

PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PENGAYAAN PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI PERBANKAN KELAS XI PERBANKAN SMK NEGERI 10 SURABAYA

Anisa Nur Rahmah

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya. [e-mail: anisanurpiee23@gmail.com](mailto:anisanurpiee23@gmail.com)

Drs. Joni Susilowibowo, M.Pd

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya. e-mail: Jonisusilowibowo@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *game* edukatif berbasis *android* sebagai media pengayaan pada mata pelajaran akuntansi perbankan kelas XI perbankan SMK Negeri 10 Surabaya yang telah teruji layak untuk diterapkan dalam kegiatan pengayaan dan memperoleh respon yang positif dari peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang mengadaptasi model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Uji coba dilakukan pada 20 orang peserta didik kelas XI perbankan SMK Negeri 10 Surabaya. Instrumen penelitian menggunakan lembar telaah, lembar validasi, dan angket respon peserta didik yang kemudian data dari hasil instrumen di analisis secara kuantitatif. Hasil uji kelayakan dari ahli materi diperoleh rata-rata prosentase sebesar 87% dengan kategori sangat layak, rata-rata prosentase dari ahli media sebesar 93% dengan kategori sangat layak, dan hasil perolehan rata-rata prosentase respon peserta didik sebesar 96% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan *game* edukatif berbasis *android* sebagai media pengayaan pada mata pelajaran akuntansi perbankan kelas XI perbankan SMK Negeri 10 Surabaya dinyatakan sangat layak digunakan dalam kegiatan pengayaan serta memperoleh respon yang positif dari peserta didik.

Kata Kunci: *game* edukatif berbasis *android*, Media Pengayaan, ADDIE, Akuntansi Perbankan.

Abstract

This study aimed to produce an android-based educational game as an enrichment medium for banking accounting subjects in eleventh grade student banking at SMK Negeri 10 Surabaya which has been tested to be feasible to be applied in enrichment activities and obtain a positive response from students. This research is a development research (*Research and Development*) which adapts the ADDIE development model with five stages, namely the analysis stage, design phase, development stage, implementation phase, and evaluation stage. The trial was conducted on 20 students of 11th grade banking at SMK Negeri 10 Surabaya. The research instrument that used is a review sheet, validation sheet, and questionnaire responses of students and then data from the instrument results were analyzed quantitatively. The results of the feasibility test of material experts obtained an average percentage is 87% with a very feasible category, the average percentage of media experts is 93% with a very feasible category, and the average percentage of students' responses is 96% with a very feasible category. So it can be concluded that Android-based educative games as a medium of enrichment in banking 11th grade banking subjects at SMK Negeri 10 Surabaya are declared to be very suitable for used in enrichment activities and obtain a positive response from students.

Keywords: Android Based Educational Game, Enrichment Media, ADDIE, Banking Account.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di dalam sekolah. Kegiatan belajar mengajar ini secara langsung melibatkan guru dan peserta didik dengan menerapkan berbagai model, metode, dan media. Seorang guru memiliki peran yang sangat penting dalam mendidik peserta didik menjadi manusia yang selalu mengikuti perkembangan zaman tanpa meninggalkan budayanya. Sehingga Deni

Dermawan (2013) menyatakan bahwa guru dituntut untuk memiliki sifat yang ulet, kreatif dan inovatif.. Guru dituntut kreatif dan inovatif guna dapat mengembangkan dan membuat inovasi baru dalam bentuk media maupun bahan ajar guna meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Menurut Suharningsih dan Hermanto (2016:55) pada saat tertentu seorang guru perlu membuat inovasi secara kreatif baik dalam bentuk buku maupun media

untuk menambah semangat belajar peserta didik. Sebagai contoh, fasilitas LCD dan komputer mulai banyak digunakan di setiap sekolah. Selain itu fasilitas wifi juga telah disediakan di berbagai sekolah. Bahkan tidak sedikit rumah yang menyediakan fasilitas tersebut. Hal ini dikarenakan pentingnya akses internet untuk menunjang perolehan informasi dengan bantuan *smartphone* atau PC.

Dalam beberapa tahun terakhir, inovasi berbasis teknologi komputer mulai diterapkan dalam bidang pendidikan. Sebagai contoh, diterapkannya Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) di berbagai daerah di Indonesia pada tahun 2017. Sedangkan media yang mulai menjadi sorotan adalah *smartphone*. Berdasarkan data *We Are Social* dalam situs kata data, pengguna *smartphone* di Indonesia mencapai 371,4 juta orang. Jumlah tersebut menggambarkan bahwa rata-rata orang di Indonesia memiliki *smartphone* sebanyak 1,4 unit. Sementara tercatat 132,7 juta jumlah pengguna internet di Indonesia.

Salah satu operasi sistem yang populer di Indonesia adalah *Android*. Sesuai dengan data dari IDC (*International Data Corporation*) mengungkapkan bahwa *Android* adalah sistem operasi utama yang mengungguli pada tiap tahunnya dengan pangsa pasar 75% dari total pasar pada tahun 2012, 76,6% pada tahun 2014, 81,4% pada tahun 2016, 85,0% pada kuartal pertama tahun 2017. Kelebihan dari penggunaan *android* adalah pengembang dapat mengembangkan aplikasi atau software kemudian mendistribusikannya dan mengandakannya tanpa memerlukan lisensi apapun.

Kelebihan dari *android* ini dapat dijadikan peluang dalam dunia pendidikan dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Salah satu inovasi yang dapat dikembangkan dengan pemanfaatan *android* adalah game edukatif. Game edukatif adalah suatu permainan yang mengintegrasikan dan mengombinasikan materi pelajaran ke dalam permainan tersebut. Menurut Sadiman (2011) dengan dikembangkannya game edukatif berbasis *android* akan meningkatkan motivasi peserta didik dalam memahami materi dengan cara yang menyenangkan, adanya partisipasi aktif dari peserta untuk belajar, dan mudah dibuat dan diperbanyak. Harapan pengembangan game edukatif ini sesuai dengan pelaksanaan Kurikulum 2013 yang menuntut peserta didik aktif, dengan pemanfaatan teknologi yang tepat dapat menjadikan peserta didik aktif tidak hanya di dalam kelas.

Beberapa media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi telah banyak dikembangkan. Namun, media pengayaan belum memiliki varian dan belum banyak dikembangkan. Padahal, program pengayaan merupakan salah satu kegiatan yang penting untuk meningkatkan penguasaan materi peserta didik. Pengayaan adalah salah satu program yang diterapkan dalam pendidikan sebagai

kegiatan untuk meningkatkan wawasan peserta didik. Media pengayaan dengan memanfaatkan teknologi akan meningkatkan semangat belajar peserta didik karena tidak harus terpaku pada soal dilembaran kertas atau power point yang ditampilkan pada LCD oleh guru. Selain itu, Berdasarkan hasil studi pendahuluan peserta didik merasa jenuh dengan kegiatan pengayaan yang hanya menggunakan lembar soal atau latihan soal yang ditampilkan pada *power point* untuk diberikan kepada peserta didik. Mengingat program pengayaan ini didapatkan setelah dilakukannya ujian.

Pada beberapa tahun terakhir terdapat penelitian dengan judul *Game Who Wants To Be A Great Financial Accounting* Sebagai Media Pengayaan pada Kompetensi Dasar Akuntansi Persediaan Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya dengan hasil penelitian yang menyatakan media “sangat layak” dengan perolehan 91% oleh para ahli dan 94% oleh respon peserta didik. Selain itu penelitian tentang Pengembangan *Game* Edukatif Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa juga memperoleh hasil kelayakan media dengan presentase 4,65% dan dari hasil respon siswa rata-rata 4,19% dengan kriteria “sangat layak”. Dengan melihat beberapa hasil penelitian tersebut, maka perlu adanya pengembangan media pada materi-materi lain dalam mata pelajaran Akuntansi perbankan, yang salah satunya adalah materi giro dan tabungan.

Materi giro dan tabungan merupakan materi awal kelas XI semester 2 dalam mata pelajaran akuntansi perbankan yang harus benar-benar dipahami karena berkaitan dengan materi selanjutnya. Selain itu, mata pelajaran akuntansi perbankan ini menuntut siswa untuk memahami materinya terlebih dahulu kemudian mengaplikasikannya dalam bentuk jurnal. Hal inilah yang mendasari peserta didik untuk benar-benar memahami materi giro dan tabungan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, diketahui bahwa SMKN 10 Surabaya memperbolehkan penggunaan *smartphone* dalam pembelajarannya. Selain itu, hasil observasi yang dilakukan pada kelas XI Perbankan 2 SMKN 10 Surabaya menyatakan bahwa dari total 40 siswa, 3 diantaranya menggunakan *smartphone iPhone Operating System* dan 37 sisanya menggunakan *smartphone* bersistem operasi *android*. SMK Negeri 10 Surabaya telah menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi, namun penggunaan media pada program pengayaan belum diterapkan kepada peserta didik khususnya media pengayaan berbasis *android*. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis mengambil judul “Pengembangan *Game Edukatif* Berbasis *Android* Sebagai Media Pengayaan pada Mata Pelajaran

Akuntansi Perbankan Kelas XI Perbankan SMK Negeri 10 Surabaya”.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan prosedur penelitian berdasarkan model ADDIE menurut Pribadi (2009:128). Sasaran penelitian ini adalah 20 peserta didik dari kelas XI perbankan SMK Negeri 10 Surabaya.

Penelitian pengembangan menurut Pribadi (2009:128) dengan model ADDIE memiliki lima tahapan. Secara umum tahapan model ADDIE yaitu *Analyse* (Tahap analisis), *Design* (Tahap Perancangan), *Develop* (Tahap Pengembangan), *Implementation* (Tahap Implementasi), dan *Evaluation* (Tahap Evaluasi).

Instumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket, lembar telaah dan lembar validasi. Lembar telaah digunakan untuk mengetahui masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar kevalidan/kelayakan media. Sedangkan lembar angket digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media.

Penilaian validasi dilakukan dengan menggunakan analisis menurut skala Likert.

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Penilaian
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Sumber : Riduwan (2015)

Kemudian data pengamatan yang diperoleh kemudian diolah dalam bentuk persentase dengan persamaan berikut:

$$\% \text{ Persentase} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Hasil analisis lembar validasi digunakan untuk mengetahui kevalidan media pengayaan materi giro dan tabungan yang dikembangkan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Interpretasi Skor Hasil Lembar Validasi

Persentase (%)	Kategori
0-20	Sangat Kurang
21-40	Kurang
41-60	Cukup
61-80	Valid
81-100	Sangat valid

Sumber : Riduwan (2015)

Angket respon peserta didik dihitung dengan menggunakan acuan kriteria Guttman.

Tabel 3. Kriteria Guttman

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber : Riduwan (2015)

Hasil dari angket respon peserta didik akan dihitung untuk memperoleh prosentase media pengayaan dengan cara sebagai berikut :

$$\% \text{ Persentase} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor kriteria}} \times 100\%$$

Setelah diperoleh hasil prosentase respon peserta didik yang berupa angka, maka prosentase kelayakan tersebut akan diinterpretasikan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 4. Interpretasi Skor Hasil Lembar Validasi

Persentase (%)	Kategori
0-20	Sangat Baik
21-40	Tidak Baik
41-60	Cukup Baik
61-80	Baik
81-100	Sangat Baik

Sumber : Riduwan (2015)

Dari tabel kriteria interpretasi kelayakan skor media dapat disimpulkan bahwa “*game* edukatif berbasis *android* sebagai media pengayaan” dapat dikatakan sangat layak atau sangat baik apabila prosentase rata-rata yang diberikan oleh para ahli dan peserta didik sebesar 61% atau $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengembangan *Game Edukatif Berbasis Android* Sebagai media pengayaan ini menggunakan model pengembangan ADDIE, dengan melaksanakan empat tahapan dalam model pengembangan tersebut yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, dan tahap implementasi.

Pada tahap analisis terdapat dua kegiatan yang harus dilakukan, yaitu “analisis kinerja dan analisis kebutuhan”. Tahap analisis kinerja ini memiliki tujuan untuk menemukan masalah yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran akuntansi perbankan materi tabungan dan giro. Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan, kendala yang dialami selama kegiatan pengayaan, dan media yang digunakan dalam kegiatan pengayaan. Sedangkan, analisis kebutuhan ini memiliki maksud untuk mencari tahu kebutuhan peserta didik dalam meningkatkan motivasi dalam mengikuti kegiatan

pengayaan. Pada analisis kebutuhan ini peneliti menentukan kompetensi dasar yang digunakan yaitu giro dan tabungan.

Tahap yang kedua yaitu Tahap Desain (Design). Rancangan dan konsep dalam pembuatan produk merupakan salah satu tahap yang penting. Konsep yang belum matang dapat menjadikan terkendalanya pembuatan media. Sehingga, dilakukan pembuatan rancangan dan konsep yang matang sebelum merealisasikan produk. Setelah menentukan kebutuhan dan menganalisis kinerja yang diterapkan oleh sekolah, peneliti menyusun isi (soal) dari permainan *banking challenge* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar. Kemudian peneliti merancang naskah media (*Storyboard*) dan aturan permainan yang akan memudahkan peserta didik untuk menggunakannya. Permainan *Banking Challenge* ini terdiri dari halaman pembuka, halaman menu, halaman nama, halaman kompetensi dasar, dan halaman level. Peneliti juga menyiapkan komponen-komponen yang dibutuhkan dalam media pengayaan seperti audio pengiring dan komponen-komponen visual.

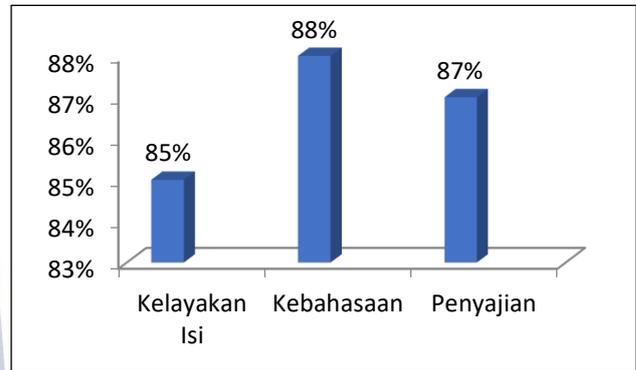
Tahap ketiga yaitu Tahap Pengembangan. Pada tahap ini, peneliti merealisasikan konsep dengan membuat permainan *banking challenge* berdasarkan naskah media yang telah dibuat sehingga menghasilkan draf awal (draf I) permainan *banking challenge*. Desain awal *Banking Challenge* sebagai media pengayaan pada Kompetensi Dasar materi giro dan tabungan (draft 1) kemudian ditelaah oleh ahli materi dan ahli media dengan memberi kritik dan saran/masukan pada lembar telaah ahli yang disediakan oleh peneliti. Hasil dari telaah tersebut akan dijadikan dasar oleh peneliti sebagai bahan perbaikan yang kemudian menghasilkan *Banking Challenge* sebagai media pengayaan pada mata pelajaran akuntansi perbankan yang sudah ditelaah (draft II). Selanjutnya draft II divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan cara mengisi lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media yang diberikan oleh peneliti. Hasil validasi oleh para ahli ini akan dijadikan acuan untuk kelayakan materi dan media yang dikembangkan.

Untuk tahap yang terakhir yaitu tahap implementasi. Dalam tahap ini media pengayaan *game* edukatif berbasis *android* dengan nama produk *Banking Challenge* yang telah diperbaiki akan diuji cobakan pada 20 peserta didik kelas XI Perbankan 1 dan 2 SMKN 10 Surabaya yang diambil secara acak sebagai sampel dalam uji coba. Uji coba ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana respon yang diberikan oleh peserta didik ketika mengoperasikan produk *banking challenge* dengan memberikan lembar angket respon yang kemudian akan

diisi oleh peserta didik setelah mengoperasikan media dengan keadaan yang sesungguhnya.

Dari hasil skor yang diberikan oleh validator ahli materi, diperoleh prosentase rata-rata sebesar 87 %, dengan rincian yang akan ditunjukkan dalam Gambar 1.

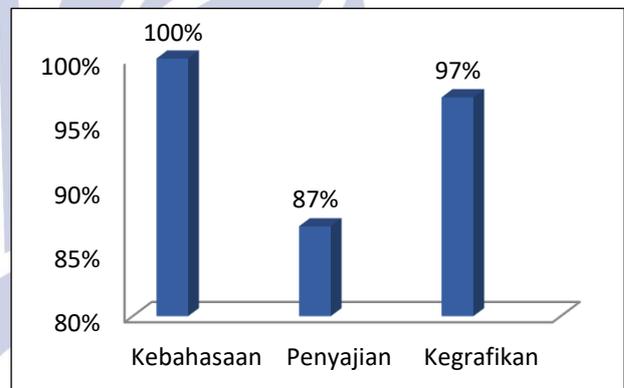
Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi



Sumber: Data diolah (2018)

Sedangkan validasi yang dilakukan oleh ahli media memperoleh hasil skor dengan prosentase rata-rata sebesar 93% dengan rincian sesuai pada Gambar 2.

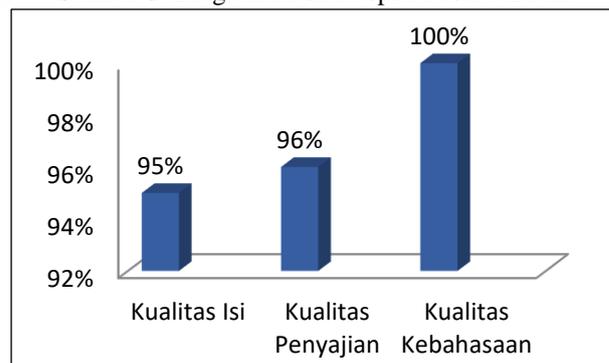
Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Media



Sumber: Data diolah (2018)

Kemudian didasarkan hasil uji coba yang dilakukan diperoleh prosentase rata-rata atas respon peserta didik mengenai *Banking Challenge* yang dikembangkan sebesar 96% dengan rincian yang akan ditunjukkan dalam Gambar 3.

Gambar 3. Diagram Hasil Respon Peserta Didik



Sumber: Data diolah (2018)

Pembahasan

Keseluruhan proses pengembangan game edukatif berbasis *android* sebagai media pengayaan dilakukan sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan pertama yang dilakukan adalah analisis yang meliputi analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja dilakukan berdasarkan hasil wawancara kepada guru akuntansi perbankan sehingga diketahui kurikulum yang digunakan oleh SMK Negeri 10 Surabaya adalah kurikulum 2013. Peneliti juga memperoleh informasi bahwa peserta didik cenderung bosan mengikuti kegiatan pengayaan dikarenakan kurangnya inovasi dalam penerapan kegiatan pengayaan. Kemudian dalam analisis kebutuhan peneliti menentukan kompetensi dasar yang digunakan adalah giro dan tabungan.

Tahap yang kedua adalah desain. Dalam tahap ini peneliti merancang penyajian permainan secara konseptual. Rancangan awal yang dilakukan adalah menyusun isi dari game yaitu soal pengayaan dan kompetensi dasar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya peneliti merancang tampilan awal dari media pengayaan. Peneliti menyusun tampilan dari *game* edukatif berbasis *android* sebagai media pengayaan dalam sebuah naskah (*story board*). Adapun tampilan dari media pengayaan adalah berupa halaman pembuka, halaman menu, halaman materi, dan halaman level. Peneliti juga menentukan visual dan audio sebagai pendukung media pengayaan untuk menjadi media yang lebih baik.

Pada tahap yang ketiga yaitu pengembangan yang mana dilakukannya realisasi dari rancangan awal media untuk menghasilkan produk *game* edukatif berbasis *android* sebagai media pengayaan (draft I). Draft I yang telah selesai diproduksi kemudian ditelaah oleh para ahli untuk mendapatkan saran dan kritik sehingga menghasilkan produk yang lebih baik. Telaah para ahli dibagi menjadi 2 yaitu telaah materi yang dilakukan oleh Bapak Drs. Joni Susilowibowo, M.Pd selaku ahli materi dari Fakultas Ekonomi Unesa dan telaah media yang dilakukan oleh Bapak Alim Sumarno, S.Pd., M.Pd selaku ahli media dari Fakultas Ilmu Pendidikan Unesa. Telaah materi melalui satu kali tahap revisi karena isi materi belum sesuai dengan taksonomi bloom atau penggunaan kata kerja operasional. Sehingga peneliti menyesuaikan soal dengan kata kerja operasional yang diterapkan dalam kegiatan pengayaan. Tahap telaah media juga melalui satu kali revisi dengan penambahan halaman untuk menginput nama sebagai bukti hasil pengerjaan soal oleh peserta didik dalam kegiatan pengayaan. Setelah melakukan revisi atau perbaikan terhadap produk yang didasarkan pada saran dan kritik oleh para ahli sehingga diperoleh draft II.

Tahap selanjutnya adalah implemementasi. Draft II yang dihasilkan setelah perbaikan kemudian diuji cobakan kepada 20 peserta didik kelas XI Perbankan SMK Negeri

10 Surabaya guna mengetahui respon peserta didik terhadap media pengayaan *game* edukatif berbasis *android* sebagai media pengayaan. Uji coba akan dilakukan oleh peserta didik yang telah menerima materi giro dan tabungan. Tahap implementasi ini berupa kegiatan dimana peserta didik diminta untuk mengoperasikan media pengayaan yang telah diberikan. Setelah mengoperasikan media peserta didik akan diarahkan untuk mengisi angket dan memberikan respon terhadap media tersebut.

Tahapan yang terakhir yaitu evaluasi yang mana dalam penelitian ini dilakukan disetiap tahapannya. Evaluasi memiliki dua macam yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Adapun evaluasi yang dilakukan disetiap tahapannya adalah evaluasi formatif sedangkan evaluasi sumatif hanya dilakukan diakhir tahapan. Dalam penelitian ini peneliti hanya melakukan evaluasi formatif yang mana dilakukan pada draft I untuk diperbaiki menjadi draft II.

Kelayakan *game* edukatif berbasis *android* sebagai media pengayaan didasarkan pada analisis data yang diperoleh dari instrumen validasi oleh ahli materi dan ahli media. Terdapat 2 validator dari ahli materi, yaitu Bapak Drs. Joni Susilowibowo, S.Pd selaku dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Surabaya dan Ibu Kusriartin, MM selaku guru pengampu mata pelajaran akuntansi perbankan kelas XI Perbankan SMK Negeri 10 Surabaya. Sedangkan untuk validator media merupakan seorang dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yaitu Bapak Alim Sumarno, S.Pd., M.Pd. Terdapat 3 komponen yang dinilai dari ahli materi yaitu komponen isi, komponen kebahasaan, dan komponen penyajian. Berdasarkan validasi oleh para ahli materi diperoleh prosentase rata-rata "*game* edukatif berbasis *android* sebagai media pengayaan" sebesar 87% yang termasuk kedalam kriteria "sangat layak". Dengan begitu, soal "*game* edukatif berbasis *android* sebagai media pengayaan" dianggap sangat layak digunakan dalam kegiatan pengayaan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada kompetensi dasar giro dan tabungan.

Kemudian 3 komponen yang dinilai dalam validasi media adalah komponen kebahasaan, komponen penyajian, dan komponen kegrafikan. Berdasarkan komponen kelayakan yang dinilai oleh ahli media diperoleh prosentase rata-rata "*game* edukatif berbasis *android* sebagai media pengayaan" sebesar 93% yang termasuk kedalam kriteria "sangat layak". Dengan demikian, "*game* edukatif berbasis *android* sebagai media pengayaan" yang dikembangkan sangat layak untuk diterapkan dalam kegiatan pengayaan guna meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap kompetensi dasar giro dan tabungan.

Setelah dilakukan validasi oleh para ahli dan mendapatkan perolehan skor untuk kelayakan materi dan media selanjutnya adalah melakukan uji coba. Uji coba ini dilakukan pada 20 peserta didik kelas XI Perbankan 1 dan 2 SMK Negeri 10 Surabaya. Peserta didik akan diberikan media “game edukatif berbasis *android* sebagai media pengayaan” oleh peneliti dan kemudian dipersilahkan untuk menginstall dan mengoperasikannya. Peserta didik yang tidak mempunyai *smartphone android* dapat menggunakan *Personal Computer*. Peneliti juga mengarahkan cara pengoperasian “game edukatif berbasis *android* sebagai media pengayaan” kepada peserta didik. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon yang diberikan oleh peserta didik dengan memberikan angket yang akan dijawab oleh peserta didik sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya. Berdasarkan angket respon tersebut diperoleh prosentase rata-rata respon yang diberikan peserta didik mengenai “game edukatif berbasis *android* sebagai media pengayaan” yang dikembangkan sebesar 96% dengan kriteria “Sangat Baik”. Hal ini berarti “game edukatif berbasis *android* sebagai media pengayaan” yang telah dikembangkan mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik.

Dengan begitu dapat diketahui bahwa penggunaan media “game edukatif berbasis *android* sebagai media pengayaan ” dapat dijadikan alternatif pilihan media pengayaan dan menambah variasi media pengayaan yang telah ada saat ini. selain itu, media “game edukatif berbasis *android* sebagai media pengayaan” ini mampu memberikan motivasi dan meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk mengikuti kegiatan pengayaan pada mata pelajaran akuntansi perbankan. Hasil pembahasan ini didukung dengan pendapat Riduwan (2015) yang menyebutkan bahawa “game edukatif berbasis *android* sebagai media pengayaan pada mata pelajaran akuntansi perbankan kelas XI perbankan SMK Negeri 10 Surabaya” dikatakan sangat layak jika perolehan prosentase rata-rata yang diperoleh dari hasil validasi para ahli sebesar $\geq 61\%$.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa “*banking challenge*” dengan judul penelitian “Pengembangan *Game Edukatif Berbasis Android* Sebagai Media Pengayaan pada mata pelajaran akuntansi perbankan kelas XI perbankan SMK Negeri 10 Surabaya”. Adapun simpulannya adalah sebagai berikut; 1) Produk ini dikembangkan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan. Yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. 2) *Game* edukatif berbasis *android* sebagai

media pengayaan dinyatakan sangat layak digunakan sesuai dengan hasil perolehan kelayakan media yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. 3) Selain itu, uji coba yang dilakukan oleh peserta didik terhadap *game* edukatif berbasis *android* sebagai media pengayaan yang dikembangkan memperoleh respon yang sangat baik. Hal ini didasarkan pada hasil perhitungan kuantitatif yang diperoleh dari angket respon peserta didik yang diberikan.

Saran

Saran yang diberikan oleh peneliti adalah; 1) Peneliti selanjutnya dapat melakukan tahap evaluasi sumatif atau uji efektivitas terhadap “game edukatif berbasis *android* sebagai media pengayaan” ini. Sehingga dapat menyempurnakan hasil penelitian pengembangan yang nantinya selain sangat layak media pengayaan ini juga dianggap efektif untuk diterapkan. 2) Selain itu, media pengayaan “game edukatif berbasis *android* sebagai media pengayaan” ini hanya terbatas pada materi Giro dan Tabungan. Kemudian peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pengayaan ini dengan materi lainnya dengan inovasi yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Pribadi, Benny. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
- Riduwan. 2015. *Skala pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sadiman, Arief S Dkk. (2012). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, Deni. 2013. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Fitria, Asmaul. 2017. *Pengembangan Game Who Wants To Be a Great Financial Accounting Sebagai Media Pengayaan Pada Kompetensi Dasar Akuntansi Persediaan Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya*. JPAK Unesa Vol 5, No 2.
- Rahmawan Putra, Ditto. 2016. *Pengembangan Game Edukatif Berbasais Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*. JPAK UNY Vol XIV, No 1.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). 2014. Deskripsi Instrumen Buku Teks Siswa (Online). (<http://bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/2014/05/04-EKONOMI.rar>, diakses 1 Februari 2018).
- Kamp, Simon. 2017. *Digital in 2017: Global Overview*. Wearesocial.com.
- Prima, Erwin. 2017. *IDC: Android Kuasai 85 Persen Pasar Ponsel di Kuartal I 2017*. Tempo.com.