

Pengembangan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang

Development of Android Based “Find Me Accounting” Educational Game Learning Media in the Trading Company Adjustment Journal Material

Oleh: **Variana Indariyati**

Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
varianaaidyt@gmail.com

Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.

Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman; 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android*; 3) mengetahui penilaian siswa terhadap kelayakan media pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android*. Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengikuti model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) Ahli Materi diperoleh persentase 75% yang termasuk dalam kategori layak. 2) Ahli Media diperoleh persentase 86,36% yang termasuk dalam kategori sangat layak. 3) Praktisi Pembelajaran Akuntansi diperoleh persentase 98% yang termasuk dalam kategori sangat layak. 4) Penilaian siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Sleman diperoleh persentase 81,57% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Pembelajaran *Game Edukatif “Find Me Accounting”* berbasis *Android* yang dikembangkan ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Find Me Accounting*, ADDIE.

Abstract

The aims of this research are: 1) to develop android based “Find Me Accounting” educational game learning media in the trading company adjustment journal material for 12th grade social study 1 Sleman Senior High School in academic year 2018/2019; 2) find out the feasibility of the android based “Find Me Accounting” educational game learning media; (3) to know students’ evaluation of the android based “Find Me Accounting” educational game learning media. This research used the Research and Development approach by following the ADDIE development model. The results show that the development of the android based “Find Me Accounting” educational game learning media based on experts evaluation are: 1) Subject matter expert gave a percentage of 75%, which goes into feasible category, 2) Media expert gave a percentage of 86,36%, which goes into very feasible category, 3) Accounting Learning Practitioners gave a percentage of 98%, which goes into very feasible category. 4) Student assessment gave a percentage of 81,57%, which goes into very feasible category. The developed learning media shows that the android based “Find Me Accounting” educational game learning media is very feasible as a means of accounting learning.

Keywords: Learning, *Find Me Accounting*, ADDIE.

A. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan saat ini merupakan dampak dari perkembangan teknologi yang semakin maju. Teknologi mempunyai manfaat yang luar biasa, khususnya di bidang pendidikan. Berkat teknologi mempermudah siapa saja untuk menggali ilmu tanpa mengenal waktu dan tempat. Teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Upaya sekolah untuk mewujudkan hal ini dengan menyediakan fasilitas teknologi informasi di sekolah untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Fasilitas ini berupa lab komputer dan *LCD projector*. Selain itu, siswa juga memiliki fasilitas yang diberikan orang tua berupa *smartphone*.

Fasilitas yang sudah disediakan di sekolah yang cukup memadai menuntut guru untuk memiliki bakat mengoperasikan dan memanfaatkan fasilitas tersebut guna menunjang proses pembelajaran. Menurut Miarso dalam Siregar&Nara (2010: 12-13) pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali. Teknologi yang disediakan tersebut dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik untuk siswa. Menurut Leslie J. Briggs dalam Indriana (2011: 14) media pembelajaran merupakan alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran yang berupa rekaman video, film, buku, atau bentuk lainnya. Jadi media pembelajaran merupakan alat bantu pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Namun, selain itu media pembelajaran juga dapat digunakan untuk belajar mandiri peserta didik baik di rumah maupun di sekolah. Media yang digunakan diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam menerima pembelajaran, maka dari itu media pembelajaran yang digunakan sebaiknya melihat kriteria dari peserta didik yang akan menggunakan media serta melihat fasilitas yang dapat menunjang penggunaan media tersebut. Salah satu fasilitas yang dapat

digunakan untuk menunjang pemanfaatan media adalah menggunakan *smartphone*.

Smartphone atau telepon pintar merupakan sebuah telepon genggam yang mempunyai fungsi menyerupai komputer. Sekarang ini, hampir seluruh masyarakat sudah menggunakan *smartphone* termasuk peserta didik. Berdasarkan databoks katadata jumlah pengguna *smartphone* tahun 2016 sebanyak 65,2 juta, tahun 2017 sebanyak 74,8 juta, dan tahun 2018 sebanyak 83,5 juta. Sedangkan pada 2019 diprediksi akan mencapai 92 juta orang di Indonesia merupakan pemakai aktif *smartphone*. Fasilitas yang ada dalam *smartphone* bermacam-macam seperti aplikasi media sosial, berkirim pesan, dan *game*. Sehingga peserta didik lebih tertarik menggunakan *smartphone* nya untuk bermain-main daripada digunakan untuk belajar. Di dunia pendidikan hal tersebut menjadi masalah besar, namun dapat disiasati dengan pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran.

SMA Negeri 1 Sleman merupakan sekolah menengah atas yang beralamat di Jalan Magelang Km. 14 Medari, Caturharjo, Kecamatan Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55515. SMA Negeri 1 Sleman sudah menerapkan Kurikulum 2013 dan memiliki 18 kelas yang terdiri dari kelas X sebanyak enam kelas, XI sebanyak enam kelas, dan XII sebanyak enam kelas baik IPA maupun IPS.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Sleman pada tanggal 25 Oktober 2018 di kelas XII IPS 1, guru belum menggunakan fasilitas teknologi berupa *LCD projector* yang disediakan di sekolah. Pada proses pembelajaran, guru menerapkan model *student center* yaitu proses pembelajaran yang berpusat pada siswa. Selain itu, tidak semua siswa memiliki buku paket materi pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga harus berbagi dengan peserta didik lainnya. Ketersediaan buku hanya sebanyak 11 dari jumlah siswa 27 atau 40,74%. Hal tersebut menjadikan kegiatan pembelajaran kurang efektif karena fasilitas yang sudah ada seharusnya digunakan untuk memaksimalkan hasil belajar, akan tetapi belum dimanfaatkan. Berdasarkan wawancara dengan siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Sleman pada 25

Oktober 2018 didapat informasi bahwa sebanyak 19 dari 27 siswa atau 70,37% siswa mengatakan materi yang sulit dipahami adalah materi jurnal penyesuaian. Materi jurnal penyesuaian merupakan materi yang membutuhkan logika agar dapat memahami. Sebanyak 16 atau 59,23% dari 27 siswa menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran masih monoton. Selain itu, proses pembelajaran dengan menerapkan Kurikulum 2013 menuntut siswa untuk dapat memecahkan masalah dengan berdiskusi dengan teman yang lain dengan buku paket yang tersedia masih terbatas membuat siswa sulit menerima materi dan cepat bosan. Sehingga proses pembelajaran yang berlangsung menjadi kurang efektif. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri untuk guru agar dapat mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan bantuan media pembelajaran yang menarik.

SMA Negeri 1 Sleman merupakan sekolah yang mengizinkan peserta didiknya untuk membawa *smartphone* ke sekolah bahkan disediakan fasilitas *Wi-fi*. Berdasarkan observasi dengan menyebar angket di kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Sleman sebesar 96,3% dari 27 siswa merupakan pengguna *smartphone Android* 100% siswa tidak memiliki aplikasi media pembelajaran di *smartphone* nya. Menurut Lee (2011: 2) *Android* adalah sistem operasi pembelajaran seluler yang didasarkan pada versi modifikasi Linux. Hal tersebut menjadi peluang peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* karena di SMA Negeri 1 Sleman juga belum terdapat media pembelajaran yang berbasis *Android*.

Melihat permasalahan-permasalahan yang dipaparkan di atas, tercipta pemikiran untuk membuat media pembelajaran untuk akuntansi yang menarik serta mudah digunakan kapan saja dan di mana saja agar membantu siswa dalam memahami materi yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android*. *Android* merupakan sistem operasi yang tidak berbayar dan terbuka untuk dimanfaatkan oleh para pengembang aplikasi. Selain itu, melalui aplikasi *PlayStore* pengguna dapat mengunduh aplikasi secara gratis maupun berbayar. Namun, dapat juga berbagi aplikasi dengan menggunakan *Bluetooth*.

Jurnal Penyesuaian adalah pencatatan berdasarkan bukti-bukti transaksi tertentu yang

dilakukan pada akhir periode sehingga jumlah rupiah dalam setiap akun sesuai dengan keadaan yang sebenarnya pada akhir periode tersebut dan laporan keuangan yang dibuat menggambarkan keadaan yang sesungguhnya (Suwardjono, 2014: 101-102). Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang merupakan materi yang dianggap sulit oleh siswa karena membutuhkan pemahaman yang lebih. Kurikulum 2013 menuntut peserta didik untuk dapat memecahkan masalah dengan berdiskusi dengan temannya sedangkan buku paket yang disediakan terbatas membuat peserta didik semakin merasa kesulitan. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti memberi solusi dengan membuat media pembelajaran berbasis *Android*.

Media pembelajaran berbasis *Android* diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran serta akan menarik perhatian siswa sehingga materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang akan lebih mudah untuk dipelajari. Berdasarkan uraian di atas mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman Tahun 2018/2019". *Game Edukatif Find Me Accounting* ini memuat materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang beserta latihan soal yang disajikan berupa pertanyaan menjodohkan dan pilihan ganda.

B. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini mengambil tempat penelitian di SMA Negeri 1 Sleman yang beralamat di Jalan Magelang Km. 14 Medari, Caturharjo, Kecamatan Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55515. Penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu bulan Desember 2018-Mei 2019

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah satu orang Ahli Materi, satu orang Ahli Media, satu orang Praktisi Pembelajaran Akuntansi, dan siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman Tahun Ajaran 2018/2019 yang terdiri dari 12 orang

siswa kelas XII IPS 2 untuk uji coba kelompok kecil dan 27 siswa kelas XII IPS 1 untuk penelitian lapangan dengan memakai Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting Berbasis Android*

4. Prosedur

Prosedur penelitian Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting Berbasis Android* ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari 5 tahapan yakni: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).

Berikut tahapan prosedur Pengembangan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting Berbasis Android* model ADDIE menurut *Dick and Carry* (1996) dalam Endang (2014:195-199) yang terdiri dari lima tahap, yaitu:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti menentukan produk apa yang akan dikembangkan. Peneliti menganalisis kebutuhan peserta didik, analisis ketersediaan fasilitas, dan analisis kemampuan guru untuk mengaplikasikan media pembelajaran berbasis *Android*. Peneliti menganalisis kebutuhan peserta didik agar mengetahui permasalahan yang terjadi di dalam proses pembelajaran Akuntansi dengan melakukan observasi. Peneliti menganalisis silabus untuk mengetahui materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang yang digunakan SMA Negeri 1 Sleman dan akan dimuat dalam media ini. Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah analisis ketersediaan fasilitas yang meliputi analisis ketersediaan fasilitas yang dapat menunjang penggunaan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting Berbasis Android* yaitu berupa kepemilikan *Smartphone* baik oleh guru maupun siswa sehingga media dapat digunakan secara maksimal. Kemudian dilakukan analisis kemampuan guru dalam mengoperasikan *Smartphone Android* dan didapat informasi bahwa guru Akuntansi SMA Negeri 1 Sleman dapat menggunakan *Smartphone Android*. Berdasarkan analisis-analisis di atas dimungkinkan dilakukan pengembangan *Game Edukatif Find Me Accounting Berbasis Android*. Media Pembelajaran ini memiliki konsep bahwa belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja dengan menggunakan aplikasi ini

yang dilengkapi materi pembelajaran dan latihan soal.

b. Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan peneliti, langkah selanjutnya adalah tahap desain media pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting Berbasis Android* yang terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut:

1) Penyusunan Materi, Soal, dan Jawaban

Materi, soal, dan jawaban disusun dari berbagai referensi. Penyusunan Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD). Penyusunan soal disertai dengan penyusunan kunci jawaban. Penyusunan materi, soal, dan jawaban kemudian divalidasi oleh Ahli Materi.

2) Pembuatan *Flowchart*

Flowchart merupakan bagan yang terdiri dari simbol-simbol tertentu yang disusun secara sistematis yang menunjukkan aliran atau langkah-langkah suatu program. *Flowchart* yang dibuat berupa *flowchart* menu utama yang menggambarkan keseluruhan aliran dari *Game Edukatif Find Me Accounting Berbasis Android*, *flowchart* menu materi, dan *flowchart* menu latihan soal.

3) Pembuatan desain Media (*Storyboard*)

Storyboard memberi gambaran mengenai keseluruhan bentuk dan mendeskripsikan fungsi-fungsi yang digunakan dalam pengembangan media. *Storyboard* dibuat untuk memudahkan proses pembuatan media dan dijadikan panduan pengembang dalam mengembangkan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting Berbasis Android*.

4) Pengumpulan dan Pembuatan Gambar Karakter, *Background*, *Icon* Aplikasi, dan Tombol.

Gambar karakter, *background*, *icon* aplikasi, dan tombol dibuat dalam format gambar .png (*portable network graphics*) dengan menggunakan *CorelDraw X7* dan ada yang mengunduh dari *freepik*.

5) Penggunaan Musik

Musik yang digunakan dalam media ini merupakan musik instrumental yang didapat dari mengunduh melalui *freemusicarchive.org* yang disediakan di internet. *Freemusicarchive.org* menyediakan berbagai macam aliran musik dengan pengunduhan yang tidak berbayar dan legal.

6) Menyusun Instrumen Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

Instrumen penilaian disusun digunakan untuk menilai kualitas Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* dengan menggunakan angket. Pada tahap ini peneliti menyusun kisi-kisi instrumen penilaian media untuk Ahli Materi, Ahli Media, Praktisi Pembelajaran Akuntansi, dan siswa.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

1) Pembuatan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android*

Berdasarkan desain produk yang telah dibuat dirangkai menjadi kesatuan sesuai dengan rancangan *storyboard*. Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* dalam format *Android package (.apk)*.

2) Validasi I

Proses validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasilnya berupa saran, komentar dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi terhadap media yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk melakukan uji coba produk pada peserta didik.

3) Revisi I

Revisi I dilakukan berdasarkan masukan oleh Ahli Materi dan Ahli Media.

4) Validasi II

Proses validasi tahap 2 dilakukan oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi di SMA yaitu guru akuntansi. Hasilnya berupa saran, komentar dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi terhadap media yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk melakukan uji coba produk pada peserta didik.

5) Revisi II

Revisi ini dilaksanakan berlandaskan saran, komentar, dan masukan dari Praktisi Pembelajaran Akuntansi. Media yang sudah direvisi kemudian diterapkan pada uji coba pada siswa.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi Pengembangan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* dilakukan melalui dua tahap, yaitu:

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 12 siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Sleman. Uji coba dilakukan untuk mengetahui sejauh

mana kelayakan media, mengetahui pendapat siswa terhadap media dan evaluasi untuk memperbaiki media melalui angket yang diberikan oleh peneliti setelah siswa menggunakan media pembelajaran *Find Me Accounting* Berbasis *Android*.

2) Penelitian Lapangan

Penelitian lapangan dilakukan pada 27 siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Sleman untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media dan mengetahui pendapat siswa terhadap media pembelajaran *Find Me Accounting* Berbasis *Android*

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap Evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam pengembangan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android*. Tahap ini dilakukan untuk menilai ketercapaian pengembangan media pembelajaran.

5. Data, Teknik Pengumpulan, dan Teknik Analisis

a. Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini berupa saran terkait media sedangkan data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian kelayakan tentang Media Pembelajaran yang didapat dari pendapat/respon siswa, ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi mengenai produk yang telah dikembangkan.

b. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Penilaian pada angket menggunakan skala *Likert modifikasi* dengan empat alternatif jawaban yang digunakan dalam angket yaitu: SS (Sangat Setuju) = 4, S (Setuju) = 3, TS (Tidak Setuju) = 2, STS (Sangat Tidak Setuju) = 1.

c. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran yang diperoleh dari validator yang dijadikan acuan untuk merevisi produk. Sedangkan data kuantitatif dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kelayakan media. Validator dapat menilai produk yang dikembangkan melalui angket. Hasil penilaian seluruh aspek akan diukur dengan *Skala Likert modifikasi* dengan empat alternatif jawaban yang digunakan dalam angket yaitu: SS (Sangat Setuju) = 4, S

(Setuju) = 3, TS (Tidak Setuju) = 2, STS (Sangat Tidak Setuju) = 1.

Dalam menganalisis data mengenai kelayakan media dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mengonversi data kuantitatif menjadi data kualitatif dengan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 1. Ketentuan Pemberian Skor

Kategori	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono (2014: 93-94)

- 2) Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menghitung presentase tingkat penilaian dengan rumus:

$$\text{Persentase Hasil} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Sumber: Sugiyono (2014: 95)

- 3) Hasil perhitungan presentase tingkat penilaian yang diperoleh berupa data kuantitatif kemudian dikonversi kembali menjadi data kualitatif, dengan cara:

- a) Menentukan persentase skor ideal (skor maximum)

$$\frac{4}{4} \times 100 = 100\%$$

- b) Menentukan persentase skor terendah (skor minimum)

$$\frac{1}{4} \times 100 = 25\%$$

- c) Menentukan range = $100 - 25 = 75$

- d) Menentukan interval yang dikehendaki = 4 (sangat layak, layak, kurang layak, tidak layak)

- e) Menentukan lebar interval

$$\frac{75}{4} \times 100 = 18,75\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka didapatkan range presentase dan kriteria kualitatif sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

No	Rumus	Kategori
1.	$100\% \geq \text{skor} \leq 81,25\%$	Sangat Layak
2.	$81,25\% \geq \text{skor} \leq 62,5\%$	Layak
3.	$62,5\% \geq \text{skor} \leq 43,75\%$	Kurang Layak
4.	$43,75\% \geq \text{skor} \leq 25\%$	Tidak Layak

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* mengadaptasi dari prosedur dan langkah model ADDIE.

Tahap Analisis (*Analysis*)

1. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Tahap analisis kebutuhan peserta didik dilakukan dengan tujuan mengetahui permasalahan yang terjadi di dalam proses pembelajaran Akuntansi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang di dalam kelas sehingga media yang dikembangkan dapat mengatasi masalah yang terjadi. Peneliti melakukan observasi di SMA Negeri 1 Sleman dengan mengamati proses pembelajaran dan melakukan wawancara dengan siswa XII IPS 1 pada saat pembelajaran Akuntansi. Kelas XII IPS 1 terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Berdasarkan wawancara dengan siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Sleman diperoleh informasi bahwa sebanyak 19 dari 27 siswa atau 70,37% siswa mengatakan Materi Jurnal Penyesuaian dirasa cukup sulit, sedangkan buku sumber belajar yang tersedia di sekolah masih terbatas.

Penerapan kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan *student center* dalam proses pembelajaran merupakan hal yang baik, namun menjadi hambatan bagi siswa yang memiliki tingkat pemahaman yang rendah. Hal tersebut, menjadikan siswa yang memiliki tingkat pemahaman yang rendah kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa lebih memilih melakukan aktivitas lain seperti bermain *Smartphone*. SMA Negeri 1 Sleman mengizinkan siswanya untuk membawa *Smartphone* ke sekolah, di kelas XII IPS 1 sebanyak 96,3% siswa dari 27 siswa merupakan pengguna *Smartphone Android*.

Selain itu, materi yang cukup sulit yaitu Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang merupakan materi yang membutuhkan logika agar dapat memahami maka dibutuhkan media pembelajaran agar dapat membantu mempermudah siswa dalam memahami materi tersebut.

2. Analisis Ketersediaan Fasilitas

Pengembangan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* dapat diterapkan di SMA Negeri 1 Sleman karena guru maupun siswa

menggunakan *Smartphone Android*. Terbukti dengan hasil observasi yang dilakukan di kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Sleman pada tanggal 25 Oktober 2018 dengan menyebar angket didapat data 96,3% siswa dari 27 siswa merupakan pengguna *Smartphone Android* dan pihak sekolah mengizinkan peserta didik untuk membawa *Smartphone* ke sekolah. Maka dipilih sistem operasi *Android* karena penggunaannya paling banyak.

3. Analisis Kemampuan Guru

Pengembangan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* dapat dimanfaatkan di SMA Negeri 1 Sleman. Hal tersebut didukung dengan kemampuan guru dalam mengoperasikan *Smartphone Android* terbukti dengan guru Akuntansi SMA Negeri 1 Sleman sudah menggunakan dan memiliki *Smartphone Android*.

Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain dilakukan penyusunan materi, soal, dan jawaban, pembuatan *flowchart*, pembuatan desain media (*storyboard*), pengumpulan dan pembuatan gambar karakter, *background*, *icon* aplikasi, dan tombol, penggunaan musik serta menyusun instrumen penilaian kelayakan media pembelajaran.

1. Penyusunan Materi, Soal, dan Jawaban

Pada tahap ini dipilih Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang karena terdapat kesulitan dalam hal memahami materi tersebut. Guru belum maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran yang berupa video, *PowerPoint*, maupun media yang menggunakan *Smartphone* serta terbatasnya buku sumber belajar yang tersedia di sekolah.

Materi, soal, dan jawaban disusun dari berbagai referensi. Penyusunan Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD). Penyusunan soal disertai dengan penyusunan kunci jawaban. Penyusunan materi, soal, dan jawaban kemudian divalidasi oleh Ahli Materi. Dasar pemilihan materi mengenai Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa adalah kesulitan siswa dalam memahami materi-materi akuntansi dan materi ini merupakan materi awal dalam mempelajari akuntansi sehingga diharapkan siswa dapat memahami konsep dasar materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa sehingga dapat dengan mudah memahami materi selanjutnya. Selain

itu, kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan guru dalam memberikan materi karena cenderung menggunakan metode konvensional.

2. Pembuatan *Flowchart*

Flowchart merupakan bagan yang terdiri dari simbol-simbol tertentu yang disusun secara sistematis yang menunjukkan aliran atau langkah-langkah suatu program. *Flowchart* memudahkan dalam proses pengembangan media karena dapat menggambarkan dan menyederhanakan rangkaian proses atau prosedur sehingga mudah dipahami dan mudah dilihat berdasarkan urutan langkah suatu proses. *Flowchart* yang dibuat berupa *flowchart* menu utama yang menggambarkan keseluruhan aliran dari *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android*, *flowchart* menu materi, dan *flowchart* menu latihan soal.

3. Pembuatan Desain Media (*Storyboard*)

Storyboard memberi gambaran mengenai keseluruhan bentuk dan mendeskripsikan fungsi-fungsi yang digunakan dalam pengembangan media. *Storyboard* dibuat untuk memudahkan proses pembuatan media dan dijadikan panduan pengembang dalam mengembangkan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android*.

4. Pengumpulan dan Pembuatan Gambar Karakter, *Background*, *Icon* Aplikasi, dan Tombol

Peneliti bekerjasama dengan pengembang untuk mengumpulkan gambar karakter, *background*, *icon* aplikasi, dan tombol untuk menunjang pengembangan media agar lebih menarik.

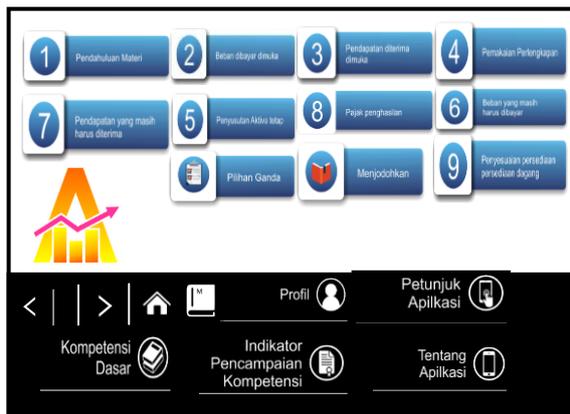
Gambar karakter dan *icon* aplikasi dibuat oleh pengembang menggunakan *Corel Draw X7*, dibuat dalam format *portable network graphics* (.png) untuk tombol ada yang dibuat oleh pengembang dan ada yang mengunduh dari *freepik*. *Background* yang digunakan diunduh dari internet dengan dimodifikasi oleh pengembang.



Gambar 1. Gambar Karakter



Gambar 2. Background



Gambar 3. Kumpulan Tombol dan Icon

5. Penggunaan Musik

Musik yang digunakan dalam media ini merupakan musik instrumental yang menambah daya tarik siswa untuk menggunakan media pembelajaran *Find Me Accounting* Berbasis *Android*. Musik didapat dari mengunduh melalui *freemusicarchive.org* yang disediakan di internet. *Freemusicarchive.org* menyediakan berbagai macam aliran musik dengan pengunduhan yang tidak berbayar dan legal.

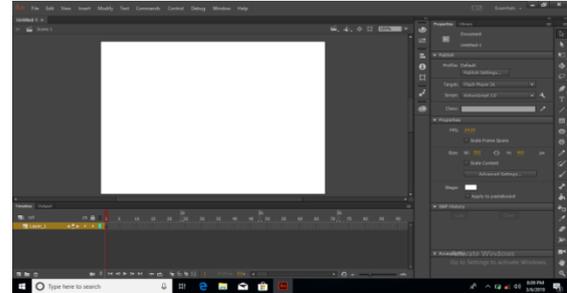
6. Menyusun Instrumen Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

Instrumen penilaian digunakan untuk menilai kualitas Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* dengan menggunakan angket. Dalam tahap ini peneliti menyusun kisi-kisi instrumen penilaian media untuk Ahli Materi, Ahli Media, Praktisi Pembelajaran Akuntansi, dan siswa.

Tahap Pengembangan (*Development*)

1. Pembuatan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android*

Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* dengan menggunakan *Adobe Animated CC 2017*. Berikut tampilan dari *Adobe Animated CC 2017*:



Gambar 4. Layar Kerja *Adobe Animated CC 2017*

Berikut merupakan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android*:



Gambar 5. Icon Aplikasi



Gambar 6. Tampilan Halaman Utama



Gambar 7. Tampilan Identitas Pengguna Aplikasi



Gambar 8. Tampilan Menu Utama



Gambar 9. Tampilan Menu Tambahan



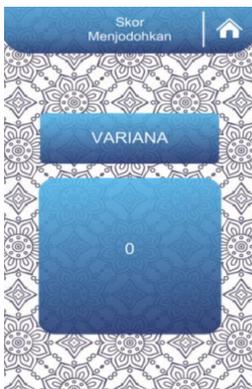
Gambar 10. Tampilan Menu Materi



Gambar 11. Tampilan Soal Menjodohkan



Gambar 12. Tampilan Soal Pilihan Ganda



Gambar 13. Tampilan Skor



Gambar 14. Tampilan Konfirmasi Keluar

2. Validasi I

a. Validasi Ahli Materi

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kriteria
1.	Soal	18	75%	Layak
2.	Materi	18	75%	Layak
3.	Bahasa	6	75%	Layak
Total		42	75%	Layak

b. Validasi Ahli Media

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kriteria
1.	Rekayasa perangkat lunak	34	85%	Sangat Layak
2.	Komunikasi visual	42	87,5%	Sangat Layak
Total		76	86,36%	Sangat Layak

c. Revisi I

Berdasarkan masukan oleh Ahli Materi dan Ahli Media, dilakukan tahapan revisi I.

1) Revisi Ahli Materi

- (a) Revisi pada beberapa soal yang kurang jelas yang dapat menyebabkan kebingungan dalam menjawab.

2) Revisi Ahli Media

- (a) Navigasi dibedakan atau diberi batas jelas sebelum pindah kembali ke menu lain.
- (b) Petunjuk penggunaan tidak terbatas hanya pada halaman 1 tapi lengkap pada setiap interaksi.
- (c) Musik silahkan dipertimbangkan mencari yang lain.
- (d) *Font* pada materi diperjelas.
- (e) Layout pilihan ganda.

d. Validasi II

Tabel 5. Hasil Validasi Praktisi

No	Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kriteria
1.	Rekayasa perangkat lunak	23	95,83%	Sangat Layak
2.	Desain pembelajaran	39	87,5%	Sangat Layak
3.	Komunikasi visual	36	100%	Layak
Total		98	98%	Sangat Layak

e. Revisi II

Tidak terdapat saran atau masukan yang diberikan oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi baik dalam hal materi, soal maupun tampilan dari Media Pembelajaran *Find Me Accounting* Berbasis *Android*.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 6. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kriteria
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	196	81,67%	Sangat Layak
2.	Desain Pembelajaran-an	276	92,14%	Sangat Layak
3.	Komunikasi Visual	312	81,25%	Layak
Total		784	81,67%	Sangat Layak

2. Penelitian Lapangan

Tabel 7. Hasil Penelitian Lapangan

No	Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kriteria
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	455	84,26%	Sangat Layak
2.	Desain Pembelajaran-an	605	80,03%	Layak
3.	Komunikasi Visual	702	81,25%	Layak
Total		1762	81,57%	Sangat Layak

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

1. Analisis Data Validasi Media

Analisis data validasi Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* didapatkan dari hasil penilaian kelayakan produk oleh Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Pembelajaran Akuntansi. Validasi ini berfungsi untuk menjadikan bukti bahwa media pembelajaran layak untuk digunakan. Aplikasi TTSA yang dikembangkan.

2. Analisis Kelayakan Media

Kelayakan media pembelajaran diperoleh berdasarkan analisis validasi oleh Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Pembelajaran Akuntansi. Kelayakan berdasarkan pada beberapa aspek yang dipilih mampu menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

3. Analisis Data Siswa

Analisis data siswa dilakukan untuk mengetahui penilaian siswa terhadap kelayakan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android*. Data

ini diperoleh berdasarkan hasil tahap uji coba kelompok kecil dan penelitian lapangan. Masing-masing tahap telah dianalisis tingkat kelayakannya. Berikut adalah perbandingan hasil penilaian kelayakan media berdasarkan analisis data siswa.

Tabel 8. Kelayakan Media Pembelajaran Setiap Tahapan

No	Tahapan Penilaian	Persentase	Kriteria
1	Ahli Materi	75%	Layak
2	Ahli Media	86,36%	Sangat Layak
3	Praktisi Pembelajaran	98%	Sangat Layak
	Uji Coba Kelompok Kecil	81,67%	Sangat Layak
	Penelitian Lapangan	81,57%	Sangat Layak
Rerata		84,52%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa penilaian dari beberapa tahapan berdasarkan beberapa aspek menunjukkan hasil yang memuaskan. Berdasarkan kelima tahapan di atas mendapatkan hasil “Sangat Layak” pada keempat tahapan, dan satu tahapan dengan hasil “Layak”. Jika dinilai berdasarkan rerata dari kelima tahapan tersebut maka menunjukkan hasil “**Sangat Layak**” sebagai Media Pembelajaran berbentuk *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android*.

D. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan pada bab IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- Pengembangan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* pada materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang menggunakan model pengembangan *ADDIE*.
- Penilaian kelayakan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang oleh Ahli Materi diperoleh penilaian yang termasuk dalam

kategori Layak, penilaian oleh Ahli Media diperoleh penilaian yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, dan penilaian oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi diperoleh penilaian yang termasuk dalam kategori Sangat Layak.

- c. Implementasi penelitian lapangan dilakukan di SMA Negeri 1 Sleman melalui tahap uji coba kelompok kecil (12 siswa) dan penelitian lapangan (27 siswa). Penilaian pada uji coba kelompok kecil memperoleh penilaian yang termasuk dalam kategori Sangat Layak dan penilaian pada tahap penelitian lapangan diperoleh penilaian yang termasuk dalam kategori Sangat Layak.

2. Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* tentu masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk media ini lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut.

- a. Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* sebaiknya dimanfaatkan guru dalam kegiatan pembelajaran agar lebih bervariasi.
- b. Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* sebaiknya digunakan siswa untuk belajar mandiri kapan saja dan di mana saja.
- c. Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* sebaiknya dikembangkan dari segi materi maupun soal.
- d. Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* sebaiknya dapat dikembangkan lagi agar dapat digunakan pada semua sistem operasi selain *Android* seperti *Iphone Operating System (IOS)*.
- e. Untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya penelitian lapangan dilakukan lebih luas bukan hanya terbatas pada satu kelas.

E. DAFTAR PUSTAKA

Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.

Katadata. (2016). Pengguna Smartphone di Indonesia 2016-2019. Diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/penggunasmartphone-di-indonesia-2016-2019> pada tanggal 28 November 2018 pukul 10.00 WI

Lee, W.M. (2011). *Beginning Android Application Development*. Kanada: Wiley Publishing, Inc.

Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Siregar, E. & Nara, H. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Suardjono. (2014). *Akuntansi Pengantar 1: Proses Penciptaan Data Pendekatan Sistem*. Yogyakarta: BPFE.