

PENGEMBANGAN MEDIA *ADVENTURE GAME* PADA MATA PELAJARAN KEARSIPAN DI SMKN 2 KEDIRI

Diah Bunga Utama

Progam Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya, Email: dibungut@gmail.com

Durinta Puspasari

Dosen Progam Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya, Email: durintapuspasari@unesa.ac.id

Abstrak

Pengembangan Media *Adventure Game* pada Mata Pelajaran Kearsipan ini dilakukan untuk mengetahui Proses Pengembangan Media *Adventure Game* pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP 1 di SMKN 2 Kediri, mengetahui Kelayakan Media, serta mengetahui Evaluasi Siswa Kelas X OTKP 1 di SMKN 2 Kediri yang telah dikembangkan. Penelitian ini merupakan penelitian dengan jenis pengembangan yang menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas X OTKP 1 di SMKN 2 Kediri yang berjumlah 20 orang, sedangkan objek penelitian ini yaitu media *Adventure Game* pada Mata Pelajaran Kearsipan. Instrument penelitian ini yaitu validasi ahli dan evaluasi siswa. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan *skala likert*. Proses pengembangan media ini yaitu melakukan tahap analisis untuk mengetahui kebutuhan sebelum merancang media *adventure game*, perancangan media menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*, pada pengembangan dilakukan validasi oleh ahli materi dan media, dimana bertujuan untuk menyempurnakan media yang dikembangkan. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 92% dengan kriteria interpretasi sangat kuat dan hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 84% dengan kriteria interpretasi sangat kuat. Dari hasil evaluasi siswa memperoleh persentase sebesar 94% dengan kriteria interpretasi sangat kuat untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan Media, *Adventure Game*, Kearsipan

Abstract

Development of Adventure Game Media on Archival Subjects was carried out to find out the Adventure Game Media Development Process on Archival Subject Class X OTKP 1 at SMK 2 Kediri, to find out the Feasibility of the Media, and to find out the Evaluation of Class X OTKP 1 Students at the Kediri 2 Vocational High School that had been developed. This research is a type of development that uses the *ADDIE* development model consisting of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were students of class X OTKP 1 in SMK 2 Kediri, amounting to 20 people, while the object of this study was Adventure Game media on Archival Subjects. This research instrument is expert validation and student evaluation. Data analysis techniques in this study use a Likert scale. The media development process is carried out in the analysis phase to find out the needs before designing a media adventure game, the media design uses Adobe Flash CS6 application, the development is validated by material and media experts, which aims to improve the developed media. The results of material expert validation obtained a percentage of 92% with very strong interpretation criteria and media expert validation results obtained a percentage of 84% with very strong interpretation criteria. From the results of the evaluation the students obtained a percentage of 94% with very strong interpretation criteria for use in the learning process.

Keywords: Development of Media, Adventure Game, Archival

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting dalam kehidupan manusia. Hal ini senada dengan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang menyebutkan bahwa “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk

watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa”. Proses pembelajaran dapat berjalan efektif jika seluruh unsur pendidikan terpenuhi dan saling mendukung (Asmadawati, 2014:3). Menurut (Triwijayanto, 2014:24), unsur-unsur pendidikan tersebut diantaranya adalah peserta didik,

pendidik, interaksi edukatif, tujuan pendidikan, materi atau isi pendidikan, alat dan metode, dan lingkungan pendidikan.

Penerapan alat dan metode dalam proses pembelajaran adalah media yang digunakan. Media pembelajaran adalah alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar (Arsyad, 2014:2). *Adventure game* adalah permainan yang mengangkat sebuah petualangan dan lebih menekankan pada pemecahan masalah daripada pertarungan (Tridhonanto, 2011:75).

SMKN 2 Kediri merupakan salah satu sekolah kejuruan favorit yang ada di kota Kediri dengan predikat akreditasi A, dimana telah memiliki fasilitas yang sudah layak untuk membantu kegiatan pembelajaran. SMKN 2 Kediri memiliki program keahlian diantaranya Teknik Komputer Jaringan, Multimedia, Usaha Perjalanan Wisata, Administrasi Perkantoran, Akuntansi, Perbankan, dan Pemasaran.

Peneliti tertarik melakukan penelitian pada Mata Pelajaran Kearsipan tepatnya pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penyimpanan Arsip Sistem Abjad, Kronologis, Geografis, Nomor dan Subjek karena dengan memahami sistem penyimpanan kearsipan siswa akan mendapatkan kemampuan kognitif yang membantu siswa nantinya dalam melakukan praktik kerja industri (prakerin) serta menjadi bekal pengetahuan lulusan program keahlian OTKP di dunia kerja.

Peneliti tertarik melakukan penelitian pada kelas X OTKP 1, karena kelas X OTKP 1 memiliki siswa yang pasif dan kurang berpartisipasi dalam kelas. Hal itu terjadi karena siswa tidak terbiasa aktif dan takut bertanya ketika guru menyampaikan materi menggunakan media *power point*.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti di SMKN 2 Kediri, sudah terdapat media pembelajaran namun hanya pada sebatas media *power point* yang belum bervariasi, sehingga peneliti mengembangkan

media *adventure game* sebagai media alternatif pendamping media *power point*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan serta evaluasi siswa kelas X OTKP 1 terhadap media *adventure game* pada Mata Pelajaran Kearsipan.

Belajar merupakan aktivitas dan sikap siswa yang kompleks (Dimiyati dan Mudjiono, 2015:7). Siswa menjadi acuan berlangsung tidaknya proses belajar.

Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar dengan lingkungan belajar (Komara, 2014:29). Pendapat lain mengatakan bahwa pembelajaran adalah aktivitas yang dimulai dari proses tahapan perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi, yang mana diartikan sebagai hubungan timbal balik antara peserta didik dengan guru serta sumber belajar dalam lingkungan belajar yang ada (Hanafy, 2014:77).

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah tindakan yang dilakukan oleh makhluk hidup sehingga membuat transformasi tingkah laku. Sedangkan pembelajaran merupakan proses timbal balik atau aktivitas yang dilakukan untuk membantu peserta didik memperoleh ilmu dan pengetahuan dalam suatu lingkungan belajar.

Arsyad (2014:10) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang memiliki peran dalam memberikan informasi maupun pesan saat proses pembelajaran sehingga siswa memiliki rangsangan minat dan perhatian belajar.

Rahadi, Satoto, & Windasari, (2016:44), mengemukakan bahwa *game* merupakan salah satu jenis aktivitas bermain yang didalamnya melakukan hal yang terlihat seperti nyata. Pendapat lain menyebutkan bahwa *game* atau permainan merupakan suatu hal yang dijalankan dengan adanya peraturan didalamnya yang akan menghasilkan pemenang, umumnya dengan tujuan *refreshing* (Gunadi & Fatta, 2012:42).

Tridhonanto (2011:75) mengemukakan bahwa, *adventure game* merupakan *game* yang mengangkat sebuah petualangan dan *game* ini lebih memfokuskan pada masalah daripada pertarungan karena pertarungan dalam *game* tidak begitu menonjol.

Mata pelajaran Kearsipan merupakan salah satu mata pelajaran yang diterapkan pada kelas X OTKP dimana terdapat 13 Kompetensi Dasar, salah satunya adalah Kompetensi Dasar Menerapkan Penyimpanan Arsip Sistem Abjad, Kronologis, Geografis, Nomor, dan Subjek. Pada kompetensi dasar ini memuat materi mengenai penjelasan sistem penyimpanan arsip, tahap-tahap penyimpanan arsip, pengelompokan arsip, mengidentifikasi arsip, mengklasifikasi arsip, dan menyimpan arsip sesuai dengan sistem penyimpanan. Pemilihan kompetensi dasar ini akan membantu siswa memperoleh kemampuan kognitif yang berguna saat mengimplementasikan sistem penyimpanan kearsipan dalam praktik kerja industri serta menjadi bekal pengetahuan lulusan program keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Model pengembangan yang dilakukan peneliti adalah model ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) (Wiyani, 2013:42).

Dalam model ADDIE ini, 5 tahap pengembangan terdiri dari *Analysis* (analisis) meliputi analisis kinerja, analisis kebutuhan siswa, dan analisis kompetensi. *Design* (perancangan) meliputi penyusunan desain produk, penyusunan materi, dan perancangan *Development* (pengembangan) meliputi

pengembangan media, validasi, dan revisi. *Implementation* (implementasi) meliputi uji coba terbatas dan analisis data uji coba terbatas, dan *Evaluation* (evaluasi) meliputi hasil validasi ahli materi dan media.

Menurut alur ADDIE, maka pada tahap pengembangan ini dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran berupa media *game* yang akan meminta saran dari ahli materi dan media untuk diberikan komentar dan saran terhadap media yang dikembangkan. Pada tahap pengembangan terdiri dari: (1) Pengembangan media dimana *adventure game* ini dibuat dan dikembangkan dengan bantuan *Adobe Flash CS6*; (2) Validasi oleh Ahli Materi yang akan menilai materi didalam media *adventure game* Mata Pelajaran Kearsipan pada media yang dikembangkan; (3) Validasi oleh Ahli Media yang akan menilai desain media dan tipografi pada media yang dikembangkan; (4) Revisi dilakukan berdasarkan komentar dan saran dari Validator Ahli Materi dan Media untuk memperbaiki media.

Instrumen penelitian diisi oleh ahli materi ditujukan ke dosen Fakultas Ekonomi untuk diberikan komentar dan saran tentang produk awal media *adventure game* agar dapat memberi perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Lembar validasi materi diisi oleh dua orang validator ahli yaitu satu dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran dan satu guru mata pelajaran Kearsipan. Lembar validasi media diisi oleh dosen prodi Teknologi Pendidikan. Adapun skala penilaian validasi ahli materi dan media pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1
Skala Penilaian

Kriteria	Nilai/skor
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk sekali	1

Sumber: Riduwan, 2012:39

Lembar evaluasi siswa terhadap media ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Persentase penilaian diperoleh dengan skala *Guttman*. Skala penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2
Skala Penilaian

Jawaban	Nilai/Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: Riduwan, 2012:43

Data yang diperoleh dari lembar validasi materi dan media kemudian dilakukan analisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor hasil validator}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan, 2012:40

Data yang diperoleh dari lembar evaluasi siswa kemudian dilakukan analisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor hasil evaluasi}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan, 2012:40

Dari data hasil analisis validasi materi, media, dan evaluasi siswa menggunakan rumus tersebut dapat diketahui kelayakan Media *Adventure Game* Kompetensi Dasar Menerapkan Penyimpanan Arsip Sistem Abjad, Kronologis, Geografis, Nomor dan Subjek pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3
Kriteria Interpretasi

Penilaian	Kriteria Interpretasi
81% - 100%	Sangat kuat
61% - 80 %	Kuat
41% - 60 %	Cukup
21% - 40%	Lemah
0% - 20%	Sangat Lemah

Sumber: Riduwan, 2012:40

Berdasarkan perhitungan lembar validasi ahli materi, media serta lembar evaluasi siswa Media dikatakan kuat untuk digunakan dalam proses pembelajaran apabila persentase sebesar $\geq 61\%$.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
Proses Pengembangan Media *Adventure Game* pada Mata Pelajaran Kearsipan

Pengembangan media *Adventure Game* pada Mata Pelajaran Kearsipan ini dikembangkan dengan model pengembangan *ADDIE* sebagai berikut:

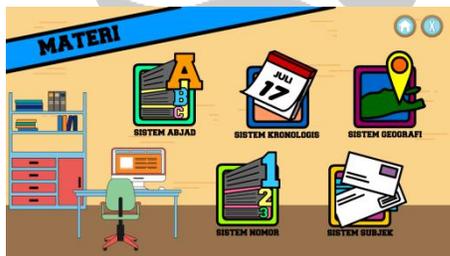
Pada tahap *analysis* (analisis) ini merupakan tahap awal yang harus dilakukan untuk menganalisis dan mengumpulkan informasi sebelum merancang media, terdapat 3 langkah yaitu analisis kinerja, analisis kebutuhan siswa, dan analisis kompetensi. (1) Analisis Kinerja, analisis ini dilakukan untuk menggambarkan keadaan yang ada dilapangan dan memunculkan masalah yang dibutuhkan. Setelah dilakukan analisis kinerja, telah didapat hasil bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa kelas X OTKP 1 masih berpusat pada guru yang memanfaatkan papan tulis serta dengan bantuan komputer berupa *power point* sehingga siswa mengalami kebosanan saat penerimaan materi berupa teks. (2) Analisis Kebutuhan Siswa, analisis ini didapat berdasarkan hasil dari analisis kinerja yang sebelumnya dengan hasil yaitu siswa membutuhkan media pembelajaran yang berbeda dari *power point* serta media yang memuat tidak hanya teks saja tetapi ada gambar, suara, dan animasi. (3) Analisis Kompetensi, analisis ini dilakukan pada kompetensi dasar yang digunakan yakni Kompetensi Dasar Menerapkan Penyimpanan Arsip Sistem Abjad, Kronologis, Geografis, Nomor, dan Subjek yang digunakan dapat memberikan kemampuan kognitif pada siswa serta menjadi bekal lulusan program keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP).

Pada tahap *design* (perancangan) ini bertujuan untuk menyiapkan rancangan media sehingga menghasilkan desain awal media, terdapat 3 langkah yaitu (1) Penyusunan Desain Media, dalam tahap ini dilakukan desain tampilan awal dengan menggunakan *Adobe Flash CS 6*, dibuat dengan ukuran sebesar layar *LCD* komputer atau *laptop* yang memiliki 5 *mini game* didalamnya yang jumlahnya mewakili banyak sistem penyimpanan arsip. Desain awal media memiliki halaman utama yang memuat menu materi, *game*, dan profil pengembangan.



Gambar 1
Halaman Utama

Menu materi memiliki 5 materi sistem penyimpanan arsip.



Gambar 2
Halaman Materi

Menu *game* memiliki 5 *mini game* yang digambarkan dengan *ikon* gedung yang berbeda permainannya ditiap *mini gamenya*.



Gambar 3
Halaman Game

Menu profil pengembang memuat identitas pengembang secara sederhana.



Gambar 4
Halaman Profil Pengembang

(2) Penyusunan Materi, telah disiapkan materi yang akan dimasukkan dalam media yakni pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penyimpanan Arsip Sistem Abjad, Kronologis, Geografis, Nomor, dan Subjek. Materi yang harus dikuasai oleh siswa kelas X OTKP. Materi tersebut akan menjadi bahan materi pembelajaran, pertanyaan maupun perintah dalam *mini game* yang telah dimuat 10 soal disertai *mini gamenya*. (3) Perancangan Peraturan, dibuat agar siswa mengerti jalannya permainan.

Pada tahap *development* (pengembangan), ini merupakan tahap terciptanya media yang kemudian dilakukan penilaian oleh ahli materi dan ahli media yang berguna untuk merevisi produk menjadi lebih baik, terdapat 3 langkah yaitu (1) Pengembangan Media, telah tercipta produk sesuai dengan desain rancangan media yang terdapat pada tahap *design* yang dibantu oleh tim pembuat media. (2) Validasi, dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan memberikan penilaian serta komentar dan saran terhadap media. Validasi dilakukan dua kali. Komentar dan saran dari validator ahli materi adalah perbaikan ejaan kalimat yang salah dalam pengetikan, materi diperdalam kembali pada subbab daftar klasifikasi sistem geografis, materi terlalu banyak untuk satu tampilan sehingga perlu diperbaiki tata letak tulisannya serta pemberian gambar pada setiap proses penyimpanan arsip disertai sistem kearsipan.

Sedangkan komentar dan saran dari validator ahli media adalah melakukan perbaikan bentuk huruf, melakukan pergantian warna pada logo konten materi, memberikan warna pada gambar penyimpanan arsip dalam konten materi, serta perbaikan tata letak soal diperjelas dengan diletakkan dibawah tampilan surat. (3) Revisi, pemberian revisi oleh validator ahli materi dan validator ahli media terkait dengan perbaikan media telah dilakukan untuk mendapatkan produk dengan hasil baik untuk selanjutnya siap diterapkan pada siswa.

Pada tahap *implementation* (implementasi) ini dilakukan untuk penerapan media yang telah mendapat validasi dan telah direvisi dengan kriteria sangat kuat untuk diimplementasikan pada siswa kelas X OTKP 1 SMKN 2 Kediri, terdapat 2 langkah yaitu (1) Uji Coba Terbatas, penerapan uji coba terbatas dilakukan kepada 20 siswa kelas X OTKP 1 SMKN 2 Kediri. Peneliti menjelaskan alur permainan media yang dibagi menjadi kelompok beranggotakan 2 orang. Pada penerapan media terjadi kendala diantaranya adalah terdapat beberapa *laptop* milik siswa yang tidak bisa untuk menginstall media, tidak dapat memantau nilai keseluruhan kelompok, serta dalam penggunaan media ini *mini game* memiliki password yang dapat digunakan untuk melompat ke *mini game* yang diinginkan sehingga tidak bisa berurutan dalam memainkan media. Setelah dilakukan tahap implementasi, siswa diberikan lembar evaluasi untuk memberikan pendapat mengenai media *adventure game*. (2) Analisis Data Uji Coba Terbatas, dilakukan pengolahan data dari hasil uji coba terbatas dari uraian lembar evaluasi siswa.

Pada tahap *evaluation* (evaluasi) ini dilakukan untuk mengetahui apakah tujuan pengembangan media sesuai harapan atau tidak. Berdasarkan proses ini akan diketahui kelayakan media *adventure game* ini akan menanggulangi kebosanan yang siswa terima.

Kelayakan Media Adventure Game pada Mata Pelajaran Kearsipan

Kelayakan media *adventure game* dilihat dari hasil validasi ahli materi dan validasi ahli media. Komponen kelayakan yang digunakan merupakan komponen kelayakan yang berasal dari BSNP (2011), yang terdiri dari kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, dan kelayakan kegrafikan. Validasi materi dilakukan oleh Dosen Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran FE UNESA dan Guru Mata Pelajaran Kearsipan SMKN 2 Kediri. Sedangkan untuk validasi media dilakukan oleh Dosen Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNESA. Hasil rata-rata validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4
Analisis Validasi Media Oleh Validator

Komponen yang dinilai	% Persentase	Kriteria Interpretasi
Kelayakan Isi	88,75%	Sangat Kuat
Kelayakan Penyajian	95,00 %	Sangat Kuat
Kelayakan Bahasa	93,75 %	Sangat Kuat
Kelayakan Kegrafikan	84,00 %	Sangat Kuat
Rata-Rata Komponen	88 %	Sangat Kuat

Sumber: Data Diolah oleh Peneliti (2018)

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dari komponen kelayakan isi diperoleh persentase 88,75% dengan kriteria interpretasi sangat kuat. Pada komponen kelayakan penyajian diperoleh persentase 96% dengan kriteria interpretasi sangat kuat. Pada komponen kelayakan bahasa diperoleh persentase 93,75% dengan kriteria interpretasi sangat kuat. Pada komponen kelayakan kegrafikan diperoleh persentase 84,00% dengan kriteria interpretasi sangat kuat dan rata-rata keseluruhan komponen kelayakan sebesar 88%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *adventure game* yang telah dikembangkan mendapatkan kriteria

sangat kuat yang berarti dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Kearsipan.

Evaluasi Siswa Terhadap Media *Adventure Game* pada Mata Pelajaran Kearsipan

Evaluasi siswa terhadap media diperoleh melalui uji coba terbatas produk. Uji coba terbatas dilakukan pada kelas X OTKP 1 yang berjumlah 20 orang siswa untuk mengetahui penilaian terhadap media yang dikembangkan. Penilaian ini menggunakan lembar evaluasi siswa yang memiliki kriteria penilaian menurut (Arsyad, 2014:219) yang terdiri dari komponen kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis. Teknik penilaian adalah dengan memilih jawaban yang dianggap benar oleh siswa. Hasil evaluasi siswa terhadap media melalui uji coba terbatas sebagai berikut:

Tabel 5
Analisis Uji Coba Terbatas

Komponen yang dinilai	% Persentase	Kriteria Interpretasi
Kualitas Isi dan Tujuan	94,17%	Sangat Kuat
Kualitas Instruksional	95,00 %	Sangat Kuat
Kualitas Teknis	93,75 %	Sangat Kuat
Rata-Rata Komponen	94 %	Sangat Kuat

Sumber: Data Diolah oleh Peneliti (2018)

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dari komponen kualitas isi dan tujuan diperoleh persentase 94,17% dengan kriteria interpretasi sangat kuat. Pada komponen kualitas instruksional diperoleh persentase 95,00% dengan kriteria interpretasi sangat kuat. Pada komponen kualitas teknis diperoleh persentase 93,75% dengan kriteria interpretasi sangat kuat dan rata-rata keseluruhan komponen sebesar 94%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *adventure game* yang telah dikembangkan mendapatkan kriteria sangat kuat yang berarti

dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Kearsipan

PENUTUP

Simpulan

Proses pengembangan media *Adventure Game* pada Mata Pelajaran Kerasipan ini menggunakan jenis penelitian *R&D* dengan model pengembangan *ADDIE* yaitu *analysi* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Pengembangan ini telah menghasilkan sebuah produk yaitu *Media Adventure Game* yang memiliki 5 *mini game* didalamnya sesuai dengan jumlah sistem kerasipan yang ada. *Mini game* tersebut akan membantu siswa dalam memahami materi dan membuat siswa termotivasi dalam belajar mata pelajaran kearsipan

Kelayakan media dilihat dari rekapitulasi rata-rata hasil analisis validasi seluruhnya yang berasal dari validasi ahli materi dan ahli media. Hasil analisis validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 92% dengan kriteria interpretasi sangat kuat dan ahli media diperoleh persentase sebesar 84% dengan kriteria interpretasi sangat kuat.

Hasil uji coba yang telah dilakukan pada 20 siswa kelas X OTKP 1 SMKN 2 Kediri, pada aspek kualitas isi dan tujuan diperoleh persentase sebesar 94,17% dengan kriteria interpretasi sangat kuat, aspek kualitas instruksional diperoleh persentase sebesar 95% dengan kriteria interpretasi sangat kuat, dan aspek kualitas teknis diperoleh persentase sebesar 93,75% dengan kriteria interpretasi sangat kuat. Dari ketiga aspek penilaian tersebut diperoleh rata-rata sebesar 94% dengan kriteria interpretasi sangat kuat.

Saran

Pada media hanya terdapat satu kompetensi dasar, diharapkan bagi peneliti selanjutnya bisa

menggunakan kompetensi dasar yang lebih banyak.

Pada media ini hanya dapat dimainkan pada komputer atau *laptop*, diharapkan bagi peneliti selanjutnya bisa membuat media ini lebih baik sehingga dimainkan pada *smartphone*.

Pada media ini berupa media *offline*, diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat dibuat secara *online* sehingga bisa memantau skor siswa secara maksimal.

Pada media ini tidak bisa dimainkan secara berurutan seperti *adventure* pada umumnya, diharapkan bagi peneliti selanjutnya bisa membuat media ini dimainkan secara urut, sistematis, dan tidak melompat-lompat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asmadawati. (2014). Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Kondusif. *Jurnal Pendidikan*.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Citra.
- Gunadi, A., & Fatta, H. Al. (2012). Analisis Dan Pembuatan Game “ Petualangan Si Argo ” Berbasis Flash. *Dasi*, 13(1), 42–44.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 17(1), 66–69.
- Komara, E. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rafika Aditama.
- Rahadi, M. R., Satoto, K. I., & Windasari, I. P. (2016). Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(1), 44. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.1.2016.44-49>
- Riduwan. (2012). *Dasa-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Tridhonanto, A. (2011). *Optimalkan Potensi Anak dengan Game*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Triwijayanto, T. (2014). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wiyani, N. A. (2013). *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.