

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ROLE PLAYING GAME*
PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI UMUM KELAS X MP 1
DI SMKN 2 BUDURAN SIDOARJO**

Nindy Saskia Kurniawan

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
email: nindysaskia81@gmail.com

Durinta Puspasari

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
email: durintapuspasari@unesa.ac.id

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran berbasis *role playing game* pada Mata Pelajaran Administrasi Umum ini dilakukan untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis *role playing game* pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X MP 1 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo, mengetahui kelayakan media, serta mengetahui evaluasi siswa kelas X MP 1 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo 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 MP 1 di SMKN 2 Buduran Sidoarjo yang berjumlah 20 orang, sedangkan objek penelitian ini yaitu pengembangan media *role playing game* pada Mata Pelajaran Administrasi Umum. Instrument penelitian ini terdiri dari validasi ahli dan evaluasi siswa. Teknik analisis data yang digunakan pada penilaian validasi ahli menggunakan skala *likert*. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan pada evaluasi siswa menggunakan skala *guttman*. Proses pengembangan media ini yaitu dilakukan tahap analisis untuk mengetahui kebutuhan sebelum merancang media *role playing game*, perancangan media menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*, pada pengembangan setelah dilakukan validasi oleh ahli materi serta ahli media, dimana bertujuan untuk menyempurnakan media yang dikembangkan. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 91,5% dengan kriteria interpretasi sangat kuat, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 84% dengan kriteria interpretasi sangat kuat, dan hasil evaluasi siswa memperoleh persentase sebesar 94% dengan kriteria interpretasi sangat kuat.

Kata Kunci: Pengembangan Media, *Role Playing Game*, Administrasi Umum.

Abstract

Development of Learning Media Based on Role Playing Game in General Administration Subjects was carried out to find out the Role Playing Game Media Development Process on General Administration Subject Class X MP 1 at SMK 2 Buduran Sidoarjo, to find out the Feasibility of the Media, and to find out the Evaluation of Class X MP 1 Students at the Buduran 2 Sidoarjo 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 MP 1 in SMK 2 Buduran Sidoarjo, amounting to 20 people, while the object of this study was *Role Playing Game* media in General Administration Subjects. This research instrument is expert validation and student evaluation. Data analysis techniques used in expert validation assesmenr use a Likert scale, while data analysis techniques used in student evaluation use the Guttman scale. The media development process is carried out in the analysis phase to find out the needs before designing a media role playing 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 91,5% with very strong interpretation criteria and media expert validation results obtained a percentage of 84% with very strong interpretation criteria, while the result of student evaluation obtained a percentage of 94% with very strong interpretacion criteria.

Keywords: Development of Media, Role Playing Game, General Administration.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek yang penting dalam berkehidupan karena berhubungan dengan proses pembelajaran yang berlangsung setiap hari

atau pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan. Hal ini selaras dengan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang menyebutkan bahwa "pendidikan adalah usaha

sadar serta terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mampu secara aktif dalam mengembangkan potensial dirinya". Menurut Triwijayanto (2014:24), unsur-unsur pendidikan tersebut diantaranya adalah peserta didik, interaksi edukatif, tujuan pendidikan, materi atau isi pendidikan, alat dan metode, serta lingkungan pendidikan.

Penggunaan perantara pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran karena perantara pembelajaran bisa meningkatkan atensi serta ketertarikan siswa dalam proses belajar, karena dengan adanya alat dan metode yang tepat maka akan terciptanya tujuan pembelajaran (Septiani dkk, 2017:11). Menurut Oxford English dictionary (dalam Pradanita, 2017:265), *role playing game* adalah sebuah permainan yang pemainnya mengambil sebuah peran imajiner, bermain di dalam setting yang sudah dibuat oleh seorang pembuat game dan dengan begitu pemain mengalami langsung petualangan imajinasi serta karakter yang diinginkan.

SMKN 2 Buduran Sidoarjo merupakan salah satu sekolah kejuruan favorit yang ada di kota Sidoarjo dengan predikat akreditasi A, dimana telah memiliki fasilitas yang layak untuk mendukung kegiatan pembelajaran. SMKN 2 Buduran Sidoarjo memiliki program keahlian antara lain Pemasaran, Multimedia, Akuntansi, Administrasi Perkantoran, Perbankan, Rekayasa Perangkat Lunak.

Peneliti tertarik melakukan penelitian pada Mata Pelajaran Administrasi Umum tepatnya pada Kompetensi Dasar Menerapkan Prosedur Pencatatan Surat/Dokumen Masuk dan Keluar karena dengan memahami tahapan-tahapan pencatatan surat/dokumen masuk dan keluar siswa mampu memperoleh kemampuan kognitif yang akan membantu siswa dalam melakukan praktik kerja industri (prakerin) serta menjadi bekal pengetahuan lulusan program keahlian Manajemen Perkantoran di dunia kerja. Peneliti tertarik melakukan penelitian pada kelas X MP 1, karena siswa di kelas X MP 1 cenderung siswa yang pasif dan kurang berpartisipasi dalam kelas. Hal tersebut terjadi karena siswa takut bertanya ketika guru menyampaikan materi pelajaran menggunakan media *power point*.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti di SMKN 2 Buduran Sidoarjo, telah terdapat media pembelajaran namun hanya sebatas pada media *power point* yang kurang variasi serta guru menjelaskan dengan menjelaskan isi materi saja kemudian siswa hanya mencatat dibuku mereka masing-masing, sehingga peneliti mengembangkan media *role playing game* sebagai media alternatif pendamping media *power point*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan,

kelayakan serta evaluasi siswa kelas X MP 1 terhadap media *role playing game* pada Mata Pelajaran Administrasi Umum.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015:7), belajar adalah aktivitas dan sikap siswa yang kompleks. Siswa menjadi pusat berlangsungnya atau tidak suatu proses belajar. Sedangkan menurut Komara (2014:29), pembelajaran merupakan reaksi kolerasi siswa dengan guru dan pangkal belajar dengan kalangan belajar. Pendapat lain mengatakan bahwa pembelajaran adalah "suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran" (Oemar, 2014:65).

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah tindakan atau aktivitas seseorang yang dilakukan seseorang agar wawasan seseorang bertambah. Sedangkan pembelajaran adalah proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Arsyad (2017:3) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang memiliki makna sebagai pemicu yang ikut berbaur pad kedua kubu yang harmonis. Menurut Gunadi dan Fattah (2012:42), *game* atau permainan merupakan suatu hal yang bisa dijalankan dengan adanya peraturan didalamnya maka nanti akan ada pemenang dan yang kalah, umumnya dalam situasi tidak serius dengan tujuan *refreshing*. Pendapat lain menyatakan bahwa *game* dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai permainan. Permainan merupakan kegiatan kompleks yang didalamnya memuat peraturan, *play* dan budaya (Lestari dalam Pratama, 2014:17).

Menurut Oxford English dictionary (dalam Pradanita, 2017:265), *role playing game* adalah sebuah permainan yang pemainnya mengambil sebuah peran imajiner, bermain di dalam setting yang telah dibuat oleh seorang pembuat game dan dengan demikian pemain mengalami langsung petualangan imajinasi dan karakter yang diinginkan. Terdapat macam tipe *Role Playing Game* menurut Zakky dalam Pradanita, (2017:265) diantaranya adalah *Action RPG, Dungeon crawler, Roguelike, MMORPG, Strategy RPG, Tactical RPG*.

Mata pelajaran Administrasi Umum adalah salah satu diantara banyak pelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang konsentrasi di kompetensi keahlian Manajemen Perkantoran (MP) Kurikulum 2013 revisi 2017. Mata pelajaran Administrasi Umum ini diterapkan pada kelas X MP dimana terdapat 12 Kompetensi Dasar (KD) didalamnya memuat materi mengenai pengertian administrasi, jenis-jenis administrasi, menganalisis jabatan, tugas dan uraian pekerjaan,

menganalisis persyaratan personalia administrasi, bentuk struktur organisasi, fungsi-fungsi manajemen, menerapkan prosedur pencatatan surat/dokumen masuk dan keluar, menerapkan prosedur penataan surat/dokumen, memilih peralatan kantor dalam kegiatan administrasi, menerapkan tata ruang kantor, menerangkan komunikasi ditempat kerja, menerapkan tata cara pencatatan keuangan sederhana, mengevaluasi kegiatan administrasi kantor.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (*Risearch and Development*). Model pengembangan yang dilakukan peneliti adalah model *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Wiyani, 2013:42). Dalam model *ADDIE* ini, terselip 5 tahapan pengembangan yang terdiri dari *Analysis* meliputi ulasan kinerja, ulasan kebutuhan serta analisis kompetensi. *Design* (perancangan) meliputi penyusunan desain produk, penyusunan materi, serta perancangan. *Development* (pengembangan) meliputi pengembangan media, validasi, serta revisi. *Implementation* (implementasi) meliputi uji coba terbatas dan analisis data uji coba terbatas. *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 masukan dari ahli materi dan media untuk diberikan masukan serta kritik terhadap media yang dikembangkan. Tahap pengembangan terdiri dari: 1) pengembangan media dimana *role playing game* ini dibuat dan dikembangkan dengan bantuan *Adobe Flash CS6*; 2) validasi oleh ahli materi yang akan menilai materi di dalam media *role playing game* Mata Pelajaran Administrasi Umum pada media yang dikembangkan; 3) validasi oleh ahli media yang akan menilai desain media dan tipografi pada media yang dikembangkan; 4) revisi dilakukan berdasarkan masukan serta kritik dari validator ahli materi dan media untuk menyempurnakan media.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah validasi ahli materi yang ditujukan ke dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran FE Unesa dan guru mata pelajaran Administrasi Umum untuk diberikan komentar dan saran tentang produk media *role playing game* agar dapat memberi perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Lembar validasi ahli media dilakukan oleh dosen prodi Teknologi Pendidikan. Adapun skala penilaian validasi ahli materi dan media dapat dilihat pada 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 persepsi siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Persentase 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 ahli 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 ahli materi, media, dan evaluasi siswa menggunakan rumus tersebut dapat diketahui kelayakan Media *Role Playing Game* Kompetensi Dasar Menerapkan Prosedur Pencatatan Surat/Dokumen Masuk dan Keluar 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 DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Role Playing Game* pada Mata Pelajaran Administrasi Umum

Pengembangan media *Role Playing Game* ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE sebagai berikut:

Tahap *analysis* (analisis) ini merupakan tahap utama yang dilakukan untuk menganalisis dan merancang media terdapat tiga langkah yaitu analisis kinerja, analisis kebutuhan, serta analisis kompetensi. 1) Analisis kinerja, peneliti menganalisis masalah yang terjadi di sekolah terutama pada mata pelajaran Administrasi Umum yang diajarkan pada kelas X Manajemen Perkantoran (MP). Setelah dilakukan analisis kinerja, hasil yang didapatkan setelah dilakukannya analisis adalah kurangnya variasi terhadap media selain media *power point* serta penerimaan materi yang didapatkan siswa melalui metode ceramah hanya berupa teks. 2) Analisis Kebutuhan Siswa, analisis ini didapatkan berdasarkan hasil dari analisis kinerja dimana sebelumnya dengan hasil yaitu siswa membutuhkan media pembelajaran yang berbeda dari *power point* serta media yang bervariasi, tidak memuat hanya teks saja. 3) Analisis Kompetensi, analisis ini dilakukan pada kompetensi dasar yang digunakan yaitu Kompetensi Dasar Menerapkan Prosedur Pencatatan Surat/Dokumen Masuk dan Keluar, serta subjek yang digunakan mampu memberikan kemampuan kognitif pada siswa serta menjadi bekal lulusan program keahlian Manajemen Perkantoran.

Tahap *design* (perancangan) bertujuan untuk menyusun media *role playing game* dimulai dengan tahapan penyusunan desain, penyusunan materi, dan perancangan peraturan. Pembuatan *game* tersebut menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* untuk mendesain 2 permainan didalamnya. Pada tahap penyusunan materi disetarakan menurut materi yang terdapat pada silabus mata pelajaran administrasi Umum kelas X Manajemen Perkantoran (MP). Pada *game* ini terdapat petunjuk/peraturan jalannya permainan. 1) Desain awal media memiliki halaman utama yang memuat menu materi, tujuan, petunjuk,

profil pengembang, serta *game*. 2) Penyusunan Materi, telah disiapkan substansi yang akan diinput dalam media yaitu pada Kompetensi Dasar Menerapkan Prosedur Pencatatan Surat/Dokumen Masuk dan Keluar yakni materi yang harus dikuasai oleh siswa kelas X MP 1. Materi tersebut akan menjadi bahan atau isi pembelajaran, pertanyaan ataupun perintah-perintah dalam *game* yang telah dimuat dalam beberapa soal titiap *gamenya*. 3) Perancangan Peraturan, dibuat agar siswa memahami alur permainan.

Tahap *development* (pengembangan) ini merupakan tahap terciptanya media yang kemudian dilakukan penilaian oleh pakar yaitu pakar materi serta pakar media yang akan berguna untuk memperbaiki atau merevisi produk, terdapat 3 langkah yaitu 1) Pengembangan Media, telah tercipta produk sesuai dengan desain rancangan media dengan bantuan tim pembuat media. 2) Validasi, dilakukan oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli media dengan memberikan penilaian serta komentar dan saran terhadap media. Justifikasi dilakukan dua kali. Masukan serta kritik dari validator pakar substansi adalah menambahkan gambar ke dalam materi, pemberian skor atau nilai pada akhir *game*, pemberian informasi mengenai surat agenda tunggal, materi atau isi pelajaran lebih diperdalam. Sedangkan komentar dan saran dari validator ahli media adalah menambahkan *background* atau musik pada *game*, melakukan penambahan profil pengembang pada halaman awal, serta perbaikan pada penggunaan warna. 3) Revisi, pemberian saran serta peninjauan oleh validator pakar substansi serta ahli media terkait perbaikan media yang telah dilakukan guna untuk mendapatkan produk dengan hasil lebih baik dan selanjutnya siap untuk diterakapkan kepada siswa.

Tahap *implementation* (implementasi) ini dilakukan untuk penerapan media yang telah mendapat validasi dan telah dilakukan revisi atau perbaikan dengan kriteria sangat kuat untuk diimplementasikan pada siswa kelas X MP 1 SMKN 2 Buduran Sidoarjo, terdapat 2 langkah percobaan yaitu 1) Uji Coba Terbatas, penerapan uji coba terbatas dilakukan kepada 20 siswa kelas X MP 1 SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Peneliti menjelaskan alur permainan media yang dibagi menjadi kelompok beranggotakan 2 orang. Pada penerapan media terjadi beberapa kendala diantaranya, format buku agenda tunggal pada *game* memiliki kekurangan yaitu tidak

bisa membentuk tabel, sehingga hanya berupa garis-garis sebagai pembatas, serta pada pengerjaan buku agenda tidak dapat langsung muncul skor atau nilai siswa, melainkan disimpan terlebih dahulu, sehingga pengerjaan siswa akan dikoreksi oleh guru mata pelajaran. Setelah dilakukan tahap implementasi siswa diberikan lembar evaluasi untuk memberikan pendapat mengenai media *role playing game*. 2) Analisis Data Uji Coba Terbatas, dilakukan pengolahan data dari hasil uji coba terbatas dari uraian lembar evaluasi siswa.

Kelayakan Media *Role Playing Game* pada Mata Pelajaran Administrasi Umum

Kelayakan media *role playing game* dilihat dari hasil justifikasi pakar substansi serta validasi pakar media. Komponen kelayakan yang digunakan merupakan komponen kelayakan yang berasal dari Arsyad (2017), yang terdiri dari aspek tampilan dan aspek pengoperasian atau penggunaan. Validasi materi dilakukan oleh Dosen Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran FE UNESA dan Guru Mata Pelajaran Administrasi Umum SMKN 2 Buduran Sidoarjo. 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 Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Persentase	Kriteria Interpretasi
Kelayakan Isi	88,75%	Sangat Kuat
Kelayakan Penyajian	95%	Sangat Kuat
Kelayakan Bahasa	92,5%	
Rata-Rata Keseluruhan Aspek	91,5%	Sangat Kuat

Sumber: Data Diolah oleh Peneliti (2019)

Tabel 5. Analisis Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai	Persentase	Kriteria Interpretasi
Tampilan	85%	Sangat Kuat
Pengoperasian/penggunaan	80%	Sangat Kuat
Rata-Rata Keseluruhan Aspek	84%	Sangat Kuat

Sumber: Data Diolah oleh Peneliti (2019)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa dari aspek tampilan diperoleh persentase 85% dengan kriteria interpretasi sangat kuat. Pada aspek pengoperasian/penggunaan diperoleh persentase 80% dengan kriteria interpretasi sangat kuat dan rata-rata keseluruhan aspek sebesar 84%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *role playing game* yang telah dikembangkan mendapatkan kriteria sangat kuat yang berarti dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Administrasi Umum.

Evaluasi Siswa terhadap Media *Role Playing Game* pada Mata Pelajaran Administrasi Umum

Evaluasi siswa terhadap media diperoleh melalui uji coba terbatas produk. Uji coba terbatas dilakukan pada kelas X MP 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 (2017:219) yang terdiri dari komponen mutu isi serta maksud, mutu instruksional, dan kualitas teknis. Penilaian ini menggunakan skala Guttman dengan pilihan jawaban yakni Ya dan Tidak (Riduwan, 2012:43). Hasil evaluasi siswa terhadap media melalui uji coba terbatas sebagai berikut:

Tabel 6 Analisis Uji Coba Terbatas

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

Sumber: Data Diolah oleh Peneliti (2019)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa dari tabel analisis validasi materi, aspek kelayakan isi diperoleh persentase sebesar 88,75% dengan kriteria interpreasi sangat kuat, pada aspek kelayakan penyajian diperoleh sebesar 95% dengan kriteria interpretasi sangat kuat, sedangkan aspek kelayakan bahsa diperoleh persentase sebesar 92,5% dengan kriteria interpretasi sangat kuat dan rata-rata keseluruhan aspek 91,5%. Tabel analisis Validasi Ahli Media aspek kualitas isi dan tujuan diperoleh

persentase 94,17% dengan kriteria interpretasi sangat kuat. Pada aspek kualitas instruksional diperoleh persentase 95,00% dengan kriteria interpretasi sangat kuat. Pada aspek kualitas teknis diperoleh persentase 93,75% dengan kriteria interpretasi sangat kuat dan rata-rata keseluruhan aspek sebesar 94%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *role playing game* yang telah dikembangkan mendapatkan kriteria sangat kuat yang berarti dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Administrasi Umum.

PENUTUP

Simpulan

Proses pengembangan media *Role Playing Game* pada Mata Pelajaran Administrasi Umum ini menggunakan jenis penelitian *R&D* dengan model pengembangan *ADDIE* yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Pengembangan ini telah menghasilkan sebuah produk yaitu *Media Role Palying Game* yang memiliki 2 permainan didalamnya sesuai kompetensi dasar yang digunakan yaitu menerapkan prosedur pencatatan surat/dokumen masuk dan keluar. Permainan tersebut akan membantu siswa dalam memahami materi dan membuat siswa lebih antusias dalam belajar mata pelajaran administrasi umum.

Kelayakan media dilihat dari rekapitulasi rata-rata hasil analisis validasi seluruhnya yang berasal dari justifikasi pakar substansi serta pakar media. Hasil analisis validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 91,5% 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 MP 1 SMKN 2 Buduran Sidoarjo, 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

Media hanya terdapat satu kompetensi dasar, diharapkan bagi peneliti selanjutnya bisa menggunakan kompetensi dasar yang lebih banyak.

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

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

Media ini penerapan prosedur surat keluar hanya sebatas pada pencatatan buku agenda saja, diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat menyelesaikan prosedur pencatatan surat/dokumen keluar hingga tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunadi, A., & Fatta, H. Al. (2012). Analisis Dan Pembuatan Game “ Petualangan Si Argo ” Berbasis Flash. *Dasi*, 13(1), 42–44.
- Komara, Endang. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: Rafika Aditama.
- Oemar, Hamalik. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Pradanita, Windy. 2017. *Pengembangan Game Edukasi Bertipe Role Playing Game (RPG) Pada Mata Pelajaran Desain Multimedia Di SMK Negeri 1 Jombang*, 2, 263–272.
- Pratama, W. 2014. Game Adventure Misteri Kotak Pandora. *Jurnal Telematika*, 7(2), 13–31.
- Riduwan. 2012. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Septiani, dkk. 2017. *Pengertian dan Unsur-unsur Pendidikan*. (online) (https://www.academia.edu/33514108/PEN_GERTIAN_DAN_UNSUR_PENDIDIKAN.docx diakses dan diunduh 9 April 2018).
- Triwijayanto, Teguh. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Wiyani, Novan Ardy. 2013. *Desain Pembelajaran Pendidikan Tata Rancang Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.

