

**PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF ACCOUNTING ADVENTURE BERBASIS LECTORA INSPIRE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI JURNAL UMUM PERUSAHAAN JASA UNTUK SISWA KELAS XII IPS SMA NEGERI 1 GOMBONG TAHUN AJARAN 2021/2022**

**DEVELOPMENT OF EDUCATIVE GAME FOR ACCOUNTING ADVENTURE BASED ON LECTORA INSPIRE ON A GENERAL JOURNAL MATERIAL OF THE SERVICE COMPANY AS EDUCATIONAL LEARNING MEDIA FOR STUDENTS IN CLASS XII OF SOCIAL SCIENCE SMA NEGERI 1 GOMBONG ACADEMIC YEAR 2021/2022**

**Mutiara Tika Gresinda**

*Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta  
Mutiaratika.2017@student.uny.ac.id*

**Abstrak**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire*. Tujuan penelitian ini yaitu: 1) untuk mengembangkan *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran pada materi jurnal umum perusahaan jasa untuk siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Gombong; 2) untuk mengetahui kelayakan media *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran pada materi jurnal umum perusahaan jasa untuk siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Gombong berdasarkan validasi dari ahli materi, ahli media, dan guru; dan 3) untuk mengetahui kelayakan media *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran pada materi jurnal umum perusahaan jasa untuk siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Gombong berdasarkan penilaian siswa. Penelitian pengembangan (*research and development*) ini menggunakan model pengembangan *Four-D* yang terdiri dari tahap *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*. Pada tahap pendefinisian (*define*) dilakukan analisis kebutuhan, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Pada tahap perancangan (*design*) dilakukan pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal. Pada tahap pengembangan (*develop*) dilakukan penilaian para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan guru serta uji kelayakan produk. Pada tahap penyebaran (*disseminate*) dilakukan penyebaran media ke sekolah lain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) media *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* dikembangkan melalui empat tahap yaitu tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*; 2) tingkat kelayakan media *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh rata-rata sebesar 4,38 (Sangat Layak), ahli media diperoleh rata-rata 4,35 (Sangat Layak), dan guru diperoleh rata-rata 4,87 (Sangat Layak); dan 3) tingkat kelayakan media *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* berdasarkan penilaian siswa diperoleh rata-rata 4,36 (Sangat Layak). Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka media *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* ini dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi.

**Kata kunci:** *Game* Edukatif, *Accounting Adventure*, *Lectora Inspire*, Media Pembelajaran, Jurnal Umum

**Abstract**

*This research is a research on the development of learning media for educative game Accounting Adventures based on Lectora inspire. This research aims to: 1) developing the educational game for Accounting Adventures based on Lectora Inspire as a media of educative game for Accounting Adventures on a general journal material of the service company for student in class XII of Social Science SMA Negeri 1 Gombong; 2) determinate the feasibility of educative game for Accounting Adventures on a general journal material of the service company based on validation from material experts, media experts, and teacher; and 3) determinate the feasibility of educative game for Accounting Adventures on a general journal material of the service company based on assesement of students. This research and*

*development uses a Four-D development model consisting of define, design, development, and disseminate stages. At the definition stage, needs analysis, concept analysis, and specification of learning objectives are carried out. At the design stage, media selection, format selection, and initial design are carried out. At the development stage, an expert assessment consisting of material experts, media experts, and teachers is carried out as well as a product feasibility test. In the dissemination stage, the media is disseminated to other schools. The results showed that 1) educative game for Accounting Adventure based on Lectora Inspire was developed using four stage model which consists of the stages of define, design, develop, and disseminate; 2) the level of feasibility of educative game for Accounting Adventure based on Lectora Inspire based on the assesement of material experts is 4,38 (Very Feasible), material experts is 4,35 (Very Feasible), and teacher is 4,87 (Very Feasible); 3) and the level of feasibility of educative game for Accounting Adventure based on Lectora Inspire based on the assesement of students is 4,36 (Very Feasible). Based on the results of this research, educative game for Accounting Adventure based on Lectora Inspire developed was very feasible to use for accounting lerarning media.*

**Keywords:** *Educative Game, Accounting Adventure, Lectora Inspire, Learning Media, General Journal*

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari. Pada masa modern ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berjalan begitu pesat. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berdampak terhadap seluruh bidang kehidupan. Bidang pendidikan menjadi salah satu aspek yang merasakan dampak dari adanya perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa pengaruh besar terhadap bidang pendidikan dalam proses pembelajaran (Akbar dan Noviani, 2019).

Dunia pendidikan dituntut untuk terus melakukan pembaharuan sebagai respon terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Upaya

pembaharuan yang telah dilakukan pemerintah salah satunya terlihat dengan adanya perubahan kurikulum dari masa ke masa. Kurikulum yang berlangsung pada masa sekarang adalah kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013, pendidikan tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi merupakan terobosan luar biasa dalam meningkatkan mutu pendidikan (Sari, 2018).

Tercapainya mutu pendidikan yang baik sangat bergantung pada proses pembelajaran yang dilakukan guru (Mustafa *et al.*, 2018). Proses pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara guru dan siswa. Guru memiliki peranan penting dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran. Guru harus dapat menjalankan

pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 untuk dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan efektif. Hal ini mengharuskan seorang guru untuk terus meningkatkan kompetensinya. Kompetensi dalam penguasaan teknologi sangat penting dimiliki oleh guru untuk dapat mengembangkan proses pembelajaran yang berkualitas.

Seorang guru juga harus dapat melakukan pendekatan kepada siswa guna mencapai keberhasilan dalam menyampaikan materi ajar. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik dan siswa yang dihasilkan memiliki kompetensi sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Miarso (2004: 529) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran yang digunakan guru dapat dikatakan berhasil apabila pelaksanaan program pembelajarannya memenuhi tiga kriteria, yaitu daya tarik, daya guna, dan hasil guna.

Berdasarkan observasi pra penelitian yang dilakukan saat pembelajaran ekonomi di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Gombong tahun ajaran 2020/2021, ditemukan masalah dalam metode mengajar guru. Pada saat proses pembelajaran, guru masih dominan

menggunakan metode ceramah dengan memanfaatkan media papan tulis dan media *powerpoint*. Presentasi *powerpoint* yang digunakan berupa tampilan sederhana dan belum dikembangkan secara maksimal. Penggunaan metode mengajar yang cenderung monoton membuat respon siswa terhadap pembelajaran kurang maksimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Machmudah & Rosyidi (2008) yang mengatakan bahwa metode mengajar tersebut condong membuat siswa menjadi kurang aktif dan menurunkan konsentrasi, karena siswa hanya dapat mendengarkan saja. Akibatnya siswa lebih memilih untuk melakukan kegiatan lain seperti mengobrol dengan teman sebangku daripada memperhatikan penjelasan guru. Keadaan tersebut terlihat jelas bahwa siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Pembelajaran ekonomi di kelas 12 dikhususkan untuk mempelajari akuntansi. Berbeda dengan SMK yang terdapat program keahlian khusus akuntansi, pembelajaran akuntansi di SMA termasuk bagian dari mata pelajaran ekonomi. Salah satu kompetensi dasar dalam mata pelajaran ekonomi kelas 12 semester 1 adalah materi jurnal umum. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi, materi jurnal umum merupakan

materi yang cukup sulit bagi siswa. Guru mengatakan bahwa pada saat pembelajaran materi jurnal umum, guru harus menjelaskan beberapa kali untuk dapat memberikan pemahaman kepada siswa. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk dapat menyampaikan materi jurnal umum dengan jelas agar mudah dipahami oleh siswa. Dalam penyampaian materi tersebut, media pembelajaran yang interaktif dapat menjadi solusi bagi guru untuk menyampaikan materi ajar dengan mudah.

Jurnal merupakan alat untuk mencatat transaksi pertama kali sebelum *diposting* ke dalam buku besar. Jurnal dapat dibedakan menjadi dua yaitu jurnal umum dan jurnal khusus (Mulyadi, 2001: 105). Jurnal umum sebagai alat pencatatan transaksi awal harus disusun dengan benar. Kesalahan dalam pencatatan jurnal umum dapat mengakibatkan kesalahan juga pada tahap siklus akuntansi selanjutnya. Materi jurnal umum menjadi penting bagi siswa sebagai titik dasar untuk mempelajari akuntansi kedepannya. Hal ini juga menjadi tantangan bagi siswa untuk dapat mempelajari materi jurnal umum dengan baik. Oleh karena itu, siswa diharapkan dapat memperhatikan penjelasan guru dalam proses pembelajaran akuntansi. Media

pembelajaran yang interaktif dapat menjadi solusi bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat dilakukan secara mandiri oleh siswa sehingga akan membuat siswa lebih mudah memahami materi. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Ngubaidillah & Kartadie (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan media yang interaktif menggunakan aplikasi *Lectora* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan skor rata-rata 74,81 dan skor rata-rata 70,61 dengan tidak menggunakan media berbasis *Lectora*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif diyakini dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Penggunaan fasilitas teknologi yang tersedia di sekolah belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru. Banyak guru yang belum mengembangkan media pembelajaran yang interaktif seperti media pembelajaran berbasis komputer. Selama pembelajaran, guru lebih memilih menggunakan media papan tulis, buku paket dan lembar kerja siswa dibandingkan dengan media pembelajaran yang interaktif. Guru juga terkadang menggunakan media *powerpoint* dalam proses pembelajaran akuntansi. Penggunaan *powerpoint* dipilih oleh guru karena pembuatannya

yang mudah dan tidak menghabiskan waktu yang banyak. Hal tersebut yang menjadi penyebab guru lebih memilih untuk tidak menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diketahui bahwa media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran akuntansi masih terbatas.

Pada umumnya proses pembelajaran dapat dimudahkan dengan penggunaan media pembelajaran, termasuk pembelajaran akuntansi guna menciptakan efektivitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Mustafa *et al.* (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mendorong motivasi belajar siswa, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak serta mempertinggi daya serap materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat membantu proses pembelajaran dan memfasilitasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran tentu memiliki jenis yang beragam, mulai dari media konvensional sampai media yang berbasis teknologi. Untuk memaksimalkan penggunaan fasilitas yang ada di sekolah, media yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran

berbasis komputer. Media pembelajaran berbasis komputer merupakan penggunaan komputer untuk menyampaikan bahan ajar kepada siswa dalam bentuk yang inovatif. Pembelajaran dengan komputer dapat menyajikan media pembelajaran yang memuat materi ajar secara tekstual, audio maupun visual secara menarik (Ngubaidillah dan Kartadie, 2018).

Berangkat dari permasalahan yang ada di SMA Negeri 1 Gombong khususnya dalam pembelajaran ekonomi, proses pembelajaran yang dilakukan cenderung monoton. Hal ini terjadi karena guru masih menggunakan metode ceramah dan masih minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Akibatnya siswa kurang aktif dan cepat merasa bosan pada saat proses pembelajaran. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran. Di sisi lain perkembangan teknologi yang semakin pesat dapat menjadi peluang terciptanya media pembelajaran yang cocok dengan materi ajar tetapi tetap menyenangkan bagi siswa. Salah satu media berbasis teknologi yang cocok digunakan dalam pembelajaran adalah media berbasis *Lectora Inspire*. Media pembelajaran ini merupakan media berbasis komputer

yang dikembangkan dengan *software Lectora Inspire*.

*Lectora Inspire* merupakan perangkat lunak yang telah dikenal secara umum oleh akademisi. Fitur-fitur di dalamnya mudah untuk dipahami sehingga sangat membantu dalam pembuatan media pembelajaran. *Lectora Inspire* menjadi salah satu *authoring tools* yang efektif dalam proses pembuatan media pembelajaran (Hasanah dalam Fajrina *et al.*, 2018). *Software* ini digunakan untuk mengembangkan konten digital bahan ajar dan materi tes dalam bentuk multimedia yang dinamis, mudah digunakan dan berkualitas. Penggunaan *Lectora Inspire* tidak memerlukan keahlian khusus dan pemrograman tingkat tinggi. Dalam *Lectora Inspire* tersedia berbagai variasi *template* yang siap digunakan untuk memasukan materi dan evaluasi pembelajaran. Selain itu, fitur yang tersedia juga cukup lengkap seperti penyisipan video, gambar, animasi *flash* hingga *game* edukatif.

*Game* edukatif merupakan alat bantu pembelajaran yang menggabungkan materi/bahan ajar dengan konsep *game*. Menurut Putra & Nugroho (2016) *game* selalu memiliki daya tarik untuk diikuti dan lebih mudah untuk dipahami. Selain itu, *game* edukatif juga diminati oleh berbagai kalangan.

Hal ini tentu menjadi peluang untuk mengembangkan media pembelajaran *game* edukatif berbasis *Lectora Inspire* bagi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Gombong tahun ajaran 2021/2022. Media pembelajaran ini berisi materi sesuai dengan kebutuhan yang telah dianalisis berdasarkan hasil wawancara dan observasi pra penelitian.

Dalam pelaksanaannya, media *game* edukatif yang akan dikembangkan bertemakan petualangan yang menyajikan lingkungan tiruan. Media *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* adalah program pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis komputer yang dikemas dalam bentuk permainan petualangan. Dalam media *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire*, materi ajar dan evaluasi diintegrasikan ke dalam alur petualangan. Media pembelajaran yang memuat materi dan evaluasi ini dapat digunakan oleh guru dan siswa secara mandiri. Media pembelajaran *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* dilengkapi dengan karakter, gambar, *background*, musik, dan alur *game* petualangan yang menarik bagi siswa sehingga dapat mengatasi proses pembelajaran agar tidak monoton dan membosankan.

Media pembelajaran *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* dianggap tepat karena menyajikan materi dan evaluasi dalam bentuk yang menarik sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa khususnya pada materi jurnal umum. Hal ini dikemukakan dalam penelitian yang dilakukan oleh Pravita & Lutfi (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa *game* edukatif bertemakan *adventure* dapat menarik minat belajar siswa dan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal tersebut dapat diartikan bahwa siswa tidak akan merasa bosan, karena belajar akan lebih menyenangkan dengan adanya *game* edukatif sebagai media pembelajaran. Selain itu, penggunaan media *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* juga dapat membantu siswa untuk aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran akuntansi.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian berjudul “Pengembangan *Game* Edukatif *Accounting Adventure* Berbasis *Lectora Inspire* Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Jurnal Umum Perusahaan Jasa Untuk Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Gombong Tahun Ajaran 2021/2022”. Pengembangan media *game*

edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) mengembangkan *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran pada materi jurnal umum perusahaan jasa untuk siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Gombong; 2) mengetahui kelayakan media *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran pada materi jurnal umum perusahaan jasa untuk siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Gombong berdasarkan validasi dari ahli materi, ahli media, dan guru; dan 3) mengetahui kelayakan media *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran pada materi jurnal umum perusahaan jasa untuk siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Gombong berdasarkan penilaian siswa.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk

tersebut (Sugiyono, 2017: 407). Mulyatiningsih (2012: 161) mengungkapkan bahwa tujuan penelitian pengembangan yaitu untuk menghasilkan produk baru melalui tahapan pengembangan yang dilakukan. Dengan demikian, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran akuntansi berbentuk *game* edukatif dengan memanfaatkan *software Lectora Inspire*. Penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel yaitu model *Four-D*. Model *Four-D* merupakan model pengembangan untuk menghasilkan produk tertentu melalui lima tahapan yaitu *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*.

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Gombong yang beralamat di Jalan Sempor Lama Nomor 64, Semanding Satu, Kecamatan Gombong, Kabupaten Kebumen. Penelitian ini dilakukan secara bertahap mulai dari Februari–Agustus 2021 terhitung sejak pelaksanaan penelitian hingga penyusunan laporan.

### **Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, guru, dan siswa SMA Negeri 1 Gombong kelas XII IPS 3 tahun ajaran 2021/2022. Sedangkan, objek penelitian yang akan diteliti adalah kelayakan media pembelajaran berupa media

*game* edukatif *Accounting Adventures* berbasis *Lectora Inspire*.

### **Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan media *game* edukatif *Accounting Adventures* berbasis *Lectora Inspire* mengacu pada tahap-tahap pengembangan model *Four-D*. Penelitian ini dilakukan dengan melalui empat tahap utama yaitu 1) *define*, 2) *design*, 3) *development*, dan 4) *disseminate*. Prosedur pengembangan atau alur pengembangan media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

#### 1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian adalah tahap awal yang dilakukan dalam penelitian pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat dalam proses pembelajaran. Tahap *define* memiliki tiga langkah utama, yaitu: 1) analisis kebutuhan, 2) analisis konsep, dan 3) spesifikasi tujuan pembelajaran.

#### 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini bertujuan untuk merancang dan menyiapkan desain awal produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini terdiri dari tiga langkah yaitu: 1) pemilihan media; 2) pemilihan format; dan 3) rancangan awal.

#### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini dilakukan validasi oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan guru, kemudian dilakukan revisi

produk sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli, dan dilakukan uji kelayakan produk ke siswa kelas XII IPS 3 SMA Negeri 1 Gombong yang berjumlah 32 anak.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap ini merupakan tahap akhir pengembangan produk, dimana produk yang telah dikembangkan akan disebarluaskan di kelas lain atau instansi lain. Tujuan dari tahap penyebarluasan adalah untuk mendistribusikan produk media pembelajaran.

**Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah data tentang proses pengembangan media pembelajaran berupa kritik ataupun saran dari ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berisi penilaian kelayakan media pembelajaran dari ahli materi, ahli media, dan guru serta respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner/angket. Menurut Sugiyono (2017) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan ataupun pertanyaan kepada responden untuk dijawab. Angket

dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data mengenai kelayakan media *game* edukatif *Accounting Adventures* berbasis *Lectora Inspire*. Angket ini diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru, dan siswa.

**Teknis Analisis Data**

Data yang telah diperoleh selanjutnya dianalisis untuk mengetahui kualitas produk melalui langkah-langkah berikut:

1. Mengubah data penilaian kualitatif menjadi bentuk kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut:

**Tabel 1. Ketentuan Pemberian Skor**

Kategori	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

Sumber: Sugiyono (2017: 135) dengan modifikasi

2. Menghitung nilai rata-rata skor tiap indikator dengan rumus:

$$Nilai\ rata - rata = \frac{\Sigma X}{n}$$

Keterangan:

- $\Sigma X$  = Jumlah skor tiap aspek
- $n$  = Jumlah item

3. Menginterpretasikan secara kualitatif nilai rata-rata tiap aspek dan seluruh aspek yang diperoleh dengan menggunakan pedoman sebagai berikut:

**Tabel 2. Pedoman Konversi Nilai**

Interval Skor	Nilai Skor	Kategori
$X > 4,20$	A	Sangat Layak
$3,40 < X \leq 4,20$	B	Layak
$2,60 < X \leq 3,20$	C	Cukup Layak
$1,80 < X \leq 2,60$	D	Kurang Layak
$X < 1,80$	E	Sangat Kurang Layak

Sumber: Eko Putro Widyoko (2013: 112)

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui kriteria kualitas produk media *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire*.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengembangan *Game* Edukatif *Accounting Adventure* Berbasis *Lectora Inspire*

Pengembangan media pembelajaran *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* mengadopsi model pengembangan *Four-D* yang meliputi empat tahap antara lain tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Prosedur pengembangan yang dilaksanakan dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

#### 1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan yaitu analisis kebutuhan,

analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran.

#### a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan cara observasi pra penelitian pada pembelajaran ekonomi kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Gombong tahun ajaran 2020/2021 dan wawancara pada guru mata pelajaran ekonomi. Berdasarkan hasil observasi pra penelitian dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan guru antara lain media papan tulis, buku paket, dan media *powerpoint* dengan tampilan sederhana. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif pada saat kegiatan pembelajaran ekonomi. Hasil wawancara guru juga menyebutkan terkadang menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dalam pembelajaran akuntansi di kelas XII. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran masih terbatas lebih khususnya dalam pembelajaran akuntansi materi jurnal umum. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh siswa dan guru. Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan peneliti adalah pengembangan *game* edukatif pada materi jurnal umum.

b. Analisis Konsep dan Spesifikasi Tujuan Pembelajaran

Pada analisis ini dilakukan dengan menganalisis materi pokok dan merumuskan hasil analisis menjadi indikator pencapaian pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan terdiri dari beberapa tahap yaitu:

a. Pemilihan Media

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebelumnya maka pengembangan media yang dipilih adalah *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran pada materi jurnal umum perusahaan jasa.

b. Pemilihan Format

Media *game* edukatif *Accounting Adventure* dibuat menggunakan *software Lectora Inspire 18* yang berisi materi tentang jurnal umum perusahaan jasa untuk kelas XII Sekolah Menengah Atas. Pemilihan format dalam pengembangan media ini didasarkan pada tiga hal utama yaitu kesesuaian materi ajar, kejelasan petunjuk penggunaan, dan keserasian warna, gambar, dan tulisan pada media.

c. Rancangan Awal

1) Penentuan konsep media

Konsep media meliputi tema, alur media, dan kebutuhan dalam pengembangan media *game* edukatif *Accounting Adventure*.

2) Pembuatan storyboard

Tahap selanjutnya yaitu menuangkan konsep media ke dalam *storyboard*. *Storyboard* dibuat sesuai dengan konsep dan kebutuhan media yang telah ditentukan. Terdapat beberapa bagian dalam media *Adventure* berbasis *Lectora Inspire* antara lain bagian menu utama, petunjuk, kompetensi, *play game*, pustaka, dan profil.

3) Pembuatan gambar karakter, *background*, dan gambar lain

Gambar karakter/tokoh, gambar *background* dan gambar pendukung lain yang dimuat di dalam media dibuat dengan menggunakan *software CorelDraw x7*.

4) Pembuatan *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire*

Pembuatan media pembelajaran dimulai dengan pengumpulan semua bahan baik berupa *software Lectora*, materi, gambar *background*, karakter, gambar pendukung, ataupun komponen-komponen lain yang

sudah dibuat. Selanjutnya yaitu pembuatan media dengan menggunakan *software Lectora Inspire 18*. Semua bahan yang sudah siap ditata sesuai dengan desain *storyboard* sehingga membentuk halaman-halaman media yang menarik dengan alur *game* petualangan.

### 3. Tahap pengembangan (*development*)

Pada tahap pengembangan dilakukan beberapa kegiatan yaitu validasi oleh para ahli, revisi media, dan uji kelayakan produk ke siswa. Penilaian media *game* edukatif *Accounting Adventure* dilakukan oleh dua dosen ahli dan satu orang guru. Dosen ahli yaitu dosen ahli materi dan dosen ahli media dari Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY, sedangkan guru yaitu guru mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 1 Gombang. Dosen ahli materi adalah Dhyah Setyorini, S.E., M.Si., Ak., dosen ahli media adalah Rizqi Ilyasa Aghni, S.Pd., M.Pd., dan guru ekonomi adalah Budi Santoso, S.E..

Hasil penilaian media *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* oleh ahli materi memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,38 termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, penilaian oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,35 termasuk dalam kategori “Sangat

Layak”, dan penilaian oleh guru memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,87 termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Media pembelajaran yang telah dinilai oleh ahli dan direvisi berdasarkan saran para ahli selanjutnya akan diujikan ke siswa melalui uji kelayakan produk. Berikut ini produk akhir media *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* yang akan diujikan ke siswa.



**Gambar 1. Tampilan Menu Utama**



**Gambar 2. Tampilan Tantangan**

Uji kelayakan produk melibatkan seluruh siswa kelas XII IPS 3 SMA Negeri 1 Gombang tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 32 anak. Hasil dari uji kelayakan memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,36 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Secara keseluruhan tidak ada

kritik ataupun saran yang diberikan oleh siswa terhadap media *game* edukatif *Accounting Adventure* sehingga media ini dinyatakan “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi oleh siswa.

#### 4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Media *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* disebarakan ke sekolah lain yaitu SMK Yapek Gombong dan MAN 4 Kebumen.

### **Pembahasan**

#### **Pengembangan *Game* Edukatif *Accounting Adventure* Berbasis *Lectora Inspire* Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Jurnal Umum Perusahaan Jasa**

Media *game* edukatif *Accounting Adventure* merupakan media pembelajaran dengan berbasis *software Lectora Inspire* yang menyajikan materi tentang jurnal umum. Model pengembangan pada media *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* menggunakan model yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel yaitu model *Four-D*. Model pengembangan ini meliputi empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), dan tahap penyebaran (*disseminate*).

Pada tahap awal yaitu tahap pendefinisian terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan antara lain analisis

kebutuhan, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Analisis- analisis ini menjadi dasar untuk menentukan media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan hasil analisis tersebut, pengembangan media pembelajaran yang dilakukan adalah pengembangan *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran pada materi jurnal umum.

Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan. Pada tahap ini terdapat beberapa langkah yang dilakukan yaitu: 1) pemilihan media, 2) pemilihan format, dan 3) pembuatan rancangan awal. Langkah pertama yang dilakukan adalah pemilihan media. Pengembangan media pembelajaran yang dipilih adalah *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire*. Langkah kedua yaitu pemilihan format media. Pemilihan format media didasarkan pada tiga hal utama yaitu: 1) kesesuaian materi pembelajaran, 2) kejelasan petunjuk penggunaan, dan 3) keserasian warna, gambar dan tulisan pada media. Pemilihan format yang pertama didasarkan pada kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Materi bahan ajar dan materi tes dimuat dalam bentuk multimedia dinamis berupa media *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire*. Selanjutnya pemilihan format yang kedua didasarkan pada kejelasan petunjuk penggunaan. Hal ini

berarti bahwa petunjuk penggunaan yang dimuat di dalam media pembelajaran harus disajikan dengan jelas sesuai dengan fasilitas-fasilitas yang terdapat di dalamnya. Pemilihan format yang terakhir didasarkan pada keserasian warna, gambar, dan tulisan pada media. Media pembelajaran yang berisi materi jurnal umum dilengkapi dengan ilustrasi gambar yang menarik disertai tata letak gambar dan tulisan yang tersusun rapi.

Langkah ketiga dalam tahap perancangan media adalah membuat rancangan awal media *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire*. Kegiatan pertama yang harus dilakukan adalah menentukan konsep media. Konsep media meliputi tema, alur media, dan kebutuhan dalam pengembangan media *game* edukatif *Accounting Adventure*. Tema yang ditentukan berdasar pada aspek dan tujuan pembelajaran. Tema dalam penelitian ini adalah mencatat transaksi perusahaan jasa ke dalam jurnal umum. Alur cerita di dalam media dibuat suasana petualangan. Selanjutnya ditentukan pula berbagai kebutuhan dalam pengembangan media seperti isi materi, gambar karakter tokoh, gambar-gambar pendukung, dan bahan pendukung lainnya. Selain itu, kebutuhan yang lain adalah kebutuhan *software* dan *hardware* yang dapat mendukung pembuatan media. *Software* yang dipilih untuk mengembangkan media adalah *Lectora Inspire*.

Setelah penentuan konsep media maka selanjutnya adalah pembuatan *storyboard*. *Storyboard* dibuat sesuai dengan konsep dan kebutuhan media yang telah ditentukan. Secara umum halaman-halaman dari media *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* antara lain halaman menu, halaman petunjuk penggunaan, halaman kompetensi, halaman pengantar *game*, halaman materi, halaman evaluasi, halaman pustaka dan halaman profil. Langkah selanjutnya adalah pembuatan gambar karakter, *background*, dan gambar lain. Gambar karakter, gambar *background* dan gambar pendukung lain yang akan dimuat di dalam media dibuat dengan menggunakan *software CorelDraw x7*. Adapun langkah-langkah pembuatannya adalah 1) langkah pertama yaitu membuat pola gambar sesuai dengan desain gambar yang dibuat oleh pengembang, 2) selanjutnya menyempurnakan pola hingga membentuk objek gambar yang dikehendaki, dan 3) langkah terakhir adalah memberikan warna pada objek tersebut sesuai dengan yang dikehendaki.

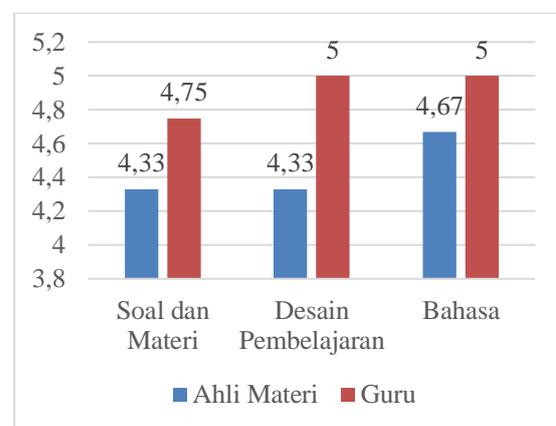
Setelah langkah tersebut selesai, maka selanjutnya adalah pembuatan media *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire*. Pembuatan media *game* edukatif *Accounting Adventure* diawali dengan pengumpulan semua bahan. Tahap selanjutnya adalah pembuatan media. Pada tahap ini, bahan-bahan yang telah siap akan

digabungkan sesuai dengan konsep dan desain *storyboard*. Pembuatan media *game* edukatif *Accounting Adventure* ini menggunakan *software Lectora Inspire 18*. Semua bahan tersebut ditata sesuai dengan desain *storyboard* sehingga membentuk halaman-halaman media dengan suasana *game* petualangan yang menarik. Selanjutnya adalah menambahkan transisi tiap halaman serta menambahkan *background music* dan *sound effect*. Setelah media *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* sudah selesai dibuat, media tersebut disimpan dengan format *.awt* dan dipublish ke dalam format *executable (.exe)*.

Setelah tahap perancangan media selesai, maka tahap selanjutnya adalah pengembangan (*development*). Dalam tahap ini, dilakukan beberapa kegiatan mulai dari validasi media oleh ahli, revisi media hingga uji kelayakan produk. Uji kelayakan produk dilakukan terhadap siswa kelas XII IPS 3 SMA Negeri 1 Gombong tahun ajaran 2021/2022. Uji kelayakan produk ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *game* edukatif *Accounting Adventure* berdasarkan respon siswa. Setelah melakukan uji kelayakan produk, tahap akhir dalam penelitian pengembangan ini adalah penyebaran (*disseminate*). Tahap ini merupakan tahap penyebarluasan produk media pembelajaran.

### Penilaian Kelayakan Media *Game* Edukatif *Accounting Adventure* Berbasis *Lectora Inspire* oleh Para Ahli

Pengembangan media *game* edukatif *Accounting Adventure* melibatkan beberapa pihak yaitu ahli materi, ahli media, dan guru. Pada validasi materi terdapat tiga aspek yang digunakan untuk mengukur kelayakan materi dalam media *game* edukatif *Accounting Adventure*. Hasil penilaian materi yang dilakukan oleh ahli materi dan guru dapat dilihat pada gambar berikut.

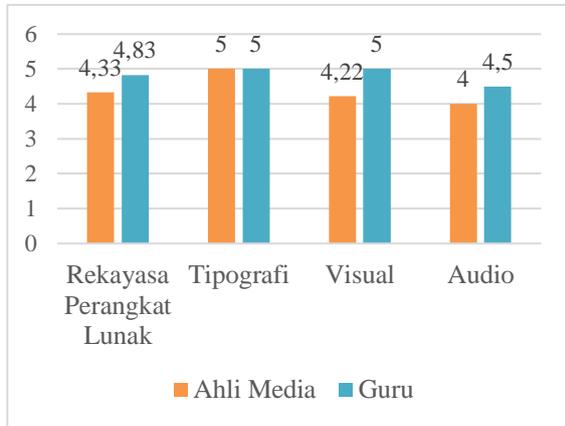


**Gambar 3. Hasil Validasi Pada Aspek Materi**

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa hasil validasi materi pada media pembelajaran yang dikembangkan diperoleh rata-rata nilai sejumlah 4,68. Nilai tersebut terletak pada interval skor  $X > 4,20$ . Dengan demikian, aspek materi dalam media *game* edukatif *Accounting Adventure* berdasarkan penilaian ahli materi dan guru dinilai “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi.

Pada validasi media terdapat empat aspek yang digunakan untuk mengukur kelayakan penyajian media dalam media

game edukatif *Accounting Adventure*. Hasil penilaian media yang dilakukan oleh ahli media dan guru dapat dilihat pada gambar berikut.



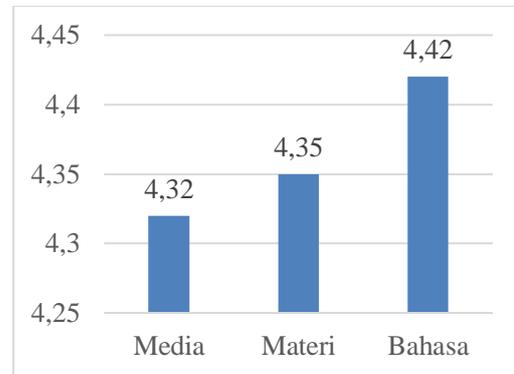
**Gambar 4. Hasil Validasi Pada Aspek Media**

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa hasil validasi media pada media pembelajaran yang dikembangkan diperoleh nilai rata-rata sejumlah 4,61. Nilai tersebut terletak pada interval skor  $X > 4,20$ . Dengan demikian, aspek media dalam media game edukatif *Accounting Adventure* berdasarkan penilaian ahli media dan guru dinilai “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi.

### **Penilaian Siswa Terhadap Media Game Edukatif *Accounting Adventure* Berbasis *Lectora Inspire***

Penilaian siswa terhadap media yang dikembangkan dilakukan pada akhir tahap pengembangan. Tahap ini sangat penting karena siswa merupakan pengguna produk yang dikembangkan. Penilaian siswa terhadap media game edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* diperoleh

melalui uji kelayakan produk. Hasil penilaian siswa kelas XII IPS 3 SMA Negeri 1 Gombong terhadap media game edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* dapat dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 5. Hasil Penilaian Siswa**

Hasil penilaian oleh siswa terhadap media game edukatif *Accounting Adventure* menunjukkan nilai rata-rata 4,36. Nilai tersebut terletak pada interval skor  $X > 4,20$  sehingga media game edukatif *Accounting Adventure* berdasarkan penilaian siswa dinilai “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi. Hasil penilaian tersebut sesuai dengan pendapat Widoyoko (2013) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dikatakan layak digunakan apabila memperoleh nilai minimal B atau termasuk dalam kategori layak.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media game edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Pengembangan media *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* menggunakan model pengembangan *Four-D* yang meliputi empat tahap yaitu tahap analisis (*define*), desain (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*).
2. Hasil validasi media *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan nilai rata-rata sebesar 4,38 yang dapat dikategorikan “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi, hasil penilaian ahli media memperoleh nilai rata-rata 4,35 yang dapat dikategorikan “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran, dan hasil penilaian guru terhadap seluruh aspek media *game* edukatif *Accounting Adventure* memperoleh nilai rata-rata 4,87 yang dapat dikategorikan “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi.
3. Hasil penilaian siswa terhadap media *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* pada uji kelayakan memperoleh nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 4,36 yang dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Berdasarkan penilaian tersebut media *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* sangat layak

digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi oleh siswa.

### Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengembangan ini dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut.

1. Pengembangan media *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* perlu dilakukan untuk materi pembelajaran akuntansi lainnya sehingga tidak sebatas pada materi jurnal umum.
2. Media *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* perlu dikembangkan dari segi desain *layout* dan *outputnya* agar media dapat dioperasikan melalui *smartphone* sehingga siswa lebih mudah dalam penggunaannya.
3. Media *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui efektivitas penggunaannya.
4. Pengembangan media pembelajaran yang sejenis dengan media *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* perlu dilakukan validasi khusus pada aspek bahasa oleh ahli yang bersangkutan.
5. Media *game* edukatif *Accounting Adventure* berbasis *Lectora Inspire* perlu dilakukan penyebaran dengan lingkup yang lebih luas agar media dapat dimanfaatkan oleh masyarakat,

khususnya guru dan siswa untuk mempermudah dalam pembelajaran akuntansi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A. & Noviani, N. (2019). *Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Fajrina, W., Simorangkir, M. & Nurfajriani. (2018). *Developing Interactive Computer Based Learning Media of Lectora Inspire to Enhance Conceptual Skills of Senior High Schools Students*. Makalah disajikan dalam The 3rd Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership.
- Machmudah, U. & Rosyidi, A.W. (2008). *Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa*. Malang: UIN Malang Press.
- Miarso, Yusufhadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan (2<sup>nd</sup> ed.)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mulyatiningsih, Endang. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyadi. (2001). *Sistem Akuntansi Edisi Ketiga*. Jakarta: Salemba Empat.
- Mustafa, A., Roesminingsih, M.V., & Subroto, W.T. (2018). Pengembangan Media Berbasis Komputer dengan Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Pengalaman Nilai-nilai Pancasila di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 3 (4), 836.
- Ngubaidillah, A. & Kartadie, R. (2018). Pengaruh Media Visual Menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(2), 95-102.
- Pravita, E.A.E. & Lutfi, A. (2019). Pengembangan Permainan STRAT Adventure Berbasis Komputer Sebagai Media Pembelajaran Struktur Atom Untuk Siswa SMA. *Unesa Journal of Chemical Education*, 8(1), 101-108.
- Putra, D.R. & Nugroho, M.A. (2016). Pengembangan *Game* Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 14(1), 25-34.
- Sari, D.R.U., Wahyuni, S., & Bachtiar, R.W. (2018). *Pengembangan Instrumen Tes Multiple Choice High Order Thinking Pada Pembelajaran Fisika Berbasis E-Learning di SMA*. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 7(1), 100-107.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R n D*. Bandung: Alfabeta.
- Widyoko, E.P. (2013). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.