

**KELAYAKAN ACCWIN GAME BERBASIS ADOBE FLASH CS6
UNTUK MATA PELAJARAN PENGANTAR AKUNTANSI
DI SMK SURAKARTA**

Atqol Atqiya, Siswandari, Sri Sumaryati*
*Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret
Surakarta, 57126, Indonesia
atqolatqiya.aa@gmail.com

ABSTRACT

The objective of this research is to investigate the advisability of Accwin Game based Adobe Flash CS6 for the Accounting Introductory subject at SMK Surakarta. This research used the research and development (R&D) method with the ADDIE model. The techniques of collecting data used in this research were observation, interview, and questionnaire. The data analysis techniques were by using the descriptive quantitative and the descriptive qualitative analysis. Accwin Game was validated by three experts, namely: media expert, material expert, and practitioner. The result of research showed that Accwin Game base on Adobe Flash CS6 is reasonable to be used for the Accounting Introductory subject at SMK Surakarta. It can be seen from the validation result by media expert which score 97% (excellent), by material expert which score 84% (excellent), and by practitioner which score 85% (excellent).

Keyword: Learning Media, Accwin Game, Accounting

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan *Accwin Game* berbasis *Adobe Flash CS6* untuk mata pelajaran Pengantar Akuntansi di SMK Surakarta. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Pengumpulan data dilaksanakan dengan teknik observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. *Accwin Game* divalidasi oleh tiga ahli meliputi, ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Accwin Game* berbasis *Adobe Flash CS6* telah layak digunakan untuk mata pelajaran Pengantar Akuntansi di SMK Surakarta. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli media dengan skor 97% (Sangat Baik), ahli materi dengan skor 84 % (Sangat Baik), dan praktisi pembelajaran dengan skor 85% (Sangat Baik).

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Accwin Game*, Akuntansi

PENDAHULUAN

Pada masa sekarang dunia dihadapkan dengan berkembang pesatnya Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK). Berbagai alat canggih tercipta mempermudah suatu pekerjaan. Informasi dapat diakses tanpa batasan tempat dan waktu. Komunikasi pun semakin cepat dan mudah dilakukan. Perubahan tersebut tentunya menjadi suatu keuntungan tetapi juga memberikan tantangan diberbagai bidang kehidupan.

Sehubungan dengan kemajuan TIK, tantangan dapat dirasakan pada bidang pendidikan. Berbagai konsep dan paradigma baru tercipta sebagai bentuk respon dari perubahan tersebut. Trilling *and* Fadel (Abidin, 2016) menggagas konsep pelangi keterampilan pengetahuan sebagai subjek inti atau kompetensi utama yang harus dikembangkan dalam konteks pendidikan abad ke-21. Konsep tersebut meliputi keterampilan belajar dan berinovasi; keterampilan dalam menguasai media, informasi dan teknologi; dan keterampilan berkehidupan dan berkarir (Abidin, 2016:9-10). Konsep inilah yang kemudian diadaptasi untuk menciptakan Kurikulum 2013 (K13). Hal tersebut sejalan dengan uraian Kemendikbud (2012c), bahwa berpengetahuan saja tidak cukup, harus dilengkapi kemampuan kreatif, kritis, berkarakter kuat, disamping itu didukung dengan kemampuan memanfaatkan informasi dan berkomunikasi.

Media pembelajaran berbasis teknologi merupakan salah satu bentuk pengimplementasian ilmu TIK dalam bidang pendidikan. Sesuai dengan K13, TIK hanya menjadi mata pelajaran pada jenjang Sekolah Dasar (SD), sedangkan pa-

da sekolah menengah tidak menjadi mata pelajaran melainkan sebagai pendukung dalam pembelajaran. Hal ini tentu menuntut guru untuk bekerja lebih ekstra mempersiapkan pembelajaran berbasis teknologi tersebut. Namun, kenyataannya pada tahun ajaran 2016/2017 ditemukan realita belum sesuai dengan yang diharapkan.

Hasil pengamatan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Surakarta khususnya kelas X Akuntansi diketahui bahwa pembelajaran seringkali dilakukan tanpa didukung dengan media pembelajaran. Guru masih menjadi sumber pokok belajar dengan metode ceramahnya. Hasil wawancara terhadap 3 siswa menyatakan bahwa hanya ada 4 guru dari 16 guru mata pelajaran yang menggunakan media pembelajaran. Salah satu guru Akuntansi menyatakan, hal tersebut disebabkan tidaktersediaanya media pembelajaran siap pakai dan terbatasnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Keadaan tersebut mengakibatkan pembelajaran dirasakan membosankan oleh siswa. Hal ini ditunjukkan dengan sikap kurang perhatian siswa terhadap pembelajaran, kurang aktifnya siswa dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan, serta malas mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Di sisi lain, berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa SMK Surakarta telah didukung oleh fasilitas yang memadai. Fasilitas tersebut meliputi *Liquid Crystal Display* (LCD) dan proyektor yang terpasang di setiap kelas, laboratorium komputer, *wifi*, serta laptop *moving class*. Namun, selama ini guru jarang memanfaatkannya, karena guru lebih sering menggunakan media

perangkat keras (*hardware*) berupa fotokopi materi atau latihan soal, daripada menggunakan sarana pembelajaran berbasis perangkat lunak (*software*) atau teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa, keberadaan media pembelajaran di SMK Surakarta sejatinya sangat dibutuhkan.

Pelajaran Pengantar Akuntansi sebagai mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan menengah kejuruan merupakan materi pengenalan bagi siswa yang baru masuk ke dalam bidang keahlian Akuntansi. Seperti halnya bertemu atau menghadapi sesuatu yang baru, maka siswa harus mampu mengenal mata pelajaran tersebut agar dapat memahami lebih dalam ilmu Akuntansi. Penyampaian pembelajaran pada mata pelajaran ini masih sebatas menggunakan media cetak berupa modul. Hal ini dikhawatirkan akan menyebabkan proses belajar Pengantar Akuntansi tidak maksimal. Oleh karena itu, media pembelajaran Pengantar Akuntansi dirasa cocok untuk dikembangkan. Media pembelajaran inilah yang akan mendekatkan dan mengenalkan peserta didik pada mata pelajaran Pengantar Akuntansi tanpa menjauhkan dari perkembangan ilmu TIK. Sebagaimana menurut Sundayana (2014: 3) bahwa ketika pembelajaran menggunakan media yang tepat akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari, sehingga pendidikan mampu melahirkan generasi penerus bangsa yang kompeten dalam bidang keahliannya serta mampu mengikuti perkembangan zaman.

Alternatif dari permasalahan ini memunculkan adanya inovasi media pembelajaran berupa permainan yang diberi nama *Accwin Game*. Pemilihan media pembelajaran berbentuk permainan tersebut didasarkan atas hasil penelitian yang dilakukan oleh Sung, Hwang, Yen (2015), dan Saidah & Nugroho (2015) yang telah berhasil mengembangkan media pembelajaran berbentuk permainan dengan hasil sangat layak. Sung, Hwang, Yen (2015) menegaskan, "Media pembelajaran tidak hanya layak, tetapi dapat meningkatkan motivasi belajar, prestasi belajar, bahkan meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah (*problem solving*)".

Media pembelajaran didefinisikan sebagai segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam proses belajar-mengajar sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan (Rohman & Amri, 2013: 156; Sadiman dkk, 2006: 7). Beberapa fungsi media pembelajaran meliputi: fungsi sebagai sumber belajar, fungsi latihan dan ulangan, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi motivasi (Rohman & Amri, 2013: 163-167).

Ismail (2006: 120) mendefinisikan permainan edukatif sebagai sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik pula. *Accwin Game* diciptakan secara sengaja untuk tujuan pendidikan yang dikembangkan

menggunakan *software Adobe Flash*. *Adobe Flash* dapat pula untuk membuat animasi, video, gambar vektor maupun *bitmap*, dan multimedia interaktif. Animasi atau aplikasi yang dihasilkan oleh *flash* mempunyai ekstensi *.swf, gif, jpeg, png atau exe, yang dapat dijalankan dengan menggunakan *Adobe Flash Player*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan *Accwin Game* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pengantar Akuntansi di SMK Surakarta. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang diadaptasi dari Branch (2009). ADDIE terdiri dari lima tahap pengembangan, meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Namun, pada penelitian ini produk hanya dikembangkan sampai dengan tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*). Penyederhanaan tahap model pengembangan ini dilakukan atas dasar pendapat Brog and Gall (2003: 572). Pada penelitian ini disertai pula dengan metode penelitian deskriptif sejalan dengan pendapat Sukmadinata (2012: 167). Metode penelitian deskriptif digunakan untuk menghimpun data studi pendahuluan. Metode penelitian tersebut diintegrasikan dalam proses pengembangan produk.

Subjek pengujian produk yaitu ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup

data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif pada penelitian ini berupa kritik dan saran dari para ahli dan praktisi pembelajaran yang diperoleh melalui angket validitas produk. Data kuantitatif diperoleh dari angket validitas produk (ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa pedoman wawancara, catatan lapangan dan angket. Wawancara dan catatan lapangan digunakan untuk memperoleh data pada studi pendahuluan, sedangkan angket digunakan untuk menilai kelayakan produk.

Analisis data kualitatif dilakukan dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Analisis data kuantitatif berupa angket dilakukan dengan cara membandingkan hasil persentase penilaian dengan interpretasi kelayakan produk. Persentase kelayakan tiap aspek (%) dihitung dengan rumus kelayakan produk yang kemudian dibandingkan hasilnya dengan interpretasi penilaian kelayakan produk yang tercantum pada tabel 1. Rumus perhitungannya sebagai berikut:

$$\% = \frac{\sum \text{rerata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor ideal}}$$

Tabel 1. Interpretasi Penilaian

Persentase Penilaian	Interpretasi Kelayakan
81%- 100 %	Sangat Baik
61%- 80 %	Baik
41 %- 60%	Kurang Baik
21 %- 40 %	Tidak Baik
0 %- 20 %	Sangat Tidak Baik

(Sumber: Riduwan, 2010: 88)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada awal penelitian ini dilakukan studi pendahuluan berupa analisis kurikulum, analisis

kebutuhan guru dan analisis kebutuhan siswa dengan tujuan mengumpulkan data dan informasi pendukung dilaksanakannya pengembangan. Hasil dari studi pendahuluan menunjukkan bahwa di SMK Surakarta terdapat kesenjangan berupa belum tersedianya media pembelajaran dan kurangnya keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

Mengacu pada model pengembangan AD-DIE, penelitian pengembangan ini dimulai dari tahap analisis (*analysis*). Pada tahap ini diidentifikasi kembali kesenjangan yang ditemukan pada tempat penelitian, dilakukan analisis karakteristik peserta didik, dan dilakukan pula analisis sumber daya yang tersedia untuk menentukan produk yang cocok untuk dikembangkan. Selain itu, dilakukan studi literatur dari buku atau penelitian-penelitian terdahulu.

Tahap kedua dalam penelitian ini yaitu desain (*design*). Pada tahap ini disusun rancangan produk secara terperinci mulai dari menentukan subjek penelitian, mata pelajaran yang dipilih, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran, serta rancangan *flow chart* dan *storyboard*. Setelah rancangan produk selesai, dilanjutkan pada tahap ketiga yaitu, pengembangan (*development*).

Media pembelajaran *Accwin Game* dikembangkan dengan memanfaatkan *software Adobe Flash CS6*. Mula-mula disusun konten utama berupa latihan soal dan konten tambahan berupa *backsound*, *background*, *icon* dan tombol. Setelah semua siap, media pembelajaran disusun

dan dilengkapi dengan *ActionScript 0.3* agar lebih interaktif.

Kelayakan produk dinilai berdasarkan validasi desain dari pakar ahli. Pada penelitian ini pakar ahli yang dibutuhkan meliputi, ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran. Proses validasi produk dilakukan melalui tahap penilaian, revisi, dan validasi. Validasi media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Accwin Game* dari segi grafika yang meliputi aspek komponen kebahasaan, desain halaman muka, dan desain halaman isi. Hasil validasi *Accwin Game* oleh ahli media disajikan pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor	Interpretasi
Kebahasaan	96,9%	Sangat Baik
Desain Halaman Muka	98,3%	Sangat Baik
Desain Halaman Isi	97,5%	Sangat Baik
Rata-rata	97%	Sangat Baik

Hasil validasi dari ahli media tersebut menunjukkan bahwa aspek kebahasaan, desain halaman muka, dan desain halaman isi dari media pembelajaran *Accwin Game* memperoleh hasil kelayakan sebesar 97 %. Perolehan persentase tersebut jika diinterpretasikan ke dalam penilaian kelayakan masuk dalam kategori "Sangat Baik". Berdasarkan hasil tersebut, ahli media memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran *Accwin Game* telah siap diuji cobakan dengan keterangan "Layak untuk diuji cobakan di lapangan tanpa revisi".

Penilaian kedua dilakukan oleh ahli materi

bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Accwin Game* ditinjau dari segi materi yang terdiri dari aspek kelayakan isi dan penyajian. Hasil perhitungan penilaian dari ahli materi disajikan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor	Interpretasi
Kelayakan Isi	86%	Sangat Baik
Penyajian	81,8%	Sangat Baik
Rata-rata	84%	Sangat Baik

Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa aspek kelayakan isi dan komponen penyajian dari media pembelajaran *Accwin Game* memperoleh hasil kelayakan sebesar 84 %. Persentase tersebut jika diinterpretasikan ke dalam kategori kelayakan masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Terdapat beberapa saran yang diberikan oleh ahli materi meliputi, 1) Soal bisa dikembangkan lebih variatif, 2) Ditambahkan alokasi waktu untuk mengerjakan, dan 3) Kolom persamaan dasar akuntansi “Modal” diganti dengan “Ekuitas”.

Berdasarkan hasil di atas, maka ahli materi memberikan keterangan yaitu, “Layak untuk diuji cobakan dengan revisi” yang dapat disimpulkan bahwa materi yang terdapat pada *Accwin Game* layak untuk diuji cobakan di lapangan dengan beberapa revisi. Setelah revisi produk telah disetujui, selanjutnya ahli materi memberikan keterangan bahwa media pembelajaran *Accwin Game* telah dibuktikan layak dengan ditanda tangannya surat validasi materi.

Penilaian yang ketiga dilakukan oleh praktisi pembelajaran, dalam hal ini yaitu guru akuntansi SMK Surakarta. Validasi oleh praktisi pembelaja-

ran bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Accwin Game* dari segi guru. Aspek-aspek yang dinilai meliputi aspek kelayakan isi, dan kebahasaan.

Hasil validasi dari praktisi pembelajaran diperoleh skor 85%. Perolehan persentase tersebut jika diinterpretasikan kedalam penilaian kelayakan masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil tersebut, praktisi pembelajaran memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran *Accwin Game* telah siap diuji cobakan dengan keterangan “Layak untuk diuji cobakan di lapangan tanpa revisi”. Hasil rekapitulasi penilaian praktisi pembelajaran disajikan pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran

Aspek	Skor	Interprtasi
Kelayakan Isi	87,5%	Sangat Baik
Kebahasaan	85%	Sangat Baik
Rata-rata	85%	Sangat Baik

Pembahasan

Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran *Accwin Game* berbasis *Adobe Flash CS6*. *Accwin Game* dikembangkan untuk mata pelajaran Pengantar Akuntansi di SMK Surakarta. Media pembelajaran dipilih sebagai solusi dalam penelitian ini karena sesuai dengan penelitian Simons, Meeus & T’sas (2017), pendidikan harus memperhatikan penggunaan media aktif dan kreatif sebagai sarana belajar, di dalam dan di luar sekolah, serta refleksi kritis tentang dampak media dalam masyarakat. Pendidikan harus dapat membantu siswa agar melek media dengan cara mengajarkan bagaimana mengatasi peluang dan

resiko terkait dengan media (Simons, Meeus & T'sas, 2017). Hal tersebut dapat diimplementasikan melalui penyajian mata pelajaran melalui media.

Media yang dikembangkan dalam hal ini berupa permainan (*game*) dengan unsur kandungan gambar, audio, dan teks. Pemilihan bentuk media pembelajaran ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sung, Hwang, Yen (2015), dan Saidah & Nugroho (2015) yang telah berhasil mengembangkan media pembelajaran berbentuk permainan dengan hasil sangat layak. Sung, Hwang, Yen (2015) berpendapat, "Media pembelajaran tidak hanya layak namun dapat meningkatkan motivasi belajar, prestasi belajar, bahkan meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah (*problem solving*)".

Accwin Game dikembangkan sesuai dengan K13 mendukung peran guru yang dituntut hanya sebagai fasilitator dan siswa sebagai pihak yang aktif dalam pembelajaran (*student centered*). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, bukan berarti menggantikan peran guru, atau metode lain yang relevan dalam pembelajaran, melainkan untuk saling menunjang dan melengkapi guna mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien (Susana dan Masruri, 2015; Maharani, 2015). Selain itu, *Accwin Game* merupakan wujud dari pengaplikasian ilmu TIK. Hal ini sejalan dengan K13 bahwa, TIK tidak lagi sebagai mata pelajaran di

sekolah menengah melainkan sebagai media pembelajaran. Oshinaike dan Adekunmisi (Anjarwati, 2016) berpendapat, informasi yang termuat dalam multimedia dapat digunakan untuk mengubah dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta membuat belajar lebih bermakna dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik.

Pemanfaatan *software Adobe Flash* dipilih untuk mengembangkan *Accwin Game* karena terbukti berhasil dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran pada penelitian Anjarwati, dkk (2016) dan Susana & Masruri (2015). Ernawati (2016) berpendapat, 1) *Adobe Flash* memiliki keunggulan dalam membuat dan mengolah animasi 2D; 2) mampu mengkombinasikan teks, gambar, animasi, audio, dan video; 3) mampu dalam mengintegrasikan komponen warna, musik, dan animasi; dan 4) dapat dirancang untuk memberikan umpan balik terhadap keberhasilan siswa. Didukung dengan *Actionscript 0.3*, *Accwin Game* menjadi media pembelajaran yang bersifat interaktif. Konten utama dan konten pendukung *Accwin Game* disusun dan disempurnakan menggunakan *software* tersebut, kecuali untuk mengembangkan buku petunjuk digunakan *software Microsoft Word 2013*.

Komponen pendukung berupa tombol navigasi untuk memudahkan siswa dalam mengoperasikan media. Komponen utama berupa latihan soal persamaan dasar akuntansi. Konten

utama tersebut mengandung fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, dan fungsi latihan dan ulangan. Sumber belajar yang dimaksud adalah sebagai penyalur, penyaji, penghubung informasi yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan (Rohman dan Amri, 2013:163). Ilmu pengetahuan yang dimaksud dalam *Accwin Game* yaitu ilmu persamaan dasar akuntansi yang disajikan melalui latihan soal.

Desain *Accwin Game* dirancang dengan mengkombinasikan warna, teks, gambar, animasi, dan audio agar terlihat menarik dan menyenangkan. Gaya kemasan yang menarik dan menyenangkan tersebut diharapkan mampu mengurangi tingkat kebosanan selama proses pembelajaran dan memotivasi belajar siswa dalam berpikir serta memahami materi (Anjarwati, dkk, 2016; Ernawati, 2016; Oktaviana, 2016; Sari dan Sakdiah, 2016; Yanti, dkk, 2014). Desain inilah yang menjadi fungsi motivasi dari media pembelajaran *Accwin Game*. Selain itu juga terdapat kalimat motivasi "Aku bisa Akuntansi, pasti bisa", "Hore berhasil, Aku bisa", dan "Ayo semangat, Aku pasti bisa".

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Accwin Game* berbasis *Adobe Flash CS6* mendapat respon baik dari pakar ahli dan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Guru mata pelajaran pengantar akuntansi sekaligus praktisi pembelajaran dalam penilaian kelayakan menegaskan bahwa, "Dengan alat bantu *Accwin Game* dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) sangat bagus untuk memotivasi siswa dalam belajar, sehingga untuk mencapai nilai yang ditargetkan akan lebih mudah." Tang-

gapan tersebut menunjukkan bahwa *Accwin Game* dapat direkomendasikan sebagai alat bantu pembelajaran.

Terciptanya sebuah produk, tidak terlepas dari adanya kelebihan dan kekurangan. *Accwin Game* berbasis *Adobe Flash CS6* memiliki beberapa kelebihan yang pertama yaitu, *Accwin Game* dapat digunakan pada semua jenis komputer/laptop tanpa harus memasang *software Adobe Flash CS6*. Kedua, *Accwin Game* merepresentasikan ilustrasi-ilustrasi yang dapat membantu siswa memahami materi. Sementara kekurangan dari *Accwin Game*, yaitu hanya dapat diterapkan pada sekolah yang memiliki fasilitas yang didukung proyektor, LCD, laptop/komputer, atau laboratorium komputer. Abidin (Anjarwati, dkk, 2016) menegaskan, "Jenis-jenis media yang dapat diterapkan di sekolah tergantung pada fasilitas yang didukung dan ketersediaan sekolah itu sendiri".

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Accwin Game berbasis *Adobe Flash CS6* dikembangkan untuk mata pelajaran Pengantar Akuntansi menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, *Accwin Game* berbasis *Adobe Flash CS6* layak digunakan untuk pembelajaran Pengantar Akuntansi dengan perolehan hasil persentase skor validasi 97% dari ahli media, 84% dari ahli materi, dan 85% dari praktisi pembelajaran. Persentase dari semua uji validitas tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Layak" menurut tabel interpretasi kelayakan Riduwan (2010) dengan interval nilai 81% - 100%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka terdapat beberapa saran, antara lain: 1) Guru diharapkan mampu memanfaatkan media pembelajaran *Accwin Game* sebagai alat bantu belajar siswa di kelas. Adapun cara penggunaannya yaitu dengan memasang *Compak Disk* (CD) pada *CD room* laptop atau *Central Precessing Unit* (CPU), kemudian buka dan jalankan aplikasi *Accwin Game* dengan type *Application* (exe); 2) Guru diharapkan mampu menguasai *software Power-Point, Adobe Flash*, dan *software* pengembang media lainnya agar mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi; 3) Sekolah diharapkan dapat memberikan kemudahan izin pemanfaatan laboratorium komputer untuk mata pelajaran non praktik, agar mendukung pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. (2016). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Anjarwati, Devi, dkk. (2016). Improving Learning Outcome by Developing Instructional Media-Base Adobe Flash Professional CS 5.5 on Principles of Business Subject. *Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 6 (5), 01-06. Diperoleh pada 10 Desember 2016, dari <http://www.iosrjournals.org/iosr-jrme/papers/Vol-6%20Issue-5/Version-1/A0605010106.pdf>.
- Branch, R.M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer & Bussiness Media.
- Borg, Gall, & Gall. (2003). *Educational Research an Introduction (7th Edition)*. United State of America: Pearson Education.
- Ernawati. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Adobe Flash pada Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SMK Negeri 1 Surakarta. *Jurnal "Tata Arta" UNS*, 2 (2), 1-15. Diperoleh pada 11 Februari 2017, dari <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/tataarta/article/view/9182>.
- Ismail, Andang. (2006). *Education Game: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Kemendikbud. (2012c). *Pengembangan Kurikulum 2013: Tidak Menghapus Mata Pelajaran*. Diperoleh pada 11 Desember 2016, dari <http://kemendikbud.go.id/kemendikbud/uji-publik-kurikulum-2013-3>.
- Maharani, Y.S. (2015). Efektifitas Multimedia Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Tecnology Studies*, 3 (1), 31-40. Diperoleh pada 05 Januari 2017, dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jktp>.
- Riduwan. (2010). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Rohman, M. & Amri, S. (2013). *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Prestasi Pustakaraya.
- Sadiman, Arif. (2006) *Media Pendidikan Pengertian dan Pemanfaatan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saidah, I.N. & Nugroho, M.A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) Menggunakan Adobe Flash CS5. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 13 (1), 65-74. Diperoleh pada 02 November 2016, dari <https://>

journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/5190.

- Simons, M., Meeus, W., & T'sas, Jan. (2017). Measuring Media Literacy For Media Education: Development of a Questionnaire for Teachers' Competencies. *Journal of Media Literacy Education*, 9 (1), 99-115. Diperoleh pada 11 Februari 2017, dari <http://digitalcommons.uri.edu/jmle/vol9/iss1/7/>.
- Sukmadinata, N.S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sundayana, Rostina. (2014). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sung, H., Hwang, G., & Yen, Y. (2015). Development of a Contextual Decision-Making Game for Improving Student's Learning Performance in a Health Education Course. *Journal Computer & Education*, 82, 179-190. Diperoleh pada 02 November 2016, dari www.elsevier.com/locate/compedu.
- Susana, F.E. & Masruri, M.S. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ekonomi SMA/MA dengan Materi Permintaan dan Penawaran. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2 (1), 64-73. Diperoleh pada 11 Februari 2017, dari <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>.