

## **PENGEMBANGAN *EDU-GAME* SEBAGAI MEDIA PENGAYAAN PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN KELAS XI AKUNTANSI DI SMK NEGERI 4 SURABAYA**

**Sylvia Febriana Dharmasanthi**

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,  
Universitas Negeri Surabaya, email: [sylviafebriana13@gmail.com](mailto:sylviafebriana13@gmail.com)

**Dr. Luqman Hakim, S.Pd., M.SA.**

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

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan edu-game sebagai media pengayaan pada mata pelajaran akuntansi keuangan di SMK Negeri 4 Surabaya yang teruji layak digunakan dalam kegiatan pengayaan serta memperoleh respon positif dari peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model *Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation* (ADDIE). Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar telaah dan validasi ahli materi, lembar telaah dan validasi ahli media dan angket respon peserta didik. Uji coba dilakukan kepada 20 orang peserta didik kelas XI Akuntansi SMK Negeri 4 Surabaya. Hasil validasi pengembangan edu-game sebagai media pengayaan oleh ahli materi dan ahli media memperoleh rata-rata persentase sebesar 84% dan 90% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan hasil angket respon peserta didik memperoleh rata-rata persentase sebesar 96% dengan kriteria sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa edu-game sebagai media pengayaan pada mata pelajaran akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya sangat layak apabila dimanfaatkan dalam kegiatan pengayaan dan memperoleh respon sangat baik dari peserta didik.

**Kata kunci:** Media Pengayaan, *Edu-Game*, ADDIE, Akuntansi Keuangan

### **Abstract**

The purpose of this research is to produce edu-game as a medium of enrichment on financial accounting subjects in SMK Negeri 4 Surabaya which tested feasible to be used in enrichment activities and get positive response from learners. This research is a development research using *Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation* (ADDIE) model. The research instrument used in this research is the review sheet and validation of the material expert, the review sheet and the validation of the media expert and the questionnaire of the learners' response. Trial conducted to 20 students of class XI Accounting SMK Negeri 4 Surabaya. The results of validation of edu-game development as a medium of enrichment by material experts and media experts obtained an average percentage of 84% and 90% with very reasonable criteria. While the results of questionnaire responses learners earn average percentage of 96% with very reasonable criteria. So it can be concluded that edu-game as a medium of enrichment in accounting subjects in SMK Negeri 4 Surabaya is very feasible when used in enrichment activities and get very good response from learners.

**Keywords:** Enrichment Media, *Edu-Game*, ADDIE, Financial Accounting

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu hal yang mempunyai peran dan pengaruh sangat besar terhadap kemajuan dan perkembangan suatu bangsa. Dengan adanya pendidikan yang berkualitas, maka akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas pula. Salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah untuk mewujudkan dan meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas adalah adanya perbaikan sistem pendidikan dengan penerapan kurikulum 2013 seperti yang tercantum dalam Permendikbud No 60 tahun 2014

pasal 1 yaitu Kurikulum pada sekolah menengah kejuruan /madrasah aliyah kejuruan yang telah dilaksanakan sejak tahun ajaran 2013/2014 disebut Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan.

Pembelajaran merupakan proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam diri individu (Pribadi, 2010). Suatu proses pembelajaran dapat dikatakan tercapai apabila terdapat perubahan perilaku yang lebih baik dalam aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) maupun keterampilan (psikomotor) yang ditunjukkan oleh peserta

didik. Tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dapat diukur dengan penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh guru. Adanya penilaian tersebut akan mengetahui sejauh mana peserta didik dapat menguasai tingkat kompetensi yang harus dicapai.

Setelah penilaian hasil belajar dilakukan oleh guru, dapat diketahui jumlah peserta didik yang tuntas dan tidak tuntas dalam menguasai Kompetensi Dasar (KD). Ketuntasan dalam menguasai KD tersebut diukur dengan cara membandingkan nilai peserta didik dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Mengingat kecepatan setiap peserta didik dalam mencapai KD tidak sama, maka didalam suatu proses pembelajaran terdapat perbedaan kecepatan belajar antara peserta didik yang pandai dan kurang pandai dalam pencapaian kompetensi.

Didalam Kurikulum 2013, peserta didik diharuskan untuk mencapai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah. Peserta didik yang belum mencapai KKM harus mengikuti pembelajaran remedial (Permendikbud, 2015:53). Untuk peserta didik yang telah mencapai KKM diberikan pembelajaran pengayaan. Pembelajaran pengayaan merupakan pembelajaran tambahan yang diberikan kepada peserta didik yang telah melampaui KKM untuk memperdalam dan menambah pengetahuan materi pembelajaran yang telah dipelajarinya khususnya pada mata pelajaran Akuntansi.

Akuntansi merupakan proses yang terdiri dari identifikasi, pengukuran dan pelaporan informasi ekonomi (Soemarso, 2009). Didalam akuntansi, peserta didik dituntut untuk mempelajari dan memahami konsep dari pelaporan keuangan yang terdiri dari teori, latihan-latihan maupun praktek. Mata pelajaran yang banyak mengulas teori dan juga praktek tentang pelaporan keuangan salah satunya yaitu Akuntansi Keuangan. Akuntansi keuangan merupakan mata pelajaran produktif pada jurusan akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran akuntansi keuangan adalah piutang wesel.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMK Negeri 4 Surabaya, hasil nilai ulangan siswa pada materi piutang wesel dengan hasil yang melampaui KKM sebanyak 30% siswa kelas XI Akuntansi 1, 32% siswa kelas XI Akuntansi 2, dan 27% siswa kelas XI Akuntansi 3 di SMK Negeri 4 Surabaya. Sedangkan KKM yang telah ditentukan oleh sekolah adalah 75. Dari data yang diperoleh diatas menunjukkan peserta didik yang belum melampaui KKM harus mendapatkan pembelajaran remedial, sedangkan peserta didik yang telah melampaui KKM diberikan pembelajaran pengayaan. Pembelajaran pengayaan diberikan kepada siswa yang telah melampaui KKM guna

menambah wawasan peserta didik tentang kompetensi yang telah diajarkan.

Penggunaan media dalam kegiatan pengayaan belum pernah dilakukan oleh guru khususnya pada materi piutang wesel di SMK Negeri 4 Surabaya, untuk itu keberadaan media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi dirasa sangat penting untuk memotivasi peserta didik dalam belajar akuntansi. Karena dengan adanya bantuan media pembelajaran akan membantu peserta didik dalam memenuhi sumber belajar. Menurut Asyhar (2015) media memiliki peran yang sangat penting, yaitu suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat sangat berdampak pada kehidupan manusia dalam berbagai bidang, salah satunya yaitu bidang pendidikan. Dengan adanya perkembangan teknologi yang canggih dan mudah di akses akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan berkesan. Seiring dengan hal tersebut, perlu dikembangkan media pengayaan yang berbeda agar peserta didik tidak merasa bosan dan mempunyai variasi lain dalam kegiatan pengayaan. Untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan dapat diterapkan penggunaan media melalui bentuk permainan (*game*). Menurut Smaldino dalam Sahri (2015), permainan akan menciptakan lingkungan belajar yang hidup, menyenangkan, mengasyikkan dan kompetitif, didalamnya para peserta didik mengikuti aturan yang telah ditetapkan saat mereka berusaha mencapai tujuan pendidikan yang menantang.

Namun citra *game* di masyarakat masih banyak dipandang sebagai media yang menghibur dibanding media pembelajaran dan menganggap *game* membawa dampak negatif bagi anak-anak. Oleh karena itu, dengan adanya asumsi masyarakat yang menganggap *game* membawa dampak negatif harus kita ubah dengan *game* yang bersifat edukasional sehingga selain menyenangkan ketika dimainkan juga terdapat unsur pembelajaran di dalam *game* tersebut. *Game* yang bersifat edukasional lebih sering disebut dengan *educational game* (*edu-game*).

Dengan menggunakan *edu-game*, peserta didik dapat belajar secara mandiri dan juga guru dapat menghemat waktu untuk mereview materi yang harus dijelaskan secara struktural sehingga media *edu-game* ini sesuai mengingat adanya keterbatasan waktu dalam pembelajaran dan banyaknya materi yang harus dipelajari oleh peserta didik.

Pengembangan *edu-game* ini sebelumnya pernah dilakukan oleh Harsaningtyas (2013) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Edu game* Prosedur Perakitan Komputer Pada Standar

Kompetensi Merakit Perangkat Keras Komputer Jurusan Elektronika Industri Di SMK Negeri 3 Boyolangu Tulungagung yang memperoleh hasil selisih rata-rata nilai kelas eksperimen pada kelas kontrol sebesar 18,03 dan hasil penggunaan media pembelajaran *edugame* lebih efektif, sedangkan hasil respon siswa memperoleh persentase 86,6% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *edugame* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru maupun siswa di SMK Negeri 4 Surabaya, pada kegiatan pengayaan materi piutang wesel yang dilakukan peserta didik hanya mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru. Siswa di SMK Negeri 4 Surabaya belum pernah menggunakan *edu-game* sebagai media pengayaan. Sehingga guru dan siswa merasa tertarik jika ada yang mengembangkan *edu-game* sebagai media pengayaan.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti ingin mengembangkan *edu-game* sebagai media pengayaan pada pembelajaran akuntansi dengan judul "Pengembangan *Edu-game* Sebagai Media Pengayaan Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya."

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah (1) bagaimana mengembangkan *edu-game* sebagai media pengayaan pada mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya? (2) bagaimana kelayakan *edu-game* sebagai media pengayaan pada mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya? (3) bagaimana respon peserta didik terhadap *edu-game* sebagai media pengayaan pada mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya?

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah (1) menghasilkan produk berupa *edu-game* sebagai media pengayaan pada mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya, (2) mengetahui kelayakan *edu-game* sebagai media pengayaan pada mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya, (3) mengetahui respon peserta didik terhadap *edu-game* sebagai media pengayaan pada mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya.

## METODE

Dalam penelitian ini, model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model *Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation* (ADDIE) yang dikembangkan oleh Grafinger (dalam Molenda, 2003). Alasan peneliti memilih model pengembangan ini karena model pengembangan ADDIE

bersifat umum dan fleksibel sehingga sesuai untuk pengembangan media pengayaan berupa *edu-game* yang dikembangkan oleh peneliti.

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah ahli materi yang terdiri dari dua orang ahli yang berkompeten di bidang pendidikan akuntansi yaitu dosen pendidikan akuntansi dan guru yang mengajar materi piutang wesel di SMK Negeri 4 Surabaya. Untuk ahli media adalah satu orang ahli yang berkompeten dalam pemanfaatan teknologi yaitu dosen teknologi pendidikan. Uji coba dilakukan pada 20 peserta didik kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya.

Jenis data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil telaah para ahli. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi para ahli dan respon peserta didik yang kemudian dianalisis dalam bentuk persentase. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket terbuka dan tertutup. Angket terbuka terdiri dari lembar telaah ahli materi dan ahli media yang selanjutnya dianalisis secara kualitatif. Sedangkan angket tertutup terdiri dari lembar validasi ahli materi, ahli media dan respon peserta didik yang kemudian dianalisis secara kuantitatif.

Hasil dari perhitungan nilai yang diperoleh dari para ahli dan respon peserta didik kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Kelayakan dan Respon Peserta Didik

Persentase	Kriteria
0 % - 20%	Sangat Tidak Layak/ Baik
21% - 40%	Tidak Layak/ Baik
41% - 60%	Cukup Layak/ Baik
61% - 80%	Layak/ Baik
81% - 100%	Sangat Layak/ Baik

Sumber: Riduwan (2015)

Dari tabel kriteria interpretasi kelayakan diatas maka *edu-game* dapat dikatakan layak sebagai media pengayaan pada mata pelajaran akuntansi keuangan apabila memperoleh persentase kelayakan sebesar > 61 % (Riduwan, 2015).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini berupa *edu-game* sebagai media pengayaan. Produk yang dihasilkan didapat dari tahap-tahap pengembangan yaitu (1) tahap

analisis, (2) tahap desain, (3) tahap pengembangan, (4) tahap implementasi dan (5) tahap evaluasi.

Pada tahap analisis terdapat tiga kegiatan yang harus dilakukan, yang pertama adalah analisis kinerja, lalu analisis kebutuhan yang mana data yang diperoleh akan digunakan untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik yang disesuaikan dengan silabus akuntansi keuangan pada kegiatan pengayaan.

Tahapan yang kedua adalah tahap desain. Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan produk *edu-game* sebagai media pengayaan yang terdiri dari dua kegiatan utama yaitu pra produksi dan menyusun rancangan. Pra produksi dimulai dengan merumuskan RPP yang mengacu pada silabus akuntansi keuangan. Kemudian merancang isi yaitu latihan soal dengan penyajian yang tepat sesuai tujuan pembelajaran. Lalu peneliti menyusun konsep seperti apa *edu-game* yang akan dikembangkan beserta komponen-komponen yang dibutuhkan dalam pengembangan. Selanjutnya yaitu menyusun rancangan, pada tahap ini peneliti menyusun *storyboard* media pengayaan yang berupa skrip program. Dalam skrip program ini berisi tampilan pada *scene* yang terdiri dari halaman pembuka, halaman menu utama, dan juga halaman penutup. Selain itu peneliti juga menyusun isi bahan penyerta yang terdiri dari beberapa petunjuk untuk menjalankan media.

Tahap selanjutnya yaitu pengembangan, pada tahap ini peneliti akan merealisasikan tahap desain yang telah dipaparkan di tahap desain untuk menghasilkan sebuah desain awal (draf I). Kemudian apabila draf I telah selesai dibuat maka akan dilakukan beberapa proses telaah dan validasi oleh beberapa ahli. Dalam tahap pengembangan diawali dengan proses produksi dengan memasukkan komponen visual maupun audio-visual ke dalam *edu-game* melalui *programming* dan *coding*. Penyusunan *edu-game* ini sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya sehingga menghasilkan desain awal *edu-game* sebagai media pengayaan (draf I). Peneliti juga membuat bahan penyerta, sampul untuk tempat CD dan label CD.

Desain awal *edu-game* sebagai media pengayaan (draf I) selanjutnya ditelaah oleh ahli materi dan ahli media dengan cara mengisi lembar telaah ahli materi dan ahli media yang diberikan oleh peneliti. Hasil dari telaah para ahli kemudian digunakan peneliti sebagai acuan untuk proses perbaikan *edu-game*. Setelah peneliti melakukan perbaikan pada draf I sehingga menghasilkan draf II *edu-game* sebagai media pengayaan, maka peneliti melakukan validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan cara mengisi lembar validasi yang diberikan oleh peneliti. Kemudian hasil validasi tersebut dianalisis secara kuantitatif.

Hasil skor validasi oleh ahli materi yaitu Dr. Luqman Hakim, S.Pd., M.SA selaku dosen pendidikan akuntansi di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya dan Tutiek Sriyani, S.Pd selaku guru akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya memperoleh persentase rata-rata sebesar 84% dengan rincian yang akan ditunjukkan pada tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	%	Kriteria
1	Kualitas Isi dan Tujuan	83%	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	87%	Sangat layak
3.	Kualitas Teknis	83%	Sangat Layak
	<b>Rata –rata</b>	84%	Sangat Layak

Sumber: Data Diolah Peneliti (2017)

Sedangkan untuk hasil skor ahli media yaitu Citra Fitri Kholidya, M.Pd selaku dosen teknologi pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yang memperoleh persentase rata-rata sebesar 90% dengan rincian yang akan ditunjukkan dalam Tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	%	Kriteria
1	Kualitas Isi dan Tujuan	89%	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	92%	Sangat layak
3.	Kualitas Teknis	89%	Sangat Layak
	<b>Rata -rata</b>	90%	Sangat Layak

Sumber: Data Diolah Peneliti (2017)

Untuk tahap selanjutnya “adalah implementasi, *edu-game* sebagai media pengayaan yang telah diuji kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media diuji coba kepada 20 peserta didik kelas XI jurusan Akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya yang diambil secara acak (random) sebagai sampel uji coba. Hasil angket respon peserta didik terhadap *edu-game* sebagai media pengayaan memperoleh persentase rata-rata sebesar 96% dengan rincian yang akan ditunjukkan pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Respon Peserta Didik

No	Aspek yang dinilai	%	Kriteria
1	Kualitas Isi dan Tujuan	98%	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	95%	Sangat layak

No	Aspek yang dinilai	%	Kriteria
3.	Kualitas Teknis	95%	Sangat Layak
	<b>Rata -rata</b>	96%	Sangat Layak

Sumber: Data Diolah Peneliti (2017)

Tahap terakhir pada penelitian pengembangan ini adalah evaluasi. Tahap evaluasi ini tidak hanya dilakukan pada akhir proses pengembangan, tetapi dilakukan sepanjang pelaksanaan kelima langkah dalam tahap pengembangan yang disebut evaluasi formatif karena bertujuan untuk kebutuhan revisi. Pada evaluasi akhir penelitian pengembangan ini, peneliti dapat mengetahui apakah *Edu-game* yang dikembangkan sebagai media pengayaan pada mata pelajaran akuntansi keuangan ini layak atau tidak untuk dimanfaatkan sebagai media pengayaan berdasarkan analisis data pada lembar validasi ahli materi dan ahli media. Selain itu, peneliti juga dapat mengetahui respon peserta didik terhadap *Edu-game* dari analisis angket repon peserta didik.

## PEMBAHASAN

### Proses Pengembangan

Seluruh proses pengembangan *edu-game* sebagai media pengayaan ini telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan pada model pengembangan ADDIE yang melaksanakan lima tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi.

Pada tahap analisis terdiri dari tiga tahapan yang dilakukan yaitu analisis kinerja, analisis kebutuhan dan perumusan tujuan pembelajaran. Berdasarkan analisis kinerja yang dilakukan yaitu diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran di SMKN 4 Surabaya telah menggunakan media yang berbasis teknologi seperti penggunaan laptop dan juga tersedianya jaringan *wifi* di sekolah, namun pada kegiatan pengayaan penggunaan teknologi masih belum dimanfaatkan sebagai media pengayaan. Pada kegiatan pembelajaran akuntansi yang dilakukan di jurusan akuntansi SMK Negeri 4 Surabaya, peserta didik yang telah mencapai ketuntasan minimal memanfaatkan latihan soal di buku dan juga yang diberikan oleh guru sebagai media pengayaan.

Selanjutnya peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan hasil bahwa peserta didik yang telah mencapai ketuntasan minimal membutuhkan media pengayaan yang dapat digunakan secara mandiri dan menyenangkan yang dapat memotivasi dan memperdalam serta meningkatkan kompetensi pengetahuannya pada materi piutang wesel.

Untuk tahap yang terakhir yaitu perumusan tujuan pembelajaran. Pada tahap ini yang dilakukan

adalah menganalisis kompetensi dasar dan indikator yang akan digunakan untuk merumuskan tujuan pembelajaran. Perumusan tujuan ini disesuaikan dengan silabus mata pelajaran akuntansi keuangan dan menjadi dasar dalam perumusan materi dan soal yang terdapat dalam *edu-game* sebagai media pengayaan.

Pada tahap desain ini terdapat dua tahapan utama yang dilakukan oleh peneliti yaitu pra produksi dan menyusun rancangan. Tahap ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam merancang *edu-game* sebagai media pengayaan. *Edu-game* yang dikembangkan oleh peneliti ini diberi judul *Accounting Edu-game Adventure*. *Edu-game* ini berisi petualangan dimana pemain memiliki misi untuk menyelesaikan suatu tantangan untuk dapat melanjutkan ke level selanjutnya dengan menghadapi beberapa rintangan yang harus dilalui oleh pemain dalam permainan.

Kegiatan pra produksi dimulai dari perumusan RPP yang mengacu pada silabus akuntansi keuangan. Selanjutnya peneliti merancang isi yaitu latihan soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada penyusunan latihan soal, peneliti harus merumuskan butir-butir soal pada materi piutang wesel yang disusun berdasarkan silabus Kurikulum 2013. Perumusan butir-butir soal ini juga mengacu pada pedoman pengayaan, yang mana didalam soal termuat ranah soal mulai dari C1, C2, C3, C4, C5 hingga C6. Berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, terdapat tiga puluh soal latihan. Untuk latihan soal dibagi ke dalam tiga level yang sesuai dengan kompetensi dasar. Dan untuk kategori mudah diletakkan pada level 1, kategori sedang pada level 2 dan untuk kategori sulit pada level 3.

Pada kegiatan selanjutnya adalah menyusun konsep seperti apa *edu-game* yang akan dikembangkan oleh peneliti. Dalam hal ini komponen-komponen visual yang dibutuhkan oleh peneliti ada dua belas komponen utama yang harus disiapkan seperti tokoh dalam *game*, desain background, musik pengiring maupun komponen visual lainnya. Selain itu peneliti juga menyusun konsep bahan penyerta *edu-game* sebagai media pengayaan.

Selanjutnya kegiatan yang dilakukan setelah pra produksi yaitu menyusun rancangan. Di dalam kegiatan menyusun rancangan, peneliti melakukan penyusunan *storyboard* yang berupa skrip program. Skrip program ini berfungsi sebagai panduan untuk menyusun *edu-game* yang terdiri atas isi yang akan ditampilkan pada setiap *scene* pembuka, menu utama dan penutup. Kemudian peneliti juga merancang isi dari bahan penyerta.

Pada tahap pengembangan ini, peneliti merealisasikan hasil dari tahap desain yang kemudian diproduksi sesuai dengan *storyboard* melalui *programming* dan juga *coding* sehingga menghasilkan

desain awal *edu-game* sebagai media pengayaan (draf I). Peneliti menggunakan *software Adobe Flash Player CS 6* dan juga bahasa pemrograman *Actionscript 2.0* yang kemudian disimpan dalam format file *.swf* (shockwave file) dan *.exe* (execute). Pembuatan desain *Edu-game* sebagai media pengayaan menggunakan aplikasi *Photoshop CS 6*. Selanjutnya draf I akan ditelaah oleh ahli materi dan ahli media. Hasil telaah berupa saran/komentar yang akan digunakan sebagai bahan untuk revisi media *edu-game* sehingga akan menghasilkan draf II. Media yang sudah direvisi kemudian menjadi draf II yang kemudian akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sehingga bisa diketahui kelayakan media *edu-game* yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Pada tahap implementasi ini, produk *edu-game* akan diuji cobakan secara terbatas kepada 20 orang peserta didik kelas XI jurusan akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya dengan tujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap *edu-game* sebagai media pengayaan melalui angket respon peserta didik yang diberikan oleh peneliti. Peserta didik yang dijadikan subjek uji coba dalam penelitian ini merupakan peserta didik yang telah menerima materi piutang wesel dan pendiskontoan piutang wesel yang telah melampaui KKM pada mata pelajaran akuntansi keuangan.

Tahap terakhir dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah *edu-game* yang dikembangkan oleh peneliti layak atau tidak apabila dimanfaatkan sebagai media pengayaan pada mata pelajaran akuntansi berdasarkan analisis data pada lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media. Selain itu peneliti juga dapat mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap *edu-game* sebagai media pengayaan berdasarkan analisis data pada lembar angket respon peserta didik.

### Kelayakan Media

Kelayakan *Edu-game* sebagai media pengayaan pada mata pelajaran akuntansi keuangan di SMK Negeri 4 Surabaya dapat diketahui dengan melaksanakan analisis data yang diperoleh dari lembar validasi ahli materi dan ahli media. Pada penelitian ini validator ahli materi terdiri dari satu orang dosen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya yaitu Dr. Luqman Hakim, S.Pd., M.SA dan satu orang guru mata pelajaran akuntansi keuangan SMK Negeri 4 Surabaya yaitu Tutiek Sriyani, S.Pd. Sedangkan untuk validator ahli media terdiri dari satu orang dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yaitu Citra Fitri Kholidya, M.Pd.

Berdasarkan hasil diagram validasi *edu-game* sebagai media pengayaan pada mata pelajaran akuntansi keuangan oleh ahli materi dari aspek kualitas isi dan tujuan, aspek kualitas instruksional dan aspek kualitas

teknis diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 84% dengan kategori “sangat layak”. Selain itu berdasarkan hasil diagram validasi *edu-game* sebagai media pengayaan pada mata pelajaran akuntansi keuangan oleh ahli media diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 90% dengan kriteria “sangat layak”. Hal ini dapat disimpulkan bahwa *edu-game* sangat layak apabila dimanfaatkan sebagai media pengayaan untuk memperdalam dan meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran akuntansi keuangan khususnya pada materi piutang wesel.

### Respon Peserta Didik

Draf II *edu-game* diuji cobakan secara terbatas kepada sebanyak 20 orang peserta didik kelas XI jurusan akuntansi SMK Negeri 4 Surabaya. Media ini diuji coba dengan menggunakan uji coba terbatas kelompok kecil sejumlah 10-20 orang peserta didik yang disesuaikan dengan teori Sadiman (2014:184). Pelaksanaan uji coba diawali dengan pemberian penjelasan mengenai media yang dikembangkan oleh peneliti. Selanjutnya setiap peserta didik akan bermain menggunakan media *edu-game* dan di akhir kegiatan peserta didik diberi angket respon peserta didik yang kemudian diisi sebagai bentuk penilaian terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti.

Berdasarkan diagram hasil respon peserta didik yang dinilai berdasarkan aspek kualitas isi dan tujuan diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 98% dengan kategori “sangat baik”. Itu artinya, menurut peserta didik *edu-game* yang dikembangkan oleh peneliti memiliki konsep alur yang tepat sesuai dengan materi piutang wesel, dilengkapi petunjuk pengoperasian media, media *Edu-game* kreatif dan inovatif dan juga sesuai untuk kegiatan pengayaan.

Selanjutnya pada aspek kualitas instruksional diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 95% dengan kategori “sangat baik”. Artinya, media dapat memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik, media *Edu-game* dapat memotivasi dan digunakan sewaktu-waktu oleh peserta didik, materi dan soal mudah dipahami serta sesuai untuk kegiatan pengayaan, dan juga media *edu-game* dapat membantu guru dalam kegiatan pengayaan.

Sedangkan pada aspek kualitas teknis diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 95% dengan kategori “sangat baik”. Itu artinya bahasa yang digunakan dalam *Edu-game* mudah dipahami, petunjuk yang terdapat pada media memudahkan dalam pengoperasian media *edu-game*, desain dan ilustrasi musik pada media *edu-game* dikemas secara menarik, adanya umpan balik ketika menjawab soal, tombol menu dalam media dapat berfungsi dengan baik, dan diakhir game terdapat

tampilan yang dapat disimpan sebagai hasil pembelajaran.

Dari hasil analisis secara keseluruhan berdasarkan hasil angket respon peserta didik, dapat disimpulkan bahwa *edu-game* sebagai media pengayaan pada mata pelajaran akuntansi keuangan layak untuk digunakan dalam kegiatan pengayaan di sekolah. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil angket respon peserta didik yang menunjukkan persentase rata-rata sebesar 96% dengan kriteria sangat layak.

Hasil penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Harsaningtyas (2013) yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *edu game* prosedur perakitan komputer jurusan elektronika industri di SMK Negeri 3 Boyolangu dengan hasil penggunaan media pembelajaran *edu game* lebih efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa (1) Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yang berupa *edu-game* sebagai media pengayaan pada mata pelajaran akuntansi keuangan di SMK Negeri 4 Surabaya. Proses pengembangan *edu-game* sebagai media pengayaan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang mana melalui lima tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi, (2) Kelayakan *edu-game* sebagai media pengayaan pada mata pelajaran akuntansi keuangan memperoleh hasil kelayakan yang sangat layak apabila dimanfaatkan sebagai media pengayaan. Hal tersebut dapat ditinjau berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi sebesar 84% dengan kategori sangat layak, dan rata-rata skor validasi yang diperoleh dari ahli media sebesar 90% dengan kategori sangat layak, (3) Respon peserta didik terhadap *edu-game* sebagai media pengayaan pada mata pelajaran akuntansi keuangan memperoleh hasil yang sangat baik apabila digunakan sebagai media pengayaan. Hal tersebut dapat ditinjau berdasarkan rata-rata persentase respon peserta didik yang diperoleh sebesar 96% dengan kategori sangat baik.

### **Saran**

Berdasarkan simpulan diatas maka saran terkait pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah (1) Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian eksperimen terhadap *edu-game* sebagai media pengayaan supaya dapat diketahui efektivitas *edu-game* sehingga tidak hanya sangat layak digunakan namun juga efektif

untuk diterapkan pada kegiatan pengayaan, (2) *Edu-game* yang dikembangkan pada penelitian ini hanya terbatas pada materi piutang wesel mata pelajaran akuntansi keuangan sehingga peneliti selanjutnya dapat mengembangkan untuk materi yang lain dengan variasi aturan permainan dan bentuk soal yang berbeda, (3) Untuk peneliti selanjutnya dapat menambah pilihan karakter pemain wanita, karena pada penelitian ini hanya terbatas menggunakan satu karakter pemain laki-laki yang berperan sebagai tokoh karakter utama dalam game, (4) Layar tampilan *edu-game* yang dikembangkan pada penelitian ini tidak full screen sehingga peneliti selanjutnya dapat mengembangkan *edu-game* dengan layar full screen, (5) Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan *edu-game* sebagai media pengayaan ini dengan berbasis android, karena pada penelitian pengembangan ini hanya terbatas menggunakan komputer/laptop.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Harsaningtyas, Lalita. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Edu Game Prosedur Perakitan Komputer Pada Standar Kompetensi Merakit Perangkat Keras Komputer Jurusan Elektronika Industri di SMK Negeri 3 Boyolangu Tulungagung*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Molenda, Michael. 2003. "In Search of the Elusive ADDIE Model". *Performance Improvement*. Vol. 42 No. 5
- Permendikbud. (2014). Jurnal Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 60 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan
- Permendikbud. (2015). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2015 Tentang Panduan Penilaian pada Sekolah Menengah Kejuruan
- Pribadi, Benny A. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Sahri, Izzatie Alfi. 2015. *Pengembangan Permainan Ular Tangga Akuntansi Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Kelas X Akuntansi di SMK Negeri 1 Sooko*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Soemarso. 2009. *Akuntansi Suatu Pengantar, Edisi 5*. Jakarta: Salemba Empat