

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN EDUKASI CARİ KATA (ACAK)
DENGAN MENGGUNAKAN SOFTWARE ADOBE FLASH CS5 PADA MATA PELAJARAN
KEARSIPAN DI KELAS X KOMPETENSI KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN SMK
NEGERI 1 JOMBANG**

Mochammad Khoirul Muhib

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya, email: mkmmuhib@gmail.com

Siti Sri Wulandari

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya, email: sitisriwulandari@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan (1) untuk menghasilkan media pembelajaran permainan edukasi cari kata (ACAK) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5*, (2) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran permainan edukasi cari kata (ACAK) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5*, dan (3) untuk mengetahui respon siswa mengenai media pembelajaran permainan edukasi cari kata (ACAK) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5*. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D (*define, design, develop, dan disseminate*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Jombang. Instrumen penelitian berupa angket validasi media pembelajaran untuk ahli materi dan ahli media serta angket respon siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masuk dalam kategori layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan (1) hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa memperoleh kategori sangat layak, (2) hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa memperoleh kategori sangat layak, dan (3) hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa memperoleh kategori sangat layak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Edukasi Cari Kata (ACAK), Kearsipan

Abstract

This research aims to (1) produce word search game (ACAK) learning media by using Software Adobe Flash CS5, (2) to find out the feasibility of word search game (ACAK) learning media by using Software Adobe Flash CS5, and (3) to find out the response of students regarding the word search game (ACAK) learning media using Software Adobe Flash CS5. This development research used a 4D development model (define, design, develop, and disseminate). The subject of this research was grade X students of office administrative skill competency at SMK Negeri 1 Jombang. The research instrument was learning media validation questionnaire for material expert and media expert as well as students' response questionnaire. The results of this research indicate that the learning media developed is categorized as feasible to be used in the learning process: (1) the results of the material expert validation showed that obtained a very feasible category, (2) the results of media expert validation showed that obtained a very feasible category, and (3) the results of students' response questionnaire indicated showed that obtained a very feasible category.

Keywords: Learning Media, Word Search Educational Game (ACAK), Archive Study

Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama kemajuan suatu bangsa, karena pendidikan merupakan investasi yang dapat menentukan kualitas dari sumber daya manusia (SDM) suatu negara. Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan secara terarah dengan tujuan agar dapat menghasilkan SDM yang berkualitas dan dapat berkontribusi untuk kemajuan bangsa.

Pendidikan pada era perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) kemampuan guru tidak cukup jika proses pembelajaran hanya menggunakan

metode konvensional saja namun juga bisa memanfaatkan teknologi. Dengan semua ketersediaan fasilitas di sekolah yang diberikan kepada guru, guru juga dituntut dapat mengembangkan model, media, dan metode pembelajaran.

“Media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran” (Daryanto, 2010: 4). Selanjutnya pemilihan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting yang harus dimiliki oleh seorang guru agar siswa lebih mudah memahami setiap materi yang diajarkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah media

pembelajaran yang berbentuk suatu permainan yaitu media pembelajaran permainan edukasi.

Permainan edukasi merupakan sebuah permainan yang dibuat dan dirancang khusus untuk dijadikan sebuah media yang digunakan untuk mengajar dan dapat memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para peserta didik. Media pembelajaran permainan edukasi memiliki beberapa manfaat, antara lain dapat menambah daya paham dan ingatan siswa, dapat melatih konsentrasi siswa, dan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah suatu lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah. SMK Negeri 1 Jombang merupakan SMK yang sudah memiliki standart ISO 9001:2008 dan memiliki 6 program kompetensi keahlian. Program Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Jombang menjadi salah satu Program Kompetensi Keahlian yang memiliki banyak peminat setiap tahunnya. Program Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran setiap tahunnya mampu meluluskan sebanyak 106 siswa yang berkompoten, tanggung jawab, mandiri, dan siap bersaing di dunia kerja. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran adalah mata pelajaran Kearsipan. Dalam mata pelajaran Kearsipan terdapat materi Kompetensi Dasar menerapkan penanganan surat masuk (sistem agenda dan kartu kendali).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di kelas X APK 1 SMK Negeri 1 Jombang diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru Kearsipan hanya sebatas menggunakan media pembelajaran *Power Point* dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL). Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, media pembelajaran *Power Point* yang disajikan oleh guru merupakan media utama pada matapelajaran Kearsipan dan tidak terdapat variasi media pembelajaran lain yang dapat digunakan sebagai media pendamping dari media utama dalam proses pembelajaran sehingga dibutuhkan suatu variasi baru dalam media pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi kreatif, inovatif, dan menarik.

Kurangnya variasi media pembelajaran pada mata pelajaran Kearsipan juga membuat proses pembelajaran yang diterima oleh siswa menjadi monoton. Oleh karena itu, diperlukan sebuah variasi media pembelajaran dalam mendukung mata pelajaran Kearsipan khususnya pada materi Kompetensi Dasar menerapkan penanganan surat masuk (sistem agenda dan kartu kendali). Berdasarkan kebutuhan akan sebuah variasi media pembelajaran pada mata pelajaran Kearsipan maka peneliti memilih solusi untuk mengatasi permasalahan

tersebut dengan menggunakan media pembelajaran yang berbentuk sebuah permainan edukasi yang berupa permainan edukasi cari kata (ACAK) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5*.

Permainan edukasi cari kata (ACAK) adalah sebuah permainan pencarian kata yang disusun secara ACAK dalam sebuah kotak yang berbentuk persegi atau persegi panjang. Permainan edukasi ACAK bertujuan untuk memainkan semua kata-kata yang tersedia di dalam kotak, kemudian kata-kata tersebut dicocokkan pada kata-kata yang tersedia di dalam kotak permainan lainnya. Permainan edukasi ACAK dirancang dan didesain dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5*.

Permainan edukasi ACAK ini didesain untuk digunakan sebagai bentuk inovasi media pembelajaran pada mata pelajaran Kearsipan materi Kompetensi Dasar menerapkan penanganan surat masuk (sistem agenda dan kartu kendali). Media pembelajaran permainan edukasi ACAK ini diperlukan karena menggunakan konsep permainan dalam proses pembelajaran dan media ini dapat digunakan sebagai media pendukung belajar yang menarik sehingga minat belajar serta motivasi siswa dapat meningkat. Hal ini sesuai pendapat Sudjana & Rivai dalam Arsyad (2013: 28) yang menyatakan bahwa “media pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar”. Dari pendapat diatas diharapkan pemahaman siswa terhadap materi khususnya materi Kompetensi Dasar menerapkan penanganan surat masuk (sistem agenda dan kartu kendali) dapat tersampaikan dengan baik.

Penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Pertama, oleh Intan Nur Saidah (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) Dengan Menggunakan *Software Adobe Flash CS5* Untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap”. Hasil dari penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) secara keseluruhan dinyatakan Sangat Layak sebagai media pembelajaran Akuntansi pada kompetensi dasar Aset Tetap. Kedua, oleh Ningrum dan Rusimamto (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan *Software Adobe Flash* Pada Mata Pelajaran Teknik Mikroprosesor”. Hasil penelitian menyatakan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan *Software Adobe Flash* mendapatkan respon sangat baik dari siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Cari Kata (ACAK) Dengan Menggunakan *Software Adobe Flash CS5* Pada Mata Pelajaran Kearsipan Di

Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Jombang”.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). “Penelitian pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut” (Sugiyono, 2014: 297). Pengembangan media pembelajaran permainan edukasi ACAK menggunakan model pengembangan menurut Thiagarajan, Semmel, dan Semmel yaitu 4D. Pengembangan model 4D terdiri dari 4 tahap, yaitu tahap Pendefinisian (*define*), tahap Perancangan (*design*), tahap Pengembangan (*develop*), dan tahap Penyebaran (*disseminate*) (Trianto, 2007: 65).

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan ini terdiri dari 4 tahap sesuai dengan model pengembangan 4D yang diadaptasi dari (Trianto, 2007: 65) yaitu sebagai berikut:

Tahap pendefinisian (*define*) merupakan tahap pertama yang bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan masalah yang melatarbelakangi mengapa penelitian ini dilakukan. Tahap pendefinisian meliputi analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran.

Tahap perancangan (*design*) merupakan tahap selanjutnya yang dilakukan untuk menyiapkan media pembelajaran sesuai dengan rancangan. Pada tahap ini, peneliti menyusun instrumen penilaian kelayakan media pembelajaran yang berupa lembar angket validasi ahli materi, ahli media, dan lembar angket respon siswa, melakukan penyusunan sketsa perancangan produk (*storyboard*), dan melakukan penyusunan terhadap materi, soal, dan jawaban yang akan dimasukkan ke dalam media.

Tahap pengembangan (*develop*) merupakan tahap yang bertujuan untuk menghasilkan produk yaitu media pembelajaran permainan edukasi ACAK pada mata pelajaran Kearsipan materi Kompetensi Dasar menerapkan penanganan surat masuk (sistem agenda dan kartu kendali). Pada tahap ini peneliti melakukan validasi ahli materi dan ahli media, analisis validasi, dan revisi.

Tahap penyebaran (*disseminate*) merupakan tahap terakhir yang bertujuan untuk mendapatkan komentar, saran, dan penilaian untuk penyempurnaan produk akhir pengembangan agar siap diadopsi oleh para pengguna produk. Pada tahap ini penyebaran hanya dilakukan kepada subjek penelitian yaitu 20 siswa kelas X APK 1 di SMK Negeri 1 Jombang untuk menilai kelayakan media berdasarkan hasil angket respon siswa.

Untuk penyebarluasan diluar dari subjek penelitian ini tidak dilakukan oleh peneliti dikarenakan media pembelajaran ini hanya sebatas menggunakan satu Kompetensi Dasar (KD).

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan media pembelajaran permainan edukasi ACAK ini melibatkan sejumlah pihak yang turut serta dalam uji coba yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya (1) Ahli materi yang berasal dari dosen Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya dan guru mata pelajaran Kearsipan SMK Negeri 1 Jombang. (2) Ahli materi yang berasal dari dosen program studi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. (3) Siswa kelas X APK 1 di SMK Negeri 1 Jombang dengan jumlah 20 siswa sebagai uji coba terbatas terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini berupa lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan lembar angket respon siswa. Lembar validasi ahli materi dan media digunakan untuk mengevaluasi dan menilai kelayakan media. Persentase penilaian lembar validasi ahli media dapat diperoleh melalui skala pengukuran *Likert* yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Penilaian

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber: Sugiyono (2014: 93)

Lembar angket respon siswa digunakan untuk mendapatkan data dari subjek penelitian ini yaitu siswa kelas X APK 1 di SMK Negeri 1 Jombang berjumlah 20 siswa sebagai uji coba terbatas media pembelajaran permainan edukasi ACAK mengenai isi keseluruhan media yang dikembangkan. Persentase penilaian ini dapat diperoleh melalui skala *Guttman* yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Skala Penilaian

Keterangan	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: Sugiyono (2014: 96)

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk menghitung hasil data yang telah dikumpulkan dari hasil angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Analisis Lembar Validasi Ahli Materi dan Ahli Media
Hasil lembar validasi dapat dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor seluruh validator} \times 100\%}{\text{Skor tertinggi}}$$

Sumber: Riduwan (2003: 14)

Hasil persentase lembar validasi ahli materi dan media akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media yang dapat dikategorikan dengan menggunakan skala *Likert* dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Skor

Skor Rata-Rata (%)	Kategori
81 – 100	Sangat Layak
66 – 80	Layak
56 – 65	Kurang Layak
0 – 55	Tidak Layak

Sumber: Mustaji (2005: 102)

2. Analisis Angket Respon Siswa
Hasil angket dapat dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Keterangan:

- K : Persentase kriteria kelayakan
- F : Jumlah keseluruhan jawaban responden
- N : Skor tertinggi dalam angket
- I : Jumlah pertanyaan dalam angket
- R : Jumlah responden

Sumber: Riduwan (2003: 14)

Hasil persentase angket respon siswa akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media yang dapat dikategorikan dengan menggunakan skala *Guttman* dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Interpretasi Skor

Skor Rata-Rata (%)	Kategori
81 – 100	Sangat Layak
66 – 80	Layak
56 – 65	Kurang Layak
0 – 55	Tidak Layak

Sumber: Mustaji (2005: 102)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang sudah ditetapkan sebelumnya. Pembahasan ini meliputi, proses pengembangan, kelayakan, dan respon siswa terhadap media pembelajaran permainan edukasi ACAK yang telah dikembangkan.

Proses Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Cari Kata (ACAK) dengan Menggunakan Software Adobe Flash CS5 pada Mata Pelajaran Kearsipan di Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Jombang.

Pengembangan media pembelajaran permainan edukasi cari kata (ACAK) menggunakan model pengembangan 4D yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran) yang diadaptasi dari (Trianto, 2007: 65) dengan hasil pengembangan akan dijabarkan sebagai berikut:

Tahap pendefinisian (*define*) terdiri dari 5 tahap yang dimulai pada tahap (1) Analisis ujung depan. Tahap ini bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi pada proses pembelajaran yaitu media pembelajaran yang digunakan oleh guru Kearsipan hanya sebatas menggunakan media pembelajaran *Power Point*, dimana media tersebut menjadi satu-satunya media utama pada proses pembelajaran mata pelajaran Kearsipan sehingga tidak terdapat variasi media pembelajaran lain yang dapat digunakan sebagai media pendamping dari media utama yang berakibat dengan proses pembelajaran yang diterima oleh siswa menjadi monoton. (2) Analisis siswa. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik sasaran uji coba terbatas yaitu siswa kelas X APK 1 SMK Negeri 1 Jombang yang memiliki karakteristik usia rata-rata 15-17 tahun. Selain itu, siswa mempunyai kemampuan akademik yang mendukung dalam uji coba terbatas. (3) Analisis tugas. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi tugas belajar siswa yaitu siswa menjalankan atau mengoperasikan permainan ACAK untuk membaca materi, menyelesaikan permainan ACAK, dan menjawab soal yang telah disediakan. (4) Analisis konsep. Tahap ini bertujuan untuk merancang konsep materi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran permainan edukasi ACAK. Konsep materi akan mengacu pada materi pokok Kompetensi Dasar menerapkan penanganan surat masuk (sistem agenda dan kartu kendali) yang terdapat pada silabus Kearsipan. (5) Spesifikasi tujuan pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang sudah disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan sesuai dengan silabus sehingga media pembelajaran permainan edukasi

ACAK sesuai dengan karakteristik siswa, sesuai dengan tugas yang diberikan, dan sesuai dengan konsep materi yang dibuat sehingga siswa dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Tahap perancangan (*design*). Pada tahap ini peneliti melakukan rancangan awal media yang disusun menggunakan *Software Adobe Flash CS5*. Rancangan awal media ini kemudian digambar dan dibentuk secara sistematis dalam sebuah *storyboard*. Dalam *storyboard* terdapat rancangan mengenai isi konsep media diantaranya: halaman awal, halaman pengantar, menu utama, menu petunjuk penggunaan, menu tujuan pembelajaran, menu materi, menu main, dan menu profil.

Tahap pengembangan (*develop*) diawali dengan tahap validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan dengan mengisi lembar angket validasi yang disediakan untuk mengetahui nilai kelayakan media, komentar dan saran terhadap isi materi dan media pada rancangan awal media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar validasi disusun sesuai dengan setiap aspek kriteria kelayakan yang berpedoman pada Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

Validasi ahli materi dilakukan oleh 2 validator. Pertama, oleh bapak Nurmaksu, MM. selaku guru mata pelajaran Kearsipan SMK Negeri 1 Jombang dengan hasil saran, perlu penambahan kedalaman materi. Kedua, oleh Ibu Siti Sri Wulandari, S.Pd., M.Pd. selaku dosen program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran UNESA dengan hasil saran, perlu penambahan soal pada media.

Validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Utari Dewi, S.Sn., M.Pd. selaku dosen program studi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNESA dengan hasil saran (1) Perlu penambahan keterangan pada ikon menu. (2) Penggantian warna *background* pada bagian yang tidak kontras. (3) Penambahan foto di menu profil. (4) Pelebaran kotak skor. (5) Penghilangan kotak nyawa dan skor pada halaman soal. (6) Penambahan kunci jawaban.

Setelah melakukan tahap validasi dan revisi media, maka media siap untuk diujicobakan secara terbatas kepada 20 siswa kelas X APK 1 di SMK Negeri 1 Jombang. Dari uji coba terbatas tersebut akan diperoleh data dari lembar angket respon siswa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran permainan edukasi ACAK.

Tahap penyebaran (*disseminate*) hanya dilakukan sampai pada tahap uji coba terbatas saja dan tidak disebarkan lebih luas lagi dikarenakan media pembelajaran ini hanya sebatas menggunakan satu Kompetensi Dasar (KD).

Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dan Susanti (2014) dengan

judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis *Adobe Flash CS5* Sebagai Media Interaktif Materi Menyusun Rekonsiliasi Bank” yang menggunakan model pengembangan 4D pada penelitiannya dengan tahap Pendefinisian (*define*), tahap Perancangan (*design*), tahap Pengembangan (*develop*), dan tahap Penyebaran (*disseminate*) namun tahap penyebaran tidak dilakukan.

Kelayakan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Cari Kata (ACAK) dengan Menggunakan *Software Adobe Flash CS5* pada Mata Pelajaran Kearsipan di Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Jombang.

Kelayakan media pembelajaran permainan edukasi ACAK dapat dilihat dari hasil lembar angket validasi ahli materi dan hasil lembar angket validasi ahli media. Hasil analisis lembar validasi tersebut akan dihitung untuk memperoleh persentase kelayakan media dengan rumus menjumlahkan skor hasil angket validasi dibagi skor tertinggi dan dikali 100% (Riduwan, 2003: 14).

Angket validasi ahli materi berpedoman pada tiga kriteria aspek yaitu aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, dan aspek penilaian bahasa (BSNP, 2011). Hasil angket validasi ahli materi menunjukkan bahwa aspek kelayakan isi memperoleh rata-rata presentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya, pada aspek kelayakan penyajian memperoleh rata-rata presentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat layak. Kemudian, pada aspek penilaian bahasa memperoleh rata-rata presentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, hasil angket validasi ahli materi memperoleh rata-rata presentase keseluruhan aspek sebesar 94,17% dengan kategori sangat layak dan materi dapat dikatakan layak digunakan pada media pembelajaran permainan edukasi cari kata (ACAK).

Selanjutnya angket validasi ahli media berpedoman pada tiga kriteria aspek yaitu aspek ukuran media, aspek desain tampilan, dan aspek desain media (BSNP, 2011). Hasil angket validasi media oleh ahli media menunjukkan bahwa aspek ukuran media memperoleh rata-rata presentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya, pada aspek desain tampilan memperoleh rata-rata presentase sebesar 96,43% dengan kategori sangat layak. Kemudian, pada aspek desain media memperoleh rata-rata sebesar 100% dengan kategori sangat layak.

Dari keseluruhan aspek angket validasi media oleh ahli media diatas diperoleh rata-rata presentase keseluruhan aspek sebesar 98,81 dan masuk dalam kategori sangat layak, dengan demikian media pembelajaran permainan edukasi cari kata (ACAK) dapat

dinyatakan layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran pada Kompetensi Dasar menerapkan penanganan surat masuk (sistem agenda dan kartu kendali).

Hasil angket validasi media oleh ahli materi dan ahli media diatas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Intan Nur Saidah (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) Menggunakan *Adobe Flash CS5*” dengan hasil penilaian kelayakan oleh ahli materi diperoleh rata-rata skor sebesar 93,91% dengan kategori sangat layak dan penilaian kelayakan oleh ahli media diperoleh rata-rata skor sebesar 91,25% dengan kategori sangat layak.

Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Permainan Edukasi Cari Kata (ACAK) dengan Menggunakan *Software Adobe Flash CS5* pada Mata Pelajaran Kearsipan di Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Jombang.

Respon siswa diperoleh setelah melaksanakan uji coba terbatas yang dilakukan terhadap 20 siswa kelas X APK 1 di SMK Negeri 1 Jombang setelah siswa melakukan pengisian lembar angket respon siswa. Angket respon siswa berpedoman pada tiga aspek yaitu aspek tampilan, aspek penyajian materi, dan aspek manfaat (BSNP, 2011).

Berdasarkan hasil angket respon siswa pada aspek tampilan memperoleh rata-rata presentase sebesar 96% dengan kategori sangat layak. Kemudian, pada aspek penyajian materi memperoleh rata-rata presentase sebesar 89,29% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya, pada aspek manfaat memperoleh rata-rata presentase sebesar 91,67% dengan kategori sangat layak.

Dengan demikian, hasil validasi angket respon siswa yang dilakukan pada uji coba terbatas pada 20 siswa kelas X APK 1 SMK Negeri 1 Jombang memperoleh rata-rata presentase keseluruhan aspek sebesar 92,32% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan edukasi ACAK dapat memotivasi siswa untuk belajar dan siswa dapat memahami materi lebih mudah karena siswa suka dan tertarik dengan pelibatan permainan yang dilakukan sambil belajar sehingga media pembelajaran permainan edukasi cari kata (ACAK) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5* dapat dikatakan layak digunakan pada proses pembelajaran mata pelajaran Kearsipan materi Kompetensi Dasar menerapkan penanganan surat masuk (sistem agenda dan kartu kendali).

Hasil angket respon siswa diatas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ningrum dan Rusimanto (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan *Software*

Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Teknik Mikroprosesor Kelas X TEI Di SMKN 2 Bangkalan” dengan hasil penelitian media pembelajaran mendapatkan penilaian respon siswa yang memperoleh hasil rating sebesar 86,65% dan masuk dalam kategori sangat baik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Proses pengembangan media pembelajaran permainan edukasi cari kata (ACAK) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5* pada mata pelajaran Kearsipan di Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Jombang menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Tahap penyebaran hanya dilakukan sampai uji coba terbatas saja dikarenakan produk yang dikembangkan hanya sebatas menggunakan satu Kompetensi Dasar (KD); (2) Kelayakan media pembelajaran permainan edukasi cari kata (ACAK) dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS5* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan hasil validasi media yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh rata-rata presentase sebesar 94,17% dengan kategori sangat layak. Sedangkan validasi media yang dilakukan oleh ahli media memperoleh rata-rata presentase sebesar 98,81% dengan kategori sangat layak; (3) Respon siswa terhadap media pembelajaran permainan edukasi cari kata (ACAK) pada hasil uji coba terbatas yang dilakukan memperoleh rata-rata presentase sebesar 92,32% dengan kategori sangat layak, sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran layak digunakan pada proses pembelajaran.

Saran

Peneliti memberikan saran yang terkait dengan penelitian pengembangan media sebagai berikut: (1) Aplikasi yang digunakan pada media pembelajaran ini menggunakan *Software Adobe Flash CS5*, diharapkan untuk penelitian berikutnya yang sejenis dapat menggunakan versi yang *ter-upgrade* dari *Software Adobe Flash*; (2) Pada aplikasi media pembelajaran permainan edukasi ACAK ini tidak terdapat kalimat instruksi cara mengoperasikan aplikasi, oleh karena itu pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat menyempurnakan media ini dengan menambahkan kalimat instruksi mengenai cara mengoperasikan media pembelajaran permainan edukasi ACAK secara lengkap dan rinci; (3) Penelitian pengembangan media pembelajaran permainan edukasi ACAK ini hanya

sebatas menggunakan satu mata pelajaran yaitu Kearsipan, oleh karena itu diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat diterapkan menggunakan mata pelajaran lainnya sehingga media pembelajaran dapat disebarluaskan untuk kepentingan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Badan Standar Nasional Pendidikan. 2011. *Deskripsi Instrumen I Penilaian Bahan Ajar Berupa Modul Himpunan Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia*. Jakarta: BSNP

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera

Mustaji. 2005. *Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Dalam Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press

Ningrum, S. F., & Rusimamto, P. W. 2016. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER MENGGUNAKAN SOFTWARE ADOBE FLASH PADA MATA PELAJARAN TEKNIK MIKROPROSESOR KELAS X TEI DI SMKN 2 BANGKALAN. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 05(1), 77–82, (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/13639>, diakses 10 Januari 2017)

Rahmawati, Erlin Septiana & Susanti. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Adobe Flash Cs5 Sebagai Media Interaktif Materi Menyusun Rekonsiliasi Bank. *Educational Technology and Society*, 11(2), 41–53, (<https://doi.org/10.2307/jeductechsoci.11.2.41>, diakses 7 Januari 2017)

Riduwan. 2003. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Saidah, Intan Nur. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (Acak) Menggunakan Adobe Flash Cs5. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 13(1). (<https://doi.org/10.21831/jpai.v13i1.5190>, diakses 7 Januari 2017)

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka