tidak jauh berbeda dengan level 1, hanya saja materi yang disajikan pada level 2 lebih sulit. Sedangkan cara bermain untuk level 3 seperti soal menjodohkan pada umumnya, yaitu pada sisi kiri terdapat kata atau istilah akuntansi dan pada sisi kanan terdapat pernyataan. Peserta didik menyambungkan sisi kiri dan kanan dengan jawaban yang benar dengan cara meng-*klik*. Di akhir permainan masing-masing level, peserta didik dapat melihat skor hasil dari permainan tebak kata akuntansi ini. Pilihan jawaban benar akan diberi skor 10 dan yang salah mendapat skor 0. Tampilan masing-masing sub-menu dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 12. Tampilan sub-menu level 1



Gambar 13. Tampilan sub-menu level 2



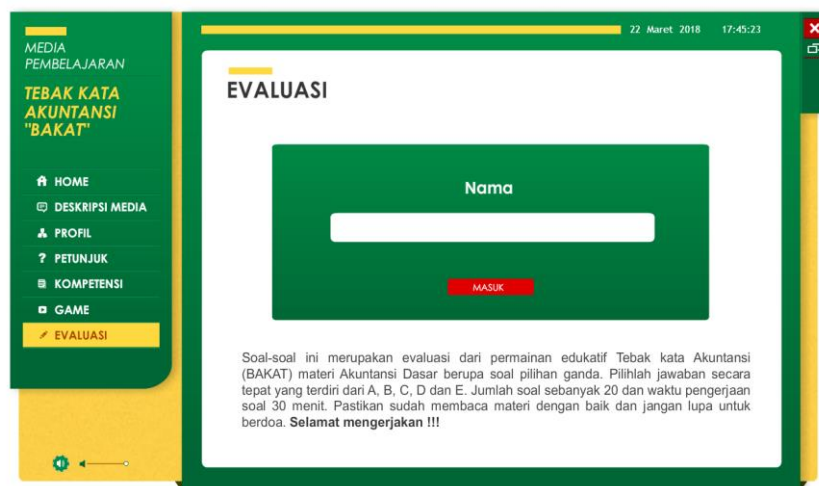
Gambar 14. Tampilan sub-menu level 3

8) Halaman Evaluasi

Menu evaluasi merupakan halaman dari soal-soal permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) yang berbentuk pilihan ganda berjumlah 20 soal. Pengguna diminta menjawab salah satu jawaban yang tepat dengan waktu berdurasi 30 menit dan menuliskan nama sebelum memasuki halaman soal. Pilihan

jawaban benar akan diberi skor 10 dan yang salah mendapat skor

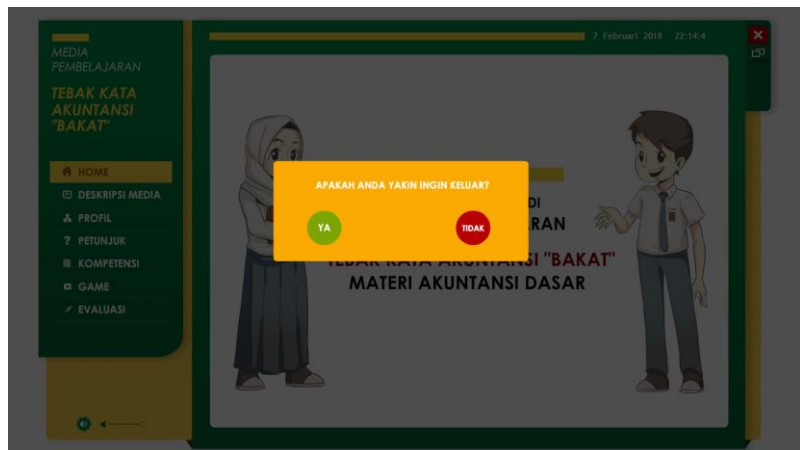
0. Tampilan menu evaluasi dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 15. Tampilan menu evaluasi

9) Tampilan konfirmasi keluar

Konfirmasi keluar dari aplikasi pengguna dapat memilih tombol keluar pada tampilan halaman utama. Setelah tombol ditekan akan muncul tampilan seperti gambar. Pengguna tinggal menekan tombol “ya” untuk keluar dan menekan tombol “tidak” untuk membatalkan. Tampilan menu evaluasi dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 16. Tampilan konfirmasi keluar

b. Validasi Kelayakan

Data yang dikumpulkan dari penelitian pengembangan media permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) adalah kuantitatif sebagai data primer dan data kualitatif berupa saran dan masukan dari para validator. Validasi adalah tahap penilaian media sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Validasi permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) ini dilakukan oleh satu dosen Ahli Materi, satu dosen Ahli Media dan satu Praktisi Pembelajaran Akuntansi Keuangan.

1) Validasi Ahli Materi

Validasi materi digunakan untuk menilai materi yang terdapat di media pembelajaran permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT). Ahli materi untuk media pembelajaran ini yaitu Ibu Adeng Pustikaningsih, M.Sc. Penilaian di lihat dari kelengkapan materi, kesesuaian materi, keluasan dan kedalaman materi, penggunaan bahasa dan istilah dalam

materi. Angket yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan skala *likert* alternatif jawaban sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak dan tidak layak. Angket untuk Ahli Materi memiliki 15 indikator penilaian yang dikelompokkan menjadi 3 aspek yaitu soal, bahasa, dan keterlaksanaan. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Soal

No	Indikator	Penilaian Dosen	Kriteria
Aspek Soal			
1	Kejelasan perumusan soal	5	Sangat Baik
2	Kejelasan petunjuk pengerjaan	5	Sangat Baik
3	Variasi soal	4	Baik
4	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat Baik
5	Kebenaran konsep soal	5	Sangat Baik
6	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	4	Baik
7	Kebenaran kunci jawaban	5	Sangat Baik
8	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas	5	Sangat Baik
9	Kejelasan perumusan soal	5	Sangat Baik
Jumlah		43	Sangat Baik
Persentase		95,56%	Sangat Layak

Sumber : Data Primer yang diolah (Lampiran 2)

Berdasarkan tabel 13 di atas dapat diperoleh kesimpulan bahwa aspek soal diperoleh angka 43,00 termasuk ke dalam kategori sangat baik dan diperoleh angka 95,56% sehingga termasuk ke dalam kriteria sangat layak.

Tabel 14. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Bahasa

No	Indikator	Penilaian Dosen	Kriteria
Aspek Bahasa			
10	Kekomunikatifan bahasa	5	Sangat Baik
11	Ketepatan penggunaan istilah	4	Baik
Jumlah		9	Sangat Baik
Persentase		90%	Sangat Layak

Sumber : Data Primer yang diolah (Lampiran 2)

Dengan menggunakan rumus yang sama, penilaian ahli materi terhadap aspek bahasa diperoleh hasil yang sangat baik dan sangat layak. Pada aspek bahasa dengan banyak indikator 2 diperoleh jumlah penilaian 9,00 dan persentase sebesar 90,00%.

Tabel 15. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Keterlaksanaan

No	Indikator	Penilaian Dosen	Kriteria
Aspek Keterlaksanaan			
12	Pemberian motivasi belajar	5	Sangat Baik
13		5	Sangat Baik
14		5	Sangat Baik
15	Interaktivitas	5	Sangat Baik
Jumlah		20	Sangat Baik
Persentase		100%	Sangat Layak

Sumber : Data Primer yang diolah (Lampiran 2)

Berdasarkan penilaian ahli materi pada aspek keterlaksanaan yang berjumlah 4 indikator diperoleh jumlah nilai 20,00 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Apabila dihitung dalam persentase diperoleh 100% maka termasuk dalam kriteria sangat layak.

Berdasarkan perhitungan kelayakan media oleh ahli materi secara keseluruhan dengan menggunakan rumus yang sama diperoleh nilai 72,00 pada 15 indikator sehingga termasuk ke

dalam kategori “Sangat Baik”. Apabila dihitung dengan persentase kelayakan diperoleh 96,00% sehingga termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

2) Validasi Ahli Media

Pada penelitian pengembangan ini melibatkan satu orang dosen sebagai Ahli Media. Ahli Media tersebut adalah satu dosen dari Fakultas Ilmu Pendidikan Prodi Teknik Pendidikan Bapak Sungkono, M.Pd. Validasi dilakukan terkait dengan aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual dari permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-5. Rekapitulasi hasil Validasi oleh Ahli Media secara lengkap dapat dilihat pada **Lampiran 3**. Validasi oleh Ahli Media selain penilaian kelayakan, Ahli Media juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Rekapitulasi tersebut diringkas dalam tabel berikut ini.

Tabel 16. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

No	Indikator	Penilaian Dosen	Kriteria
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak			
1	Efektif dan efisien penggunaan sumber daya	4	Baik
2		4	Baik
3	Reliabilitas Media	5	Sangat Baik
4		5	Sangat Baik
5	Kompatibilitas media	4	Baik
6		5	Sangat Baik

No	Indikator	Penilaian Dosen	Kriteria
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak			
7	Pemaketan program media pembelajaran	5	Sangat Baik
8		5	Sangat Baik
9	Dokumentasi program media pembelajaran	5	Sangat Baik
10		4	Baik
11		5	Sangat Baik
12	Usabilitas media	5	Sangat Baik
Jumlah		56	Sangat Baik
Persentase		93,33	Sangat Layak

Sumber : Data Primer yang diolah (Lampiran 3)

Berdasarkan tabel 16 di atas dapat diperoleh kesimpulan bahwa aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh angka 56,00 termasuk ke dalam kategori sangat baik dan diperoleh angka 93,33% sehingga termasuk ke dalam kriteria sangat layak.

Tabel 17. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Komunikasi Visual

No	Indikator	Penilaian Dosen	Kriteria
Aspek Komunikasi Visual			
13	Komunikatif	5	Sangat Baik
14	Kreatif	5	Sangat Baik
15	Audio	5	Sangat Baik
16		5	Sangat Baik
17		4	Baik
18	Visual	4	Baik
19		5	Sangat Baik
20		5	Sangat Baik
21	Animasi	5	Sangat Baik
22		5	Sangat Baik
23	Ikon Navigasi	5	Sangat Baik
24		5	Sangat Baik
Jumlah		58	Sangat Baik
Persentase		96,67%	Sangat Layak

Sumber : Data Primer yang diolah (Lampiran 3)

Berdasarkan tabel 17 di atas dapat diperoleh kesimpulan bahwa aspek komunikasi visual diperoleh angka 58,00 termasuk ke dalam kategori sangat baik dan diperoleh angka 96,67% sehingga termasuk ke dalam kriteria sangat layak.

Berdasarkan perhitungan kelayakan media oleh ahli media secara keseluruhan dengan menggunakan rumus yang sama diperoleh nilai 114,00 pada 24 indikator sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Apabila dihitung dengan persentase kelayakan diperoleh 95,00% sehingga termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

3) Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi

Pada penelitian pengembangan ini melibatkan satu orang Praktisi Pembelajaran Akuntansi. Praktisi Pembelajaran Akuntansi tersebut adalah guru yang mengampu mata pelajaran Akuntansi Dasar kelas X yakni Ibu Sati Antini, S.Pd. Validasi dilakukan terkait dengan aspek rekayasa perangkat lunak, aspek komunikasi visual dan aspek desain pembelajaran dari permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-5. Rekapitulasi hasil Validasi oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi secara lengkap dapat dilihat pada **Lampiran 4**. Validasi oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi selain penilaian

kelayakan, Praktisi Pembelajaran Akuntansi juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Rekapitulasi tersebut diringkas dalam tabel berikut ini.

Tabel 18. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

No	Indikator	Penilaian Guru	Kriteria
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak			
1	Reliabilitas Media	5	Sangat Baik
2		5	Sangat Baik
3	Pemaketan yang Terpadu	5	Sangat Baik
4		5	Sangat Baik
5	Kelengkapan dokumentasi	5	Sangat Baik
6		5	Sangat Baik
Jumlah		30	Sangat Baik
Persentase		100%	Sangat Layak

Sumber : Data Primer yang diolah (Lampiran 4)

Berdasarkan tabel 18 di atas dapat diperoleh kesimpulan bahwa aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh angka 30,00 termasuk ke dalam kategori sangat baik dan diperoleh angka 100,00% sehingga termasuk ke dalam kriteria sangat layak.

Tabel 19. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Komunikasi Visual

No	Indikator	Penilaian Guru	Kriteria
Aspek Komunikasi Visual			
7	Kreatif Audio	5	Sangat Baik
8		5	Sangat Baik
9	Visual	5	Sangat Baik
10		5	Sangat Baik
11	Animasi	5	Sangat Baik
12		5	Sangat Baik
13	Ikon Navigasi	5	Sangat Baik
14		5	Sangat Baik
Jumlah		40	Sangat Baik
Persentase		100%	Sangat Layak

Sumber : Data Primer yang diolah (Lampiran 4)

Berdasarkan tabel 19 di atas dapat diperoleh kesimpulan bahwa aspek komunikasi visual diperoleh angka 40,00 termasuk ke dalam kategori sangat baik dan diperoleh angka 100,00% sehingga termasuk ke dalam kriteria sangat layak.

Tabel 20. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Desain Pembelajaran

No	Indikator	Penilaian Guru	Kriteria
Aspek Desain Pembelajaran			
15	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	5	Sangat Baik
16		4	Baik
17		5	Sangat Baik
18	Sistematis, runtut, alur logika jelas	5	Sangat Baik
19		5	Sangat Baik
20		5	Sangat Baik
21	Umpan balik terhadap hasil evaluasi	5	Sangat Baik
22	Konsistensi soal dengan tujuan	5	Sangat Baik
23		5	Sangat Baik
24		5	Sangat Baik
25	Pemberian motivasi belajar	4	Baik
26	Penggunaan bahasa	5	Sangat Baik
Jumlah		58	Sangat Baik
Persentase		96,67%	Sangat Layak

Sumber : Data Primer yang diolah (Lampiran 4)

Berdasarkan tabel 20 di atas dapat diperoleh kesimpulan bahwa aspek desain pembelajaran diperoleh angka 58,00 termasuk ke dalam kategori sangat baik dan diperoleh angka 96,67% sehingga termasuk ke dalam kriteria sangat layak.

Berdasarkan perhitungan kelayakan media oleh praktisi pembelajaran akuntansi secara keseluruhan dengan menggunakan rumus yang sama diperoleh nilai 128,00 pada 26 indikator sehingga termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik”. Apabila

dihitung dengan persentase kelayakan diperoleh 98,46% sehingga termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

c. Revisi Ahli Materi, Ahli Media dan Praktisi Pembelajaran Akuntansi

Revisi atau disebut sebagai penyuntingan bertujuan untuk meminimalisir kesalahan-kesalahan dan menjadikan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) layak digunakan. Revisi tahap pertama dilakukan setelah produk awal permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) dilakukan validasi oleh Ahli Materi, Ahli Media dan Praktisi Pembelajaran. Berikut ini adalah hal-hal yang perlu direvisi berdasarkan saran dari para ahli:

1) Ahli Materi

Indikator dalam angket yang menjadi pusat perhatian Ahli Materi adalah relevansi materi dengan KD, kelengkapan materi. Relevansi materi dengan KD pada permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) yang memerlukan revisi adalah penyesuaian materi dengan KD yang terdapat di silabus pembelajaran Akuntansi Dasar Kelas X di SMK YPKK 2 Sleman. Begitupula dengan kelengkapan materi. Materi yang berada pada permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) masih belum lengkap dan mendalam. Berikut adalah soal dan pembahasan yang mengharuskan permainan

edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) direvisi. Ahli Materi, Ibu Adeng Pustikaningsih, M.Si., dalam lembar angket validasi beliau menuliskan pada kolom jenis kesalahan untuk memperjelas *clue* soal, pembenaran istilah-istilah dalam akuntansi. Adapun saran telah dilakukan sehingga dapat terlihat perbedaannya.

Tabel 21. Hasil Revisi Ahli Materi

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Clue : Siklus Akuntansi Tahap Pencatatan Jawaban : Jurnal	Clue : Tahap Pencatatan Mencatat setiap bukti transaksi secara kronologis Jawaban : Jurnal
Clue : Bukti Transaksi Jawaban : Faktur	Clue : Bukti Transaksi Tanda bukti telah terjadi pembelian atau penjualan secara kredit. Jawaban : Faktur
Clue : Aset Tidak Berwujud Jawaban : Goodwill	Clue : Aset Tidak Berwujud Kelebihan pembayaran atas aset yang dibutuhkan perusahaan dibandingkan dengan nilai pasar Jawaban : Goodwill
Clue : Laporan Keuangan Berisi tentang posisi Aktiva, Utang, dan modal perusahaan. Jawaban : Neraca	Clue : Laporan Keuangan Berisi tentang posisi Aset, Kewajiban, dan Ekuitas perusahaan. Jawaban : Neraca

2) Ahli Media

Revisi selanjutnya dari Ahli Media, Bapak Sungkono, M.Pd. sebagai ahli media dari permainan edukatif Tebak Kata

Akuntansi (BAKAT). Ahli Media ini menilai aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual dari permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT). Di kolom komentar dan saran Ahli Media menitikberatkan pada indikator visual dan saran Ahli Media menitikberatkan pada indikator visual dan animasi pada aspek komunikasi visual. Indikator visual, Bapak Sungkono, M.Pd., menyarankan untuk menambahkan petunjuk dengan jelas serta warna tampilan yang sesuai agar siswa tidak mudah bosan, sedangkan indikator animasi Bapak Sungkono, M.Pd., menyarankan untuk menambahkan animasi pada halaman awal, halaman profil dan halaman deskripsi media. Adapun saran telah dilakukan sehingga dapat terlihat perbedaannya.

Tabel 22. Hasil Revisi Ahli Media

Sebelum Revisi	Setelah Revisi

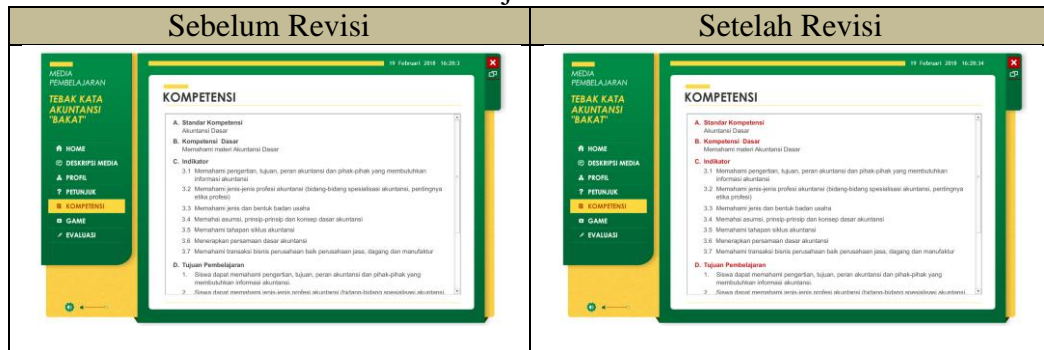


3) Praktisi Pembelajaran Akuntansi

Selain Ahli Media dan Ahli Materi, Praktisi Pembelajaran Akuntansi juga memberikan saran dan komentar. Secara garis besar media sudah sangat bagus dan inovatif apabila digunakan oleh peserta didik, namun Praktisi Pembelajaran Akuntansi memberikan komentar untuk kesesuaian dengan silabus. Media tebak kata akuntansi (BAKAT) berbentuk

permainan edukatif yang mencakup banyak materi sudah sesuai dengan indikator, namun pada permainannya lebih kepada istilah-istilah yang digunakan dalam akuntansi. Praktisi pembelajaran akuntansi juga menjelaskan bahwa media ini tidak harus digunakan di dalam laboratorium komputer, namun bisa juga digunakan di dalam kelas dan memanfaatkan LCD yang ada. Adapun saran dari Ibu Sati Antini selaku praktisi pembelajaran akuntansi yaitu penambahan warna pada *font* agar menarik siswa untuk belajar, saran tersebut telah dilakukan sehingga dapat terlihat perbedaannya.

Tabel 23. Hasil Revisi Praktisi Pembelajaran Akuntansi



4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya pada model pengembangan *ADDIE* adalah tahap implementasi. Tahap implementasi berarti semua rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan setelah sebelumnya dilakukan revisi. Permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) diujicobakan kepada peserta didik uji coba perorangan setelah proses

revisi dan media tersebut dinilai layak oleh validator. Setelah itu, permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) diujicobakan kepada peserta didik pada uji coba kelompok kecil setelah melakukan uji coba perorangan selesai dianalisis. Permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) diujicobakan kepada peserta didik subjek uji coba lapangan (akhir) setelah dinilai layak oleh peserta didik subjek uji coba kelompok kecil. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT).

a. Uji Coba Perorangan

Tahap uji coba perorangan dilakukan setelah produk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) direvisi berdasarkan penilaian Ahli Materi, Ahli Media dan Praktisi Pembelajaran. Tujuan uji coba perorangan adalah untuk mengetahui kelayakan media secara terbatas. Pada uji coba perorangan hanya dilakukan oleh 3 orang peserta didik kelas X Akuntansi 5. Pemilihan peserta didik tersebut dilakukan oleh guru berdasarkan kemampuan peserta didik yang berbeda. Ketiga peserta didik tersebut terdiri dari peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang maupun rendah. Hal ini dilakukan untuk mengetahui dampak penggunaan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) dari berbagai tingkat kemampuan peserta didik.

Uji coba perorangan dilakukan pada hari Jumat, 5 Januari 2018. Pada pukul 07.45 WIB sampai dengan pukul 09.15 WIB. Pada uji coba ini, peserta didik diminta memainkan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) dari awal sampai akhir. Peserta didik diperkenalkan dengan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) mulai dari level awal sampai evaluasi soal. Setelah peserta didik selesai memainkan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT), peserta didik diminta untuk mengisi angket kelayakan media dari aspek rekayasa perangkat lunak, komunikasi visual dan desain pembelajaran permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) sebagai media pembelajaran.

Hasil penilaian pada uji coba perorangan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 24. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Rekayasa Perangkat lunak

No.	Indikator	Rerata	Kategori
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak			
1.	Reliabilitas media	3,33	Baik
2.		5	Sangat Baik
3.	Pemaketan yang terpadu	5	Sangat Baik
4.		5	Sangat Baik
5.	Kelengkapan dokumentasi	4,33	Sangat Baik
Jumlah		22,66	Sangat Baik
Persentase		90,68%	Sangat Layak

Sumber: Lampiran 6

Berdasarkan tabel di atas dan perhitungan (pada Lampiran 6) maka aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh jumlah nilai 22,66 untuk 5 indikator yang tersedia di angket sehingga termasuk kategori

sangat baik. Apabila dinilai berdasarkan persentase kelayakan diperoleh 90,68% sehingga termasuk kriteria sangat layak.

Tabel 25. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Komunikasi Visual

No.	Indikator	Rerata	Kategori
Aspek Komunikasi Visual			
6.	Kreatif	4,33	Sangat Baik
7.	Audio	3,67	Baik
8.	Visual	4	Baik
9.		4,67	Sangat Baik
10.	Animasi	4	Baik
11.		3,67	Baik
12.	Ikon Navigasi	3,67	Baik
13.		3,67	Baik
Jumlah		31,67	Baik
Persentase		79,18%	Layak

Sumber: Lampiran 6

Berdasarkan tabel di atas dan perhitungan (pada Lampiran 6) maka aspek komunikasi visual diperoleh jumlah nilai 31,67 untuk 8 indikator yang tersedia di angket sehingga termasuk kategori baik. Apabila dinilai berdasarkan persentase kelayakan diperoleh 79,18% sehingga termasuk kriteria layak.

Tabel 26. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Desain Pembelajaran

No.	Indikator	Rerata	Kategori
Aspek Desain Pembelajaran			
14.	Keruntutan penyajian materi	4,33	Sangat Baik
15.		4,67	Sangat Baik
16.	Kejelasan contoh soal dan pembahasan	4,67	Sangat Baik
17.	Kejelasan alur logika	4,33	Sangat Baik
18.	Ketepatan alat evaluasi	3,33	Baik
19.	Pemberian motivasi belajar	3,67	Baik
20.	Penggunaan bahasa	3,33	Baik
Jumlah		28,33	Baik
Persentase		80,94%	Layak

Sumber: Lampiran 6

Berdasarkan tabel di atas dan perhitungan (pada Lampiran 6) maka aspek desain pembelajaran diperoleh jumlah nilai 28,33 untuk 7 indikator yang tersedia di angket sehingga termasuk kategori baik. Apabila dinilai berdasarkan persentase kelayakan diperoleh 80,94% sehingga termasuk kriteria layak.



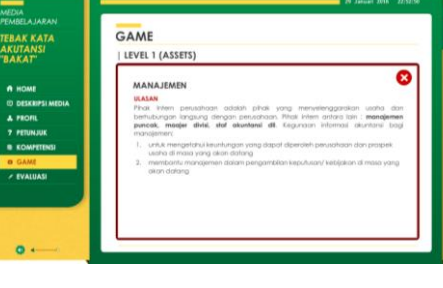

Secara keseluruhan menurut hasil perhitungan uji coba perorangan, media pembelajaran permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) mendapatkan jumlah skor rerata 82,67 untuk 20 indikator sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan persentase kelayakan mencapai 82,67%, sehingga media pembelajaran permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

Selain peserta didik memberikan penilaian, peserta didik juga memberikan komentar/saran antara lain:

- 1) Permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) bagus dan mudah dimengerti soal-soalnya.
- 2) Permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) menarik dan aplikasi game pembelajaran ini kreatif dan inovatif.
- 3) Tampilan pada permainan sudah bagus namun perlu ditambahkan gambar atau animasi yang lucu.

Dari komentar/ saran yang diberikan peserta didik terdapat respon positif dan pula memberikan revisi pada media pembelajaran, yaitu pada penambahan gambar atau animasi sehingga lebih menarik.

Tabel 27. Hasil Revisi Uji Coba Perorangan

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	
	

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan berdasarkan analisis pada uji coba perorangan. Tujuan uji coba kelompok kecil untuk mengetahui kelayakan berdasarkan sejumlah peserta didik dalam jumlah yang terbatas. Tahap uji coba kelompok kecil dilakukan setelah produk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) direvisi berdasarkan uji coba perorangan. Pada uji coba kelompok kecil hanya dilakukan oleh 10 peserta didik dari kelas X Akuntansi 5. Pemilihan peserta didik tersebut dilakukan oleh guru berdasarkan kemampuan peserta didik yang berbeda. 10 peserta didik tersebut terdiri dari peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang maupun rendah. Hal ini bertujuan untuk mengetahui dampak

penggunaan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) dari berbagai tingkat kemampuan peserta didik.

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada hari Senin, 8 Januari 2018, pada pukul 07.45 WIB sampai dengan pukul 09.15 WIB. Pada uji coba ini, peserta didik diminta memainkan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) dari awal sampai akhir. Peserta didik diperkenalkan dengan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) mulai dari level awal sampai evaluasi soal. Setelah peserta didik selesai memainkan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT), peserta didik diminta untuk mengisi angket kelayakan media dari aspek rekayasa perangkat lunak, komunikasi visual dan desain pembelajaran permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) sebagai media pembelajaran.

Hasil penilaian pada uji coba kelompok kecil diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 28. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

No.	Indikator	Rerata	Kategori
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak			
1.	Reliabilitas media	3,7	Baik
2.		3,9	Baik
3.	Pemaketan yang terpadu	4	Baik
4.		4,5	Sangat Baik
5.	Kelengkapan dokumentasi	3,9	Baik
Jumlah		20	Baik
Persentase		80%	Layak

Sumber: Lampiran 7

Berdasarkan tabel di atas dan perhitungan (pada Lampiran 7) maka aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh jumlah nilai 20

untuk 5 indikator yang tersedia di angket sehingga termasuk kategori baik. Apabila dinilai berdasarkan persentase kelayakan diperoleh 80% sehingga termasuk kriteria layak.

Tabel 29. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Komunikasi Visual

No.	Indikator	Rerata	Kategori
Aspek Komunikasi Visual			
6.	Kreatif	4,6	Sangat Baik
7.	Audio	3,9	Baik
8.	Visual	4	Baik
9.		4,5	Sangat Baik
10.	Animasi	4,3	Sangat Baik
11.		4	Baik
12.	Ikon Navigasi	4,1	Sangat Baik
13.		3,9	Baik
Jumlah		33,3	Baik
Persentase		83,25%	Sangat Layak

Sumber: Lampiran 7

Berdasarkan tabel di atas dan perhitungan (pada Lampiran 7) maka aspek komunikasi visual diperoleh jumlah nilai 33,3 untuk 8 indikator yang tersedia di angket sehingga termasuk kategori baik. Apabila dinilai berdasarkan persentase kelayakan diperoleh 83,25% sehingga termasuk kriteria sangat layak.

Tabel 30. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Desain Pembelajaran

No.	Indikator	Rerata	Kategori
Aspek Desain Pembelajaran			
14.	Keruntutan penyajian materi	4,1	Sangat Baik
15.		4,8	Sangat Baik
16.	Kejelasan contoh soal dan pembahasan	4,1	Sangat Baik
17.	Kejelasan alur logika	4,2	Sangat Baik
18.	Ketepatan alat evaluasi	4,2	Sangat Baik
19.	Pemberian motivasi belajar	4,6	Sangat Baik
20.	Penggunaan bahasa	4,3	Sangat Baik
Jumlah		30,3	Sangat Baik
Persentase		86,57%	Sangat Layak

Sumber: Lampiran 7

Aspek desain pembelajaran pada uji coba kelompok kecil dinilai peserta didik dengan hasil yang sangat baik dan sangat layak. Aspek desain pembelajaran mendapatkan nilai 30,3 dari 7 indikator yang disediakan. Menurut persentase kelayakan aspek desain pembelajaran dari permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) memperoleh hasil 86,57% sehingga masuk kategori sangat layak.

Secara keseluruhan menurut hasil perhitungan uji coba kelompok kecil, media pembelajaran permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) mendapatkan jumlah skor rerata 83,6 untuk 20 indikator sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan persentase kelayakan mencapai 83,60%, sehingga media pembelajaran permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran. Selain peserta didik memberikan penilaian peserta didik juga memberikan komentar/ saran antara lain:

- 1) Permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) memudahkan siswa untuk belajar mandiri.
- 2) Media ini dapat meningkatkan semangat belajar dan tidak membosankan.
- 3) Materi akuntansi sangat mendidik dan dapat dipahami secara jelas.

Dari komentar/ saran yang diberikan peserta didik terdapat respon positif terhadap media pembelajaran permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) untuk materi Akuntansi dasar dan tidak ditemukan revisi. (Lampiran 7).

c. Uji Coba Lapangan

Tahap uji coba lapangan dilakukan setelah produk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) direvisi berdasarkan penilaian uji coba kelompok kecil. Tujuan uji coba lapangan adalah untuk mengetahui kelayakan media secara luas. Pada uji coba lapangan dilakukan oleh seluruh peserta didik kelas X Akuntansi 4 sebanyak 30 peserta didik. Peserta didik yang melakukan uji coba lapangan adalah peserta didik dengan tingkat kemampuan yang bervariasi mulai dari rendah, sedang dan tinggi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui dampak penggunaan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) dari berbagai tingkat kemampuan peserta didik.

Uji coba lapangan dilakukan pada hari Rabu, 24 Januari 2018, pada pukul 07.45 WIB sampai dengan pukul 09.15 WIB. Pada uji coba ini, peserta didik diminta memainkan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) dari awal sampai akhir. Peserta didik diperkenalkan dengan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) mulai dari level awal sampai evaluasi soal. Setelah peserta didik selesai memainkan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi

(BAKAT), peserta didik diminta untuk mengisi angket kelayakan media dari aspek rekayasa perangkat lunak, komunikasi visual dan desain pembelajaran permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) sebagai media pembelajaran.

Hasil penilaian pada uji coba lapangan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 31. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Rekayasa Perangkat lunak

No.	Indikator	Rerata	Kategori
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak			
1.	Reliabilitas media	4,63	Sangat Baik
2.		4,73	Sangat Baik
3.	Pemaketan yang terpadu	4,80	Sangat Baik
4.		4,63	Sangat Baik
5.	Kelengkapan dokumentasi	4,73	Sangat Baik
Jumlah		23,53	Sangat Baik
Persentase		94,12%	Sangat Layak

Sumber: Lampiran 8

Berdasarkan tabel di atas dan perhitungan (pada Lampiran 8) maka aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh jumlah nilai 23,53 untuk 5 indikator yang tersedia di angket sehingga termasuk kategori sangat baik. Apabila dinilai berdasarkan persentase kelayakan diperoleh 94,12% sehingga termasuk kriteria sangat layak.

Tabel 32. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Komunikasi Visual

No.	Indikator	Rerata	Kategori
Aspek Komunikasi Visual			
6.	Kreatif	4,77	Sangat Baik
7.	Audio	4,17	Sangat Baik
8.	Visual	4,57	Sangat Baik
9.		4,83	Sangat Baik
10.	Animasi	4,27	Sangat Baik
11.		4,63	Sangat Baik
12.	Ikon Navigasi	4,60	Sangat Baik
13.		4,40	Sangat Baik
Jumlah		36,23	Sangat Baik
Persentase		90,58%	Sangat Layak

Sumber: Lampiran 8

Berdasarkan tabel di atas dan perhitungan (pada Lampiran 8) maka aspek komunikasi visual diperoleh jumlah nilai 36,23 untuk 8 indikator yang tersedia di angket sehingga termasuk kategori sangat baik. Apabila dinilai berdasarkan persentase kelayakan diperoleh 90,58% sehingga termasuk kriteria sangat layak.

Tabel 33. Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Desain Pembelajaran

No.	Indikator	Rerata	Kategori
Aspek Desain Pembelajaran			
14.	Keruntutan penyajian materi	4,57	Sangat Baik
15.		4,80	Sangat Baik
16.	Kejelasan contoh soal dan pembahasan	4,63	Sangat Baik
17.	Kejelasan alur logika	4,70	Sangat Baik
18.	Ketepatan alat evaluasi	4,37	Sangat Baik
19.	Pemberian motivasi belajar	4,87	Sangat Baik
20.	Penggunaan bahasa	4,73	Sangat Baik
Jumlah		32,67	Sangat Baik
Persentase		93,34%	Sangat Layak

Sumber: Lampiran 8

Aspek desain pembelajaran pada uji coba lapangan dinilai peserta didik dengan hasil yang sangat baik dan sangat layak. Aspek desain pembelajaran mendapatkan nilai 32,67 dari 7 indikator yang

disediakan. Menurut persentase kelayakan aspek kebermanfaatan dari permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) memperoleh hasil 93,34% sehingga masuk kategori sangat layak.

Secara keseluruhan menurut hasil perhitungan uji coba lapangan, media pembelajaran permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) mendapatkan jumlah skor rerata 92,43 untuk 20 indikator sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan persentase kelayakan mencapai 94,43%, sehingga media pembelajaran permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran. Dari penilaian yang diberikan peserta didik terdapat respon positif terhadap media pembelajaran permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) untuk materi Akuntansi Dasar.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

a. Perbandingan Tahapan Uji coba

Uji coba dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu tahap uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan tahap uji coba lapangan. Masing-masing uji coba telah dianalisis dan dihitung tingkat kelayakannya. Pada bagian ini, dibandingkan hasil penilaian masing-masing tahapan. Berikut ini tabel perbandingan hasil perhitungan kelayakan media.

Tabel 34. Perbandingan Kelayakan Setiap Tahapan Uji Coba

No	Aspek	Uji Coba		
		Perorangan	Kelompok Kecil	Lapangan
1	Rekayasa Perangkat Lunak	4,53	4	4,71
2	Komunikasi Visual	2,96	4,16	4,53
3	Desain Pembelajaran	4,05	4,33	4,67
Jumlah		11,54	12,49	13,91

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui perbandingan masing-masing aspek baik dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Diagram di atas menunjukkan bahwa jumlah rerata skor uji coba lapangan mendapatkan penilaian tertinggi dibandingkan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Jumlah rerata skor uji coba perorangan mendapatkan penilaian terendah dibandingkan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

b. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran diperoleh berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi dan peserta didik pada setiap tahapan uji coba. Penilaian kelayakan media berdasarkan ahli materi meliputi aspek soal, bahasa, dan keterlaksanaan. Aspek yang dinilai dari ahli media antara lain aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual. Praktisi pembelajaran akuntansi juga memberikan penilaian untuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) dari aspek

rekayasa perangkat lunak, aspek komunikasi visual dan aspek desain pembelajaran. Uji coba pada peserta didik menilai aspek rekayasa perangkat lunak, aspek komunikasi visual dan aspek desain pembelajaran. Kelayakan media tersebut dari setiap tahapan dapat dilihat pada tabel 35.

Tabel 35. Kelayakan Setiap Tahapan

No	Tahapan Penilaian	Jumlah Skor	Rerata Skor	Kategori	Persentase	Kriteria
1	Ahli Materi	72	4,8	SB	96%	SL
2	Ahli Media	114	4,75	SB	95%	SL
3	Praktisi Pembelajaran	128	4,92	SB	98,46%	SL
4	Uji Coba Perorangan	82,67	4,13	SB	82,67%	SL
5	Uji Coba Kelompok Kecil	83,60	4,18	SB	83,60%	SL
6	Uji Coba Lapangan	92,43	4,62	SB	92,43%	SL
Rerata		95,45	4,57	SB	91%	SL

Keterangan: SB = Sangat Baik, dan SL = Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa penilaian dari berbagai macam aspek pada tiap tahapan menunjukkan hasil yang memuaskan. Berdasarkan penilaian media pada tahapan penilaian ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran Akuntansi menunjukkan hasil “Sangat Baik”. Hasil “Sangat Baik” ditunjukkan pada penilaian uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Berdasarkan persentase penilaian kelayakan dapat diketahui dari enam tahapan yang dilakukan mulai dari ahli materi sampai uji coba lapangan diketahui bahwa hasil yang didapatkan

menunjukkan hasil “Sangat Baik” dan “Sangat Layak” untuk media pembelajaran permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT).

C. Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT)

Prosedur penelitian dan pengembangan ini diadaptasi dari rangkuman aktivitas model *ADDIE* Dick and Carey (1996) dalam Endang Mulyatiningsih (2012: 200-201). Model *ADDIE* terdiri dari lima tahap yaitu 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, and 5) *Evaluation*.

Pengembangan media berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) dimulai dari tahap analisis terhadap kebutuhan siswa dan KI & KD yang digunakan di SMK YPKK 2 Sleman. Observasi awal dilakukan ketika peneliti melaksanakan masa observasi untuk persiapan PLT (Praktik Lapangan Terbimbing) kemudian observasi lanjutan dilaksanakan pada bulan Mei – Juli 2017. Selain melakukan analisis terhadap kebutuhan siswa, peneliti juga melakukan analisis terhadap Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar mata pelajaran yang bersangkutan yaitu Akuntansi Dasar. Dari hasil observasi dan pengamatan yang menyeluruh dapat diketahui bahwa pendidik kurang memaksimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang disediakan sekolah, seperti penggunaan laboratorium komputer yang hanya untuk pembelajaran MYOB atau *Spreadsheet*. Pendidik juga masih

menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik merasa cepat bosan mengikuti pembelajaran. Kemudian mata pelajaran Akuntansi dasar dianggap sesuatu yang sulit karena banyaknya istilah dalam akuntansi. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang baru dan menarik untuk dijadikan media pembelajaran alternatif.

Peneliti merancang instrumen yang digunakan untuk penilaian kelayakan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT). Instrumen penilaian kelayakan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) adalah angket kelayakan. Aspek kelayakan untuk ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran yang dinilai terdiri dari aspek soal, bahasa, keterlaksanaan, rekayasa perangkat lunak, komunikasi visual, desain pembelajaran, sedangkan aspek kelayakan untuk peserta didik yang dinilai terdiri dari aspek rekayasa perangkat lunak, komunikasi visual, desain pembelajaran. Kemudian, peneliti merancang permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) mulai dari perancangan *storyboard* yaitu pembuatan sketsa untuk mendeskripsikan fungsi-fungsi yang digunakan. Peneliti mengacu pada permainan Tebak Kata atau Teka Teki Kata pada umumnya, namun lebih di modifikasi secara modern. Selanjutnya, peneliti menyusun materi, soal dan jawaban yang dimuat di permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT). Materi, soal dan jawaban diperoleh peneliti dari

Modul Akuntansi 1A Erlangga, buku Akuntansi SMK Penerbit Erlangga dan Akuntansi SMK 1 A Yudhistira.

Pembuatan aplikasi media pembelajaran permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) dilakukan pada bulan Oktober sampai Desember. Untuk mengetahui kelayakan media, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah validasi oleh para ahli. Para validator yaitu, satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media, dan satu praktisi pembelajaran Akuntansi. Peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) sehingga diperoleh media yang layak untuk diujicobakan kepada subjek uji coba. Media pembelajaran permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) diimplementasikan kepada subjek uji coba perorangan, kelompok kecil dan lapangan di kelas X Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman. Untuk uji coba perorangan, jumlah subjek penelitian adalah 3 peserta didik dengan kemampuan akademik yang berbeda. Uji coba kelompok kecil, 10 peserta didik dengan kemampuan akademik yang berbeda dan uji coba lapangan dengan jumlah subjek 30 peserta didik. Tahap evaluasi dari pengembangan media pembelajaran permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) adalah memperbandingkan hasil dari seluruh tahapan uji coba dan melakukan rekapitulasi dari penilaian kelayakan oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan peserta didik.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT)

Kelayakan media pembelajaran diketahui melalui tahap validasi oleh ahli. Validator yang dipilih oleh peneliti terdiri dari satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media, satu praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan SMK, 3 peserta didik pada uji coba perorangan, 10 peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan 30 peserta didik pada uji coba lapangan. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket kelayakan media dengan skala 1-5. Penjelasan selengkapnya adalah sebagai berikut.

a. Ahli Materi

Ahli materi adalah satu dosen dari Pendidikan Akuntansi. Hasil validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dari segi materi yang disajikan. Berdasarkan hasil validasi yang dapat dilihat pada **Lampiran 2**, media dinilai dari aspek soal, aspek bahasa dan aspek keterlaksanaan.

- 1) Kelayakan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) pada aspek soal dengan jumlah indikator 15 memperoleh skor 43 dari skor maksimum 45. Aspek soal memperoleh persentase skor 95,56% atau termasuk kategori Sangat Layak.
- 2) Kelayakan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) pada aspek bahasa dengan jumlah indikator 2

merupakan penilaian terendah diantara 3 aspek yang dinilai oleh ahli materi. Skor yang diperoleh adalah 9 dari skor maksimum 10. Aspek bahasa memperoleh persentase skor sebesar 90% termasuk ke dalam kategori Sangat Layak.

- 3) Kelayakan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) pada aspek keterlaksanaan dengan jumlah indikator 4 merupakan penilaian tertinggi diantara 3 aspek yang dinilai oleh ahli materi. Skor yang diperoleh adalah 20 dari skor maksimum 20, aspek keterlaksanaan memperoleh persentase skor 100% termasuk ke dalam kategori Sangat Layak.

Berdasarkan penilaian ahli materi secara keseluruhan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) memperoleh jumlah skor 72 untuk 15 indikator. Permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) memperoleh rerata skor yang diperoleh adalah 4,76 (Sangat Baik) dan persentase skor 96% (Sangat Layak). Dengan demikian permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) ini dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK.

b. Ahli Media

Ahli media pada media pembelajaran ini adalah satu dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Prodi Teknologi Pendidikan UNY yang terbiasa melakukan penilaian terhadap media yang dikembangkan mahasiswa. Berdasarkan **Lampiran 3**, media dinilai dari aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual.

- 1) Kelayakan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) pada aspek rekayasa perangkat lunak dengan jumlah indikator 12 memperoleh skor 56 dari skor maksimum 60. Aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh persentase skor 93,33% termasuk kategori Sangat Layak.
- 2) Kelayakan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) pada aspek komunikasi visual dengan jumlah indikator 12 merupakan penilaian tertinggi dari 2 aspek yang dinilai oleh ahli media. Aspek komunikasi visual memperoleh skor 58 dari skor maksimum 60, dengan demikian persentase skornya adalah 96,67% kategori Sangat Layak.

Berdasarkan penilaian ahli media secara keseluruhan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) memperoleh jumlah skor 114 untuk 24 indikator. Permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) memperoleh rerata skor yang diperoleh adalah 4,75 (Sangat Baik) dan persentase skor 95% (Sangat Layak). Dengan demikian permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) ini dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK.

c. Praktisi Pembelajaran Akuntansi

Praktisi pembelajaran Akuntansi adalah seorang guru yang mengampu mata pelajaran Akuntansi Dasar di SMK YPKK 2 Sleman. Berdasarkan **Lampiran 4**, media dinilai dari aspek

rekayasa perangkat lunak, aspek komunikasi visual dan aspek desain pembelajaran.

- 1) Kelayakan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) pada aspek rekayasa perangkat lunak dengan jumlah indikator 6 memperoleh skor 30 dari skor maksimum 30, dengan demikian persentase skor yang diperoleh hanya 100% kategori Sangat Layak.
- 2) Kelayakan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) pada aspek komunikasi visual dengan jumlah indikator 8 memperoleh skor 40 dari skor maksimum 40. Aspek komunikasi visual memperoleh persentase skor sebesar 100 % termasuk kategori Sangat Layak.
- 3) Kelayakan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) pada aspek desain pembelajaran dengan 12 indikator merupakan penilaian terendah dari 3 aspek yang dinilai oleh praktisi pembelajaran Akuntansi. Aspek ini memperoleh 58 dari skor maksimum 60, dengan demikian persentase skor yang diperoleh adalah 96,67% kategori Sangat Layak.

Berdasarkan penilaian praktisi pembelajaran Akuntansi secara keseluruhan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) memperoleh jumlah skor 128 untuk 26 indikator. Permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) memperoleh rerata skor yang diperoleh adalah 4,92 (Sangat Baik) dan persentase skor

98,46% (Sangat Layak). Dengan demikian permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) ini dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK.

d. Uji Coba Perorangan

Pada uji coba perorangan, media diujicobakan pada 3 peserta didik kelas X Akuntansi 5 SMK YPKK 2 Sleman. 3 peserta didik tersebut memiliki kemampuan akademik yang berbeda, pemilihan ini dilakukan oleh pendidik.

- 1) Kelayakan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) pada aspek rekayasa perangkat lunak dengan jumlah indikator 5 merupakan penilaian tertinggi dari 3 aspek yang dinilai oleh peserta didik. Aspek ini memperoleh skor rerata 22,66 dari skor rerata maksimum 25. Aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh persentase skor 90,68% atau termasuk kategori Sangat Layak.
- 2) Kelayakan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) pada aspek komunikasi visual dengan jumlah indikator 8 merupakan penilaian terendah dari 3 aspek yang dinilai oleh peserta didik. Skor rerata yang diperoleh adalah 31,67 dari skor rerata maksimum 40. Aspek ini memperoleh persentase skor 79.18% kategori Layak.
- 3) Kelayakan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) pada aspek desain pembelajaran dengan jumlah indikator 7

memperoleh skor rerata 28,33 dari skor rerata maksimum 35. Aspek ini memperoleh persentase skor 80,94% termasuk kategori Layak.

Berdasarkan penilaian peserta didik secara keseluruhan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) memperoleh jumlah skor rerata 82,67 untuk 20 indikator. Permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) memperoleh rerata skor yang diperoleh adalah 4,13 (Sangat Baik) dan persentase skor 82,67% (Sangat Layak). Dengan demikian permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) ini dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK.

e. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada uji coba kelompok kecil, media diujicobakan pada 10 peserta didik kelas X Akuntansi 5. 10 peserta didik tersebut memiliki kemampuan akademik yang berbeda, pemilihan ini dilakukan oleh pendidik.

- 1) Kelayakan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) pada aspek rekayasa perangkat lunak dengan jumlah indikator 5 merupakan penilaian terendah dari 3 aspek yang dinilai peserta didik. Skor rerata yang diperoleh adalah 20 dari skor rerata maksimum 25. Aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh persentase skor 80% atau termasuk kategori Layak.

- 2) Kelayakan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) pada aspek komunikasi visual dengan jumlah indikator 8 memperoleh skor rerata 33,3 dari skor rerata maksimum 40. Aspek ini memperoleh persentase skor 83,25% kategori Sangat Layak.
- 3) Kelayakan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) pada aspek desain pembelajaran dengan jumlah indikator 7 merupakan penilaian tertinggi dari 3 aspek yang dinilai peserta didik. Skor rerata yang diperoleh adalah 30,3 dari skor rerata maksimum 35. Aspek ini memperoleh persentase skor 86,57% termasuk kategori Layak.

Berdasarkan penilaian peserta didik secara keseluruhan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) memperoleh jumlah skor rerata 83,60 untuk 20 indikator. Permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) memperoleh rerata skor yang diperoleh adalah 4,18 (Sangat Baik) dan persentase skor 83,60% (Sangat Layak). Dengan demikian permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) ini dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK.

f. Uji Coba Lapangan

Pada uji coba lapangan, media diujicobakan pada 30 peserta didik kelas X Akuntansi 4. 30 peserta didik tersebut memiliki kemampuan akademik yang berbeda, pemilihan ini dilakukan oleh pendidik.

- 1) Kelayakan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) pada aspek rekayasa perangkat lunak dengan jumlah indikator 5 merupakan penilaian tertinggi dari 3 aspek yang dinilai peserta didik. Skor rerata yang diperoleh adalah 23,53 dari skor rerata maksimum 25. Aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh persentase skor 94,12% atau termasuk kategori Sangat Layak.
- 2) Kelayakan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) pada aspek komunikasi visual dengan jumlah indikator 8 merupakan penilaian terendah dari 3 aspek yang dinilai peserta didik. Skor yang diperoleh adalah 36,23 dari skor rerata maksimum 40. Aspek ini memperoleh persentase skor 90,58% kategori Sangat Layak.
- 3) Kelayakan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) pada aspek desain pembelajaran dengan jumlah indikator 7 memperoleh skor rerata 32,67 dari skor rerata maksimum 35. Aspek ini memperoleh persentase skor 93,34% termasuk kategori Sangat Layak.

Berdasarkan penilaian peserta didik secara keseluruhan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) memperoleh jumlah skor rerata 92,43 untuk 20 indikator. Permainan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) memperoleh rerata skor yang diperoleh adalah 4,72 (Sangat Baik) dan persentase skor 94,43% (Sangat Layak). Dengan demikian permainan edukatif

Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) ini dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK.

Berdasarkan enam tahapan penilaian kelayakan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) memperoleh rerata skor 4,57 termasuk kategori Sangat Baik dan rerata persentase skor 91% termasuk kategori Sangat Layak.

D. Batasan Pengembangan

Dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan mengenai media pembelajaran permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) untuk materi Akuntansi Dasar terdapat beberapa keterbatasan. Beberapa keterbatasan tersebut antara lain:

1. Produk media pembelajaran permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) yang dihasilkan masih termasuk hasil pengembangan tingkat pemula yaitu hanya berfokus pada istilah-istilah yang digunakan di materi akuntansi dasar, sehingga cakupannya terlalu luas yaitu kompetensi dasar 3.1-3.7. Materi yang detail belum dijelaskan secara lengkap.
2. Produk media pembelajaran permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) hanya digunakan di SMK YPKK 2 Sleman jurusan Akuntansi kelas X.
3. Implementasi penelitian lapangan media pembelajaran hanya dilakukan pada 1 kelas di SMK YPKK 2 Sleman sebanyak 30 siswa.

4. Produk media pembelajaran permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) hanya dapat digunakan dengan menggunakan komputer atau laptop sehingga belum dapat dioperasikan menggunakan *handphone/Android*.
5. Penelitian ini hanya mengukur kelayakan dari media, belum untuk menghitung tingkat efektivitasnya.
6. Mudah sulitnya soal – soal di dalam produk media pembelajaran permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) hanya distandarisasi oleh pendekatan pakar dan belum di uji daya beda soalnya

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Bab IV, maka penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) melalui lima tahap yaitu:
 - a. *Analysis*, merupakan tahap awal berupa analisis kebutuhan siswa dan analisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.
 - b. *Design*, merupakan tahapan perancangan produk yang terdiri dari pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian, perancangan produk media (*storyboard*), penyusunan materi, soal dan jawaban, juga pengumpulan *backsound*, *background*, gambar dan tombol.
 - c. *Development*, merupakan tahap pengembangan produk media dimulai dari pembuatan aplikasi, validasi ahli materi dan ahli media serta validasi dari praktisi pembelajaran akuntansi.
 - d. *Implementation*, merupakan tahap pengimplementasian produk media terdiri dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.
 - e. *Evaluation*, merupakan tahap akhir dari prosedur pengembangan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) terdiri dari perbandingan tahap uji coba dan kelayakan produk media.

2. Tingkat kelayakan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) diketahui berdasarkan penilaian kelayakan dari satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media dan satu praktisi pembelajaran Akuntansi pada aspek soal, bahasa, keterlaksanaan, rekayasa perangkat lunak, komunikasi visual dan desain pembelajaran.
 - a. Penilaian kelayakan oleh ahli materi diperoleh rerata skor 4,8 (Sangat Baik) dan 96% (Sangat Layak).
 - b. Penilaian kelayakan oleh ahli media diperoleh rerata skor 4,75 (Sangat Baik) dan 95% (Sangat Layak).
 - c. Penilaian kelayakan oleh praktisi pembelajaran Akuntansi diperoleh rerata skor 4,92 (Sangat Baik) dan 98,46% (Sangat Layak).
3. Respon peserta didik kelas X Akuntansi dengan adanya media pembelajaran permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) pada aspek rekayasa perangkat lunak, komunikasi visual dan desain pembelajaran.
 - a. Pada uji coba perorangan diperoleh rerata skor 4,13 (Sangat Baik) dan 82,67% (Sangat Layak).
 - b. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh rerata skor 4,18 (Sangat Baik) dan 83,60% (Sangat Layak).
 - c. Pada uji coba lapangan diperoleh rerata skor 4,62 (Sangat Baik) dan 92,43% (Sangat Layak).

B. Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan dan batasan pengembangan seperti telah dijelaskan, permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) sebagai media pembelajaran masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1. Waktu pengembangan permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) diperpanjang, mulai dari tahap analisis sampai evaluasi produk sehingga penelitian pengembangan dilakukan secara maksimal.
2. Media pembelajaran berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) sebaiknya digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif dan menambah antusias belajar siswa.
3. Media pembelajaran berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) sebaiknya digunakan siswa untuk belajar mandiri di rumah.
4. Media pembelajaran berbentuk permainan edukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) perlu dikembangkan dari segi materi. Variasi materi kurang beragam karena materi yang ada pada permainan berupa istilah dan belum mencakup secara keseluruhan.
5. Untuk penelitian yang selanjutnya, sebaiknya penelitian lapangan dilakukan lebih luas, penelitian lapangan tidak hanya dilakukan di satu sekolah dan satu kelas, namun implementasi sebaiknya lebih dari satu

kelas atau lebih dari satu sekolah sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang bisa digunakan secara luas. Selain mengukur kelayakan media, penelitian selanjutnya perlu juga menghitung tingkat efektivitasnya.

6. Soal – soal yang terkandung dalam produk media pembelajaran sebaiknya distandarisasi terlebih dahulu oleh 3 pendekatan yang meliputi pendekatan teoritik, pendekatan pakar dan pendekatan empiris serta dihitung daya beda soalnya.