

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FACILITIES OFFICE GAME* BERBANTUAN *COSTRUCT 2* PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI UMUM KELAS X OTKP SMK NEGERI 1 SURABAYA

**Bagas Surya Dinata**

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,  
Universitas Negeri Surabaya, e-mail [bagassurya558@gmail.com](mailto:bagassurya558@gmail.com)

**Meylia Elizabeth Ranu**

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi  
Universitas Negeri Surabaya, email : [meyliaranu@unesa.ac.id](mailto:meyliaranu@unesa.ac.id)

### Abstrak

Perkembangan teknologi harus direalisasikan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah khususnya di SMK Negeri 1 Surabaya, karena mengingat pendidikan adalah factor penting dalam kehidupan. Kegiatan pembelajaran juga harus lebih kreatif dan mempunyai alternatif dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dalam bentuk *game* akan mempermudah peserta didik dalam menerima materi dari guru yang disampaikan. Tujuan pembuatan media ini adalah sebagai alat alternatif guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan serta peserta didik lebih memperhatikan materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Model pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah model pengembangan bahan ajar ADDIE analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), serta evaluasi (*Evaluation*). Subjek penelitian ini yaitu 2 ahli materi, 1 ahli media, dan 36 peserta didik kelas X OTKP 2 SMK Negeri 1 Surabaya. Penelitian ini akan menunjukkan kelayakan media pembelajaran *facilities office game* sehingga dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran. Hasil validasi pengembangan media pembelajaran *facilities office game* dari ahli materi memperoleh rata-rata persentase sebesar 81,9% dengan kriteria sangat kuat. Dari ahli media memperoleh rata-rata persentase sebesar 86,6% dengan kriteria sangat kuat serata hasil dari angket respon peserta didik memperoleh rata-rata persentase sebesar 89,5% dengan kriteria sangat kuat. Dapat ditarik kesimpulan bahwasanya pengembangan media pembelajaran *facilities office game* pada mata pelajaran administrasi umum kelas X OTKP SMK Negeri 1 Surabaya "Sangat Kuat" digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

**Kata Kunci** : Pengembangan Media, Administrasi Perkantoran, *Facilities Office Game*, ADDIE

### Abstract

*The development of technology should be implemented in teaching and learning activities at school especially at SMK Negeri 1 Surabaya; considering the importance of education in our life. The activity of teaching and learning should be run creatively and it should also have the alternative way to deliver the materials using media. Game as the instructional media will ease the participants to receive the learning materials delivered by the teacher. The aim of constructing the media is to optimize it as an alternative tool for the teacher in order to deliver the learning materials, to check the feasibility of the developed media, and also to catch students' attention on the learning materials delivered by the teacher. The learning media development model used is the ADDIE teaching material development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The participants of this study are categorized as two material experts (one media expert, and 36 students of X OTKP 2 SMK Negeri 1 Surabaya). This research will address the feasibility of instructional media namely facilities office game so that it can be used in teaching and learning process. Validation results showed that the development of instructional media namely facilities office game from the material experts reached the average percentage of 81, 9% which is considered very strong, as the percentage from media expert showed the average percentage of 86, 6 % which is very strong; and the results from the students' questionnaires reached the average percentage of 89.5% which is also very strong. It can be concluded that that development of instructional media namely facilities office game on general administration lesson used in X OTKP class in SMK Negeri 1 Surabaya is considered as " Very Strong " to be used in teaching and learning activities.*

**Keywords:** *Development Media, Office Administration, ADDIE*

## PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan di Indonesia semakin besar dan kompleks pada masa yang akan datang, begitupula dengan tantangannya. Hal ini disebabkan oleh adanya perubahan tuntutan masyarakat terhadap kualitas yang ada didalam pendidikan tersebut. Nayla & Widayanti (2012) menyatakan bahwa dalam dunia pendidikan, sekolah merupakan ujung tombak di lapangan yang harus mempunyai arah pengembangan jangka panjang melalui tahapan dalam proses pencapaiannya, dengan tetap mengakomodir tuntutan yang ada pada masyarakat. Tiga hal yang tidak dapat dipisahkan dalam mutu pendidikan yang baik, yaitu pendidikan, kurikulum, dan pembelajaran. Pendidikan berperan penting dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang sedang diterapkan saat ini beracuan pada kurikulum 2013 revisi 2017 dimana pusat dari pembelajaran terletak pada peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu belajar dengan baik. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2009 tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa “pendidikan harus berlangsung interaktif, inspiratif, menyenangkan,

menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berperan aktif, serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.”

Terwujudnya pembelajaran yang ideal dapat dilihat jika dalam pembelajaran tersebut terjadi interaksi antar komponen yang terdiri dari: media, peserta didik, dan guru. Berkaitan dengan pemilihan media pembelajaran, guru diharapkan mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran secara tepat, karena dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran yang ada didalamnya. Saat ini pemerintah telah melakukan pembaharuan kurikulum 2013 dengan revisi 2017 salah satunya di pendidikan kejuruan. Kurikulum 2013 menuntut seorang guru untuk mampu menerapkan pembelajaran bukan pada materi saja, tetapi pada media pembelajaran yang sesuai juga (Arsyad, 2014). Proses pembelajaran tidak hanya menggunakan media pembelajaran yang manual, seperti papan tulis, spidol, papan peraga dan lain sebagainya. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan pendekatan pembelajaran

yang digunakan oleh guru. Media pembelajaran yang tepat harus dapat menyalurkan materi dengan baik. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Trianto (2014) menyatakan bahwa pemanfaatan media dalam proses pembelajaran sangat membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Untuk mendapatkan manfaat pembelajaran, maka peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran *facilities office game* berbantuan *construct 2* yang dapat dimanfaatkan peserta didik untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran, peserta didik juga bersemangat dalam menerima materi pelajaran yang guru sampaikan karena disajikan dalam media yang media menarik serta dapat menghemat waktu bagi guru dalam menyampaikan materi yang disampaikan. Media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan sebagai sumber belajar salah satunya ialah *facilities office game*. Pemilihan media pembelajaran tersebut didasarkan pada kondisi media pembelajaran yang diterapkan di kelas X OTKP SMK Negeri 1 Surabaya masih menggunakan media *power point* dalam

penyampaian materi pembelajarannya, sehingga media pembelajaran *facilities office game* digunakan sebagai variasi media pembelajaran alternatif dalam penyampaian materi pembelajaran dan juga latihan soal. Media pembelajaran ini dibuat dengan berbantuan *software construct 2*.

Mata pelajaran administrasi umum merupakan salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh peserta didik jurusan OTKP. Ada beberapa kompetensi dasar didalam mata pelajaran administrasi umum, salah satunya adalah kompetensi dasar memilih peralatan kantor dalam kegiatan administrasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran administrasi umum di SMK Negeri 1 Surabaya kelas X OTKP, menyatakan bahwa media pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan media papan tulis dan spidol, terkadang menggunakan media berupa *power point*. Dalam proses pembelajaran, Guru dituntut lebih berkreasi dan inovatif dalam memberikan materi pelajaran. Dari lima kelas X OTKP yang ada di SMK Negeri 1 Surabaya, kelas X OTKP 2 merupakan kelas pilihan yang dijadikan subjek penelitian dalam pengembangan media pembelajaran. Alasan

dipilihnya kelas X OTKP 2 dikarenakan pada saat proses pembelajaran berlangsung, kebanyakan peserta didik tidak memperhatikan materi pembelajaran yang diberikan oleh guru, akan tetapi peserta didik asyik dengan aktivitas lainnya, yaitu berbicara dengan teman sebangkunya dan teman lainnya. Akibatnya nilai dari peserta didik kurang lebih 75% belum memenuhi KKM. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Facilities Office Game* Berbantuan *Construct 2* pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Surabaya.

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Facilities Office Game* berbantuan *Construct 2* pada mata pelajaran administrasi umum kelas X OTKP SMK Negeri 1 Surabaya? (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Facilities Office Game* berbantuan *Construct 2* pada mata pelajaran administrasi umum kelas X OTKP SMK Negeri 1 Surabaya? (3) Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Facilities Office Game*

berbantuan *Construct 2* pada mata pelajaran administrasi umum kelas X OTKP SMK Negeri 1 Surabaya?

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai diantaranya, yaitu (1) Proses pengembangan media pembelajaran *Facilities Office Game* berbantuan *Construct 2* pada mata pelajaran administrasi umum kelas X OTKP SMK Negeri 1 Surabaya, (2) Kelayakan media pembelajaran *Facilities Office Game* berbantuan *Construct 2* pada mata pelajaran administrasi umum kelas X OTKP SMK Negeri 1 Surabaya, dan (3) Respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran *Facilities Office Game* berbantuan *Construct 2* pada mata pelajaran administrasi umum kelas X OTKP SMK Negeri 1 Surabaya.

**METODE**

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model penelitian ADDIE. Model pengembangan ADDIE dipilih karena model ini bertujuan umum dimana sering digunakan untuk menciptakan produk pembelajaran, juga dapat diaplikasikan untuk mendesain suatu program (Suranto, 2014:154). Model pengembangan ini terdiri dari lima tahap

yang terdiri dari analisis (*Analisis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Tahap analisis yang digunakan adalah melakukan suatu kegiatan pengumpulan informasi dan definisi kebutuhan pembelajaran dan rencana lanjutan dalam merancang permainan *Facilities Office Game*. Pada tahap desain yang dilaksanakan pada pra produksi kegiatan yang dilakukan peneliti yaitu merancang isi berupa materi pembelajaran, permainan (*game*), tujuan pembelajaran, dan penyusunan soal pada materi fasilitas kantor dengan menggunakan *facilities office game*. Selanjutnya pada tahap pengembangan merupakan bentuk realisasi untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan. Kemudian pada tahap implementasi akan dilakukan uji coba terbatas pada peserta didik kelas X OTKP SMK N 1 Surabaya sejumlah 36 orang. Yang terakhir tahap evaluasi yaitu proses terakhir untuk media pembelajaran *facilities office game* yang telah dibuat, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Subjek uji coba dari penelitian ini adalah 2 orang ahli materi yang terdiri dari selaku dosen pendidikan administrasi perkantoran dan guru

yang mengajar mata pelajaran administrasi umum kelas X OTKP di SMK Negeri 1 Surabaya, Ahli media dari dosen jurusan Teknologi Pendidikan Unesa, serta 36 peserta didik kelas X OTKP 2 SMK Negeri 1 Surabaya.

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah data kuantitatif. data kuantitatif merupakan data penelitian yang berbentuk angka, dimana dalam penelitian ini data kuantitatif didapatkan dari hasil angket lembar validasi para ahli dan hasil angket respon peserta didik terkait pengembangan yang dilakukan. Menurut Riduwan (2014:51), “instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan mudah.” Lembar validasi terdiri dari 2 orang ahli materi dan satu orang dari ahli media serta respon peserta didik sejumlah 36 orang.

Data hasil angket validasi kemudian dianalisis dengan cara :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{X}} \times 100\%$$

$$\text{Skor Tertinggi (XI)}$$

**Tabel 1**

**Kriteria Interpretasi Skor Materi, Media, dan Respon Peserta Didik**

**Kriteria Interpretasi**

Sangat Lemah  
Lemah  
Cukup  
Kuat  
Sangat Kuat

Sumber : Riduwan (2014:15)

Berdasarkan ketentuan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *facilities office game* dalam penelitian ini dapat dinyatakan layak digunakan jika diperoleh presentase sebesar  $\geq 61\%$ .

Kemudian untuk mengukur hasil angket respon peserta didik digunakan kategori tersebut, dengan ketentuan apabila respon peserta didik terhadap media pembelajaran *facilities office game*  $\geq 61\%$ , maka dapat dinyatakan kuat.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

Pengembangan media *facilities office game* berbantuan *construct 2* pada mata pelajaran administrasi umum kelas X OTKP SMK Negeri 1 Surabaya menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*.

Tahap analisis merupakan tahap pertama dalam pengembangan media *facilities office game* berbantuan

*construct 2* kelas X OTKP 2. Tahap analisis dilakukan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran administrasi umum kelas X OTKP yaitu ibu Dra. Sripeni Wulansari pada November 2017. Tahap ini menghasilkan informasi tentang kondisi peserta didik pada proses pembelajaran administasi umum di dalam kelas. Selanjutnya dianalisis berdasarkan hal-hal sebagai berikut yaitu analisis kinerja yaitu untuk mengidentifikasi masalah dalam kegiatan pembelajaran sehingga membutuhkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran berupa permainan (*game*). Proses pembelajaran di dalam kelas X OTKP 2 media pembelajaran yang diterapkan berupa *power point* beserta penjelasan dari guru dengan menggunakan media papan tulis dan spidol. Selain itu peserta didik belum mengikuti perkembangan dan perubahan kurikulum yang saat ini. Selanjutnya analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti atas ketertarikan guru dan peserta didik pada permainan (*game*) sebagai media pembelajaran serta penelitian terdahulu yang mendukung pengembangan permainan sebagai media pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan mengkaji kompetensi dasar (KD) dan kompetensi inti (KI) pada

materi fasilitas kantor. Dari hasil analisis kebutuhan di kelas X OTKP 2 peserta didik apabila nantinya menggunakan media pembelajaran berupa *game* mereka akan lebih bersemangat dalam belajar, selain itu guru bisa lebih menghemat waktu untuk menjelaskan materi secara detail dan struktural kembali, sehingga *Facilities Office Game* ini sesuai, mengingat jika ada keterbatasan waktu dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif serta membantu peserta didik dalam menerima materi dan bisa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hasilnya peserta didik akan memperoleh nilai diatas KKM dan lulus pada mata pelajaran administrasi umum materi fasilitas kantor.

Tahap Desain memfokuskan pada penyusunan bahan ajar secara konseptual dengan membuat kerangka awal bahan ajar. Sesuai dengan analisis kebutuhan, bahan ajar yang dapat dikembangkan adalah sebuah media. Media yang dipilih adalah media *game* karena dari hasil analisis kebutuhan peserta didik lebih senang materi yang disajikan dalam bentuk *game*. Pada tahap ini yang dilakukan pada pra produksi ini kegiatan

yang dilakukan peneliti yaitu merancang isi berupa materi pembelajaran, permainan (*game*), tujuan pembelajaran, dan penyusunan soal pada materi fasilitas kantor dengan menggunakan *Facilities Office Game*.

Media yang akan disusun menjadi bagian utama kerangka awal media adalah sebagai berikut Kerangka awal media. Kerangka awal media selanjutnya dikembangkan menjadi sebuah *storyboard* untuk mengkomunikasikan desain awal media yang akan diproduksi agar sesuai dengan kesepakatan peneliti dan calon pengguna, perancangan *storyboard*. perancangan *storyboard* dievaluasi oleh ibu Dra. Sripeni Wulansari selaku guru pengampu mata pelajaran administrasi umum pada kelas X OTKP. Evaluasi ini merupakan langkah evaluasi formatif yang dilakukan melalui sebuah wawancara terstruktur.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan yaitu tahap produksi. tahap produksi yang dimana bentuk realisasi dari tahap desain untuk menghasilkan produk. Selain itu pada tahap ini juga dilakukan produksi dan penyempurnaan hingga berupa produknya. Setelah pada tahap pengembangan media sudah di buat tahap selanjutnya akan

dilakukan beberapa proses validasi oleh ahli materi serta validasi ahli media. Pada validasi materi ada beberapa materi yang divalidasi, diantaranya adalah sebagai berikut :

**Tabel 2**  
**Rekapitulasi Hasil Validasi Materi Oleh Para Ahli Materi**

No.	Aspek yang dinilai
1.	Materi
2.	Soal
3.	Kebahasaan
4.	Keterlaksanaan
<b>Rata-rata</b>	
Sumber : Data diolah oleh peneliti (2018)	

Kemudian validasi media dilakukan dengan ahli media. Berikut ini adalah hasil validasi ahli media disajikan dalam tabel sebagai berikut :

**Tabel 3**  
**Rekapitulasi Hasil Validasi Media Oleh Ahli Media**

No.	Aspek yang dinilai
1.	Perangkat Lunak
2.	Komunikatif Visual
<b>Rata-rata</b>	
Sumber : Data diolah oleh peneliti (2018)	

Setelah dilakukan proses validasi, hal yang selanjutnya dilakukan adalah uji coba terbatas media pembelajaran *facilities office game* kepada 36 peserta didik kelas X OTKP SMK Negeri 1 Surabaya. Pada

tahap uji coba ini diperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 4**  
**Rekapitulasi Hasil Uji Coba Produk**

No.	Aspek yang dinilai
1.	Rekayasa Perangkat Lunak Desain
2.	Pembelajaran Komunikasi
3.	Visual
<b>Rata-rata</b>	
Sumber : Data diolah oleh peneliti (2018)	

**Pembahasan**  
**Proses Pengembangan Media Pembelajaran Facilities Office Game Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum.**

Proses pengembangan media pembelajaran *facilities office game* mata pelajaran administrasi kelas X OTKP SMK Negeri 1 Surabaya telah disesuaikan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi.

Pada tahap analisis yang dilakukan oleh peneliti yaitu menganalisis tentang kondisi di dalam kelas waktu proses belajar mengajar. Penggunaan media dalam proses pembelajaran masih sangat minim. Tingkat

keaktifan peserta didik pada saat proses belajar mengajar berlangsung juga sangat kurang. Salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam menerima materi pada saat proses belajar mengajar berlangsung adalah dengan menggunakan media yang menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan, yaitu dengan media permainan (*game*). Menurut Musfiqon (2012:28) menjelaskan bahwa media pembelajaran alat bantu yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu dalam proses belajar mengajar masih menggunakan power point dan menggunakan papan tulis. Peserta didik sangat minim latihan-latihan soal dengan bentuk soal yang bervariasi.

Pada tahap desain diawali dengan menyusun isi berupa materi pembelajaran serta penyusunan butir soal latihan pada materi fasilitas kantor. Tahap ini nantinya akan menghasilkan sebuah media pembelajaran untuk membantu guru dan peserta didik saat proses belajar mengajar. Yang pertama yaitu perumusan butir-butir soal pada mata pelajaran administrasi umum materi fasilitas kantor disusun berdasarkan silabus yang diterapkan di SMK Negeri 1 Surabaya. selanjutnya peneliti membuat konsep

berserta komponen-komponen visual yang dibutuhkan seperti desain awal, bentuk soal, isi materi, jumlah penskoran dan lain sebagainya. Warna yang disajikan dalam media pembelajaran *facilities office game* adalah warna yang cerah seperti merah dan biru. Pada saat perancangan media pembelajaran ini membutuhkan waktu kurang lebih 1 bulan untuk menyusun semua pemrograman yang ada di dalam media *facilities office game* ini. Kerangka awal media pembelajaran ini disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang sudah sesuai dengan silabus mata pelajaran administrasi umum kelas X OTKP pada kompetensi dasar menerapkan fasilitas kantor dalam kegiatan administrasi. Akan tetapi dari tahap desain ini media pembelajaran *facilities office game* masih mempunyai kelamahan yaitu antara lain media pembelajaran ini masih berupa 2D (dua dimensi) saja dimana animasi yang ada di dalam media pembelajaran ini hanya berupa gambar dan slide materi fasilitas kantor dan pada media ini belum adanya karakter di dalam media pembelajaran *facilities office game* yang menjadi ciri khas dari media pembelajaran ini.

Pada tahap pengembangan dilakukan beberapa proses yaitu proses produksi media

pembelajaran *facilities office game* dan revisi produk yang bertujuan untuk memperbaiki media pembelajaran *facilities office game*. Pada tahap produksi semua susunan awal yang telah disusun seperti komponen-komponen media pembelajaran *facilities office game* baik isi berupa penyusunan butir soal dan materi pada media tersebut, *background* media, audio pengiring, dan lain sebagainya akan direalisasikan ke bentuk aplikasi *game*. dalam penyusunan media ini akan dibuat dengan berbantuan *construct 2*. Media pembelajaran ini berukuran tidak terlalu besar yaitu berukuran 333 *megabyt*. Aplikasi *game* ini nantinya hanya bisa digunakan di dalam PC atau computer saja. pengembangan selanjutnya media akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan penilaian, kritik, dan saran. Validasi ahli adalah bentuk evaluasi formatif pada tahap pengembangan. Perbaikan yang telah dilakukan berdasarkan penilaian ahli materi antara lain di dalam menyusun materi disarankan menggunakan materi-materi dasar atau yang lebih sering dilihat kebanyakan orang untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang ada di dalam media pembelajaran nantinya serta untuk

pemilihan contoh gambar juga memilih gambar yang biasa orang lihat atau mengerti. Selain itu ahli media juga memberikan saran perbaikan yaitu penghapusan beberapa kata pada menu *Log In*, selain itu pemilihan warna pada menu materi juga disarankan diganti dengan warna yang lebih cerah yaitu warna biru, kemudian penulisan profil peneliti diubah menjadi bentuk deskripsi serta pemilihan *font* dalam media pembelajaran disarankan menggunakan *font* yang tegas seperti *Arial*. Setelah media pembelajaran *facilities office game* divalidasi dan menjadi media yang lebih baik, media pembelajaran ini bisa dilanjutkan ke tahap seterusnya.

Pada tahap implementasi media pembelajaran *facilities office game* yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi selanjutnya akan diuji cobakan kepada 36 peserta didik di kelas X OTKP 2 SMK Negeri 1 Surabaya untuk mengetahui pendapat dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran *facilities office game* yang dikembangkan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sudah disusun. Pendapat peserta didik diperoleh dengan cara lembar angket peserta didik yang diberikan

kepada peserta didik. Tahap ini peserta didik diminta untuk mencoba mengoperasikan media pembelajaran *facilities office game* dengan cara peneliti memberikan media pembelajaran tersebut kepada peserta didik yang dilakukan di dalam kelas X OTKP 2 SMK Negeri 1 Surabaya. Setelah semua peserta didik menginstall media pembelajaran kemudian mereka diarahkan untuk membuka menu-menu yang ada di dalam media pembelajaran serta dipersilahkan mencoba memainkan media pembelajaran *facilities office game* dan diakhiri dengan adanya jumlah skor peserta didik setelah memainkan media pembelajaran tersebut. Tahapan implementasi selanjutnya diakhiri dengan pengisian angket respon peserta didik oleh subjek uji coba yaitu 36 peserta didik kelas X OTKP 2.

Pada tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis angket yang diberikan kepada para ahli dan peserta didik. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *facilities office game* sesuai dengan ekspektasi atau belum. Tahap evaluasi yang dilakukan peneliti tidak hanya pada tahap akhir saja, tetapi evaluasi juga dilakukan pada saat tahap pengembangan yaitu dengan adanya validasi dan revisi produk. Di dalam media

pembelajaran *facilities office game* masih ada beberapa kekurangan yang harus diperbaiki guna memperoleh media pembelajaran yang lebih baik lagi dan menarik. Media ini belum didesain dengan adanya animasi-animasi yang menarik serta bentuk karakter yang menjadi ciri khas dari media pembelajaran ini nantinya.

### **Kelayakan Media Pembelajaran *Facilities Office Game* Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Surabaya.**

Kelayakan media pembelajaran *facilities office game* pada mata pelajaran administrasi umum di kelas X OTKP yang dinilai dari hasil lembar validasi ahli materi dan ahli media serta angket respon peserta didik yang dihasilkan dari uji coba terbatas yang sudah dilakukan. Menurut Smaldino (2011:39) *game* merupakan salah satu strategi pembelajaran dengan memberikan lingkungan kompetitif yang ada di dalam *game* tersebut. Terdapat dua validator dalam penelitian ini, yaitu validator materi dan validator media Para ahli materi yang menjadi validator adalah seorang dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran dan seorang Guru Administrasi Umum. Sedangkan untuk validator media adalah

seorang dosen Teknologi Pendidikan.

Pada validasi ahli materi keseluruhan diperoleh hasil rata-rata persentase kelayakan yaitu sebesar 81,9% dengan kriteria “sangat kuat”, sedangkan pada validasi ahli media keseluruhan diperoleh hasil rata-rata persentase kelayakan yaitu sebesar 86,6% dengan kriteria “sangat kuat”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *facilities office game* pada mata pelajaran administrasi umum yang dikembangkan dinyatakan ke dalam kategori “sangat kuat” digunakan dalam proses pembelajaran di kelas X OTKP Sekolah Menengah Kejuruan dari segi media yang disajikan.

#### **Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran *Facilities Office Game* Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Surabaya.**

Respon peserta didik diketahui setelah uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan terhadap 36 peserta didik kelas X OTKP 2 SMK Negeri 1 Surabaya. Pada kegiatan uji coba peserta didik diberi penjelasan terlebih dahulu tentang media pembelajaran *facilities office game* terkait dengan langkah-langkah yang harus dilakukan sebelum memainkan media

pembelajaran *facilities office game*. Setelah peserta didik diberi penjelasan selanjutnya peserta didik dipersilahkan memulai mengoperasikan media pembelajaran tersebut dengan waktu yang sudah ditentukan. Setelah seluruh peserta didik sudah menyelesaikan *game* yang ada di dalam media, peserta didik diberi lembar angket respon peserta didik untuk di isi. rekapitulasi hasil uji coba produk diketahui bahwasanya variabel rekayasa perangkat lunak diperoleh prosentase sebesar 85,1% dengan kriteria “sangat kuat”. Pada variabel desain pembelajaran memperoleh prosentase sebesar 95,2% dengan kriteria “sangat kuat”. Sebagian besar peserta didik merespon terhadap media pembelajaran *facilities office game* dapat membantu dalam mempelajari mata pelajaran administrasi umum pada materi fasilitas kantor. Pada variabel komunikasi visual hasil respon peserta didik yang diperoleh prosentase sebesar “85,3%” dengan kriteria “sangat layak”. Hal ini didasari pada sebagian besar peserta didik yang menilai media pembelajaran *facilities office game* mudah dipahami. Selain itu peserta didik juga berpendapat bahwa media pembelajaran *facilities office game* adalah media

yang menyenangkan dan memotivasi untuk belajar. Jumlah rata-rata prosentase keseluruhan berdasarkan hasil uji coba terbatas yang terdiri dari tiga variabel adalah “89,5%” dengan kriteria “sangat layak” sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *facilities office game* sangat baik digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

#### **PENUTUP**

##### **Simpulan**

Berdasarkan rumusan masalah yang diambil pada penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Facilities Office Game* Berbantuan *Construct 2* Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Surabaya maka dapat ditarik kesimpulan : (1) Proses pengembangan media pembelajaran *facilities office game* pada mata pelajaran administrasi umum yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*), (2) Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran *facilities office game* pada mata pelajaran administrasi umum yaitu dari ahli materi memperoleh

prosentase rata-rata sebesar 81,9% dan termasuk kedalam kriteria “sangat kuat”. Sedangkan hasil validasi dari ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *facilities office game* memperoleh persentase rata-rata sebesar 86,6% dan termasuk kedalam kriteria “sangat kuat”, (3) Respon peserta didik terhadap media pengembangan pembelajaran *facilities office game* pada mata pelajaran administrasi umum memperoleh persentase rata-rata sebesar 89,5% dan termasuk kedalam kriteria “sangat kuat” yang dilihat dari beberapa aspek yaitu rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual.

##### **Saran**

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan yang sudah dilakukan, rekomendasi berupa kritik dan saran dapat dikemukakan sebagai berikut : (1) Media pembelajaran *facilities office game* yang dikembangkan hanya berbentuk 2D saja dimana pada media pembelajaran masih belum ada animasi yang bergerak dan belum adanya karakter yang menjadi ciri khas dari media pembelajaran tersebut. Sehingga peneliti menyarankan supaya bagi peneliti selanjutnya bisa menambahkan karakter dan animasi-animasi yang lebih menarik serta bisa di desain dalam bentuk 3D

(tiga dimensi), (2) Media pembelajaran *facilities office game* dikembangkan hanya berupa materi dan permainan berupa *question inovatif* yaitu ada dua bentuk soal. Yang pertama bentuk pilihan ganda dan yang kedua adalah bentuk isian. Sehingga, peneliti menyarankan bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan pengembangan media pembelajaran khususnya media *game* supaya lebih memberikan *inovatif* pertanyaan di dalam media pembelajaran, (3) Media pembelajaran *facilities office game* dikembangkan dengan belum adanya praktek kegiatan administrasi di sebuah kantor. Sehingga bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan pengembangan media pembelajaran supaya memberikan kegiatan administrasi di dalam kantor.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Nayla, A., & Widayanti, A. 2012. Analisis Butir Soal Tes Kendali Mutu Kelas XII SMA Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi di Kota Yogyakarta Tahun 2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, x(1), 1–26.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2009 Tentang Standar Nasional Pendidikan, Jakarta: Depdiknas, 2009.
- Riduwan. 2014. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Smaldino, S. E. 2011. *Instructional Technology and Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Suranto. 2014. *Teori Belajar dan Belajar Kontemporer*. Yogyakarta: Laksbang Pressindo Yogyakarta.
- Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif, dan kontekstual*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.