

Pengembangan Spin Game Berbasis Power Point Sebagai Media Evaluasi Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga

Alfi Hariati Puspitasari ¹, Rochmawati ²

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

* alfi.18030@mhs.unesa.ac.id

Abstract

This study aims to develop a powerpoint-based spin game as a medium for evaluating institutional accounting practicum subjects for class XI accounting. Research and Development (R&D) was conducted to determine the feasibility of the product developed using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of this study were students of class XI Accounting at SMK Negeri 6 Surabaya. Data were obtained from interviews, observations, and questionnaires in the form of material expert validation questionnaires, media experts and student responses. The results of the assessment with material validation obtained a percentage of 91.6% in the "very feasible" category, media expert validation obtained a percentage of 80% in the "enough" category, while student responses obtained a percentage of 89% in the "enough category". The assessment states that the power point-based spin game evaluation media is appropriate for use in institutional accounting practicum subjects for class XI accounting.

Keywords: *Spin Games, Media Evaluasi, Praktikum Akuntansi Lembaga, Power Point, ADDIE*

Pendahuluan

Perkembangan ilmu dan teknologi memiliki peranan penting terhadap proses pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satu prinsip pembelajaran adalah memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Kebudayaan, 2016). Hal tersebut mengharuskan guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga kelas XI, diperoleh informasi bahwa kurang adanya media evaluasi pembelajaran yang menarik untuk mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga. Hal ini dikarenakan mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintah untuk kelas XI dan XII SMK berdasarkan SK Dirjen Dikdasmen pada awal tahun 2017 dan mulai diberlakukan sejak tanggal 10 Februari 2017 (BSNP, 2017).

Setiap pembelajaran berlangsung guru hanya memberikan latihan soal yang ada di buku paket atau LKS, sehingga kurang adanya interaksi aktif antara guru dengan peserta didik maupun peserta didik satu dengan yang lainnya. Hasil observasi yang dilakukan saat proses pembelajaran, diperoleh informasi bahwa peserta didik kurang bersemangat dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran atau latihan soal. Sebagian besar peserta didik masih mengalami kegugupan, tidak bersemangat, dan merasa bosan saat menghadapi evaluasi atau pengerjaan soal. Hal tersebut membuat peserta didik tidak dapat mengeluarkan kemampuan terbaiknya, guru tidak dapat memantau perkembangan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diberikan, dan belum maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran dinyatakan berhasil ditentukan oleh ketiga aspek utama yaitu peserta didik (siswa), pendidik (guru) dan sumber belajar (materi) (Listiyani, 2012). Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk membuat media evaluasi pembelajaran yang menarik dan interaktif agar mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal. Proses evaluasi yang baik adalah dapat mendorong semangat belajar peserta didik secara terus menerus serta dapat membantu guru untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik (Idrus, 2019). Maka dari itu, perlu dikembangkan media evaluasi pembelajaran yang menarik dan interaktif sebagai solusi alternatif untuk meningkatkan minat dan ketertarikan peserta didik dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran. Setelah dilakukan wawancara dengan guru mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga, didapatkan hasil bahwa guru menyarankan untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran berbentuk *game*.

Teknologi *game* dapat memotivasi pembelajaran dan melibatkan pemain, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan (Virvou dkk, 2005). Bermain *game* sudah menjadi aktivitas yang digemari oleh peserta didik. *Game* sering digunakan karena bersifat menghibur atau menciptakan kesenangan tersendiri bagi pemainnya. *Game* juga sering kali digunakan sebagai alat pendidikan. Saat ini sudah banyak perkembangan media pembelajaran *game* yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media *game* evaluasi pembelajaran yang dikembangkan efisien digunakan untuk proses pembelajaran dan evaluasi Perakitan Komputer (Sasongko dkk, 2017). Pengembangan media evaluasi permainan mendapatkan respon peserta didik yang sangat bagus. Banyak sekali macam-macam *game* yang dapat dikembangkan sebagai media evaluasi pembelajaran. *Spin game* atau biasa disebut roda putar sangat menarik jika dikembangkan sebagai media evaluasi pembelajaran (Monica dkk, 2019).

Berdasarkan penelitian Kusumawanti (2015) media pembelajaran *spin game* dari aspek materi, aspek pembelajaran dan aspek media mendapat kategori “sangat layak” dengan nilai 4,44. Penelitian Hamzah dkk. (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran roda putar fisika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII.C di MTs Al-Raisiyah Mataram 2016-2017. Penelitian Santoso dkk, (2019) menyatakan hasil pengembangan modifikasi media permainan spin pada materi sepak bola memperoleh kriteria “baik”, serta penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh Amalia (2019) memperoleh hasil akhir belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Aksi Roda Berputar (Si Rotar), dapat dikategorikan “Sangat Baik” karena perhitungan mencapai 100% yang berarti seluruh nilai siswa tidak ada yang dibawah KKM. Beberapa penelitian dan pengembangan tersebut, merancang media *spin game* ataupun roda putar dengan cara manual yaitu menggunakan kertas/karton yang hasil akhirnya berupa alat peraga. Untuk menarik minat belajar peserta didik, *spin game* dapat dikembangkan dengan basis power point.

Spin game atau biasa disebut roda putar adalah sebuah roda yang terdiri dari berbagai macam warna dan berisi skor yang menunjukkan pilihan soal yang harus dijawab oleh peserta didik. Roda akan berputar dan berhenti yang ditunjukkan dengan tanda panah berapa skor yang akan diperoleh jika menjawab soal dengan benar. *Spin game* dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Konsep *spin game* ini adalah belajar dengan bermain agar proses pembelajaran tidak membosankan, lebih menarik minat peserta didik dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran, sehingga akan bertambahnya kualitas belajar. Keunggulan media *spin game* adalah dapat merangsang peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan dapat memberikan umpan balik langsung guna pembelajaran yang efektif (Wulandari, 2019). *Spin game* dapat menambah minat dan semangat dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran karena menarik perhatian peserta didik. Selain itu, *spin game* bersifat fleksibel, karena dapat dikembangkan dan dimodifikasi sesuai dengan ilmu dan teknologi yang telah

berkembang, serta sesuai dengan materi pelajaran yang diberikan. Oleh karena itu, media *spin game* sangat sesuai digunakan dalam proses pembelajaran. (Septiani dkk, 2018)

Media *spin game* dirancang untuk menarik minat peserta didik dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran, karena masing-masing bagian memiliki warna yang beraneka ragam (Nawangwulan dkk, 2019). Didalamnya berisi skor dan soal yang berfungsi untuk merangsang peserta didik agar dapat menjawab juga memahami isi materi yang telah diberikan sebelumnya. Dalam penggunaannya, media ini melibatkan keaktifan peserta didik dalam berkelompok yang nantinya akan mendapat umpan balik langsung sehingga pembelajaran lebih efektif. Setelah peserta didik berhasil menjawab pertanyaan maka skor akan diakumulasi dengan guru kemudian akan dilakukan pembahasan bersama. Media *spin game* akan dikembangkan menggunakan software power point, karena lebih efektif dan efisien dalam penggunaannya. Power point merupakan software yang relatif murah untuk menyajikan program multimedia dengan menarik, serta mudah dalam pembuatan dan penggunaannya (Oktaria, 2015). Power point merupakan salah satu aplikasi dari microsoft yang selalu digunakan untuk media presentasi. Tetapi, aplikasi ini juga memiliki banyak fitur yang dapat dikembangkan untuk menghasilkan media pembelajaran modern sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

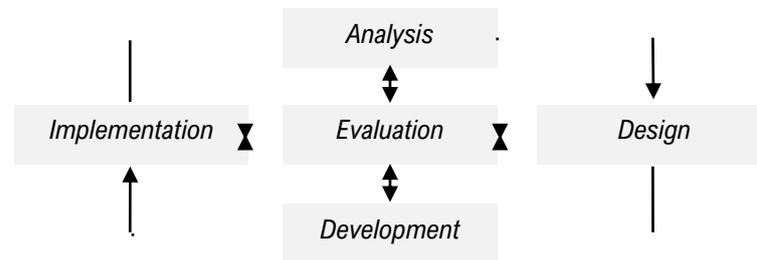
Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini berfokus pada penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui: (1) pengembangan *spin game* sebagai media evaluasi mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga kelas XI Akuntansi, (2) kelayakan *spin game* berbasis power point sebagai media evaluasi mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga kelas XI Akuntansi, (3) respon peserta didik mengenai *spin game* berbasis power point. Kebaruan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media berbasis teknologi game yakni mengembangkan *Spin Game* berbasis salah satu aplikasi *microsoft office* yaitu *Power point* yang digunakan sebagai media evaluasi mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga. Sehingga dalam penelitian ini menghasilkan media pembelajaran modern yang mengikuti perkembangan teknologi saat ini.

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang digunakan untuk melakukan penelitian, desain produk baru, mengembangkan produk sesuai desain, dan menguji kelayakan produk dengan melakukan uji validasi para ahli. Metode penelitian dan pengembangan dapat digunakan untuk menciptakan produk dengan kriteria sesuai spesifikasi yang diinginkan, serta digunakan untuk menguji keefektifan dan kelayakan produk baru atau produk yang telah dikembangkan agar berfungsi dengan baik saat diimplementasikan. Penelitian dan pengembangan ini memiliki output berupa media evaluasi pembelajaran yang diharapkan dapat membantu proses pembelajaran mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga kelas XI materi siklus akuntansi lembaga. Hasil akhir produk berupa file power point yang hanya dimiliki oleh guru (Sugiyono, 2013).

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry tahun 1996 (Mulyatiningsih, 2016). Model ADDIE ini terdiri dari empat tahap yaitu: (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation* yang digambarkan pada gambar 1. Model pengembangan ADDIE dipilih karena sederhana, sistematis, interaktif, dan sangat sesuai digunakan untuk pengembangan media evaluasi pembelajaran. Setiap tahap berkesinambungan dengan tahap yang lainnya, maka dari itu harus menerapkan model

pengembangan ADDIE dengan runtut dan tidak ada tahap yang terlewatkan. Sehingga dengan melakukan tahapan-tahapan pada model pengembangan tersebut dapat menciptakan produk dengan baik, efektif dan efisien sesuai dengan yang diharapkan.



Gambar 1. Tahapan ADDIE

Tahap pertama adalah *analysis* (analisis), kegiatan utama adalah menganalisis produk apa yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Pengembangan produk baru diawali dengan adanya permasalahan yang terjadi karena produk pembelajaran yang sudah digunakan kurang relevan dengan yang dibutuhkan saat ini. Kedua yaitu tahap *design* (desain) yang merupakan proses merancang atau membuat desain produk yang akan dikembangkan. Tahap ini dimulai dari menentukan tujuan belajar, membuat desain produk berupa media pembelajaran, menyusun soal-soal terkait materi yang diberikan. pada tahap ini produk yang akan dikembangkan dirancang dan didesain dengan baik sebagai acuan untuk mengembangkan produk pada tahap selanjutnya. Tahap selanjutnya adalah *development* (pengembangan) yaitu membuat produk atau mengembangkan produk sesuai desain yang dibuat pada tahap sebelumnya. Tahap ini merealisasikan produk yang telah dirancang maupun di desain yang kemudian siap untuk diimplementasikan. Kemudian adalah tahap *implementation* (implementasi), yaitu mengimplementasikan produk yang telah dikembangkan di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung. Setelah itu dilakukan evaluasi awal untuk mengetahui umpan balik dari produk yang telah dikembangkan. Tahap terakhir yaitu *evaluation* (evaluasi) dilakukan untuk mengetahui aspek apa yang harus diperbaiki setelah implementasi produk. Kemudian revisi produk dilakukan berdasarkan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum terpenuhi.

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 6 Surabaya yang menempuh mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga/instansi pemerintah. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dan kuesioner atau angket. Wawancara dan observasi digunakan untuk menganalisis kebutuhan saat pembelajaran. Kuesioner atau angket digunakan untuk validasi ahli materi dan media serta respon peserta didik terhadap *spin game*. Kemudian data dianalisis dengan melakukan validasi instrumen sesuai dengan kriteria yaitu materi, media, dan respon peserta didik yang berupa angket penilaian media evaluasi *spin game*. Hasil pengisian instrumen ditentukan dengan skala likert

Tabel 1. Kriteria Skor Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Tidak baik	2
Sangat tidak baik	1

Data uji validasi dari para ahli dan respon peserta didik yang berupa skor dapat dianalisis dengan cara menghitung persentase (Riduwan, 2015)

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Hasil perhitungan persentase kemudian diinterpretasikan dengan ketentuan berikut:

Tabel 2. Kriteria Intervensi (Validasi Para Ahli dan Respon Peserta Didik)

Persentase (%)	Kelayakan
0 – 20	Sangat tidak layak
21 – 40	Tidak layak
41 – 60	Cukup layak
61 – 80	Layak
81 - 100	Sangat layak

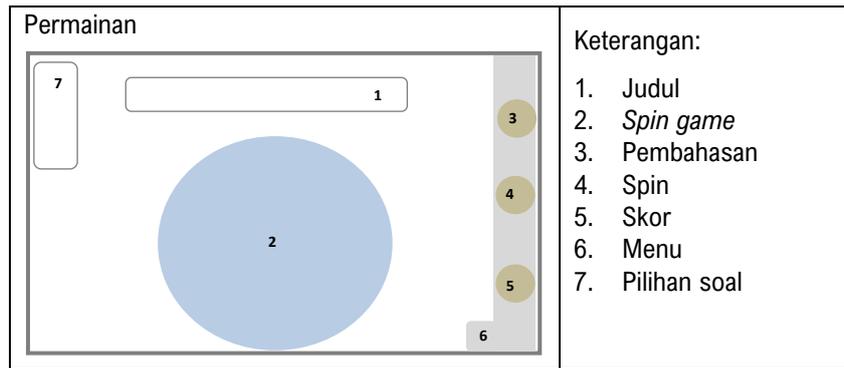
Produk dinyatakan layak jika mendapatkan persentase total $\geq 61\%$ dengan didasari oleh kriteria-kriteria tersebut diatas.

Hasil dan Pembahasan

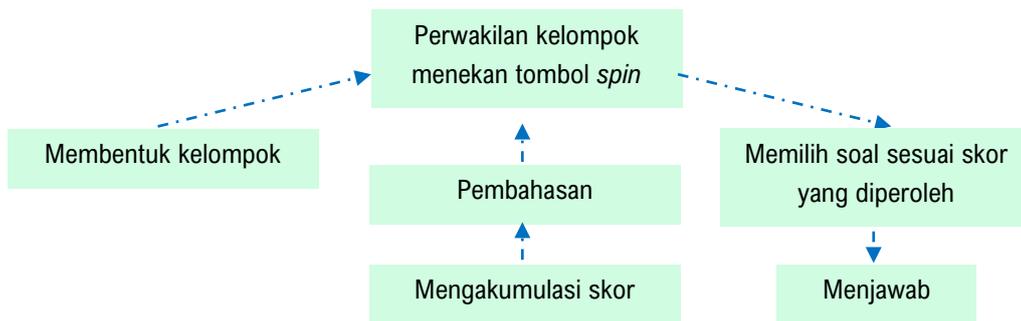
Pengembangan media evaluasi *spin game* harus melakukan tahap-tahap sesuai dengan model pengembangan ADDIE agar produk dapat berfungsi sesuai yang diharapkan. *Spin game* ini merupakan pengembangan dari media pembelajaran roda putar yang dibuat dengan bahan karton/ kertas. Pada pengembangan ini *spin game* akan dikembangkan dengan software power point. Hal ini dikarenakan power point sangat simpel dalam penggunaannya dan banyak fitur yang dapat digunakan sehingga menghasilkan media yang menarik dan modern (Bety dkk, 2019). *Spin game* terdiri dari berbagai macam warna, bagian, dan berisi macam-macam soal beserta skor yang akan diperoleh peserta didik. Media ini dalam penggunaannya tidak membuat bosan, tidak menegangkan, dan pastinya lebih menarik minat peserta didik sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat maksimal (Monica dkk, 2019). Media *game* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara klasikal dengan kategori sedang. Sehingga dapat dianalisis bahwa media evaluasi pembelajaran *game* sesuai sebagai solusi alternatif dalam proses evaluasi pembelajaran karena dapat meningkatkan minat maupun motivasi peserta didik (Ibrahim dkk, 2018).

Tahap *analysis* (analisis) dilakukan dengan mengidentifikasi situasi, kondisi, dan kendala yang dialami saat pembelajaran. Hasil observasi lapangan dan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga kelas XI adalah kurang adanya media yang interaktif dan kreatif sehingga peserta didik kurang bersemangat dalam proses evaluasi pembelajaran. Dengan adanya permasalahan tersebut, guru meminta untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran *game* yang menarik. Salah satu media *game* yang menarik adalah *spin game* yang akan dikembangkan dengan software power point.

Setelah dilakukan analisis, dilanjutkan tahap *design* (desain). Sebelum pengembangan produk, maka dilakukan perancangan atau desain *game*. Pembuatan *storyboard* seperti pada gambar 2 dan pembuatan alur permainan dalam bentuk diagram alir seperti pada gambar 4 sebagai proses perancangan ataupun desain produk. Perancangan media *game* harus memperhatikan tampilan, desain *game*, kompetensi dasar, materi yang diberikan, macam-macam soal beserta pembahasan, serta petunjuk penggunaan media *game*.

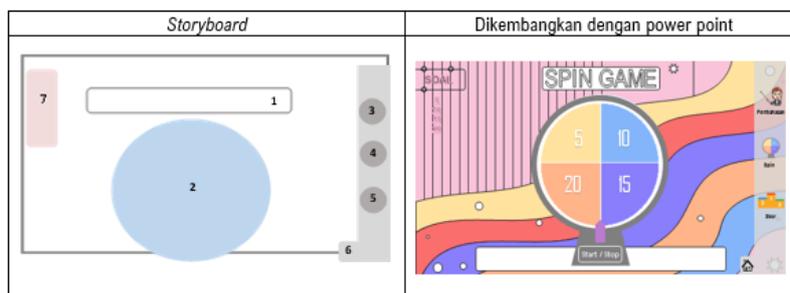


Gambar 2. Storyboard



Gambar 3. Diagram alir alur permainan

Tahap selanjutnya adalah *development* (pengembangan). Produk akan dikembangkan menggunakan software power point rancangan yang telah dibuat dengan *storyboard* pada tahap *design*, kemudian direalisasikan seperti pada gambar 3. Proses awal pengembangan yakni membuat *layout* sesuai macam-macam menu yang akan dibuat. Proses selanjutnya yaitu mengisi *layout* sesuai dengan menu dengan menggunakan fitur-fitur yang telah disediakan di software power point.



Gambar 4. Pengembangan spin game

Setelah dilakukan pengembangan produk, tahap selanjutnya yaitu uji validasi produk *spin game* yang dilakukan oleh para ahli (Sasongko dkk, 2017). Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan *spin game* dari segi materi dan media. Kegiatan uji validasi produk dilakukan oleh satu atau dua ahli sesuai bidang masing-masing setelah pengembangan produk. Penelitian ini menggunakan satu dosen ahli media dari jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yang ahli dibidang teknologi pendidikan. Sedangkan ahli materi menggunakan satu guru pengampu mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga dari SMK Negeri 6 Surabaya. Validator yakni para ahli yang menilai sesuai dengan bidang yang dimiliki masing-masing. Ahli media menilai berdasarkan penggunaan perkembangan teknologi, tampilan, dan pemanfaatan software yang

digunakan, sehingga produk dapat dinyatakan layak untuk digunakan atau diimplementasikan sebagai media evaluasi pembelajaran. Ahli materi menilai berdasarkan kesesuaian soal-soal dan pembahasan dengan kompetensi dasar yang dipilih dalam pengembangan media. Sehingga media yang telah dikembangkan dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran sesuai dengan pedoman pembelajaran pada kurikulum.

Validasi ahli materi dan ahli media dilakukan hanya satu tahap, dikarenakan pada saat validasi pertama diperoleh keterangan bahwa produk layak digunakan tanpa revisi. Berdasarkan hasil validasi materi yang dilakukan ahli materi diperoleh persentase total sebesar 91,6% dengan kategori “sangat layak” dari segi materi. Hasil validasi media yang dilakukan oleh ahli media diperoleh persentase total sebesar 80% dengan kategori “layak” dari segi media. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Kusumawanti, (2015) yang menyatakan bahwa Media pembelajaran account *spin game* dari aspek materi, aspek pembelajaran dan aspek media mendapat kategori “sangat layak” dengan nilai 4,44. Sehingga dapat dianalisis bahwa media evaluasi *spin game* yang telah dikembangkan layak untuk digunakan saat proses pembelajaran. Hal ini juga dapat menambah media pembelajaran yang lebih beragam khususnya untuk evaluasi pembelajaran mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga yang dimunculkan saat SK Dirjen Dikdasmen No.130/D/KEP/KR/2017.

Setelah produk dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media, maka tahap selanjutnya adalah *implementation* (implementasi). Uji coba produk melibatkan 23 responden yang diperoleh persentase total sebesar 89% dengan kategori “sangat baik”. Hal ini sesuai dengan penelitian Santoso dkk, (2019) yang menyatakan bahwa hasil analisis data uji coba skala besar terhadap permainan spin diperoleh persentase 90,5% yang berarti memiliki kriteria sangat baik. Dimana media ini dinyatakan berhasil jika harus berpengaruh dengan baik terhadap peserta didik. Sehingga dapat dianalisis bahwa media *spin game* mendapatkan respon peserta didik dengan baik. *Spin game* dapat merangsang keaktifan peserta didik sehingga mendapatkan umpan balik. Respon peserta didik yang baik akan meningkatkan minat belajar sehingga tidak merasa bosan dan dapat mengeluarkan kemampuan terbaiknya saat proses evaluasi pembelajaran. Hal tersebut memudahkan guru untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah diberikan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal (Wulandari, 2019). Tahap terakhir adalah *evaluation* (evaluasi). Terdapat masukan dari guru pengampu mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga yaitu terkait perhitungan skor kurang efektif jika menggunakan *slide show* power point. Maka dari itu, dikembangkan papan skor dalam bentuk excel yang dapat terhubung dengan power point saat dilakukan *slide show*. Hal tersebut mempermudah guru dalam memonitor skor sementara saat permainan berlangsung dan mudah untuk merekapitulasi hasil skor yang diperoleh siswa.

Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan didukung oleh penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan Kusumawanti (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran *spin game* dari aspek materi, aspek pembelajaran dan aspek media mendapat kategori “sangat layak” dengan nilai 4,44. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Hamzah dkk, (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran roda putar meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Begitu juga dengan penelitian Amalia, (2019) menyatakan bahwa setelah menggunakan media pembelajaran Aksi Roda Berputar (Si Rotar), peserta didik memperoleh hasil akhir tidak ada yang dibawah KKM. Penelitian dan pengembangan media evaluasi *game* yang dilakukan oleh Sasongko dkk, (2017) menunjukkan bahwa media tersebut efisien digunakan dalam proses pembelajaran dan evaluasi dengan memperoleh kategori “valid dan layak”. Penelitian Rohmah dkk, (2020) juga menyatakan bahwa media roda putar dapat menarik minat belajar peserta didik.

Beberapa penelitian dan pengembangan tersebut memiliki persamaan yaitu metode penelitian, model pengembangan, serta mengembangkan media evaluasi *game* dan roda putar/ *spin game*. Perbedaan terletak pada basis yang digunakan untuk mengembangkan media *spin game* atau roda putar dan juga fokus mata pelajaran yang dipilih. Dengan demikian, penelitian dan pengembangan media evaluasi *spin game* dengan basis power point sangat cocok diterapkan saat proses pembelajaran. Penggunaan media evaluasi tersebut dapat menarik minat peserta didik dan tidak membuat bosan, sehingga proses evaluasi pembelajaran mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Temuan dalam penelitian ini yaitu perhitungan skor kurang efektif jika menggunakan *slide show* power point. Maka dari itu, dikembangkan papan skor dalam bentuk excel yang dapat terhubung dengan power point saat dilakukan *slide show*. Hal tersebut mempermudah guru dalam memonitor skor sementara saat permainan berlangsung dan mudah untuk merekapitulasi hasil skor yang diperoleh peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan penelitian dan pengembangan, maka dapat disimpulkan bahwa media evaluasi *spin game* dikembangkan dengan menggunakan software power point dan output berupa file powerpoint yang hanya boleh dimiliki oleh guru. Kelayakan media berdasarkan hasil persentase validasi ahli materi diperoleh kategori “sangat layak”, dan ahli media diperoleh kategori “layak”. Hasil respon peserta didik diperoleh presentasi dengan kategori “sangat baik”. Hasil penilaian tersebut menyatakan bahwa media evaluasi *spin game* berbasis power point layak digunakan untuk mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga kelas XI Akuntansi. Untuk penelitian lebih lanjut diharapkan dapat dilakukan pengembangan dalam segi materi untuk dapat melengkapi materi dengan cakupan yang lebih luas. Kemudian diharapkan untuk uji coba penelitian dilakukan uji evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh ahli evaluasi pembelajaran.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Amalia, Z. L. (2019). Pengembangan Media Aksi Roda Berputar (Si Rotar) untuk Pembelajaran Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA. *Bapala*, 1–11.
- Bety, W. A. M., Bahtiar, R. S., & Nuryasana, E. (2019). Pengembangan Media Spingame Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Ipa Materi Sumber Energi Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(3), 296-305.
- BSNP. (2017). *Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor : 130/D/KEP/KR/2017 tentang Struktur Kurikulum Pendidikan Menengah Kejuruan*.
- Hamzah, Utami, L. S., & Zulkarnain. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 5(November), 77–81.
- Ibrahim, I., Utami, L. S., & Darmayanti, N. . W. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Game Fisika Asik (Gasik) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Smp Kelas Viii Materi Pokok Cahaya Dan Sifat- Sifat Cahaya. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 4(2), 6. <https://doi.org/10.31764/orbita.v4i2.572>

- Idrus. (2019). Evaluasi dalam Proses Pembelajaran. *ADAARA Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2), 920–935.
- Kebudayaan, M. P. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. 1–15.
- Kusumawanti, D. T. (2015). *Developing Learning Media Account Spin Game in Classification Types of Account for Class X Accounting at Smk N 1 Wonosari* (Issue 1).
- Listiyani, I. M., & Widayati, A. (2012). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa Sma Kelas Xi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(2), 80–94.
<https://doi.org/10.21831/jpai.v10i2.914>
- Monica, W. \Alya, & Qurrotaini, L. (2019). Pengembangan media evaluasi berupa permainan dona (ludo fauna) pada materi daur hidup hewan. *Seminar Nasional Pendidikan*, 94–101.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/index>
- Nawangwulan, M. D., Anggraeni, R. N., Aeni, A. N., & Bahiyah, K. (2019). Pengembangan Media Interaktif Spin Game dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin dalam Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10884-10890.
- Oktaria, D. (2015). Power Point Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*, 0(0). <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosiding/article/view/159>
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel – Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Rohmah, N. 'Ainur, Masfuah, S., & Setiawan, D. (2020). TTW Model Assisted by Rotating Wheel Media to Improve Elementary Students' Critical Thinking Ability. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(3), 473. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i3.26415>
- Santoso, A., & Sonjaya, F. A. (2019). Pengembangan Modifikasi Media Permainan Spin pada Materi Sepakbola In. *Jurnal Olahraga*, 1(2), 77–87.
<http://jurnalolahraga.stkipasundan.ac.id/index.php/jurnalolahraga%0APengaruh>
- Sasongko, G. W., & Suswanto, H. (2017). Pengembangan Game Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer Kelas X. *Jurnal Pendidikan*, 2(7), 1017–1023.
- Septiani, V. N., & Pustikaningsih, A. (2018). Pengembangan Roll Spin Accounting Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Untuk Kelas X Akuntansi Di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2017/2018. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 7(5).
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Virvou, M., Katsionis, G., & Manos, K. (2005). Combining software games with education: Evaluation of its educational effectiveness. *Educational Technology and Society*, 8(2), 54–65.
- Wulandari, D. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Keberuntungan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi* [Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi]. <http://repository.uinjambi.ac.id/1253/>