

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI
ADOBE FLASH CS4 PROFESIONAL BERBENTUK GAME PENDIDIKAN
ULAR TANGGA PINTAR UNTUK MATA PELAJARAN PENGANTAR
AKUNTANSI DAN KEUANGAN KELAS XI SMKN 2 PURWOREJO
TAHUN AJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan



Oleh:
AP MASSRI M KUSUMAWARDHANA
11403241002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI
ADOBE FLASH CS4 PROFESIONAL BERBENTUK GAME PENDIDIKAN
ULAR TANGGA PINTAR UNTUK MATA PELAJARAN PENGANTAR
AKUNTANSI DAN KEUANGAN KELAS XI SMKN 2 PURWOREJO
TAHUN AJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

Oleh:

AP MASSRI M KUSUMAWARDHANA

11403241002

Telah disetujui dan disahkan

Pada tanggal 16 April 2015

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Pendidikan Akuntansi

Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Dosen Pembimbing



Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.
NIP. 19831120 200812 1 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

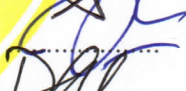
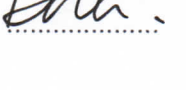
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI
ADOBE FLASH CS4 PROFESIONAL BERBENTUK GAME PENDIDIKAN
ULAR TANGGA PINTAR UNTUK MATA PELAJARAN PENGANTAR
AKUNTANSI DAN KEUANGAN KELAS XI SMKN 2 PURWOREJO
TAHUN AJARAN 2014/2015**

Oleh:

AP MASSRI M KUSUMAWARDHANA
11403241002

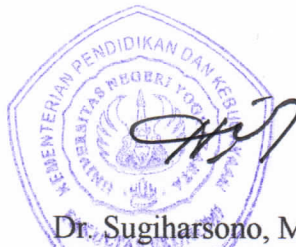
Telah dipertahankan di depan dewan Penguji pada tanggal 24 April 2014 dan
dinyatakan lulus

DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Sukanti, M.Pd	Ketua Penguji		27/4/15
Mahendra Adhi N., M.Sc.	Sekretaris		27/4/15
Dhyah Setyorini, M.Si., Ak.	Penguji Utama		27/4/15

Yogyakarta, 22 April 2015

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Sugiharsono, M.Si
NIP. 19550328 198303 1 0021

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ap Massri M Kusumawardhana
NIM : 11403241002
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Jurusan : Pendidikan Akuntansi
Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
DENGAN APLIKASI *ADOBE FLASH CS4*
PROFESIONAL BERBENTUK *GAME* PENDIDIKAN
ULAR TANGGA PINTAR UNTUK MATA PELAJARAN
PENGANTAR AKUNTANSI DAN KEUANGAN KELAS
XI SMKN 2 PURWOREJO TAHUN AJARAN 2014/2015

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya ataupun pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan dengan mengikuti tata penulisan karya tulis ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 15 April 2015

Penulis



Ap Massri M K

NIM 11403241002

MOTTO

“Sebuah tindakan tidak berjalan tanpa ada paksakan, maka paksakanlah diri
berbuat tindakan untuk memperoleh hasil yang diinginkan”.

(Penulis)

“kita tidak akan pernah mendapatkan sesuatu jika kita terlalu menginginkannya.
Kita tidak akan pernah mengerti hakikat memiliki, jika kita terlalu ingin
memilikinya”

(Tere Liye)

“Barangsiapa bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhan itu adalah untuk
dirinya sendiri”.

(QS. Al Ankabut: 6)

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan untuk :

1. Kedua orang tuaku yang sangat ku hormati, Bapak Sri Waluya dan Ibu Patni Sumasti atas segala jasa dan doa yang telah berikan untukku.
2. Almamaterku tercinta Prodi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

BINGKISAN

1. Adik-adikku yang ku sayangi.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI ADOBE FLASH CS4 PROFESIONAL BERBENTUK GAME PENDIDIKAN ULAR TANGGA PINTAR UNTUK MATA PELAJARAN PENGANTAR AKUNTANSI DAN KEUANGAN KELAS XI SMKN 2 PURWOREJO TAHUN AJARAN 2014/2015

Oleh:

**AP MASSRI M KUSUMAWARDHANA
11403241002**

Penelitian ini merupakan pengembangan berupa *game* pendidikan sebagai media pembelajaran yang bertujuan 1) Mengembangkan *game* pendidikan berbasis komputer. 2) Mengetahui kelayakan *game* pendidikan Ular Tangga Pintar sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi, dan ahli media. 3) Mengetahui penilaian siswa mengenai penggunaan *game* edukasi Ular Tangga Pintar sebagai media pembelajaran Pengantar Akuntansi dan Keuangan.

Metode penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan tahapan pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, namun penelitian hanya dilaksanakan hingga tahap implementasi. Validasi media dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Media yang dikembangkan diujicoba oleh 32 siswa kelas XI AK 4 SMKN 2 Purworejo.

Pengembangan media ular tangga pintar menggunakan aplikasi Adobe Flash CS4 Professional. Hasil penilaian ahli materi mendapat nilai rata-rata 4,17 dengan kategori “Layak”. Hasil penilaian ahli media mendapat nilai rata-rata 4,21 dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian pada uji coba yang dilakukan oleh siswa mendapat nilai rata-rata 4,27 dengan kategori “Sangat Layak”, sehingga *game* pendidikan ini layak digunakan sebagai media pembelajaran Pengantar Akuntansi dan Keuangan khususnya pada materi pokok Pasar uang dan Pasar Modal.

Kata kunci: Ular Tangga Pintar, *Game* pendidikan, Media pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah kehadiran Illahi Robbi atas limpahan nikmat dan ijin-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Adobe Flash CS4 Profesional* Berbentuk *Game* Pendidikan Ular Tangga Pintar Untuk Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi dan Keuangan Kelas XI SMKN 2 Purworejo Tahun Ajaran 2014/2015”. Tugas Akhir Skripsi ini dapat terwujud berkat bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., MA., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bapak Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D., Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta atas kemudahan pemberian izin penelitian.
4. Ibu Andian Ari Istiningrum, M.Com dosen penasehat akademik yang telah kebersamai kami selama masa studi.
5. Bapak Mahendra Adhi N., M.Sc., sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi.
6. Ibu Dyah Setyorini, M.Si, Ak, sebagai narasumber yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyusunan skripsi.

7. Ibu Adeng Pustikaningsih, M.Si. dan Bapak Risqi Ilyasa Aghni, M.Pd. sebagai dosen Ahli yang telah memberikan penilaian, masukan dan saran perbaikan terhadap U;ar Tangga Pintar yang dikembangkan.
8. Bapak Drs. Herman, M.Pd. selaku kepala SMKN 2 Purworejo yang telah memberikan izin penelitian.
9. Ibu Retno Partiningsih, S.Pd., guru Akuntansi SMKN 2 Purworejo yang telah membantu dalam pengumpulan data sekaligus sebagai validator Buku Saku Akuntansi yang dikembangkan.
10. Siswa-siswi kelas XI Akuntansi 4 SMKN 2 Purworejo atas kerjasama dan partisipasinya sebagai subjek uji coba lapangan.
11. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Akuntansi 2011 (Kelas A, B, & I).
12. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu diharapkan saran dan kritik yang membangun demi perbaikan penyusunan Tugas Akhir Skripsi di kemudian hari. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 15 April 2015

Penulis



Ap Massri M K
NIM. 11403241002

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Pengembangan.....	9
F. Spesifikasi Produk.....	10
G. Manfaat Pengembangan.....	10
H. Asumsi Pengembangan.....	11
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Pembelajaran Akuntansi.....	12
2. Media Pembelajaran Ular Tangga Pintar	17
3. <i>Adobe Flash CS4</i>	33
4. Model Pengembangan Penelitian	34
B. Penelitian yang Relevan.....	37
C. Kerangka Berfikir	40
D. Pertanyaan Penelitian.....	43
BAB III. METODE PENELITIAN.....	44
A. Jenis Penelitian.....	44
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	44
C. Prosedur Penelitian.....	44

D. Subjek Penelitian.....	47
E. Teknik Pengumpulan Data.....	47
F. Teknik Analisis Data.....	50
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Deskripsi Penelitian.....	53
B. Hasil Penelitian.....	53
C. Kajian Media Akhir.....	75
BAB V. KESIMPULAN	78
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. KI dan KD kelas XI Akuntansi SMKN 2 Purworejo	16
2. Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Media	49
3. Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Materi	49
4. Kisi-kisi Instrumen Untuk Siswa	50
5. Ketentuan Pemberian Skor	51
6. Pedoman Konversi Skor	51
7. Konversi Skor Aktual Menjadi Kategori Kualitatif	52
8. Hasil Validasi Ahli Materi	65
9. Hasil Validasi Ahli Media	67
10. Hasil Penilaian Siswa	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Berfikir.....	42
2. Halaman Awal <i>Game</i>	59
3. Halaman <i>New Game</i>	60
4. Halaman Materi.....	62
5. Halaman Tentang Permainan.....	62
6. Halaman Profil.....	63
7. Diagram Batang Hasil Validasi Materi.....	66
8. Diagram Batang Hasil Validasi Media.....	68
9. Halaman Awal Sebelum Revisi.....	69
10. Halaman Awal Setelah Revisi.....	70
11. Pertanyaan dan Jawaban Sebelum Revisi.....	70
12. Pertanyaan dan Jawaban Setelah Revisi.....	71
13. Halaman Permainan Sebelum Revisi.....	71
14. Halaman Permainan Setelah Revisi.....	72
15. Kolom Dadu Sebelum Revisi.....	72
16. Kolom Dadu Setelah Revisi.....	72
17. Diagram Batang Hasil Penilaian Siswa.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1.....	82
1. <i>Storyboard</i> Media	83
2. Petunjuk Media	86
3. Aturan Permainan Media.....	89
Lampiran 2.....	90
1. Silabus.....	91
2. Materi dan Soal.....	102
Lampiran 3.....	119
1. Instrumen Penelitian.....	120
2. Hasil Validasi.....	128
Lampiran 4.....	137
1. Rekapitulasi <i>Skoring</i> Angket Validasi Ahli.....	138
2. Rekapitulasi <i>Skoring</i> Angket Validasi Siswa.....	139
Lampiran 5.....	141
1. Foto Penelitian.....	142
2. Administrasi Penelitian.....	144

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi, kecakapan, dan karakteristik pribadi peserta didik melalui usaha sadar dan terencana. Ketiga hal tersebut merupakan modal utama untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia suatu bangsa (SDM). Kualitas SDM merupakan ukuran kemajuan suatu negara. Dengan adanya SDM yang berkualitas dan berpendidikan akan tercipta pembangunan nasional. Semakin baik kualitas maka semakin mudah untuk membuat negaranya lebih maju dan lebih baik.

Pendidikan yang menghasilkan SDM berkualitas membutuhkan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran pasti terjadi interaksi. Baik antara individu dengan individu maupun individu dengan lingkungannya. Proses pembelajaran menentukan tujuan pembelajaran akan tercapai atau tidak. Ketercapaian proses pembelajaran ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku yang lebih baik yang menyangkut perubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Ketercapaian perubahan-perubahan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu pendidik, peserta didik, lingkungan, metode pembelajaran, serta media pembelajaran.

Perkembangan teknologi semakin hari semakin meningkat. Perkembangan ini memberikan berbagai kemudahan kepada manusia untuk

menjalankan berbagai aktivitas. Para pendidik seharusnya mampu memanfaatkan perkembangan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran. Kenyataannya, pendidik masih belum memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. Seharusnya, pendidik mampu memanfaatkan teknologi yang ada di sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran yang ada di sekolah. Contoh, seperti *Personal Computer* (PC) yang sudah ada, seharusnya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran, supaya dapat menambah daya tarik siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karenanya, pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang teknologi yang ada sekarang ini untuk mengembangkan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain tujuannya yaitu untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran dapat membantu siswa untuk menyiapkan dan menerima materi karena dapat digunakan siswanya di rumah. Media pembelajaran harus dikemas sebaik dan semenarik mungkin agar siswa merasa nyaman untuk mengikuti pembelajaran di sekolah.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs atau sederajat. Tujuan pendidikan menengah kejuruan menurut undang-undang Nomor 20 tahun 2003, terbagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umumnya

adalah sebagai berikut: (a) meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Tuhan Yang Maha Esa; (b) mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi warga negara yang berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis dan bertanggungjawab; (c) mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki wawasan kebangsaan, memahami dan menghargai keanekaragaman budaya bangsa Indonesia; dan (d) mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kepedulian terhadap lingkungan hidup, serta memanfaatkan Sumber Daya Alam (SDA) dengan efektif dan efisien. Tujuan khususnya adalah sebagai berikut: (a) menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya, (b) menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet, gigih dalam berkompotensi, beradaptasi di lingkungan kerja dan mengembangkan sikap professional dalam bidang keahlian yang dinatinnya; (c) membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi; dan (d) membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

Dalam aktivitas belajar mengajar, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Media pembelajaran banyak macamnya, berikut adalah klasifikasi media pembelajaran menurut Taksonomi Leshin (Arsyad, 2011: 81) yaitu media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio-visual dan media berbasis komputer.

Media berbasis komputer adalah media pembelajaran inovatif yang dibuat dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Menurut Wina Sanjaya (2012: 219), ada beberapa bentuk penggunaan komputer sebagai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu: penggunaan multimedia presentasi, CD Multimedia Interaktif yang terdiri dari model *drill*, tutorial, simulasi, dan *game*, serta pemanfaatan internet. Media pembelajaran berbasis komputer bermacam-macam bentuknya tergantung pada pendesainya (pengembang pembelajaran) bisa berbentuk permainan (*game*), dan *audio visual*. Media pembelajaran berbasis komputer ini dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak (*software*) sehingga dapat mempermudah pembuatan media pembelajaran berbasis komputer. Perangkat lunak (*software*) tersebut adalah *Adobe Flash CS4 Profesional*. Perangkat lunak (*software*) *Adobe Flash CS4 Profesional* mampu membuat animasi kartun, animasi interaktif, *game*, *company profile*, *presentasi*, *video clip*, *movie*, web animasi dan aplikasi animasi lainnya sesuai kebutuhan kita (MADCOMS, 2009: 1).

Pemanfaatan *game* dalam media pembelajaran sebenarnya sangat berguna dalam kegiatan belajar mengajar, dikarenakan pada umumnya masyarakat indonesia menyukai *game*, namun belum banyak yang

mengembangkan *game* sebagai media pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran pengantar akuntansi dan keuangan. Pada tahun 2009 menurut penyedia *game* online di Jakarta (Henry, 2010: 52) jumlah *gamer* di Indonesia mencapai 6 juta pemain. Begitu antusiasnya masyarakat Indonesia untuk bermain *game*. Belum lagi penikmat *game* offline yang lebih banyak, yaitu *game* yang sudah ada pada *personal computer* dan ada juga hasil dari *download*. Kebanyakan dari mereka menyukai *game* karena *game* bersifat menghibur dan menyenangkan. Kondisi seperti ini dapat dimanfaatkan oleh para pendidik untuk mengemas pembelajaran dalam bentuk *game*. Dengan adanya pembelajaran yang disenangi oleh para siswa, diharapkan para siswa bisa termotivasi sehingga proses belajar lebih efektif dan efisien dan tujuan akhir dari proses pembelajaran dapat terwujud. Di saat motivasi siswa tinggi untuk belajar, maka secara otomatis hasil belajar siswa juga meningkat. Beberapa keuntungan mendayagunakan teknologi dalam dunia pendidikan menurut Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i (2002: 20), yaitu membangkitkan motivasi kepada siswa dalam belajar, serta menghasilkan penguatan terhadap materi yang tinggi, dan siswa dapat menggunakan di mana saja dan kapan saja.

Berdasarkan observasi pada Selasa, 5 Agustus 2014 di SMKN 2 Purworejo, kebanyakan kegiatan belajar pengantar akuntansi dan keuangan di sana masih menggunakan konvensional. Pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran dimana pendidik menerangkan di depan kelas, dan siswa hanya mendengarkan saja di bangku belajar sendiri. Padahal di sekolah tersebut

sudah ada sarana dan prasarana yang dapat digunakan untuk membantu pendidik dalam kegiatan belajar mengajar. Sangat di sayangkan sekali sarana yang sudah ada kurang dimanfaatkan oleh oleh para pendidik dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

Observasi dilakukan pada saat Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilaksanakan di SMKN 2 Purworejo pada bulan Juli sampai September. Berdasarkan observasi yang dilaksanakan peneliti selama masa KKN PPL pada jurusan Akuntansi Kelas XI, ditemui hambatan dalam proses pembelajaran yaitu ketidakefektifan penyampaian materi pembelajaran yang ditandai dengan kurangnya perhatian peserta didik terhadap materi yang di berikan. Dari 32 siswa, hanya 20 siswa atau 56,25% yang memperhatikan proses pembelajaran. Hal ini diakibatkan karena penyampaian materinya kurang menarik, ditambah lagi tidak melibatkan siswa.

Dalam kegiatan belajar berlangsung, peserta didik menginginkan hal yang menarik dan tidak membosankan. Karena itu, peneliti akan menciptakan sebuah aplikasi pembelajaran yang di dalamnya tidak hanya materi pembelajaran, namun ditambah lagi sebuah permainan (*game*). Permainan ini adalah Ular Tangga Pintar. Ular Tangga Pintar adalah sebuah aplikasi permainan yang di tambahi materi pembelajaran, dan pada kotak ular tangga akan diberi pertanyaan yang tersembunyi di balik kotak. Peserta didik di haruskan menjawab pertanyaan yang tersembunyi supaya bisa melanjutkan ke kotak selanjutnya. Untuk menghargai prestasi, jika dalam menjawab

pertanyaan itu benar maka akan memperoleh nilai 10, dan jika menjawab salah akan mengurangi nilai (-5). Dalam permainan akan diberi batasan waktu. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta didik dalam menguasai materi yang telah disampaikan oleh pendidik. Semakin jauh kotak yang telah dilampaui semakin besar tingkat pemahaman peserta didik. Dikarenakan peserta didik tidak bisa melanjutkan ke kotak selanjutnya sebelum bisa menjawab pertanyaan yang ada di kotak yang mereka berada.

Mata pelajaran pengantar akuntansi dan keuangan sering dianggap sulit. Pengantar Akuntansi merupakan mata pelajaran yang banyak menghafal ditambah lagi merupakan pengantar dan sebuah awalan yang mencakup materi akuntansi lanjutannya. Dalam penyampaian materi kepada pendidik yang secara konvensional, dan peserta didik sudah merasa bosan akan hal tersebut. Pelajaran pengantar akuntansi dibutuhkan kemampuan untuk menghafal. kemampuan tersebut bisa muncul dikarenakan kesenangan, maka dari itu pendidik harus membawa peserta didik menuju suasana yang menyenangkan dan peserta didik bisa terfokus pada materi yang disampaikan oleh pendidik. Oleh karena itu, peneliti mencoba memberikan solusi dengan membuat *game* pendidikan dengan menggunakan perangkat lunak (*software*) *Adobe Flash CS4 Professional* sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Adobe Flash CS4 Professional* Berbentuk *Game* Pendidikan Ular Tangga Pintar

untuk Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi dan Keuangan Kelas XI SMKN 2 Purworejo Tahun Ajaran 2014/2015”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurang variasi dalam penggunaan media pembelajaran pengantar akuntansi dan keuangan bagi siswa.
2. Pendidik masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran dan sering dikeluhkan oleh peserta didik.
3. Diperlukan media yang dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri.
4. Pengembangan *software Adobe Flash CS4* belum digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi di kelas XI SMKN 2 Purworejo.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi permasalahan yang akan diteliti yaitu pada penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi terutama dalam pemanfaatan teknologi. Materi yang disajikan dibatasi pada Kompetensi Dasar pasar uang dan pasar modal dengan materi menjelaskan pengertian, fungsi dan jenis pasar uang dan pasar modal. Pengembangan media ular tangga pintar ini difokuskan pada siswa kelas XI Akuntansi di SMKN 2 Purworejo. Penelitian ini tidak sampai membahas pada pengaruhnya terhadap prestasi siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran ular tangga pintar pada kompetensi dasar pasar uang dan pasar modal untuk siswa kelas XI Akuntansi SMKN 2 Purworejo?
2. Bagaimana penilaian dari ahli materi dan ahli media mengenai kelayakan media pembelajaran ular tangga pintar pada kompetensi dasar pasar uang dan pasar modal untuk siswa kelas XI Akuntansi SMKN 2 Purworejo?
3. Bagaimana penilaian siswa terhadap media pembelajaran ular tangga pintar pada kompetensi dasar pasar uang dan pasar modal untuk siswa kelas XI Akuntansi SMKN 2 Purworejo?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan pengembangan yang akan dicapai adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan media pembelajaran ular tangga pada kompetensi dasar pasar uang dan pasar modal untuk siswa kelas XI Akuntansi SMKN 2 Purworejo.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran ular tangga pintar pada kompetensi dasar pasar uang dan pasar modal untuk siswa kelas XI Akuntansi SMKN 2 Purworejo.

3. Mengetahui penilaian siswa terhadap media pembelajaran ular tangga pintar pada kompetensi dasar pasar uang dan pasar modal untuk siswa kelas XI Akuntansi SMKN 2 Purworejo.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran ular tangga pintar yang sesuai dengan kompetensi dasar Pasar uang dan Pasar modal.
2. Media pembelajaran ular tangga pintar disajikan dalam bentuk aplikasi yang bisa dimainkan pada PC dan Laptop memuat soal-soal teori, Pasar uang dan Pasar modal untuk memudahkan dan memberikan variasi siswa dalam belajar.
3. Media pembelajaran ular tangga mampu menarik siswa untuk belajar sekaligus bermain, sehingga siswa tidak merasa bosan dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat teoritis

Sumbangan teori yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran ular tangga pintar pada kompetensi dasar Pasar uang dan Pasar modal untuk siswa kelas XI Akuntansi SMKN 2 Purworejo.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru

Guru dapat mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar melalui media yang tetap dan sesuai dengan

tujuan belajar sehingga peserta didik dapat menambah pemahaman mengenai materi yang diajarkan.

b. Bagi siswa

- 1) Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga siswa bisa meningkatkan pemahaman terhadap materi.
- 2) Ular tangga pintar ini dapat digunakan sebagai media latihan soal-soal yang diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah belajar seperti kurangnya minat dalam mengikuti pelajaran, dan kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran.

c. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik, serta dalam rangka penerapan ilmu yang diperoleh selama kuliah.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembang media pembelajaran berbentuk ular tangga pintar ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran ular tangga pintar disusun merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan di dalam kelas maupun secara mandiri oleh siswa kelas XI SMK.
2. Siswa dapat mengoperasikan PC / Laptop dapat mengoperasikan ular tangga pintar.

3. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media.
4. Penggunaan ular tangga pintar sebagai media yang menyenangkan, dan syarat akan kompetisi. Jadi secara tidak langsung membantu siswa dalam pembelajaran dan menumbuhkan sikap kompetisi antar siswa.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Akuntansi

a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

1) Belajar

Belajar merupakan sebuah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010 : 2).

Wina Sanjaya (2011 : 112) mendefinisikan belajar sebagai proses perubahan perilaku akibat dari pengalaman dan latihan. Menurut Baharuddin (2010) belajar dapat membawa perubahan bagi pelaku, baik perubahan pengetahuan, sikap, maupun ketrampilan. Belajar merupakan proses perubahan manusia ke arah tujuan yang lebih baik dan bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain.

Berdasarkan definisi para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah sebuah usaha atau proses secara sadar yang terjadi pada perubahan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan ke arah tujuan yang lebih baik dan bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain akibat adanya pengalaman dan latihan dalam interaksi dengan lingkungan.

2) Pembelajaran

Pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2011: 54) merupakan “suatu kombinasi yang tersusun unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri”.

Terdapat tiga ciri yang terkandung dalam sistem pembelajaran, yaitu:

- a) Rencana, ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.
- b) Kesalingtergantungan (*interdependence*), antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam satu keseluruhan.
- c) Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai yaitu agar siswa belajar.

Pembelajaran menurut Sudjana dalam Sugihartono (2007:80) merupakan setiap yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran suatu kombinasi yang dilakukan oleh

pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Pengertian Akuntansi

Akuntansi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 33) didefinisikan sebagai seni pencatatan dan pengikhtisaran transaksi keuangan dengan penafsiran akibat suatu transaksi terhadap suatu kesatuan ekonomi. Menurut AICPA (*American Institute of Certified Public Accountants*) dalam Zaki Baridwan (2008: 1) “suatu kegiatan jasa seni pencatatan, penggolongan, dan peringkasan dengan satu cara tertentu dan dalam nilai uang terhadap kejadian atau transaksi keuangan dari kesatuan usaha Ekonomi yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan-keputusan Ekonomi dalam memilih alternatif-alternatif dari suatu keadaan”.

Dapat di artikan bahwa Akuntansi adalah proses pencatatan transaksi keuangan yang menghasilkan informasi dan digunakan untuk pengambilan keputusan Ekonomi.

c. Tujuan dan Ruang Lingkup Pembelajaran Akuntansi di SMK

Akuntansi adalah ilmu terapan yang mengalami perkembangan, sedangkan tujuan utama akuntansi adalah untuk menghasilkan informasi keuangan perusahaan kepada pihak-pihak yang berkepentingan baik pihak internal maupun pihak eksternal dalam mengambil keputusan bisnis. Pembelajaran akuntansi adalah

proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sebagai sarana untuk mentransfer ilmu yang berkaitan dengan konsep akuntansi.

Uang merupakan salah satu Kompetensi Dasar (KD) dari pasar uang dan pasar modal. Berhulu pada salah Kompetensi Inti (KI) yang terdapat pada mata pelajaran Pengantar Keuangan dan Akuntansi yang terdapat di SMK.

d. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Program Keahlian Akuntansi

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Program Keahlian Akuntansi di SMKN 2 Purworejo sebagai berikut:

Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kelas XI Akuntansi SMKN 2 Purworejo Tahun Ajaran 2014/2015

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.	Menjelaskan pengertian, fungsi dan jenis uang
	Menjelaskan tujuan, fungsi dan peranan keuangan dalam perusahaan
	Menjelaskan posisi bidang keuangan dalam struktur organisasi perusahaan
	Menjelaskan bentuk-bentuk alternatif organisasi bisnis
	Menjelaskan sumber-sumber keuangan perusahaan
	Menjelaskan sistem dan prosedur penggunaan dana perusahaan
	Menjelaskan pasar uang dan pasar modal
	Menjelaskan penganggaran modal melalui pembiayaan tunai, kredit dan sewa (<i>leasing</i>)
	Menjelaskan nilai waktu dari uang

(Sumber: Data SMKN 2 Purworejo)

Melihat dari Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang berlaku untuk kelas XI akuntansi SMKN 2 Purworejo tahun ajaran 2014/2015 maka peneliti memilih untuk mengambil Kompetensi Dasar menjelaskan pasar uang dan pasar modal untuk dikembangkan pada media pembelajaran ular tangga pintar.

2. Media Pembelajaran Ular Tangga Pintar

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dina Indriana (2011: 13) mendefinisikan media adalah saluran komunikasi. Kata media sendiri berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Wina Sanjaya, 2011 : 163).

Menurut Arief S Sadiman dkk. (2010: 7), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat. AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1977) menyatakan bahwa media atau bahan adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan (Arief S Sadiman dkk., 2010: 19).

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi yang disajikan menggunakan peralatan dengan tujuan mengirim pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan,

perhatian, dan minat. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan informasi berupa ilmu dari pendidik kepada peserta didik dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat.

b. Fungsi dan Manfaat Media dalam Pembelajaran

Kegunaan media pembelajaran yaitu, pertama untuk memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalis. Kedua, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Ketiga, menimbulkan gairah belajar. Keempat, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya. Kelima, memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama (Rudi Susiliana & Cepi Riyana, 2008: 9).

Fungsi media pembelajaran menurut Levie & Lentz (1982) dalam Arsyad (2011: 16-17) yaitu :

1) Fungsi atensi

Media dapat mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi afektif

Fungsi ini dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar.

3) Fungsi kognitif

Fungsi ini mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi kompensatoris

Fungsi ini memberikan konteks untuk memahami teks untuk membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks untuk mengingatnya kembali.

Fungsi dan peranan media menurut Wina Sanjaya (2011: 169) adalah :

1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa penting tertentu

Peristiwa penting atau objek yang langka dapat dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.

2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu

Melelui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.

3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Manfaat media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran tidak lain adalah memperlancar proses interaksi antara guru dan siswa, dalam hal ini membantu siswa secara optimal. Disamping itu terdapat beberapa manfaat lain yang lebih khusus. Azhar Arsyad (2009: 26) menyatakan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Menurut Kemp and Dayton (1985) dalam Wina Sanjaya (2012: 210), media memiliki kontribusi yang sangat penting terhadap proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar. Setiap siswa yang melihat atau mendengar informasi yang disajikan melalui media akan menerima pesan yang sama dan dapat mengurangi perbedaan penafsiran dari siswa.
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik. Media menyajikan pesan yang sudah didesain sedemikian rupa sehingga penyajian runtut dan jelas serta memiliki tampilan-tampilan yang unik yang memberikan hiburan kepada siswa sehingga pembelajaran tidak membosankan.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif baik dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan yang diberikan guru kepada siswa.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek karena kebanyakan media memerlukan waktu yang singkat untuk menghantarkan isi pelajaran.

- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan apabila antara kata dan gambar yang disajikan dapat mengkomunikasikan setiap elemen pelajaran dengan baik.
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan dan dimanapun, diperlukan terutama jika media dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru berubah kearah yang positif, artinya guru tidak menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar. Tugas guru untuk memberikan penjelasan yang berulang-ulang dapat dikurangi sehingga guru bisa fokus kepada aspek penting lain dalam pembelajaran.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yang cukup signifikan seperti meningkatkan minat dan motivasi belajar, mengefiensiakan pembelajaran sebab guru tidak perlu banyak menjelaskan, memberikan pengalaman langsung yang berdampak positif terhadap pemahaman dan ingatan siswa daripada pembelajaran yang verbalistik, menyeragamkan pemahaman, dan meminimalkan keterbatasan-keterbatasan dalam pembelajaran.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Rudy Brezt (Dina Indriana, 2011: 550), media pembelajaran itu mempunyai lima bentuk dasar informasi, yaitu suara, gambar, cetakan, grafik, garis, dan gerakan.

Sedangkan Anderson (1978) dalam Wina Sanjaya (2012: 213) mengelompokan media sebagai berikut:

- 1) Media Audio, meliputi: Pita Audio (rol atau kaset); Piringan Audio; Radio (rekaman siaran)
- 2) Media Cetak, meliputi: Buku Tek Terprogram; Buku Pegangan/Manual; Buku Tugas.
- 3) Audio-Cetak, meliputi: Buku Latihan dilengkapi Kaset; Gambar/ Poster (dilengkapi audio).
- 4) Proyek visual Diam, meliputi: Film Bingkai (*slide*); Film Rangkai (berisi pesan verbal).
- 5) Proyek Visual Diam dengan Audio, meliputi: Film bingkai Suara; Film Rangkai Suara.
- 6) Visual Gerak, meliputi: Film bisu dengan judul (*caption*).
- 7) Visual Gerak dengan Audio, meliputi: Film Suara; video/vcd/dvd.
- 8) Benda, meliputi: Benda Nyata; Model Tiruan (*mockup*)
- 9) Komputer, meliputi: Media berbasis Komputer; CIA dan CMI.

Untuk media komputer sendiri merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respons segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Komputer memiliki kemampuan

menyimpan dan manipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Beberapa bentuk penggunaan komputer sebagai media pembelajaran menurut Wina Sanjaya (2012: 217-223) adalah sebagai berikut :

1) Penggunaan Multimedia Presentasi

Multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi0materi yang sifatnya teoritis dan media ini digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan kelompok besar.

2) CD Multimedia Interaktif

CD interaktif dapat digunakan pada berbagai jenjang pendidikan dan berbagai bidang studi. beberapa model multimedia interaktif diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Model *Drill* merupakan program pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.
- b) Model Tutorial merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisi materi pelajaran. Dalam model ini materi disajikan dalam unit-unit kecil kemudia disusul dengan pertanyaan. Respon siswa akan dianalisis langsung oleh

komputer (dibandingkan dengan jawaban yang diintegrasikan oleh penulis program).

- c) Model simulasi merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan pengalaman yang lebih konkret melalui tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya.
- d) Model *Game* model *game* atau model permainan dikembangkan atas dasar “pembelajaran yang menyenangkan” dimana peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan.

3) Pemanfaatan Internet

Internet yang digunakan sebagai media pembelajaran, dan mengkondisikan siswa untuk belajar secara mandiri. Siswa dapat mengakses segala informasi yang dibutuhkannya melalui internet.

d. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan dua tindakan, yaitu:

1) Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran

Dina Indriana (2011: 56) mengemukakan bahwa dalam membuat media pembelajaran ada empat syarat, yaitu “rasional yakni sesuai dengan akal dan mampu dipikirkan penggunaanya, ilmiah yakni sesuai dengan kaidah-kaidah ilmu pengetahuan,

ekonomis yakni sesuai dengan kemampuan pembiayaan sehingga lebih hemat dan efisien, praktis yakni dapat digunakan dalam kondisi praktis di sekolah.”.

Arief S Sardiman dkk. (2010: 100) mengatakan urutan dalam mengembangkan program media dapat diutarakan sebagai berikut: (a) menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, (b) merumuskan tujuan intruksional (*instructional objective*) dengan operasional dan khas, (c) merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan, (d) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (e) menulis naskah media, dan (f) mengadakan tes dan revisi.

Kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media menurut Rudi Sisiliana & Cepi Riyana (2008: 70), sebagai berikut: “pertama media harus sesuai dengan tujuan, kedua media harus sesuai dengan materi yang akan di ajarkan, ketiga dapat disesuaikan dengan karakter siswa, dan yang keempat media harus di sesuaikan dengan kondisi lingkungan, fasilitas, dan waktu yang tersedia”.

2) Aspek Kelayakan Media

Menurut Romi Satria Wahono (2006) terdapat 3 aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran yaitu:

Pertama yaitu aspek rekaya perangkat lunak : (1) Efektif dan efisiensi dalam pengembangan maupun penggunaan media

pembelajaran, (2) *Reliable* (handal), (3) *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah), (4) Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya), (5) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software/tool* untuk pengembangan, (6) Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstal/dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada), (7) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi, (8) Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), *trouble shooting* (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program), (9) *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain).

Kedua yaitu aspek desain pembelajaran: (a) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistis), (b) Relevansi tujuan pembelajaran dengan KD/Kurikulum, (c) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran, (d) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran, (f) Interaktivitas, (g) Pemberian motivasi belajar, (h) Kontekstualitas dan aktualitas, (h) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar, (i) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, (j) Kedalaman materi, (k) Kemudahan untuk dipahami, (l) Sistematis, (m) Kejelasan uraian, (n)

Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran, (o) Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi, (p) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.

Ketiga yaitu aspek komunikasi visual yaitu meliputi komunikatif, kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan, sederhana dan memikat, audio (narasi, *sound effect*, *background*, musik), visual (*layout design*, *typography*, warna), media bergerak (animasi, *movie*), dan *Layout* (ikon).

e. Permainan Ular Tangga Pintar

1) Definisi Permainan

Menurut Arief S. Sadiman dkk. (2011: 75), permainan adalah kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu.

Komponen utama dalam permainan Arief S Sadiman dkk. (2011: 76) adalah:

- a) Adanya pemain.
- b) Adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi.
- c) Adanya aturan-aturan main.
- d) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Berdasarkan aturanya, permainan dapat dibedakan menjadi dua yaitu permainan yang aturannya ketat dan yang aturannya luwes. Dari sifatnya, permainan dibedakan atas

permainan yang kompetitif dan non kompetitif. Permainan kompetitif mempunyai tujuan yang jelas dan pemenangnya dapat diketahui secara cepat. Sebaliknya permainan yang non kompetitif tidak mempunyai pemenang sama sekali karena pada hakikatnya pemain berkompetensi dengan sistem permainan itu sendiri (Arief S Sadiman dkk., 2011:78)

Kelebihan dan kekurangan permainan sebagai media pendidikan menurut Arief S Sadiman dkk. (2011: 78-81) adalah:

a) Kelebihan

- (1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur
- (2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar
- (3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung
- (4) Permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- (5) Permainan bersifat luwes
- (6) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

b) Kekurangan

- (1) Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan/teknis pelaksanaan

- (2) Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja padahal keterlibatan seluruh siswa/warga belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.

Jadi, permainan adalah interaksi antara pemain (siswa dengan siswa lainnya) dalam aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

2) Ular Tangga Pintar

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Dalam permainan ini, papan dibagi menjadi kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Pada permainan Ular Tangga Pintar ini hanya dimainkan oleh 1 orang pemain. Kata pintar ditambahkan karena setelah permainan selesai akan ada nilai yang keluar pada halaman *Game over*.

Ada beberapa aturan dalam penggunaan media permainan ular tangga diantaranya adalah:

- 1) Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 49.
- 2) Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga yang terletak pada petak tertentu pada papan permainan.
- 3) Terdapat 1 buah dadu dan beberapa pion.

- 4) Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.
- 5) Semua pemain memulai dari petak nomor 1.
- 6) Pada saat pemain mengocok dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
- 7) Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga, maka bidak tersebut berhak maju sampai pada petak yang ditunjuk oleh puncak dari tangga tersebut.
- 8) Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.
- 9) Permainan jika pemain masuk dalam petak nomer 49, atau bisa juga waktu dalam permainan sudah berakhir.

Jadi, permainan ular tangga adalah interaksi pemain dalam papan permainan ular tangga menggunakan bidak dan dadu sesuai dengan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

3) Keunggulan dan kelemahan Ular Tangga

Penggunaan permainan ular tangga membawa dampak positif bagi pembelajaran di kelas. Rahman (2010) berpendapat

bahwa permainan ular tangga dapat dipergunakan dalam pengajaran kecil. Keunggulannya antara lain:

- a) Permainan ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan siswa sehingga siswa tertarik untuk belajar sambil bermain.
- b) Siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
- c) Permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan siswa salah satunya mengembangkan kecerdasan logika matematika.
- d) Permainan ular tangga dapat merancang siswa memecahkan masalah.
- e) Penggunaan permainan ular tangga dapat dilakukan baik dalam kelas maupun diluar kelas.
- f) Penggunaan permainan ular tangga mudah dilakukan/mudah dimengerti, sederhana peraturannya, mendidik jika diberikan tema yang baik dan benar, menghibur siswa dengan cara yang positif dan interaktif.

Penggunaan permainan ular tangga dalam proses pembelajaran merupakan cara yang cukup efektif apabila dilihat dari beberapa keunggulan permainan tersebut. Namun menurut

Rahman (2010), permainan ular tangga mempunyai beberapa kelemahan:

- a) Penggunaan permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada siswa
- b) Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
- c) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh siswa dapat menimbulkan keributan.
- d) Bagi siswa yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

3. *Adobe Flash CS4*

a. Pengertian *Adobe Flash CS4*

Dalam MADCOMS (2009), *Adobe Flash CS4* merupakan program animasi dua dimensi berbasis vector yang dapat menghasilkan segala hal yang berkaitan dengan multimedia. Kinerja *Adobe Flash* tidak perlu diragukan lagi, berbagai aplikasi 2D dapat dibuat mulai dari animasi kartun, animasi interaktif, *game*, *company profile* dan web animasi.

Fitur dalam *Adobe Flash CS4* sangat membantu pengguna dalam membuat beragam multimedia. Banyak kecanggihan dan keunggulan flash dalam membuat dan mengolah animasi, diantaranya dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie*, dapat membuat perubahan transparansi warna dalam *movie*, dapat

mengkonversi dan *publish* ke dalam beberapa tipe file (.swf, .html, .jpg, .png, .exe, .mov), dan mempunyai fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek vektor.

b. Keunggulan *Adobe Flash CS4*

Keunggulan dari program Adobe Flash CS4 dibanding program lain yang sejenis MADCOMS (2009), antara lain:

- 1) Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain.
- 2) Dapat membuat perubahan transparansi warna dalam movie.
- 3) Dapat membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain.
- 4) Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.

4. Model Pengembangan Penelitian

Ada beberapa model pengembangan media pembelajaran, dalam tulisan peneliti hanya disebutkan 2 macam, yaitu:

- a. Prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall (1983: 775).

Langkah – langkah dalam siklus R & D yang digunakan dalam pengembangan oleh Borg & Gall adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian dan mengumpulkan Informasi, di dalam langkah ini termasuk tinjauan literatur, observasi kelas.

- 2) Perencanaan, yaitu mendefinisikan keterampilan, menetapkan tujuan dan penentuan urutan.
- 3) Pengembangan bentuk produk, persiapan bahan ajar, buku pegangan dan perangkat evaluasi.
- 4) Pengujian Tahap Awal, yaitu melakukan pengujian 1 sampai 3 sekolah dengan menggunakan 6 sampai 12 subyek. Metode yang digunakan wawancara, observasi dan kuesioner, dan kemudian dianalisis.
- 5) Revisi Produk Awal, revisi dilakukan sesuai saran oleh hasil uji tahap awal.
- 6) Pengujian Tahap kedua, melakukan pengujian 5 sampai 15 sekolah dengan menggunakan 30 sampai 100 subyek. Data kuantitatif pada mata pelajaran baik sebelum dan sesudah dikumpulkan.
- 7) Revisi produk operasional, yaitu revisi atas produk seperti yang disarankan oleh hasil utama.
- 8) Dilakukan Pengujian Operasional, yaitu dilakukan pada 10 sampai 30 sekolah dengan melibatkan 40-200 subyek. Metode yang digunakan wawancara, observasi dan kuesioner data dikumpulkan dan dianalisis.
- 9) Revisi Produk Akhir, yaitu revisi produk oleh hasil uji lapangan operasional.

10) Sosialisasi dan Implementasi, yaitu pembuatan laporan dalam jurnal, bekerja sama dengan publisir dan mulai distribusi, dan memberikan kontrol kualitas.

b. Prosedur pengembangan model ADDIE

Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Prosedur pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap (Endang. 2011: 200), yaitu:

1) Tahap Analisis (*Analysis*)

Proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik. Maka untuk mengetahui apa yang harus dipelajari, harus melakukan beberapa kegiatan, diantaranya adalah melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, dan melakukan analisis tugas. Hasil yang akan didapat berupa karakteristik calon peserta didik, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan.

2) Tahap Desain (*Design*)

Tahap ini dikenal dengan membuat rancangan. Ibarat bangunan, maka sebelum dibangun gambar rancangan bangun di atas kertas harus ada terlebih dahulu. Ada beberapa tahap dalam desain: Pertama merumuskan tujuan pembelajaran. Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan.

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Proses mewujudkan desain menjadi kenyataan. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Segala sesuatu harus disiapkan dalam tahap ini. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan.

4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Langkah nyata untuk menerapkan yang telah kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan agar bisa diimplementasikan. Misalnya, jika memerlukan perangkat lunak tertentu maka perangkat lunak tersebut harus sudah dinstal. Jika penataan lingkungan harus tertentu, maka lingkungan harus dibuat sesuai dengan keinginan atau rancangannya.

5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Proses untuk melihat apakah yang telah dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap tahap di atas dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

B. Penelitian yang Relevan

1. Erma Novitasari (2013) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT Berbentuk Permainan

Ular Tangga pada Pokok Materi Alat Optik Kelas VII SMP. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis IT berbentuk permainan Ular Tangga untuk materi Fisika SMP kelas VIII materi Alat Optik. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan yang menggunakan metode *research and development* (R&D), model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model prosedural yaitu bersifat deskriptif, langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Data yang diperoleh melalui wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis IT berbentuk ular tangga untuk materi Alat Optik siswa kelas VII SMP yang telah dikembangkan termasuk kriteria sangat baik. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Hasil kualitatif ahli materi, ahli media, dan siswa memberikan rata-rata penilaian 86,48%. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Erma yaitu pengembangan media pembelajaran ular tangga dan yang dikembangkan berbasis IT. Sementara itu, terdapat perbedaan yaitu pada pokok materi. Pada penelitian Erma mengangkat alat optik pada kelas VII SMP sedangkan pada penelitian ini mengangkat kompetensi dasar Pasar Uang dan Pasar Modal. Perbedaan lainnya yaitu pada subjek dan tempat penelitian.

2. Amin Sholikhah (2013) dalam penelitiannya yang berjudul Implementasi Metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Ular Tangga untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Imogiri Tahun Ajaran 2012/2013. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi, dokumentasi dan catatan lapangan. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif dengan persentasi dan data kualitatif. Analisis data deskriptif dengan persentasi dilakukan dengan membandingkan perolehan skor aktivitas belajar akuntansi siswa dengan skor maksimum kemudian dipersentasikan, sedangkan analisis data kualitatif dilakukan dengan mereduksi data dan menarik kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa Implementasi Metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Ular Tangga dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri Tahun Ajaran 2012/2013 yang dibuktikan dengan adanya peningkatan skor aktivitas belajar akuntansi siswa sebesar 60,14% dari sebelum penerapan pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media Ular Tangga sebesar 9,49% meningkat menjadi 69,63 di siklus I. Selanjutnya dari siklus I ke siklus II juga terjadi peningkatan sebesar 12,96%. Skor aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 69,63% menjadi 82,59%. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Amin adalah penggunaan media pembelajaran ular tangga. Sedangkan perbedaannya adalah metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research*

and Development (RnD) sedangkan penelitian Amin menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengukur aktivitas. Perbedaan lainnya yaitu subjek dan tempat penelitian.

3. Syahida Norviana (2014) dalam penelitian berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Kompetensi Dasar membuat dan Membukukan Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel. Pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan skala *Likert*. Analisis yang digunakan secara deskriptif kuantitatif dengan persentasi. Berdasar kan hasil penelitian media pembelajaran ular tangga layak digunakan dalam pembelajaran pada Kompetensi Dasar Membuat dan Membukukan Jurnal Penyesuaian untuk siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel. Hasil kualitatif penilaian ahli media, ahli materi dan siswa memberikan rata-rata 82,55%. Persamaan penelitian ini dengan Syahida penggunaan penelitian *Research and Development* (RnD) dan media yang digunakan sama yaitu ular tangga. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Syahida pengembangan Media Ular Tangga ini berbasis IT, dan punya Syahida masih secara manual. Untuk perbedaan yang lain Kompetensi dasar, tempat dan subjek penelitian.

C. Kerangka Berfikir

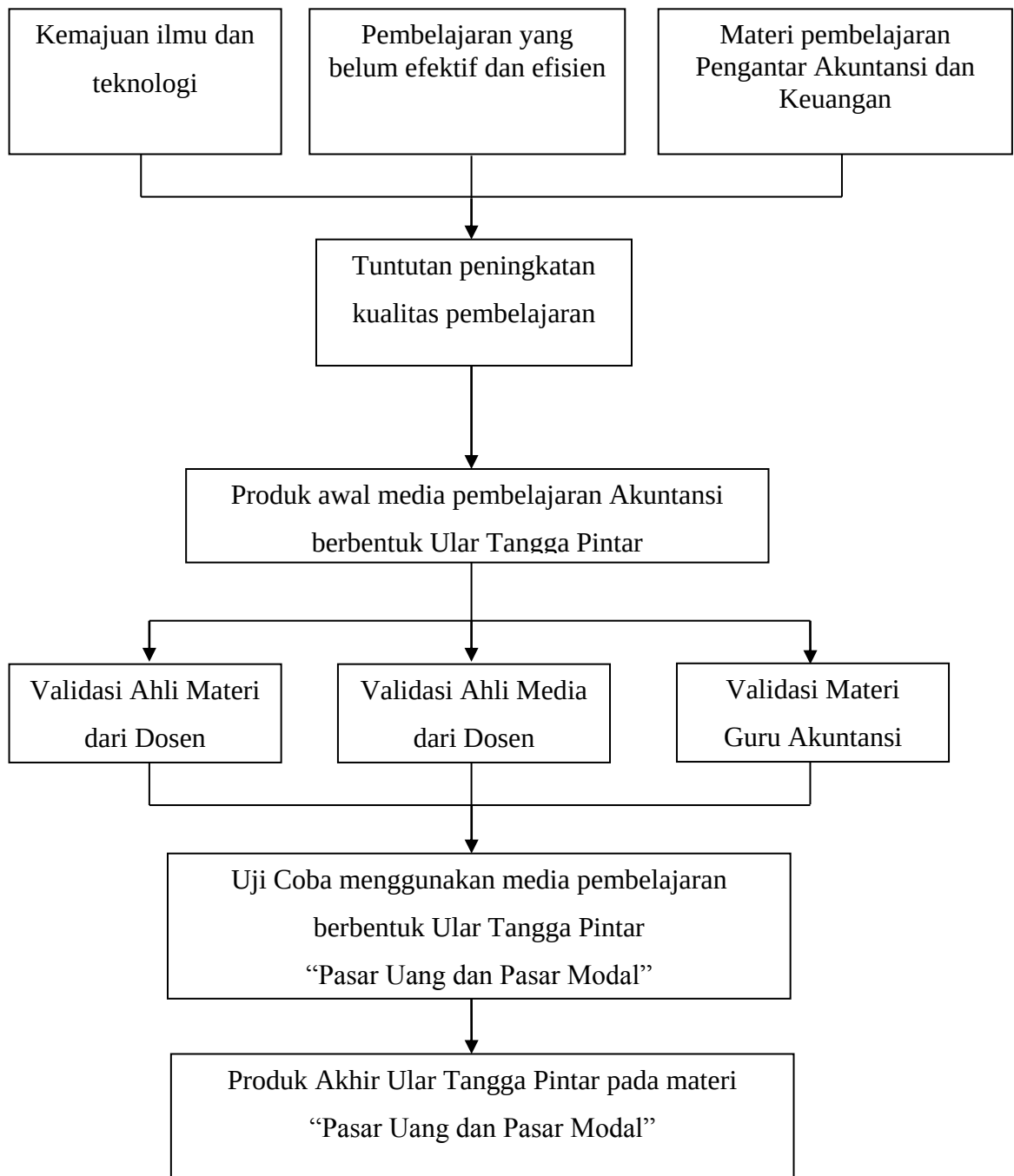
Proses pembelajaran yang dilakukan di kelas akan dapat mencapai tujuan yang ditetapkan apabila siswa merasa senang dengan pembelajaran. Siswa yang menyukai pembelajaran akan memiliki dorongan belajar untuk aktif melakukan rangkaian kegiatan belajar dengan penuh semangat. Proses

pembelajaran yang sering menggunakan ceramah menyebabkan kegiatan belajar siswa rendah karena siswa berada pada kondisi yang pasif dan dirasa membosankan. Kondisi ini mengakibatkan motivasi belajar siswa menjadi kurang. Hal ini mengakibatkan siswa enggan mempelajari materi.

Belajar tidak cukup mendengarkan dan mengerjakan tugas, tetapi harus melakukan aktivitas, misalnya membaca, bertanya, menjawab, berpendapat, mengerjakan tugas, menggambar, mengkomunikasikan, presentasi, diskusi, menyimpulkan, dan memanfaatkan peralatan. Guru selaku pendidik harus bisa menciptakan kondisi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, salah satunya yaitu dengan penggunaan media pembelajaran.

Diperlukan adanya solusi media pembelajaran yang tepat untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Dengan berlandaskan pada rumusan masalah, kajian teori, dan hasil penelitian yang relevan, maka perlu dikembangkan suatu media yang kreatif, inovatif dan memiliki konsep belajar sambil bermain. Media yang dikembangkan adalah media pembelajaran ular tangga pintar. Dengan penggunaan media pembelajaran ular tangga pintar, diharapkan siswa dapat lebih bersemangat mengikuti pelajaran. Media ular tangga pintar dapat membantu siswa belajar sekaligus bermain sehingga siswa tidak merasa bosan dalam belajar.

Di bawah ini bagan kerangka berpikir:



Gambar.1 Bagan Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan landasan teori yang telah disebutkan, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dan diharapkan dapat diperoleh jawabannya melalui penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran ular tangga pintar pada Kompetensi Dasar pasar uang dan pasar modal?
2. Bagaimana penilaian ahli materi terhadap produk media pembelajaran ular tangga pintar pada Kompetensi Dasar pasar uang dan pasar modal?
3. Bagaimana penilaian ahli media terhadap produk media pembelajaran ular tangga pintar pada Kompetensi Dasar pasar uang dan pasar modal?
4. Bagaimana penilaian guru akuntansi SMK terhadap produk media pembelajaran ular tangga pintar pada Kompetensi Dasar pasar uang dan pasar modal?
5. Bagaimana penilaian siswa terhadap media pembelajaran ular tangga pintar pada Kompetensi Dasar pasar uang dan pasar modal?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pengembangan media pembelajaran Akuntansi berupa *game* edukasi ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2011: 297) “metode penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Sedangkan menurut Endang Mulyatiningsih (2011: 161) “penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan”. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi, dan perangkat pembelajaran seperti kurikulum dan kebijakan sekolah.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Peneliti mengambil tempat penelitian di SMKN 2 Purworejo yang beralamat di Jl. Semawungdaleman, Semawungdaleman, Kutoarjo, Purworejo, 54213. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap dalam kurun waktu bulan Januari 2015 - Maret 2015 yang meliputi tahap perencanaan, penelitian, dan pelaporan.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi

analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada penenilaian ini peneliti membatasi hanya sampai tahap implementasi saja. Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran (Endang, 2011: 200). Peneliti memodifikasi model pengembangan sesuai dengan kebutuhan.

Prosedur pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Pintar terdiri dari empat tahap, yaitu:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap awal yaitu analisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat bagi siswa. Media pembelajaran baru memerlukan analisis untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran diterapkan. Hal yang dilakukan pada tahap analisis yaitu:

a. Analisis kebutuhan siswa.

Setelah melakukan observasi di kelas, peneliti mengetahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi.

b. Analisis kurikulum.

Kurikulum yang diterapkan oleh SMKN 2 Purworejo adalah kurikulum 2013. Media dikembangkan sesuai konteks pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk aktif.

2. Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang meliputi:

a. Perancangan Desain Produk

Peneliti merancang desain produk pembelajaran berupa *storyboard*. Penentuan materi dan pengumpulan buku-buku untuk pembuatan soal beserta jawaban.

b. Perangkat

Peneliti mengumpulkan informasi perangkat yang digunakan untuk pembuatan media *game* pendidikan.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan produk.

Pembuatan produk menggunakan *Adobe Flash CS4 Professional*, penggabungan semua bahan yang sudah dibuat mulai dari desain, materi, dan efek suara.

b. Validasi ahli

Produk yang selesai dibuat di validasi oleh ahli media (dosen), ahli materi (dosen dan guru mata pelajaran yang bersangkutan). Guru masuk ke ahli materi dikarenakan guru mengetahui materi itu sudah tepat atau tidak untuk diterapkan.

c. Revisi

Setelah proses validasi, produk di revisi berdasarkan komentar, saran dan masukan dari ahli media supaya lebih menarik, dan pembetulan kesalahan materi dari ahli materi.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

a. Uji coba lapangan

Pada tahap ini produk di uji cobakan kepada 32 siswa dari SMKN

2 Purworejo. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengukur dan mengetahui pendapat/respon siswa mengenai produk yang telah dibuat.

b. Revisi

Bila diperlukan maka akan dilakukan revisi tahap II berdasarkan masukan dan saran dari siswa. Namun, dalam revisi ini akan mempertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

D. Subjek Penelitian

Subjek uji coba yang terlibat adalah dua orang ahli media pembelajaran (dosen jurusan pendidikan Akuntansi UNY, dosen Teknologi Pendidikan Pasca Sarjana UNY), satu orang ahli materi (dosen jurusan pendidikan Akuntansi UNY), praktisi pembelajaran Akuntansi (guru Akuntansi SMKN 2 Purworejo), dan 32 siswa kelas XI AK4 SMKN 2 Purworejo. Alasan peneliti memilih SMKN 2 Purworejo sebagai tempat penelitian karena SMK tersebut belum pernah ada penelitian pengembangan media pembelajaran, sehingga media pembelajaran kurang bervariasi.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif, yaitu:

- a. Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media pembelajaran berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media,

praktisi pembelajaran Akuntansi, dan siswa.

- b. Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian kelayakan tentang media pembelajaran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi dan data pendapat/respon siswa mengenai produk yang telah dikembangkan.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Angket “merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya” (Sugiyono, 2011: 142).

Angket digunakan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan ditinjau dari aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual. Angket yang digunakan pada penelitian pengembangan ini untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, dan siswa sebagai bahan mengevaluasi produk/media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian pada angket menggunakan skala *Likert* (skala 5). Alternatif jawaban yang digunakan dalam angket yaitu: SS (Sangat Setuju) = 5, S (Setuju) = 4, N (Netral) = 3, TS (Tidak Setuju) = 2, dan STS (Sangat Tidak Setuju) = 1. Pada angket tidak digunakan pertanyaan negatif, karena angket ini digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran. Adapun kisi-kisi angket pada halaman selanjutnya.

1) Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media

No	Aspek	Indikator	Butir
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	a. Efektif dan efisien penggunaan sumber daya	1,2
		b. Reliabilitas media	3,4
		c. Kompabilitas media	5,6,7
		d. Kelengkapan dokumentasi	8,9
		e. penggunaan media	10,11,12
		f. Komunikatif	13
2.	Komunikasi Visual	g. Kreatif	14
		h. Audio	15,16,17
		i. Visual	18,19
		j. Animasi	20,21,22
		k. Button / Tombol	23,24

Sumber: Romi Satria Wahono (2006) dikutip dari Ahmad Faiq Abror (2012) dengan modifikasi

2) Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen untuk Ahli Materi dan guru

No.	Aspek	Indikator	Butir
1.	Materi	a. Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	1
		b. Relevansi tujuan dengan SK/KD	2
		c. Kesesuaian materi dengan tujuan	3
		d. Aktualitas materi	4
		e. Kedalaman materi	5
		f. Sistematis, runtut, alur logika jelas	6,7,8,9
2.	Soal	g. Kejelasan rumusan soal	10
		h. Kelengkapan soal	11
		i. Kebenaran konsep soal	12,13
		j. Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi	14
		k. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	15
3.	Kebahasaan	l. Kekomunikatifan bahasa	16
		m. Ketepatan penggunaan istilah	17
4.	Keterlaksanaan	n. Pemberian motivasi belajar	18,19
		o. Interaktivitas	20

Sumber: Romi Satria Wahono (2006) dikutip dari Ahmad Faiq Abror (2012) dengan modifikasi

3) Kisi-kisi Instrumen untuk Siswa

Tabel 4. Kisi-kisi instrumen untuk Siswa

No.	Aspek	Indikator	Butir
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	a. Pemaketan yang terpadu	1,2
		b. Kelengkapan dokumentasi	3
		c. Reliabilitas media	4,5
2.	Desain Pembelajaran	d. Kejelasan materi	6
		e. Keruntutan penyajian materi	7
		f. Penggunaan bahasa	8
		g. Pemberian motivasi belajar	9
		h. Kejelasan alur logika	10
		i. Ketepatan alat evaluasi	11,12
		j. Umpan balik terhadap hasil evaluasi	13
3.	Komunikasi Visual	k. Audio	14,15
		l. Visual	16,17
		m. Ikon Navigasi	18,19
		n. Animasi	20,21
		o. Kreatif	22

Sumber: Romi Satria Wahono (2006) dikutip dari Ahmad Faiq Abror (2012) dengan modifikasi.

Di dalam angket juga terdapat kolom saran. Letaknya di bawah angket. Tujuan pemberiannya untuk mendapatkan saran guna memperbaiki mutu dari Game Ular Tangga Pintar.

F. Teknik Analisis Data

Data dan informasi yang diperoleh, maka analisis data yang perlu dilakukan dalam penelitian pengembangan media adalah sebagai berikut:

1. Data kualitatif

Data kualitatif berupa saran/masukan yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran Akuntansi (guru) dan siswa dianalisis secara deskriptif.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian kualitas produk yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran

Akuntansi (guru) dan siswa. Data kualitas *game* tersebut berupa data kualitatif. Untuk mendapatkan penilaian kualitas *game*, maka data kualitatif tersebut dikonversi menjadi data kuantitatif dengan ketentuan *skoring* sebagai berikut:

Tabel 5. Ketentuan Pemberian Skor

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Eko Putro Widoyoko: 236

Kemudia data yang terkumpul dianalisis dengan cara menghitung rata-rata skor yang diperoleh dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah Skor

n = Jumlah Penilai

Rata-rata penilaian yang diperoleh dikonversi kembali menjadi kategori kelayakan *game* sehingga dapat diambil kesimpulan mengenai kualitas *game* berdasarkan pedoman konversi ideal yang dijabarkan pada tabel 6.

Tabel 6. Pedoman Konversi Skor

No	Rumus	Kategori
1	$X > \bar{X}_i + 1,8SB_i$	Sangat Layak
2	$X_i + 0,6SB_i < X \leq X_i + 1,8SB_i$	Layak
3	$X_i - 0,6SB_i < X \leq X_i + 0,6SB_i$	Cukup
4	$X_i - 1,8SB_i < X \leq X_i - 0,6SB_i$	Kurang Layak
5	$X \leq X_i - 1,8SB_i$	Sangat Kurang Layak

Sumber: Sukardjo (2005: 53)

Keterangan :

$$\begin{aligned}\bar{X}_i &= (\text{Rerata ideal}) \\ &= \frac{1}{2} (\text{skor maksimum ideal} + \text{skor minimum ideal}) \\ SB_i &= (\text{Simpangan Baku Ideal}) \\ &= \frac{1}{6} (\text{Skor Maksimum ideal} - \text{skor minimum ideal}) \\ X &= \text{Skor Aktual}\end{aligned}$$

berdasarkan rumus yang terdapat pada Tabel 6, dapat diperoleh pedoman konversi nilai kuantitatif 1 sampai 5 menjadi kategori kualitatif untuk menyimpulkan bagaimana kelayakan media yang dikembangkan. Jika X_i dan nilai Sb_i disubstitusikan pada rumus yang ada di Tabel 6 maka akan diperoleh pedoman konversi sebagai berikut.

Tabel 7. Konversi Skor Aktual Menjadi Kategori Kualitatif

No	Rumus	Kategori
1	$X > 4,2$	Sangat Layak
2	$3,4 < X \leq 4,2$	Layak
3	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
4	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang Layak
5	$X \leq 1,8$	Sangat Kurang Layak

Sumber: Sukardjo (2005: 53)

$$\begin{aligned}X &= \text{Skor aktual} \\ \bar{X}_i &= (\text{Rerata ideal}) \\ &= \frac{1}{2} (\text{Skor maksimum ideal} + \text{skor minimum ideal}) \\ &= \frac{1}{2} (5+1) \\ &= 3 \\ Sbi &= (\text{Simpangan Baku Ideal}) \\ &= \frac{1}{6} (\text{Skor Maksimum ideal} - \text{skor minimum ideal}) \\ &= \frac{1}{6} (5-1) \\ &= 0,67\end{aligned}$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SMKN 2 Purworejo yang beralamat di Semawungdaleman, Kutoarjo, Purworejo.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI AK 4 yang berjumlah 32 siswa.

3. Deskripsi Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada hari Kamis, 19 Maret 2015 bertempat di Laboratorium Komputer Akuntansi SMKN 2 Purworejo.

B. Hasil Penelitian

1. Pengembangan *Game* Ular Tangga Pintar

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan produk ini merupakan adaptasi dan dimodifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam merancang sistem pembelajaran (Endang. 2011: 200) yaitu: 1) analisis (*analysis*); 2) desain (*design*); 3) pengembangan (*development*); 4) implementasi (*implementation*); 5) evaluasi (*evaluation*). Peneliti hanya membatasi hanya sampai langkah implementasi. Langkah pengembangan dijabarkan sebagai berikut.

a. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap awal adalah peneliti menganalisis kebutuhan dengan melakukan observasi di SMKN 2 Purworejo. Kegiatan observasi dilakukan selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dari bulan Agustus sampai dengan bulan September 2014. Peneliti melakukan observasi dalam dua tahap. Pada tahap pertama dilakukan mengamati guru akuntansi yang mengajar mata pelajaran Pengantar Akuntansi dan Keuangan kelas XI, dan tahap kedua dilakukan untuk mengamati lingkungan sekolah yang termasuk ketersediaan fasilitas.

Pada saat observasi tahap pertama dilakukan di kelas XI AK4 pada saat pelajaran Pengantar Akuntansi dan Keuangan. Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, guru belum menggunakan media pembelajaran. Guru menggunakan buku pelajaran yang digunakan sebagai sumber untuk dijelaskan kembali kepada peserta didik. Siswa sendiri tidak memiliki buku pelajaran. Terdapat buku pelajaran namun buku tersebut hanya meminjam dari perpustakaan sekolah hanya untuk saat pembelajaran berlangsung, dikarenakan bergantian dengan kelas lainnya. Hal ini waktu dalam pembelajaran tidak efisien dikarenakan terkurang untuk mengambil buku dan membagikan kepada siswa yang berada di dalam kelas. Terlebih lagi dalam kegiatan belajar mengajar guru kurang memanfaatkan fasilitas untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Guru lebih sering

menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang aktif dan terlihat sering mengobrol dengan teman sebangku.

Observasi kedua dilaksanakan untuk mengamati ketersediaan fasilitas di lingkungan sekolah. Dari observasi diketahui di dalam kelas tidak terdapat proyektor, jika mau menggunakan harus meminjam dari Ruang Tata Usaha. Keadaan tersebut berbeda dengan keadaan yang terdapat di Laboratorium. Di sekolah terdapat fasilitas yang memadai yaitu dua Laboratorium Komputer Akuntansi di dalamnya terdapat juga proyektor yang sudah terpasang. Laboratorium tersebut menunjang penelitian yang akan dilakukan yaitu pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Pintar yang berbasis komputer.

Dari observasi tersebut perlu dikembangkannya media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar dapat mempermudah pembelajaran dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media yang membuat siswa aktif dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran berlangsung. Ular Tangga Pintar dikembangkan agar siswa lebih tertarik memperhatikan dan membuat siswa aktif dalam proses belajar mengajar. Selain itu, pemilihan pengembangan media ini untuk memanfaatkan fasilitas sekolah berupa Laboratorium Komputer Akuntansi yang ada.

Setelah dilakukan observasi di sekolah, dapat diambil garis besar dalam tahap analisis, yaitu:

1) Analisis kebutuhan siswa

Setelah observasi dilakukan, peneliti mengambil kesimpulan bahwa siswa membutuhkan kegiatan pembelajaran yang bervariasi tidak terus menerus hanya menggunakan ceramah. Dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan.

2) Analisis kurikulum

Diketahui kurikulum yang digunakan yaitu menggunakan kurikulum 2013, yaitu kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa. Penyesuaian isi materi dalam media disesuaikan dengan buku dan mengarahkan siswa aktif dalam pembelajaran.

b. Desain (*Design*)

Melihat permasalahan dan fasilitas yang terdapat di sekolah, peneliti kemudian mengumpulkan informasi yang menunjang media pembelajaran Ular Tangga Pintar yang dikembangkan. Informasi tersebut antara lain:

1) Perancangan Desain Produk

Peneliti merancang desain media *game* pendidikan berupa *storyboard*. Desain *storyboard* dapat dilihat pada Lampiran 1.1. Informasi Materi yang disampaikan dalam Ular Tangga Pintar diperoleh dari silabus yang digunakan di SMKN 2 Purworejo.

Materi yang ditentukan sesuai kompetensi yang diajarkan pada saat *game* diujicobakan. Materi pokok yang akan disampaikan dalam Ular Tangga Pintar adalah Pasar Uang dan Pasar Modal. Silabus selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 2.1. Peneliti mencari buku untuk referensi dalam pembuatan soal-soal yang dimasukkan dalam *game* pendidikan. Materi dan soal dapat dilihat pada Lampiran 2.2.

2) Perangkat

Informasi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan oleh peneliti untuk mengidentifikasi dalam pembuatan Ular Tangga Pintar. Perangkat keras merupakan perangkat atau peralatan dalam bentuk fisik yang digunakan untuk membuat aplikasi. *Hardware* yang digunakan dalam pembuatan Ular Tangga Pintar yaitu Laptop HP 432 dengan spesifikasi *Processor Intel (R) Core (TM) i3*, Ram 2GB, Operating System Windows 7. *Hardware* minimum yang diperlukan supaya bisa menjalankan *Adobe Flash CS4 Professional* seperti yang tertera pada adobe.com adalah:

- a) 1 GHz or faster processor
- b) Microsoft® Windows® XP With Service Pack 2 (Service Pack 3 recommended) or Windows Vista®
- c) 1 Gb of RAM
- d) Tersedia 3.5 GB ruang kosong untuk pemasangan.

- e) 1024 x 768 *display* (1280 x 800 *recommended*) with 16-bit *graphics adapter*

Pembuatan Ular Tangga Pintar juga membutuhkan perangkat lunak (*software*) berupa aplikasi/program. *Software* yang digunakan dalam membuat Ular Tangga Pintar yaitu:

- a) *Adobe Flash CS4 Professional*

Adobe Flash CS4 Professional merupakan *software* yang digunakan untuk membuat, mengembangkan dan revisi Ular Tangga Pintar ke dalam format SWF.

- b) *Swf2exe*

Swf2exe merupakan *software* yang digunakan untuk mengconvert dari format SWF ke format EXE untuk siap digunakan.

Dari semua informasi yang telah diperoleh, peneliti kemudian merancang desain Ular Tangga Pintar mulai dari penyusunan materi sampai menentukan desain *map/tampilan* berupa *storyboard* dari Ular Tangga Pintar. Desain tampilan berupa *storyboard* bisa dilihat pada Lampiran 1.1.

Materi yang disampaikan dalam Ular Tangga Pintar adalah Pasar Uang dan Pasar Modal. Materi yang terkait Pasar Uang dan Pasar Modal dikumpulkan oleh peneliti dari beberapa referensi buku. Peneliti juga menyusun soal-soal yang harus dikerjakan oleh siswa pada saat bermain Ular Tangga Pintar. Materi dan soal yang

disampaikan dalam Ular Tangga Pintar selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 2.2.

c. Pengembangan (*Development*)

1) Pembuatan Ular Tangga Pintar

Pembuatan dilakukan dengan menggunakan Adobe Flash CS4 Professional. Langkah pertama yaitu membuat halaman awal terdiri atas nama/ judul game yaitu Ular Tangga Pintar dan menu-menu terkait untuk pengoperasian.



Gambar 2. Halaman Awal *Game*

Pada halaman awal Ular Tangga Pintar terdapat empat menu, dan masing masing menu memiliki fungsi yang berbeda. Empat menu tersebut adalah 1) New Game; 2) Materi; 3) Tentang; dan 4) Profil.

Pada menu pertama yaitu New Game jika di pilih, akan memuat halaman permainan Ular Tangga Pintar.



Gambar 3. Halaman New Game

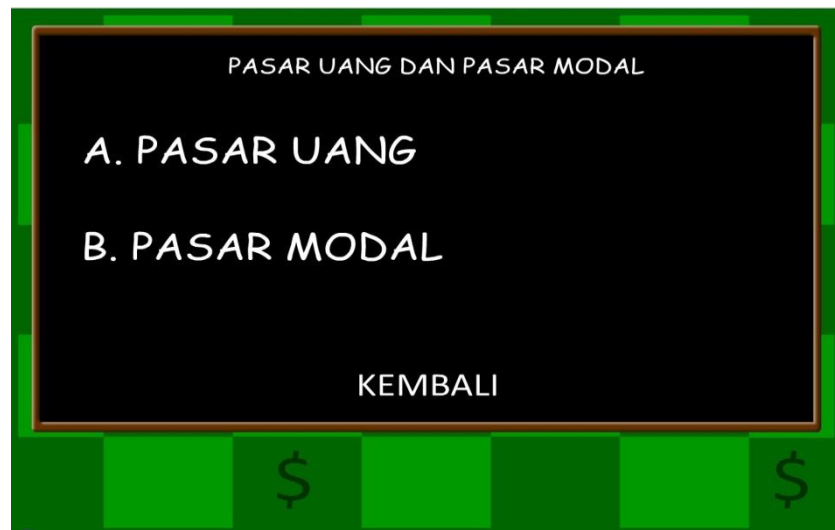
Pada halaman New Game seperti gambar di atas terdapat 49 kotak/petak. Di setiap kotak terdapat pertanyaan yang harus di jawab oleh siswa. Pada bagian kiri yang berwarna hitam digunakan sebagai menampilkan pertanyaan untuk bagian atas. Bagian bawah digunakan untuk memilih pilihan ganda yang ditampilkan, dan digunakan untuk menjawab jika bukan pertanyaan dengan pilihan ganda. Di bagian pojok kanan atas terdapat *Timer* yang digunakan untuk membatasi waktu permainan jika belum bisa sampai kota nomor 49 / *Finish*. Pada bagian kanan atas yang terdapat gambar kantong, digunakan sebagai penunjuk nilai pada saat permainan berlangsung. Pada bagian pojok kiri atas terdapat dadu dan tombol kocok.

Untuk memulai permainan pemain harus menekan tombol kocok untuk menentukan jumlah dadu. Jumlah dadu yang muncul digunakan karakter pemain yang ada pada *game*

menuju kotak yang sesuai pada saat jumlah dadu muncul. Setelah menuju kotak yang dituju siswa diharapkan menjawab pertanyaan yang muncul pada kolom sebelah kiri. Pada saat menjawab baik itu salah ataupun benar akan ada pemberitahuan. Setelah menjawab gambar kantong akan muncul nilai 10 jika benar, dan -5 jika salah. Semua fungsi dapat berjalan karena adanya pengkodean (*coding*).

Pengkodean (*coding*) merupakan proses penerjemahan desain/ rancangan aplikasi mulai dari halaman sampai fungsi-fungsi yang ada di dalamnya ke dalam bahasa pemrograman untuk dijadikan satu sebuah media yang dapat digunakan seperti yang sudah direncanakan sebelumnya. Langkah pertama yang dilakukan yaitu mengatur supaya karakter bisa melangkah sesuai dengan angka dadu yang muncul. Setelah itu mengatur memunculkan pertanyaan pada saat karakter di dalam sebuah kotak. Setelah itu mengatur untuk menentukan jawaban benar dan salah, tidak lupa pemberian skor yang akan muncul di sebelah pada gambar 2. tepatnya di *icon* kantong.

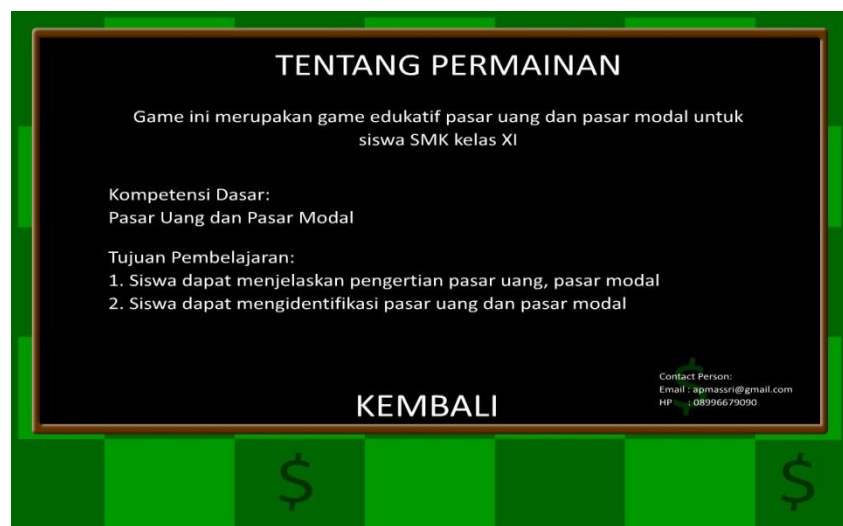
Pada menu kedua yaitu materi, digunakan untuk menampilkan Materi Pokok yang diambil dalam media Ular Tangga Pintar.



Gambar 4. Halaman Materi

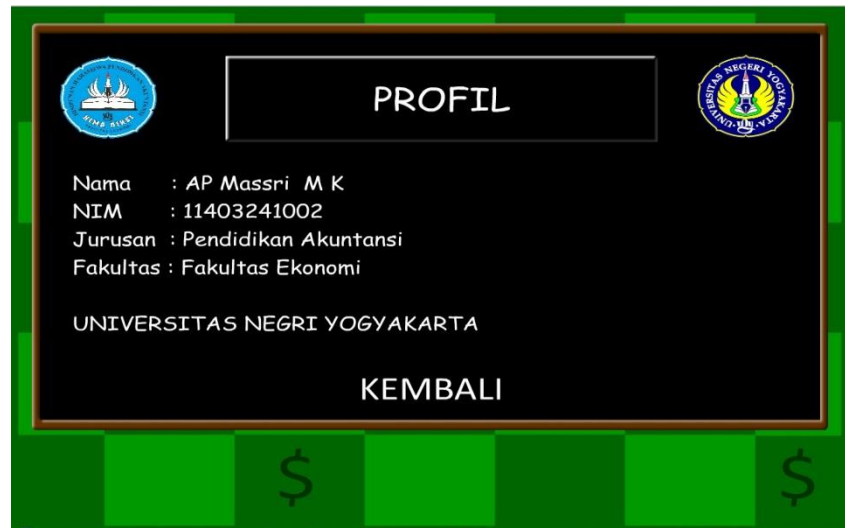
Pada halaman materi terdapat dua menu yang digunakan untuk memisahkan Sub Pokok Materi yaitu Pasar Uang dan Pasar Modal.

Menu yang ketiga yaitu Tentang digunakan untuk menampilkan Kompetensi Dasar, Tujuan Pembelajaran, dan *Contact Person* pembuat.



Gambar 5. Halaman Tentang Permainan

Pada menu yang terakhir yaitu Profil. Berisikan tentang profil pembuat/peneliti mulai dari Nama, NIM, dan Jurusan.



Gambar 6. Halaman Profil

Tahap berikutnya adalah pengujian (*testing*). Tahap ini sangat penting, karena perlu dilakukan pengujian sebelum hasil final. Pengecekan ini untuk mengetahui fungsi-fungsi yang sudah dimasukkan ke dalam Ular Tangga Pintar bisa berjalan dengan baik ataupun tidak, jika dalam pengujian terdapat permasalahan maka dilakukan perbaikan terhadap objek maupun fungsi sampai diperoleh hasil yang diharapkan peneliti.

Setelah semuanya jadi kemudia di *save* dengan format .fla, dengan bentuk .fla tersebut file masih bisa di edit dan bertujuan untuk kemudahan dalam revisi. Untuk siap digunakan format .fla di ekspor ke format .swf melalui *Adobe Flash CS4 Professional*. Format swf sendiri belum final, karena hanya bisa digunakan jika komputer sudah terinstal aplikasi *Adobe Flash*

atau *web browser*. Untuk memudahkan maka dari format .swf diconvert ke .exe melalui aplikasi SWF2EXE. Dalam format .exe ini Ular Tangga Pintar bisa dijalankan hanya dengan *double* klik apa aplikasi Ular Tangga Pintar.

2) Validasi

a) Validasi Ahli materi

Validasi ahli materi digunakan untuk menilai materi yang telah disusun dalam media pembelajaran Ular Tangga Pintar. Penilaian dilihat dari kesesuaian materi, kelengkapan materi, keluasan dan kedalaman materi, penggunaan bahasa dan istilah dalam Ular Tangga Pintar.

Terdapat dua orang sebagai ahli materi yaitu dari Dosen Pendidikan Akuntansi Ibu Adeng Pustikaningsih, M.Si. dan dari praktisi pendidikan atau guru Akuntansi SMKN 2 Purworejo. Pemilihan dosen dan guru sebagai ahli materi dipertimbangkan dalam kemampuan terhadap materi akuntansi dan serta saran dari dosen pembimbing.

Angket menggunakan skala likert dengan lima alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, netral, kurang setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Hasil rekapitulasi dan analisis validasi dari ahli media dapat dilihat selengkapnya di Lampiran 4.1, untuk hasil rata-rata validasi ahli materi pada Tabel 8.

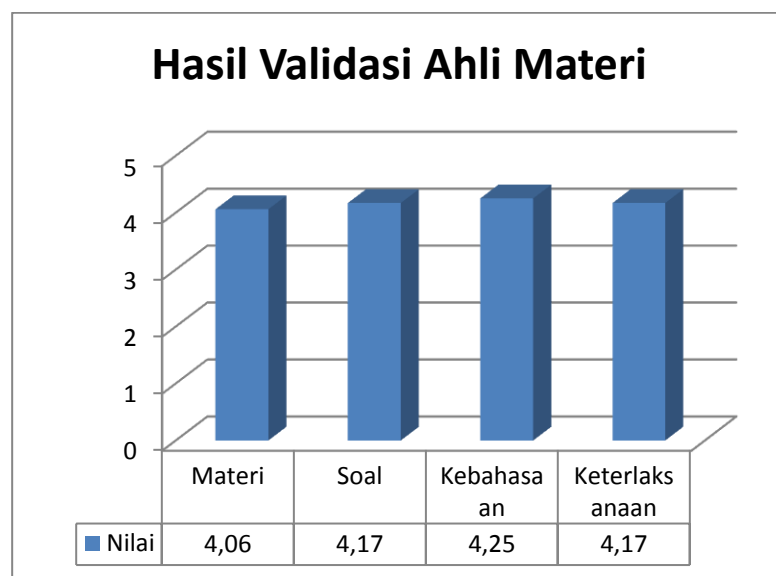
Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Materi	73	4,06	Layak
2	Soal	50	4,17	Layak
3	Kebahasaan	17	4,25	Sangat Layak
4	Keterlaksanaan	25	4,17	Layak
Total		165	4,16	Layak

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan dari tabel di atas diperoleh bahwa ditinjau dari aspek materi diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 4,06 yang termasuk dalam kategori Layak, aspek soal diperoleh hasil dengan rata-rata 4,17 yang termasuk kategori Layak dan dari aspek Keterlaksanaan diperoleh hasil 4,17 yang termasuk kategori Layak. Hasil penilaian pada aspek Materi, Soal, dan Keterlaksanaan masuk dalam rentang nilai $3,4 > X \leq 4,2$ sehingga tingkat kelayakan Ular Tangga Pintar dari aspek materi tergolong Layak. Serta pada aspek kebahasaan diperoleh hasil dengan rata-rata 4,25 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Hasil penilaian pada aspek keterlaksanaan masuk dalam rentang nilai $X > 4,2$ dengan kategori Sangat Layak. Secara keseluruhan, rata-rata penilaian oleh ahli materi diperoleh nilai 4,16. Hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang nilai $3,4 < X \leq 4,2$ dengan kategori Layak. Sehingga tingkat kelayakan media Ular Tangga Pintar berdasarkan validasi ahli materi masuk ke dalam kategori Layak.

Hasil Validasi ahli materi jika disajikan dalam diagram batang seperti berikut ini.



Gambar 7. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi

b) Validasi Ahli Media

Validasi yang dilakukan oleh ahli media digunakan untuk menilai produk Ular Tangga Pintar dilihat. Aspek tersebut diantaranya Perangkat Lunak dan Aspek Komunikasi Visual.

Dalam validasi media, ahli media diambil dari dosen pendidikan akuntansi yaitu Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd. pertimbangan dalam pemilihan validator tersebut berdasarkan kemampuan dosen dan berdasarkan arahan dosen Pendidikan Akuntansi.

Angket menggunakan skala *likert* dengan lima alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, netral, kurang setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Hasil rekapitulasi

dan analisis validasi dari ahli media dapat dilihat selengkapnya di Lampiran 4.1, untuk hasil rata-rata validasi ahli media adalah sebagai berikut

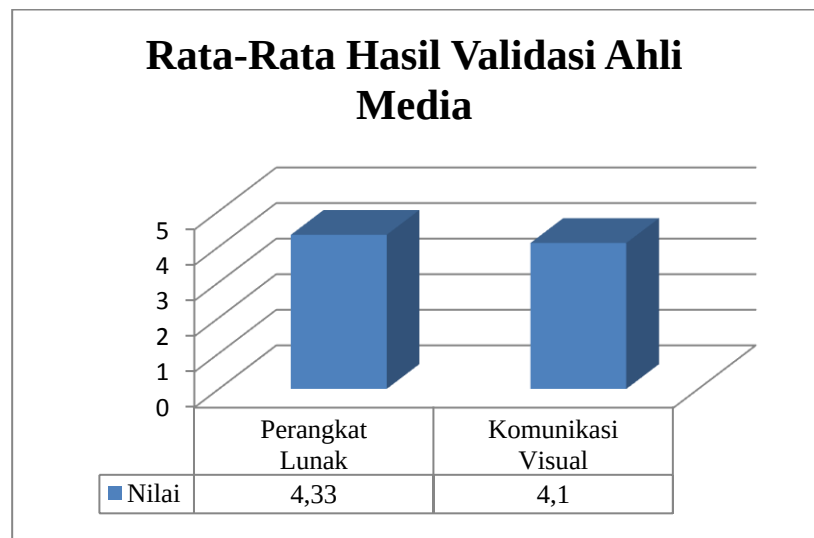
Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Perangkat Lunak	52	4,33	Sangat Layak
2	Komunikasi Visual	49	4,10	Layak
Total		111	4,21	Sangat Layak

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data bahwa ditinjau dari aspek perangkat lunak diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 4,33 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Hasil penilaian dari aspek Perangkat Lunak masuk dalam rentang nilai $X > 4,2$ sehingga tergolong Sangat Layak. Penilaian dari aspek Komunikasi Visual diperoleh hasil 4,10 yang termasuk kategori Layak. Hasil penilaian dari aspek Perangkat Lunak masuk dalam rentang nilai $3,4 < X \leq 4,2$ sehingga tergolong Layak. Secara keseluruhan, rata-rata penilaian oleh ahli media diperoleh nilai 4,21. Hasil penilaian dari kedua aspek masuk dalam rentang nilai $X > 4,2$ sehingga tingkat kelayakan media Ular Tangga Pintar ini dilihat per-aspeknya tergolong **Sangat Layak**.

Hasil validasi materi jika disajikan dalam diagram batang seperti gambar 8 di halaman berikutnya.



Gambar 8. Gambar Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media

3) Revisi

Berdasarkan masukan yang diberikan pada tahap validasi, dilakukan revisi berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media.

a) Revisi ahli materi

i. Perbaikan mapping materi yang terdapat pada media.

Pada tampilan yang terdapat di materi tidak membedakan antara pokok materi dan sub pokok materi, dikarenakan warna yang digunakan hanya satu warna dan bisa mengakibatkan siswa kebingungan dalam belajar. Revisi dilakukan dengan memberi warna dan mempertebal huruf pada pokok materi agar siswa lebih memahami.

- ii. Kesalahan istilah-istilah yang terdapat pada media.
Revisi pembenaran Istilah - istilah pada materi yang ditampilkan di Ular Tangga Pintar
 - iii. Pada materi huruf yang ditampilkan di Ular Tangga Pintar kecil, dianggap siswa sulit mempelajari. Revisi memperbesar ukuran huruf sesuai saran.
- b) Revisi ahli media
- i. Desain halaman awal diberi efek tombol pada setiap menu. Pemberian nama media, dan penambahan satu menu tentang profil pembuat media.

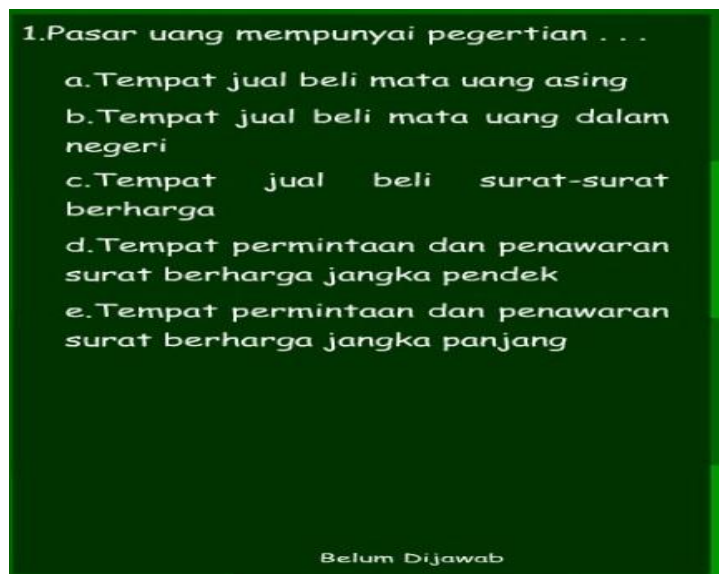


Gambar 9. Halaman awal Sebelum Revisi

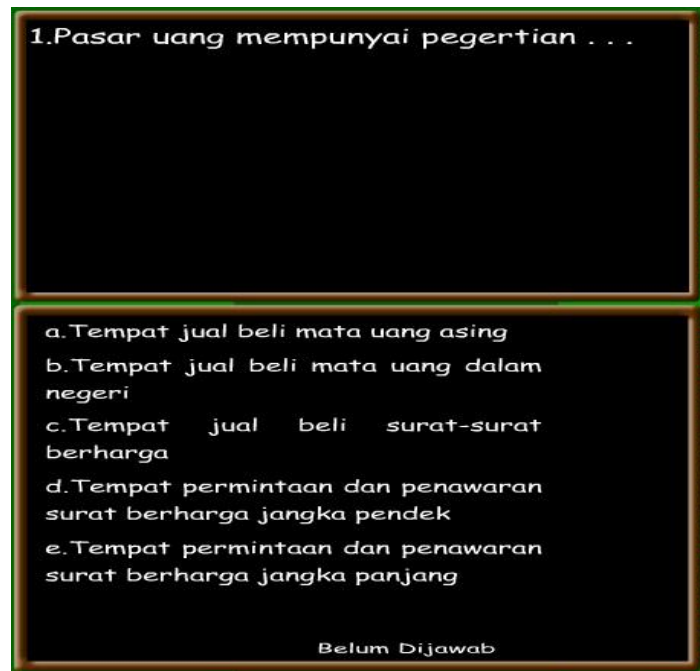


Gambar 10. Halaman awal setelah revisi

- ii. Pemberian kolom pada pertanyaan dan jawaban supaya terpisah pada kotak tersendiri untuk memudahkan siswa dalam membaca.

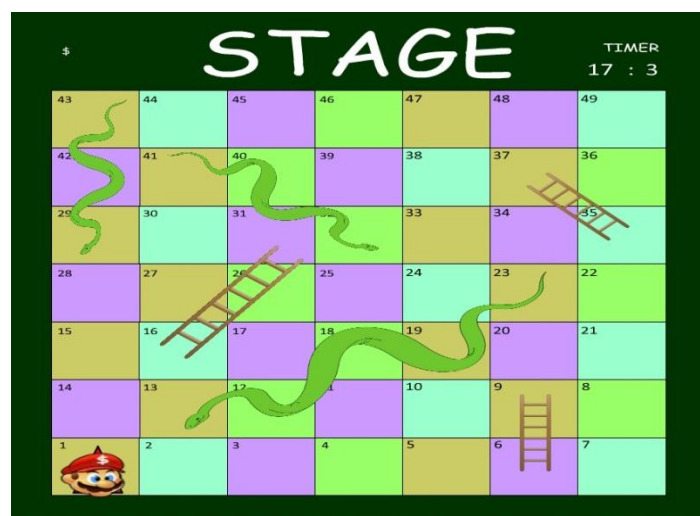


Gambar 11. Pertanyaan dan Jawaban Sebelum Revisi



Gambar 12. Pertanyaan dan Jawaban Setelah Revisi

- iii. Pemberian bordir pada halaman permainan, memperbesar nomor pada setiap kotak, pemberian nama akun yang terkait pada materi dan penggantian STAGE menjadi nama permainan yaitu Ular Tangga Pintar supaya menarik perhatian.



Gambar 13. Halaman Permainan Sebelum Revisi



Gambar 14. Halaman Permainan Sesudah Revisi

- iv. Pemberian tombol “END” di dalam permainan yang bertujuan untuk mengakhiri Permainan Ular Tangga Pintar tanpa harus sampai *Finish* ataupun waktu yang disediakan dalam Ular Tangga Pintar selesai.



Gambar 15. Kolom Dadu Sebelum Revisi



Gambar 16. Kolom Dadu Sesudah Revisi

- v. Pemberian efek suara pada tombol kocok setelah di tekan, dan efek suara tepuk tangan di jawaban benar pada saat menjawab pertanyaan.

d. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilaksanakan pada 32 siswa tanggal 19 Maret 2015 yang di khususkan pada kelas XI AK 4 SMKN 2 Purworejo yang beralamatkan Jl. Krajan I, Semawungdaleman, Kutoarjo, Purworejo, 54213.

Sebelum media digunakan, siswa diminta untuk memindahkan media dari flashdisk ke dalam komputer. media yang digunakan oleh guru dikelas ditampilkan dengan menggunakan PC dan LCP. Siswa dibimbing oleh guru dalam penggunaan media Ular Tangga Pintar. Setelah akhir pelajaran siswa diminta mengutarakan pendapat dan penilaian mengenai media yang telah digunakan pada angket yang telah diberikan.

Penilaian digunakan untuk menentukan kelayakan media Ular Tangga Pintar sebagai media pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Hasil penilaian dari siswa dapat dilihat di Lampiran 4.2. Berikut rekapitulasi hasil rata-rata dari respon siswa adalah sebagai berikut.

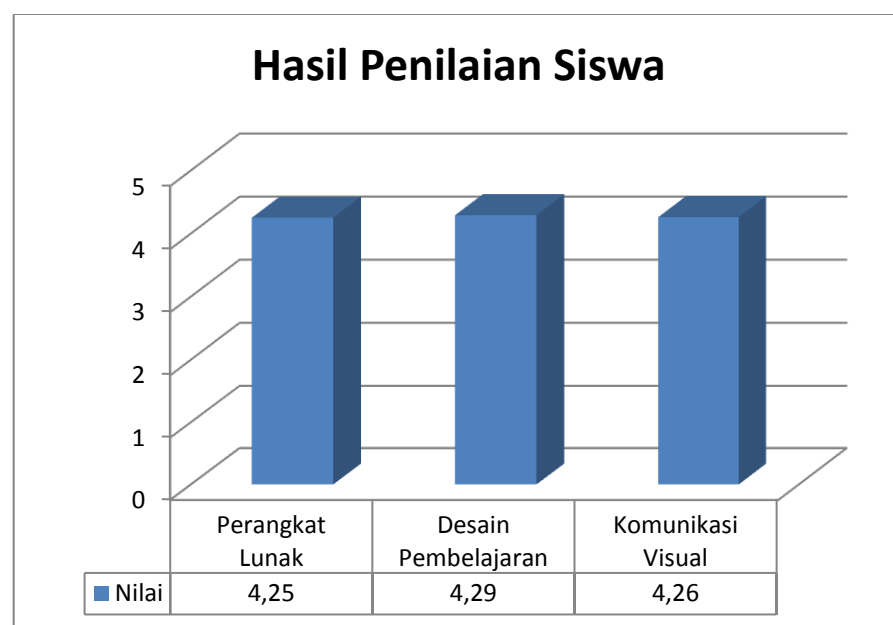
Tabel 10. Hasil Penilaian Siswa

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Jumlah Rata-rata	Keterangan
1	Perangkat Lunak	680	4,25	Sangat Layak
2	Desain Pembelajaran	1097	4,29	Sangat Layak
3	Komunikasi Visual	1228	4,26	Sangat Layak
Total		3005	4,27	Sangat Layak

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel hasil penilaian siswa ditinjau dari aspek perangkat lunak diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 4,25 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, dari aspek Desain Pembelajaran diperoleh hasil 4,29 yang termasuk kategori Sangat Layak, dan dari segi aspek komunikasi visual diperoleh hasil dengan rata-rata 4,26 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Hasil penilaian rata-rata dari ketiga aspek tersebut diperoleh nilai 4,27. Hasil penilaian siswa masuk dalam rentang nilai $X > 4,2$ dengan kategori Sangat Layak sehingga tingkat kelayakan media Ular Tangga Pintar berdasarkan penilaian siswa tergolong **Sangat Layak**.

Hasil penilaian siswa jika ditampilkan dalam diagram batang seperti gambar di bawah ini.



Gambar 17. Diagram Batang Hasil Penilaian Siswa

C. Kajian Media Akhir

Hasil akhir produk dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk Ular Tangga Pintar. Pembuatan media pembelajaran Ular Tangga Pintar telah melalui tahap 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, dan 4) implementasi.

Media dari penelitian ini berupa game pendidikan Ular Tangga Pintar berbasis komputer dengan materi pokok pasar uang dan pasar modal. Game pendidikan ini merupakan media pembelajaran berisikan materi dan soal dalam permainan ular tangga. Materi yang diambil disesuaikan dengan Silabus SMK kelas XI pada materi pokok pasar uang dan pasar modal.

Ular Tangga Pintar yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan menurut BSNP baik penilaian materi, media, maupun penilaian siswa. Pada penilaian materi, aspek yang dinilai dan dinyatakan layak antara lain aspek materi, soal, kebahasaan dan keterlaksanaan. Pada penilaian media aspek yang telah dinilai dan dinyatakan sangat layak antara lain aspek perangkat lunak dan komunikasi visual. Aspek penilaian siswa adalah aspek perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual.

Ular Tangga Pintar yang merupakan produk akhir dapat digunakan siapa saja dengan menggunakan komputer atau laptop yang dimiliki. Penggunaan Ular Tangga Pintar ini sangat mudah dalam pengoperasiannya. Ular Tangga Pintar menyajikan materi pengantar akuntansi dan keuangan dan dilengkapi alat evaluasi berupa permainan.

Kelayakan produk media pembelajaran dihitung berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan siswa. Ahli materi, ahli media, maupun siswa memberikan respon positif terhadap media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil temuan dari penilaian ahli materi, ahli media dan siswa sebagai uji coba produk berupa Ular Tangga Pintar memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Ular Tangga Pintar dapat memudahkan siswa belajar akuntansi secara mandiri.
2. Ular Tangga Pintar dapat membuat semangat belajar.

Pada penelitian ini tidak sepenuhnya bisa berjalan dengan baik, adapun keterbatasan dalam penelitian pengembangan *game* pendidikan Ular Tangga Pintar ini antara lain:

1. Kondisi komputer disekolah memiliki spesifikasi berbeda-beda, sehingga perlu perlakuan berbeda dalam menanganinya. Ada beberapa komputer yang tidak terinstal *flash player* sehingga tidak bisa memainkan permainan ular tangga dalam media.
2. Produk media pembelajaran Ular Tangga Pintar yang dihasilkan masih termasuk pengembangan tingkat pemula, hanya mencakup satu Materi Pokok saja. Tampilah yang digunakan hanya sederhana.
3. Banyaknya soal sama dengan jumlah kotak Ular Tangga Pintar yaitu 49 kotak.
4. Penentuan kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini terbatas pada aspek materi, soal, bahasa, keterlaksanaan, perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual. Kelayakan media pembelajaran

Ular Tangga pintar dilakukan oleh 2 ahli materi (dosen Pendidikan Akuntansi dan guru SMKN 2 Purworejo), dan 1 ahli media (dosen Pendidikan Akuntansi).

5. Produk media pembelajaran Ular Tangga Pintar hanya pada satu sekolah yaitu SMKN 2 Purworejo.
6. Uji coba implementasi media hanya di SMKN 2 Purworejo.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di BAB IV, dapat disimpulkan:

1. Pengembangan Ular Tangga Pintar pada materi pokok pasar uang dan pasar modal menggunakan model pengembangan (ADDIE) yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*), penelitian hanya dibatasi sampai tahap implementasi, dan menghasilkan produk akhir.
2. Kelayakan Ular Tangga Pintar pada materi pokok pasar uang dan pasar modal berdasarkan penilaian ahli materi mendapat nilai rata-rata 4,16 dengan kategori Layak. Kelayakan Ular Tangga Pintar pada materi pokok pasar uang dan pasar modal berdasarkan penilaian ahli media mendapat nilai rata-rata 4,21 dengan kategori Layak. Berdasarkan penilaian ini, media Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi di SMK kelas XI.
3. Uji coba lapangan di kelas XI AK 4 SMKN 2 Purworejo dengan jumlah siswa 32 memperoleh nilai rata-rata 4,27 dengan kategori Sangat Layak. Adapun pendapat siswa pada angket media dikemas menarik, materi yang terdapat pada media jelas, soal pada media bisa digunakan sebagai latihan pemahaman tentang materi.

B. SARAN

Berdasarkan kualitas produk, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, penulis dapat memberikan beberapa saran pengembangan produk lebih lanjut sebagai berikut:

1. Saran untuk Guru

Sebaiknya guru menggunakan Ular Tangga Pintar dalam proses kegiatan belajar mengajar pengantar akuntansi dan keuangan.

2. Saran untuk Siswa.

Sebaiknya siswa memiliki dan menggunakan Ular Tangga Pintar untuk belajar di rumah agar menambah motivasi dalam belajar.

3. Saran untuk penelitian yang akan datang

- a. Materi yang digunakan sebaiknya lebih luas, tidak hanya satu materi pokok.
- b. Sebaiknya produk Ular Tangga Pintar diujicobakan tidak hanya pada satu sekolah sehingga dapat digunakan lebih luas dan dihasilkan produk yang lebih baik.
- c. Perlu adanya pengembangan modul digital yang tidak hanya berbasis pada komputer, melainkan bisa juga pada *smartphone* agar lebih praktis dan fleksibel dalam penggunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adobe.com. (2014). *System requirements*. https://helpx.adobe.com/flash/system-requirements.html#main_Flash_CS4_Professional_system_requirements pada tanggal 27 maret 2015 pukul 09.17 WIB
- Ahmad Faiq Abror. (2012). “*Mathematics Adventure Games Berbasis Role Playing Game (RPG) Maker XP sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang*”. *Skripsi*. FT UNY
- Amin Sholikhah. (2013). Implementasi Metode *Team Games Tournament (TGT)* dengan Bantuan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Imogiri Tahun Ajaran 2012/2013. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arief Sadiman, dkk. (2010). *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar ruzz Media
- Borg. W. R. Dan Gall. M. D. (1983). *Education Research: An Introduction (4th)*. New York: Longman.
- Dinas Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Revisi Ketiga*. Jakarta: PT Gramedia.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- _____. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Puskata Pelajar.
- Endang Mulyatingingsih. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Erma Novitasari. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT Berbentuk Permainan Ular Tangga pada Pokok Materi Alat Optik Kelas XII SMP. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

- Henry, Samuel. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka utama.
- Madcoms. (2009). *Adobe Flash CS4 Profesional Seri Panduan Lengkap*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo.
- Oemar Hamalik. (2011). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Rahman Faizal. (2010). *Permainan Ular Tangga*. Makalah Politeknik Yogyakarta: tidak diterbitkan.
- Romi Satria Wahono. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Di akses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dankriteria-penilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 2 Desember 2014 pukul 11.30 WIB.
- Rudi Susiliana & Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurtekpen FIP UPI.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran Semester 2*. Yogyakarta: PPs UNY.
- Syahida Norviana. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Kompetensi Dasar Membuat dan Membukukan Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel. *Skripsi*. FE UNY
- Wina Sanjaya. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- _____. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana
- Zaki Baridwan. (2008). *Intermediet Accounting*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.

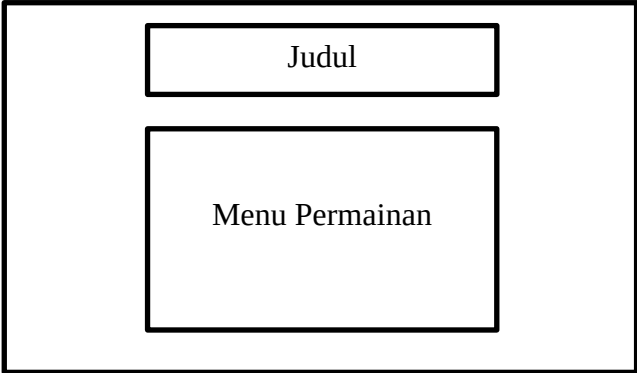
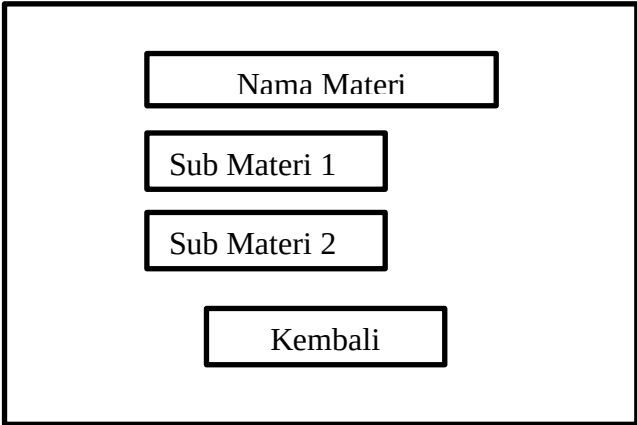
LAMPIRAN 1

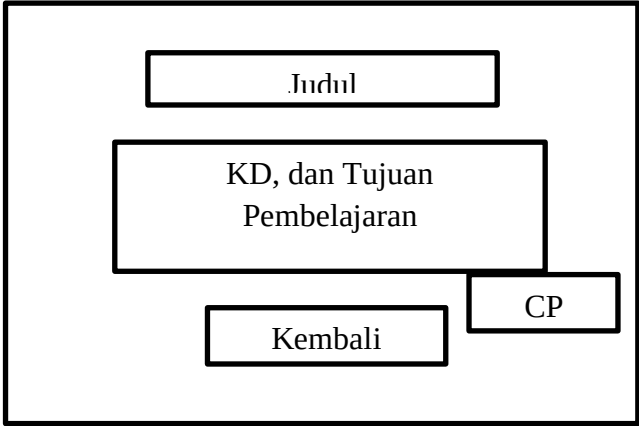
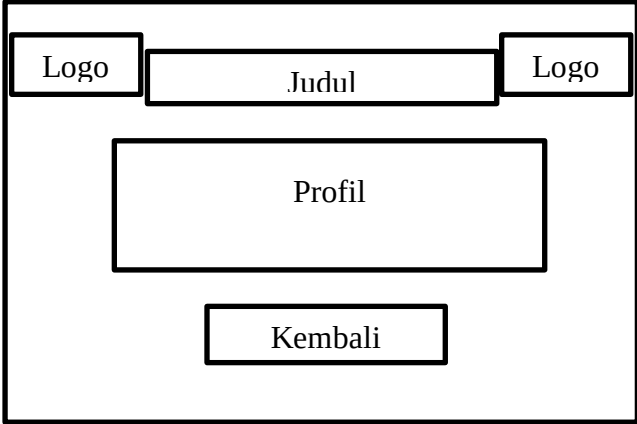
1. *Storyboard* Media
2. Petunjuk Media
3. Aturan Permainan Media

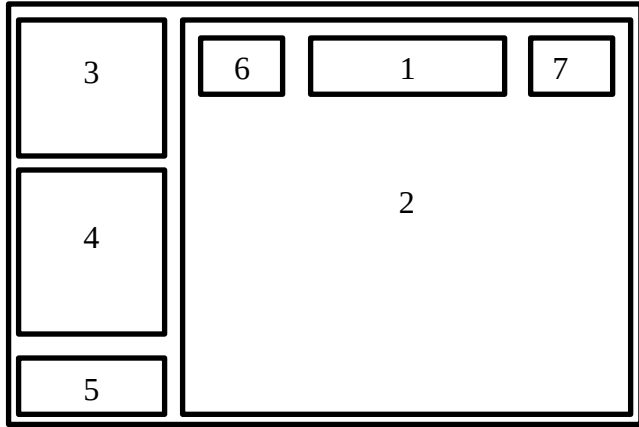
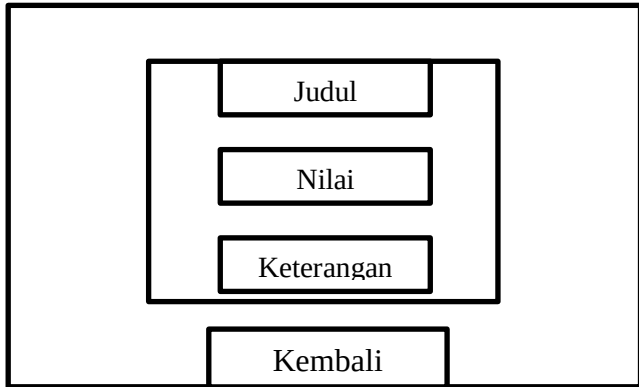
Lampiran 1.1. Storyboard Media

STORYBOARD MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI GAME PENDIDIKAN ULAR TANGGA PINTAR

MATERI: PASAR UANG DAN PASAR MODAL

No.	Nama <i>Map</i>	Desain	Keterangan
1	Halaman Awal		•Bagian judul menjelaskan nama <i>game</i>. •Bagian Menu Permainan terdiri dari new <i>game</i>, materi, tentang, dan profil.
2	Halaman Materi		•Bagian Nama materi menjelaskan materi yang terdapat pada media. •Bagian Sub materi 1 menampilkan sub materi pokok yaitu pasar uang. •Bagian Sub materi 2 menampilkan sub materi pokok yaitu pasar modal. •Bagian kembali digunakan untuk kembali ke Halaman awal.

3	Halaman Tentang		• Bagian Judul menjelaskan nama Halaman yaitu Tentang. • Bagian KD, dan Tujuan pembelajaran menjelaskan Kompetensi Dasar, dan Tujuan Pembelajaran pada game. • Bagian CP berikikan Nomor <i>Handphone</i> dan email pembuat. • Bagian kembali digunakan untuk ke Halaman Awal.
4	Halaman Profil		• Bagian judul menjelaskan nama halaman yaitu Profil. • Bagian logo yaitu logo UNY di sebelah kanan kan logo Pendidikan akuntansi di sebelah kiri. • Bagian Profil menjelaskan informasi nama, NIM, jurusan, dan fakultas. • Bagian kembali digunakan untuk kembali ke Halaman Awal.

5	Halaman New Game		•Bagian 1 digunakan sebagai nama media •Bagian 2 menampilkan papan ular tangga. •Bagian 3 untuk menampilkan pertanyaan. •Bagian 4 digunakan untuk menjawab pertanyaan. •Bagian 5 terdapat dua tombol, yang satu tombol “kocok” digunakan untuk mengkokok dadu untuk bermain, dan yang kedua yaitu tombol “end” digunakan untuk mengakhiri permainan. •Bagian 6 menginformasikan nilai yang didapat dari menjawab pertanyaan. •Bagian 7 informasi mengenai waktu yang masih tersedia dalam permainan.
6	Halaman Permainan Selesai		•Bagian judul untuk menjelaskan halaman yaitu <i>game over</i>. •Bagian nilai digunakan untuk menampilkan nilai didapat dari menjawab soal. •Bagian keterangan untuk menampilkan keterangan dari nilai yang telah didapat. •Bagian kembali digunakan untuk kembali ke halaman awal.

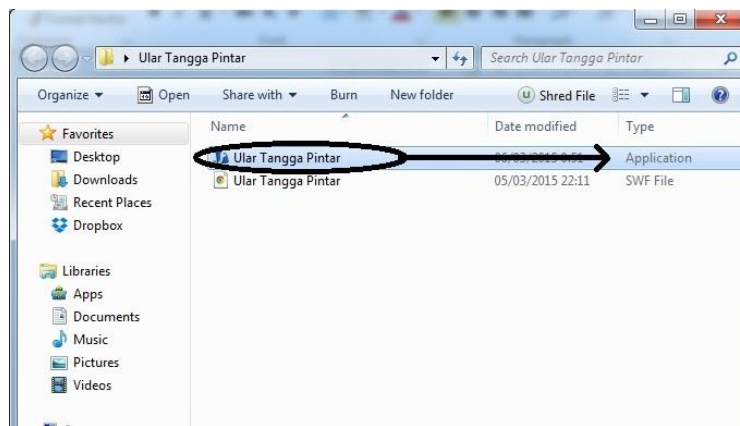
Lampiran 1.2. Petunjuk Media

PETUNJUK MEDIA PEMBELAJARAN GAME PENDIDIKAN ULAR TANGGA PINTAR

MATERI: PASAR UANG DAN PASAR MODAL

Untuk memulai *game* edukatif Ular Tangga Pintar sangat mudah, cukup ikuti langkah berikut:

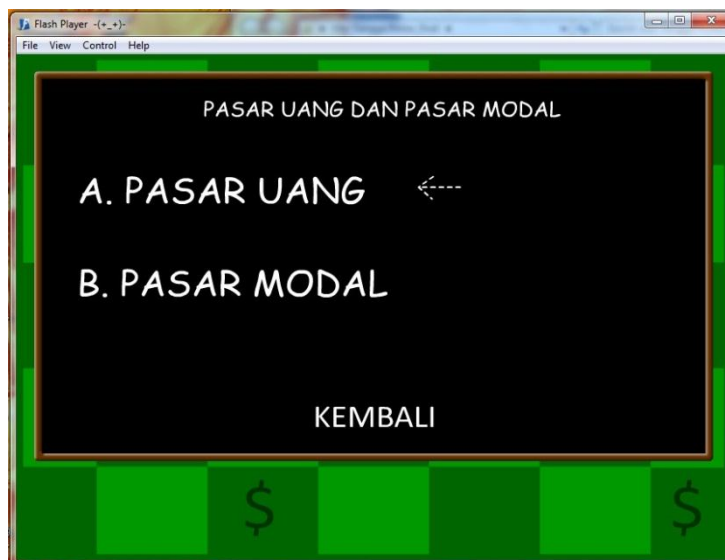
1. Buka folder “Ular Tangga” yang terdapat pada CD-ROM
2. Pilih dan double click Ular Tangga Pintar bertype Application, seperti gambar di bawah ini:



3. Akan masuk ke halaman Ular Tangga Pintar, seperti di bawah ini.



4. Pilih:
 - a. “New Game” untuk memulai permainan.
 - b. “Materi” untuk melihat materi pelajaran.
 - c. “Tentang” untuk melihat Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran.
 - d. “Profil” untuk melihat profil pembuat game Ular Tangga Pintar.
5. Pada halaman materi terdapat dua sub menu materi, pilih salah satu sub materi secara bergantian untuk bisa melihat keseluruhan materi. Seperti gambar di bawah ini.



6. Di dalam permainan jika ingin keluar sebelum waktu yang di tentukan bisa tekan tombol “AKHIRI GAME” yang terdapat di antara tombol “kocok” dan dadu. Seperti pada gambar di bawah ini.



7. Untuk keluar dari game bisa memilih dan klik tombol silang (*close*) yang terdapat di pojok kanan atas.

Selamat Belajar dan Bermain

Lampiran 1.3. Aturan Permainan Media**ATURAN PERMAINAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME
PENDIDIKAN ULAR TANGGA PINTAR****MATERI: PASAR UANG DAN PASAR MODAL**

Aturan permainan dalam game Ular Tangga Pintar:

1. Siswa harus memahami materi dalam media pembelajaran.
2. Peserta di beri kesempatan waktu tiga puluh menit untuk mengerjakan soal.
3. Tiga puluh menit tersebut berlaku jika peserta belum masuk finish yang tepat pada kotak 49.
4. Setiap jawaban benar mendapat \$10
5. Setiap jawaban salah mendapat -\$5
6. Jika melewati pertanyaan tidak akan mendapat nilai, tapi berpengaruh pada hasil akhir.
7. Jika mendapat ular dalam permainan peserta diharapkan mendapat jawaban benar untuk tetap bertahan di kotak yang diinjaknya, jika tidak peserta akan turun ke kepala ular.
8. Jika mendapat tangga dalam permainan dan mendapat jawaban benar maka peserta akan naik ke tangga paling atas.
9. Terdapat beberapa kotak untuk mengharuskan jawaban benar dengan tujuan untuk tetap pada kotak tersebut, jika salah bisa kembali ke kotak 1.
10. Jika sudah masuk kotak finish pada kotak 49 maka game otomatis akan berakhir dan bisa dilihat skor yang diperoleh.
11. Jika sudah mencapai batas waktu tiga puluh menit habis, game otomatis berakhir dan bisa dilihat skor yang diperoleh.

LAMPIRAN 2

1. Silabus
2. Materi dan Soal

Lampiran 2.1. Silabus

SILABUS MATA PELAJARAN: PENGANTAR KEUANGAN DAN AKUNTANSI

Satuan Pendidikan : SMKN 2 Purworejo

Kelas /Semester : XI / 3

Kompetensi Inti:

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3: Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan rasa prosedural berdasarkan rasa inginnya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah

KI 4: mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

Kompetensi Dasar		Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1.	Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi	Pengertian, fungsi dan jenis uang	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang pengertian, fungsi dan jenis uang Menanya Megajukan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah pengertian, fungsi dan jenis uang Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang pengertian, fungsi dan jenis uang	Tugas - Individu/ke-lompok - membuat rangkuman Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan mandiri/ kelompok	2 Jp	
1.2.	Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi					
2.1.	Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran keuangan dan akuntansi					
2.2.	Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
sikap proaktif dalam melakukan kegiatan pengelolaan keuangan perusahaan		Asosiasi - menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang pengertian, fungsi dan jenis uang - menyimpulkan dari keseluruhan materi Komunikasi Menyampaikan laporan tentang pengertian, fungsi dan jenis uang dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan	Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok Tes Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda		
3.1. Menjelaskan pengertian, fungsi dan jenis uang					
4.1 Mengidentifikasi jenis-jenis uang					
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam keuangan dan akuntansi	Tujuan, fungsi dan peranan keuangan dalam perusahaan	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang tujuan, fungsi dan peranan keuangan dalam perusahaan Menanya Megajukan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah tujuan, fungsi dan peranan keuangan dalam perusahaan Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang tujuan, fungsi dan peranan keuangan dalam perusahaan Asosiasi menganalisis dan menyimpulkan	Tugas - Individu/ke-lompok - membuat rangkuman Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan mandiri/ kelompok Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok	2 Jp	
1.2. Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam keuangan dan akuntansi					
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran keuangan dan akuntansi					
2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan pengelolaan keuangan					
3.2. Menjelaskan tujuan, fungsi dan peranan keuangan dalam perusahaan					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.2 Mengevaluasi fungsi dan peran keuangan di berbagai perusahaan		informasi tentang tujuan, fungsi dan peranan keuangan dalam perusahaan • menyimpulkan dari keseluruhan materi Komunikasi Menyampaikan laporan tentang tujuan, fungsi dan peranan keuangan dalam perusahaan dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan	Tes Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda		
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam keuangan dan akuntansi 1.2. Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam keuangan dan akuntansi 2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran keuangan dan akuntansi 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan pengelolaan keuangan 3.3. Menjelaskan posisi bidang keuangan dalam struktur organisasi perusahaan	Posisi bidang keuangan dalam struktur organisasi perusahaan	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang posisi bidang keuangan dalam struktur organisasi perusahaan Menanya Megajukan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah posisi bidang keuangan dalam struktur organisasi perusahaan Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang posisi bidang keuangan dalam struktur organisasi perusahaan	Tugas • Individu/ke-lompok • membuat rangkuman Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan mandiri/kelompok Portofolio Laporan tertulis individu/kelompok	2 Jp	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.3 Mengidentifikasi posisi bidang keuangan dalam struktur organisasi perusahaan		Asosiasi - menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang posisi bidang keuangan dalam struktur organisasi perusahaan - menyimpulkan dari keseluruhan materi Komunikasi Menyampaikan laporan tentang posisi bidang keuangan dalam struktur organisasi perusahaan dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan	Tes Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda		
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam keuangan dan akuntansi 1.2. Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam keuangan dan akuntansi 2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran keuangan dan akuntansi 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan pengelolaan keuangan	Jabatan/karier dalam bidang keuangan perusahaan	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang jabatan/karier dalam bidang keuangan perusahaan Menanya Megajukan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah jabatan/karier dalam bidang keuangan perusahaan Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang jabatan/karier dalam bidang keuangan perusahaan	Tugas - Individu/ke-lompok - membuat rangkuman Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan mandiri/kelompok Portofolio Laporan tertulis	2 Jp	

Kompetensi Dasar		Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.4.	Menjelaskan jabatan/karier dalam bidang keuangan perusahaan		Asosiasi - menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang jabatan/karier dalam bidang keuangan perusahaan - menyimpulkan dari keseluruhan materi Komunikasi Menyampaikan laporan tentang Jabatan/karier dalam bidang keuangan perusahaan dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan	individu/ kelompok Tes Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda		
4.4	Mengklasifikasi jabatan/karier dalam bidang keuangan perusahaan					
1.1.	Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam keuangan dan akuntansi	Bentuk-bentuk organisasi bisnis	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang bentuk-bentuk organisasi bisnis Menanya Megajukan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah bentuk-bentuk organisasi bisnis Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang bentuk-bentuk organisasi bisnis	Tugas - Individu/kelompok - membuat rangkuman Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan mandiri/kelompok Portofolio Laporan tertulis	2 Jp	
1.2.	Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam keuangan dan akuntansi					
2.1.	Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran keuangan dan akuntansi					
2.2.	Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan pengelolaan keuangan					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.5. Menjelaskan bentuk-bentuk organisasi bisnis		Asosiasi - menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang bentuk-bentuk organisasi bisnis - menyimpulkan dari keseluruhan materi Komunikasi Menyampaikan laporan tentang bentuk-bentuk organisasi bisnis dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan	individu/ kelompok Tes Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda		
4.5 Mengklasifikasi bentuk-bentuk badan usaha berdasarkan kepemilikan modal					

SILABUS MATA PELAJARAN: PENGANTAR KEUANGAN DAN AKUNTANSI

Satuan Pendidikan : SMK

Kelas /Semester : XI / 4

Kompetensi Inti:

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3: Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan rasa prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah

KI 4: mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam keuangan dan akuntansi	Sumber-sumber keuangan perusahaan	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang sumber-sumber keuangan perusahaan	Tugas • Individu/ke-lompok • membuat rangkuman	4 Jp	
1.2. Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam keuangan dan akuntansi					
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran keuangan dan akuntansi					
2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan pengelolaan keuangan					
		Menanya Megajukan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah sumber-sumber keuangan perusahaan	Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan mandiri/ kelompok		
		Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang sumber-sumber keuangan perusahaan	Portofolio Laporan tertulis		

3.6. Menjelaskan sumber-sumber keuangan perusahaan		Asosiasi - menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang sumber-sumber keuangan perusahaan - menyimpulkan dari keseluruhan materi Komunikasi Menyampaikan laporan tentang sumber-sumber keuangan perusahaan dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan	individu/ kelompok Tes Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda		
4.6 Mengklasifikasi sumber-sumber keuangan perusahaan					
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam keuangan dan akuntansi	Sistem dan prosedur penggunaan dana perusahaan	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang sistem dan prosedur penggunaan dana perusahaan Menanya Megajukan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah sistem dan prosedur penggunaan dana perusahaan Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang sistem dan prosedur penggunaan dana perusahaan Asosiasi menganalisis dan menyimpulkan	Tugas - Individu/ke-lompok - membuat rangkuman Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan mandiri/ kelompok Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok	8 Jp	
1.2. Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam keuangan dan akuntansi					
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran keuangan dan akuntansi					
2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan pengelolaan keuangan					
3.7. Menjelaskan sistem dan prosedur penggunaan dana perusahaan					

4.7	Mengidentifikasi sistem dan prosedur penggunaan dana perusahaan		informasi tentang sistem dan prosedur penggunaan dana perusahaan • menyimpulkan dari keseluruhan materi Komunikasi Menyampaikan laporan tentang sistem dan prosedur penggunaan dana perusahaan dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan	Tes Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda		
1.1.	Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam keuangan dan akuntansi	Pasar uang dan pasar modal	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang pasar uang dan pasar modal Menanya Megajukan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah pasar uang dan pasar modal Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang pasar uang dan pasar modal Asosiasi • menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang pasar uang dan pasar modal • menyimpulkan dari keseluruhan	Tugas • Individu/ke-lompok • membuat rangkuman Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan mandiri/ kelompok Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok Tes	16 Jp	
1.2.	Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam keuangan dan akuntansi					
2.1.	Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran keuangan dan akuntansi					
2.2.	Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan pengelolaan keuangan					
3.8.	Menjelaskan pasar uang dan pasar modal					

4.8	Mengidentifikasi lembaga-lembaga pasar uang dan pasar modal		materi Komunikasi Menyampaikan laporan tentang pasar uang dan pasar modal dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan	Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda		
1.1.	Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam keuangan dan akuntansi	Penganggaran modal	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang penganggaran modal Menanya Megajukan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah penganggaran modal Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang penganggaran modal Asosiasi - menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang penganggaran modal - menyimpulkan dari keseluruhan materi Komunikasi Menyampaikan laporan tentang penganggaran modal dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan	Tugas - Individu/ke-lompok - membuat rangkuman Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan mandiri/ kelompok Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok Tes Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda	24 Jp	
1.2.	Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam keuangan dan akuntansi					
2.1.	Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran keuangan dan akuntansi					
2.2.	Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan pengelolaan keuangan					
3.9.	Menjelaskan penganggaran modal					
4.9	Mengevaluasi penggaran modal melalui pembiayaan tunai, kredit dan sewa (<i>leasing</i>)					

1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam keuangan dan akuntansi 1.2. Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam keuangan dan akuntansi	Nilai waktu dari uang	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang nilai waktu dari uang Menanya Megajukan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah nilai waktu dari uang Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang nilai waktu dari uang Asosiasi • menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang nilai waktu dari uang • menyimpulkan dari keseluruhan materi Komunikasi Menyampaikan laporan tentang nilai waktu dari uang dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan	Tugas • Individu/ke-lompok • membuat rangkuman Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan mandiri/ kelompok Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok Tes Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda	14 Jp	
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran keuangan dan akuntansi 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan pengelolaan keuangan					
3.10. Menjelaskan nilai waktu dari uang					
4.10 Menghitung nilai uang sekarang dan nilai uang masa depan					

MATERI

Pasar Uang dan Pasar Modal

A. Pasar Uang

1. Pengertian Pasar Uang

Pasar uang (*money market*) adalah suatu kelompok pasar di mana instrumen kredit jangka pendek diperjual belikan. Jangka waktu instrumen pasar uang biasanya jatuh tempo dalam waktu satu tahun atau kurang. Pasar uang merupakan bagian dari pasar keuangan (*financial market*) selain pasar modal (*capital market*). Transaksi dalam pasar uang tidak seperti dalam pasar modal yang menggunakan transaksi sehingga pasar uang sering disebut dengan pasar abstrak karena pelaksanaannya transaksi tidak dilakukan di suatu tempat tertentu.

2. Fungsi pasar Uang

Pasar uang pada prinsipnya merupakan sarana alternatif khususnya bagi lembaga keuangan, perusahaan non keuangan dan peserta lainnya baik dalam memenuhi kebutuhan dana jangka pendek maupun dalam rangka melakukan penempatan dana atas kelebihan likuiditasnya. Selain itu, pasar uang dimaksudkan secara tidak langsung sebagai sarana pengendali moneter oleh pengusaha moneter dan Bank Indonesia.

3. Instrumen Pasar Uang

a. *Treasury Bills*(T-Bills)

Merupakan instrumen utang yang diterbitkan oleh pemerintah atau bank sentral atas unjuk dengan jumlah tertentu yang akan dibayarkan kepada pemegang pada tanggal yang telah ditetapkan.

b. *Commercial Paper*(CP)

Merupakan promes yang tidak disertai dengan jaminan yang diterbitkan oleh perusahaan termasuk bank untuk memperoleh dana jangka pendek dan dijual kepada investor yang melakukan investasi dalam instrumen pasar uang.

c. *Negotiable Certificate of Deposito* (CD)

Merupakan instrumen keuangan yang diterbitkan oleh suatu bank atas unjuk dan dinyatakan dalam suatu jumlah, jangka waktu dan tingkat bunga tertentu.

d. *Banker's Acceptance*(BA)

Instrumen yang dapat dipindah tangankan sebagaimana halnya CP, pada prinsipnya memberikan alternatif untuk memperoleh kredit.

e. *Repurchase Agreement* (Repo)

Transaksi jual beli surat berharga disertai dengan perjanjian bahwa penjual akan membeli kembali surat-surat berharga yang telah dijual tersebut pada tanggal dan dengan harga yang telah ditetapkan lebih dahulu. Contohnya, SBI, CD, T-Bills.

- f. Sertifikat Bank Indonesia
Merupakan surat berharga atas unjuk satuan rupiah yang diterbitkan dengan sistem diskonto oleh Bank Indonesia sebagai pengakuan utang jangka pendek.
- g. Surat Berharga Pasar Uang
Surat-surat berharga berjangka [endek yang dapat diperjual belikan secara diskonto dengan Bank Indonesia atau lembaga diskonto yang ditunjuk oleh BI.
- 4. Pelaku/Lembaga di Pasar Uang
Agar pasar uang dapat bekerja tentu tidak terlepas dari perilaku atau lembaga yang ada di dalamnya. Pelaku atau lembaga yang ada di pasar uang ini memiliki peran yang sangat penting. Pelaku atau lembaga di pasar uang tersebut adalah sebagai berikut :
 - a. Bank-Bank Komersial / Lembaga Keuangan
Berfungsi sebagai intermediasi langsung karena mempunyai tugas yang lebih luas, yaitu menerbitkan instrumen keuangan dan menjualnya kepada masyarakat, perusahaan asuransi, perusahaan dana pensiun dan sesama lembaga keuangan lainnya. Selain itu mempunyai peran sebagai lembaga perantara dari unit surplus kepada unit defisit yang membutuhkan dana untuk membiayai investasi atau kredit.
 - b. Pemerintah
Pemerintah pusat dan daerah biasanya membutuhkan dana yang besar untuk membiayai proyek pemerintah (kepentingan masyarakat). Untuk memenuhi tujuan ini, pemerintah ikut serta dalam pasar uang.
 - c. *Future Exchange*
Terdapat 2 jenis *Future Exchange*, yaitu *money market future contract* dan *Future option*. *Money market future contract* merupakan persetujuan untuk membeli atau menjual surat-surat berharga pasar uang pada tingkat harga dan tanggal tertentu yang telah disepakati. Sementara, *money market future options* memberikan hak kepada pemegangnya untuk membeli atau menjual *money market future contract* pada harga tertentu sebelum tanggal tertentu.

B. Pasar Modal

1. Pengertian Pasar modal
Pasar modal merupakan sarana pendanaan bagi perusahaan maupun institusi lain (pemerintah) dan sebagai sarana bagi kegiatan berinvestasi. Dengan demikian, pasar modal memfasilitasi berbagai sarana dan prasarana kegiatan jual beli dan kegiatan terkait lainnya. Instrumen yang diperdagangkan di pasar modal merupakan instrumen jangka panjang (waktu lebih dari 1 tahun). Pasar modal di atau dalam Undang-undang pasar Modal No.8 tahun 1995, serta dteruang dalam Keppres No.60 tahun 1988.

2. Fungsi Pasar Modal
 - a. Sebagai sumber penghimpun dana
 - b. Sebagai alternatif investasi pemodal
 - c. Sebagai pendorong perkembangan investasi
3. Produk pasar modal

A. Saham

Saham adalah tandan penyertaan modal seseorang dalam suatu perusahaan atau perseroan terbatas. Terdapat keuntungan dan resiko jika memiliki saham.

Ada dua keuntungan yang diperoleh dengan memiliki saham, yaitu:

1. Deviden

Deviden merupakan keuntungan yang dibagikan kepada pemegang saham dari keuntungan suatu perusahaan atau perseroan terbatas.

2. *Capital Gain*

Capital Gain merupakan keuntungan dari selisih antara harga beli dan harga jual saham di pasar sekunder.

Ada dua resiko yang mungkin dihadapi, yaitu:

1. *Capital Loss*

Capital loss adalah kebalikan dari capital gain, yaitu kerugian yang di dapat harga beli saham lebih rendah dari pada harga jualnya.

2. Risiko Likuidasi

Perusahaan yang sahamnya dimiliki dinyatakan bangkrut oleh pengadilan, atau perusahaan tersebut dibubarkan.

Dalam pasar sekunder atau dalam aktivitas perdagangan saham sehari-hari, harga-harga saham mengalami fluktuasi, baik berupa kenaikan maupun penurunan. Perubahan harga saham terjadi karena adanya permintaan dan penawaran atas saham tersebut.

Saham dapat dibedakan dalam berbagai jenis berikut:

a. Saham unggul (*Blue Chips*)

Saham yang diterbitkan oleh perusahaan besar dan terkenal yang telah lama memperlihatkan kemampuan dalam memperoleh keuntungan dan pembayaran deviden.

b. Saham tumbuh (*Growth Stocks*)

Saham yang dikeluarkan oleh perusahaan yang, baik penjualan, perolehan laba, maupun pangsa pasarnya mengalami perkembangan yang sangat cepat dari rata-rata industri. Deviden relatif kecil, karena laba di tahan digunakan untuk pembiayaan riset. Contoh, perusahaan berorientasi riset.

c. *Emerging Growth Stock*

Saham yang dikeluarkan oleh perusahaan yang relatif lebih kecil dan memiliki daya tahan yang kuat meskipun dalam kondisi ekonomi yang kurang mendukung.

- d. *Income Stock*
Saham yang membayar deviden melebihi jumlah rata-rata pendapatan.
- e. *Cyclical Stock*
Saham perusahaan yang keuntungannya berfluktuasi dan sangat dipengaruhi oleh siklus usaha.
- f. *Defensive Stock*
Saham perusahaan yang dapat bertahan dan tetap stabil dari suatu periode atau kondisi yang tidak menentu dan resesi.
- g. *Speculative Stock*
Semua saham biasa yang diperdagangkan di bursa efek dapat digolongkan sebagai saham spekulatif, karena pada saat membeli saham kita tidak tahu pasti dan tidak ada kepastian bahwa dana yang akan kita terima pada saat menjual akan bertambah.

B. Obligasi

Obligasi merupakan surat utang jangka menengah-panjang yang dapat dipindah tangankan yang berisi janji dari pihak yang menerbitkan untuk membayar imbalan berupa bunga pada periode tertentu dan melunasi pokok utang pada waktu yang telah ditentukan pada pihak pembeli obligasi tersebut.

Obligasi memiliki beberapa jenis yang berbeda, yaitu sebagai berikut.

1. Dari sisi penerbit dibedakan menjadi tiga, yaitu:
 - a. *Corporate Bonds*, yaitu obligasi yang diterbitkan oleh perusahaan, baik BUMN maupun swasta.
 - b. *Government Bonds*, yaitu obligasi yang diterbitkan oleh pemerintah pusat.
 - c. *Municipal Bonds*, obligasi yang diterbitkan oleh pemerintah daerah untuk membiayai proyek-proyek yang berkaitan dengan kepentingan publik.
2. Dari sistem pembayaran bunga dibedakan menjadi 4, yaitu:
 - a. *Zero Coupon Bonds*, yaitu obligasi yang tidak membayarkan bunga secara periodik, namun sekaligus pada saat jatuh tempo.
 - b. *Coupon Bonds*, obligasi dengan kupon yang dapat diuangkan secara periodik sesuai dengan ketentuan penerbitnya.
 - c. *Fixed Coupon Bonds*, yaitu obligasi dengan tingkat kupon bunga yang telah ditetapkan sebelum masa penawaran di pasar perdana dan akan dibayarkan secara periodik.
 - d. *Floating Coupon Bonds*, yaitu obligasi dengan tingkat kupon yang ditentukan sebelum jangka waktu tersebut.
3. Dari hak penukaran/Opsi dibedakan menjadi empat, yaitu:
 - a. *Convertible Bonds*, yaitu obligasi yang memberikan hak kepada pemegang obligasi untuk mengkonversi obligasi tersebut ke dalam sejumlah saham milik penerbitnya.

- b. *Exchangeable Bonds*, yaitu obligasi yang memberikan hak kepada pemegang obligasi untuk menukar saham ke dalam sejumlah perusahaan afiliasi milik penerbitnya.
 - c. *Callable Bonds*, yaitu obligasi yang memberikan hak kepada emiten untuk membeli kembali obligasi pada harga tertentu sepanjang umur obligasi tersebut.
 - d. *Puttable Bonds*, yaitu obligasi yang memberikan hak kepada investor yang mengharuskan emiten membeli kembali obligasi pada harga tertentu sepanjang umur obligasi tersebut.
4. Dari segi jaminan atau kolateral dibedakan menjadi dua, yaitu:
- a. *Secured Bonds*, yaitu obligasi yang dijamin dengan kekayaan tertentu dari penerbit atau dengan jaminan lain dari pihak ke tiga, jenis obligasi ini terdiri dari:
 - 1) *Guaranteed Bonds*, yaitu obligasi yang pelunasan bunga dan pokoknya dijamin dengan penanggungan dari pihak ketiga.
 - 2) *Mortgage Bonds*, yaitu obligasi yang pelunasan bunga dan pokoknya dijamin dengan agunan hipotik atas properti atau aset tetap.
 - 3) *Collateral Trust Bond*, yaitu obligasi yang dijamin dengan efek yang dimiliki penerbit dalam portofolionya.
 - b. *Unsecured Bonds*, yaitu obligasi yang tidak dijamin dengan kekayaan tertentu, tetapi dijamin dengan kekayaan penerbit secara umum.
5. Dari segi nominal dibedakan menjadi dua, yaitu:
- a. *Conventional Bonds*, yaitu obligasi yang lazim diperjual belikan dalam satu nominal Rp 1 miliar per satu lot.
 - b. *Retail Bonds*, yaitu obligasi yang diperjual belikan dalam satuan nilai nominal yang kecil, baik corporate bonds maupun government bonds.
6. Dari segi perhitungan imbal hasil dibedakan menjadi dua, yaitu:
- a. *Conventional Bonds*, yaitu obligasi yang diperhitungkan dengan menggunakan sistem bunga.
 - b. *Syariah Bonds*, yaitu obligasi yang perhitungan imbal hasil dengan menggunakan perhitungan bagi hasil. Dalam perhitungan ini dikenal dua obligasi syariah, yaitu:
 - 1) Syariah mudharabah merupakan obligasi syariah yang menggunakan akad bagi hasil sehingga pendapatan diperoleh setelah mengetahui pendapatan emiten.
 - 2) Syariah ijarah merupakan obligasi syariah yang menggunakan akad sewasehingga kupon bersifat tetap.

Karakteristik dalam memiliki obligasi sebagai berikut:

- a. Nilai Nominal (*Face Value*) adalah nilai pokok dari suatu obligasi yang akan diterima oleh pemegang obligasi pada saat obligasi tersebut jatuh tempo.
 - b. Kupon (*Interest Rate*) adalah nilai bunga yang diterima pemegang obligasi secara berkala (periode pembayaran kupon obligasi adalah setiap 3 atau 6 bulanan).
 - c. Jatuh Tempo (*Maturity*) adalah tanggal saat pemegang obligasi akan mendapatkan oembayaran kempali pokok atau nilai nominal obligasi yang dimilikinya.
 - d. Penerbit/emiten (*Issuer*) merupakan penerbit obligasi. Ada tiga kemungkinan harga pasar dari obligasi yang ditawarkan, yaitu:
 - a. Par (Nilai Pari)
Harga obligasi sama dengan nominal
 - b. *At Premium* (dengan premi)
Harga obligasi lebih besar dari nilai nominalnya.
 - c. *At Discount* (dengan diskon)
Harga obligasi lebih kecil dari nilai nominal.
4. Pelaku Pasar Modal
- a. Pelaku Utama
Pihak yang paling berperan dalam pasar modal.
 - 1) Emiten, adalah perusahaan yang menerbitkan efek guna mencari modal dari bursa efek.
 - 2) Investor, adalah yang menginvestasikan dananya di pasar modal dengan cara membeli efek seperti saham atau obligasi.
 - 3) Penjamin emisi (*underwriter*), adalah yang menjamin dan bertanggung jawab atas terjualnya efek emiten kepada investor.
 - 4) Pialang (*broker*), adalah yang melakukan penjualan dan pembelian efek di bursa.
 - 5) Manajer investasi, adalah yang menyelenggarakan pengelolaan portofolio efek dan menerbitkan sertifikat reksadana.
 - 6) Penasihat investasi, adalah yang memberikan nasihat, membuat analisis, membuat laporan mengenai efek kepada pelaku utama lainnya.
 - b. Lembaga penunjang
Lembaga yang turut membantu terlaksananya kegiatan di pasar modal.
 - 1) Biro Administrasi Efek (BAE)
Lembaga yang berperan dalam administrasi efek, baik pada saat pasar perdana maupun pasar sekunder.
 - 2) Bank Kustodian
Berfungsi memberikan jasa penitipan efek dan harta lainnya yang berkaitan dengan efek dan jasa lain.
 - 3) Wali Amanat (*Trustee*)
Pihak yang dipercaya untuk mewakili kepentingan seluruh pemegang obligasi atau sekuritas utang.

- 4) Penasihat Investasi
Pemberi nasihat kepada pihak lain mengenai penjualan atau pembelian efek dengan memperoleh imbalan jasa.
- 5) Perusahaan Pemeringkat
Perusahaan swasta yang melakukan pemeringkatan atas efek yang bersifat utang (obligasi).

Soal-Soal

1. Pasar uang mempunyai pengertian . . .
 - a. Tempat jual beli mata uang asing
 - b. Tempat jual beli mata uang dalam negeri
 - c. Tempat jual beli surat-surat berharga
 - d. **Tempat permintaan dan penawaran surat berharga jangka pendek**
 - e. Tempat permintaan dan penawaran surat berharga jangka panjang
2. Pasar atau tempat yang memfasilitasi perdagangan dan penerbitan dana jangka panjang adalah . . . **Pasar modal**
3. Pelaku pasar uang yang disebut sebagai lembaga intermediasi langsung adalah. . .
 - a. Future exchange
 - b. **Bank komersial/lembaga keuangan**
 - c. Bank Indonesia
 - d. Pemerintah
 - e. Individu
4. Kepanjangan dari SBPU adalah . . .
 - a. Surat Bukti Peminjaman Utang
 - b. Surat Berharga Peminjaman Uang
 - c. **Surat Berharga Pasar Uang**
 - d. Surat Berharga Pasar Utang
 - e. Serat Bukti Pasar Uang
5. Berikut adalah instrumen pasar uang dan pasar modal:
 1. *Treasury Bills*
 2. *Warran*
 3. *Repurchase Agreement*
 4. *Banker's Acceptment*
 5. Reksadana
 Yang termasuk instrument pasar uang adalah . . .
 - a. 1, 2 dan 4
 - b. 1, 2 dan 5
 - c. **1, 3 dan 4**
 - d. 2, 3 dan 4
 - e. 2, 4 dan 5
6. Dalam pasar uang yang meruapakan persetujuan untuk membeli atau menjual surat-surat berharga pada tingkat harga dan tanggal yang sudah disepakati adalah . . .
 - a. Perjanjian
 - b. ***Money market future contract***
 - c. *Money market future option*
 - d. *Future exchange*
 - e. *Negotiable Certificate of Deposito*

7. Transaksi jual beli surat berharga disertai dengan perjanjian bahwa penjual akan membeli kembali surat-surat berharga yang telah dijual tersebut, pada tanggal dan dengan harga yang telah ditetapkan lebih dahulu disebut. . . **Repurchase agreement**
8. Peran dan fungsi pasar uang dalam bidang perekonomian antara lain
 - 1) sarana alternatif berinvestasi
 - 2) mengendalikan peredaran uang
 - 3) sarana alternatif dalam memenuhi kebutuhan dana jangka pendek
 - 4) sarana alternatif dalam memenuhi kebutuhan dana jangka panjang
 - a. 1 dan 2
 - b. **1 dan 3**
 - c. 2 dan 3
 - d. 2 dan 4
 - e. 3 dan 4
9. Berikut ini antara lain instrument pasar uang dan pasar modal
 1. SBI
 2. sertifikat deposito
 3. commercial paper
 4. saham
 5. Wesel
 6. obligasi
 yang tergolong instrument pasar uang adalah
 - a. **1,2 dan 3**
 - b. 1,3 dan 4
 - c. 2,3 dan 4
 - d. 3,4 dan 5
 - e. 4,5 dan 6
10. Promes tidak disertai jaminan yang diterbitkan oleh lembaga atau perusahaan, untuk memperoleh dana jangka pendek adalah
 - a. sertifikat deposito (CD)
 - b. Bank's acceptance (BA)
 - c. Call money
 - d. **comercial paper**
11. Keuntungan yang di dapat dari selisih antara harga beli dan harga jual saham disebut . . . **capital gain**
12. Keuntungan yang diberikan perusahaan dan berasal dari keuntungan perusahaan adalah . . . **deviden**

13. Obligasi adalah surat berharga yang diperjualbelikan di pasar modal. Yang dimaksud dengan obligasi adalah . . .
 - a. Surat bukti penyertaan modal
 - b. Balas jasa atas penanaman modal
 - c. Tanda bukti utang piutang yang berisi kontrak antara penjual dan pembeli
 - d. Balas jasa yang diberikan oleh perusahaan kepada penanam modal
 - e. **Surat bukti piutang yang dikeluarkan oleh perusahaan**
14. Tanda penyertaan modal dalam perusahaan atau perseroan terbatas . . . **saham**
15. Nilai pokok dari suatu obligasi yang akan diterima oleh pemegang obligasi pada saat obligasi jatuh tempo adalah . . .
 - a. Kupon (*interest rate*)
 - b. **nilai nominal (*face value*)**
 - c. jatuh tempo (*maturity*)
 - d. penerbit/emiten (*issuer*)
 - e. *par* (nilai pari)
16. saham perusahaan yang dapat bertahan dan tetap stabil dari suatu periode atau kondisi yang tidak menentu dan resesi adalah . . .
 - a. *income stock*
 - b. ***defensive stock***
 - c. *growth stock*
 - d. *blue chips*
 - e. *emerging growth stock*
17. pelaku pasar uang yang disebut sebagai lembaga intermediasi langsung adalah . . .
 - a. future exchange
 - b. **bank komersial/lembaga keuangan**
 - c. bank indonesia
 - d. pemerintah
 - e. individu
18. surat berharga atas unjuk dalam satuan rupiah yang diterbitkan dengan sistem diskonto oleh bank disebut . . .
 - a. treasury bills
 - b. bankers acceptance
 - c. **sertifikat bank indonesia**
 - d. commercial paper
 - e. repurchase agreement
19. dibawah ini yang bukan termasuk pelaku di pasar uang adalah . . .
 - a. Bank-bank komersial
 - b. Pemerintah
 - c. **Biro Administrasi Efek**
 - d. Lembaga keuangan
 - e. Future Exchange

20. suatu perjanjian di mana dua pihak sepakat untuk saling tukar menukar pembayaran uang adalah . . . **swap**
21. Resiko yang akan di dapat apabila perusahaan dinyatakan bangkrut oleh pengadilan adalah ...
a. Likuidasi
b. Capital loss
c. Deviden
d. Rugi
e. Capital gain
22. Obligasi yang diterbitkan oleh pemerintah daerah untuk pembiayaan proyek yang berkaitan dengan kepentingan publik . . .
a. Municipal bonds
b. Goverment bonds
c. Corporate bonds
d. Conventional bonds
e. Guaranteed bonds
23. Perbedaan pasar modal dan pasar uang adalah . . .
a. Pasar modal memperdagangkan prolokasi dan belening, sedang pasar uang memperdagangkan saham dan obligasi.
b. Instrument pasar modal berjangka pendek, sedangkan pasar uang instrument berjangka panjang.
c. Hasil pasar modal adalah bunga berjangka pendek, sedangkan pasar uang menghasilkan bunga dalam jangka panjang.
d. Pasar modal berjangka kurang dari satu tahun, sedangkan pasar uang berjangka tak terbatas.
e. Instrumen pasar modal dalam berinvestasi lebih dari satu tahun, sedangkan pasar uang instrumennya berlaku kurang dari satu tahun.
24. Perusahaan yang melakukan penjualan dan pembelian efek di bursa adalah . . .
a. Emiten
b. Investor
c. Underwriter
d. Broker
e. Manajer investasi
25. Perusahaan yang menerbitkan efek guna mendapat modal adalah . . . **emiten**
26. Salah satu fungsi pasar uang adalah . . .
a. Sebagai sarana memperoleh dana jangka panjang
b. Sebagai sarana pengendali moneter
c. Sebagai tempat pertemuan untuk investor
d. Sebagai tempat untuk melakukan spekulasi
e. Sebagai tempat menuju pasar modal

27. Suatu obligasi yang diterbitkan perusahaan dapat dijual di atas maupun dibawah nilai pari atau nilai nominalnya. Istilah yang menunjukkan bahwa suatu obligasi dijual di atas nilai pari-nya disebut:
- At Par
 - At Discount
 - At Premium**
 - Harga perdana
 - Harga penawaran
28. Seorang pemodal membeli saham pada harga Rp 7.000 per saham, dan kemudian hari menjual saham tersebut pada harga Rp 6.400 per saham. Kerugian pemodal tersebut dikenal dengan istilah:
- Capital Loss**
 - Capital Gain
 - Depresiasi
 - Dilusi
 - Dividen
29. Perusahaan ABC menawarkan saham kepada publik. Perusahaan ABC berperan sebagai . . .
- Biro Administrasi Efek
 - Bank kustodian
 - Pemeringkat Efek
 - Emiten**
 - Wali Amanat
30. Fungsi Biro Administrasi Efek (BEA) adalah . . .
- Mewakili para pemegang obligasi dan sekuritas kredit, baik di dalam maupun di luar pengadilan
 - Menilai kembali aktiva emiten yang bertujuan mengetahui besarnya nilai wajar aktiva emiten sebagai dasar melakukan emisi pada pasar modal
 - Menyediakan pelayanan kepada emiten dalam bentuk catatan dan pemindahan kepemilikan efek-efek tertentu serta menyampaikan laporan tahunan tentang posisi efeknya**
 - Memeriksa laporan keuangan emiten sesuai dengan prinsip akuntansi yang berlaku di Indonesia serta ketentuan BAPEPAM
 - Melayani jasa penitipan efek dan harta lain yang berkaitan dengan efek seperti menerima bunga, dividen, dan hak lain untuk menyelesaikan transaksi
31. Surat-surat berharga yang diperjualbelikan dalam pasar uang adalah. . .
- Saham dan SBI
 - Obligasi dan saham
 - Right dan promes
 - SBI dan SPBU**
 - Wesel dan waran

32. Berikut yang merupakan ciri pasar uang, kecuali . . .
- a. Jangka waktu instrumen jatuh temponya satu bulan.
 - b. Produk yang di hasilkan, *Treasury Bills*, *Commercial Paper*
 - c. Terdapat SBPU, SBI, dan obligasi
 - d. Jangka waktu jatuh tempo 6 bulan.
 - e. **Jangka waktu jatuh tempo 18 bulan.**
33. Lembaga penunjang pada pasar modal yang melaksanakan kegiatan pasar modal yang berfungsi sebagai pihak yang dipercaya untuk mewakili kepentingan seluruh pedagang obligasi atau sekuritas kredit adalah . . .
- a. **Wali amanat**
 - b. Penanggung
 - c. Biro Administrasi Efek
 - d. Akuntan Publik
 - e. Danareksa
34. Pelaku utama kegiatan ekonomi pasar modal adalah . . .
- a. **Emiten, Pialang, underwriter**
 - b. Emiten, Pemeringkat efek, pialang
 - c. Emiten, perusahaan efek, kutodin
 - d. Emiten, trustee, dana reksa
 - e. Emiten, perusahaan efek, penasihat investasi
35. Surat bukti penyertaan modal dinamakan. . .
- a. Emiten
 - b. **Saham**
 - c. Penyertaan
 - d. Investasi
 - e. Sertifikat
36. Lembaga yang bertugas melaksanakan penilaian saham atau obligasi adalah . . .
- a. Kustodian
 - b. Perusahaan Efek
 - c. Biro Administrasi Efek
 - d. Bursa Efek
 - e. **Pemeringkat Efek**
37. Di antara lembaga berikut, yang bukan lembaga pendukung pasar modal adalah . . .
- a. Bapepam
 - b. Bank Indonesia
 - c. Akuntan Publik
 - d. **Underwriter**
 - e. Wali amanat

38. Perbedaan antara saham dan obligasi adalah . . .

	Saham	Obligasi
a.	Keuntungan berupa bunga dan majunya Capital gain	Keuntungan dibagikan tergantung pada mundurnya perusahaan
b.	Pembagian keuntungan bersifat tetap	Pembagian keuntungan tergantung kinerja perusahaan
c.	Pemegang saham merupakan pemilik pada suatu PT	Pemegang obligasi adalah badan atau orang yang meminjamkan dana
d.	Saham dapat diperjualbelikan	Obligasi sulit diperjualbelikan
e.	Harga saham tergantung tingkat bunga	Harga obligasi tergantung kinerja perusahaan

39. Instrument pasar uang dan pasar modal adalah sebagai berikut:

1. *Call Money*
2. Saham
3. *Commercial Paper*
4. Sertifikat Bank Indonesia
5. Obligasi

Instrument pasar uang adalah . . .

- a. 1, 2 dan 3
- b. 1, 2 dan 4
- c. 1, 2 dan 5
- d. 1, 3 dan 4
- e. 2, 3 dan 4

40. Salah satu perbedaan pasar modal dan pasar uang adalah . . .

- a. Pasar modal memperdagangkan surat-surat berharga berjangka lebih dari satu tahun, sedangkan di pasar uang surat-surat berharga yang jangkanya kurang dari satu tahun.
- b. Pihak yang berperan di pasar modal adalah para banker, lembaga keuangan, badan usaha, dan penjamin investasi, sedangkan di pasar uang pihak yang berperan adalah investor, baik secara individu maupun berkelompok.
- c. Di pasar modal diperdagangkan obligasi, sedangkan di pasar uang diperdagangkan saham.
- d. Di pasar modal diperdagangkan warrant, sedangkan di pasar uang diperdagangkan Right Issue
- e. Di pasar modal hanya dapat membeli satu lot, sedangkan di pasar uang dapat membeli beberapa lot.

41. Salah satu perbedaan saham dan obligasi adalah . . .

- a. Pendapatan dari saham adalah kupon, sedangkan pendapatan obligasi adalah deviden.
- b. Masa berlaku saham lebih dari satu tahun, masa obligasi kurang dari satu tahun.
- c. Saham diperdagangkan di bursa efek atau pasar modal, sedangkan obligasi diperdagangkan di pasar uang.

- d. Saham adalah surat tanda bukti turut memiliki modal pada suatu perusahaan, sedangkan obligasi merupakan bukti atas keterlibatan memberikan pinjaman pada suatu perusahaan atau badan.
 - e. Saham dalam pemailitan mendapat prioritas pembayara, sedangkan obligasi tidak mendapat hak prioritas.
42. Berikut ini adalah keuntungan atau kerugian yang berhubungan dengan saham dan obligasi:
- 1. Deviden
 - 2. Capital gain
 - 3. Kupon
 - 4. Capital loss
- Keuntungan memliki saham adalah memperoleh . . .
- a. 1 dan 2
 - b. 1 dan 3
 - c. 1 dan 4
 - d. 2 dan 3
 - e. 3 dan 4
43. Berikut ini jenis surat-surat berharga:
- 1. Saham
 - 2. Obligasi
 - 3. *Commercial Paper*
 - 4. Sertifikat Bank Indonesia
- Surat berharga yang diperdagangkan di pasar modal adalah . . .
- a. 1 dan 2
 - b. 1 dan 3
 - c. 1 dan 4
 - d. 2 dan 3
 - e. 3 dan 4
44. Berikut ini adalah keuntungan atau kerugian yang berhubungan saham dan obligasi:
- 1. Capital Gain
 - 2. Kupon
 - 3. Capital loss
 - 4. Deviden
- Keuntungan memliki obligasi adalah . . .
- a. 1 dan 2
 - b. 1 dan 3
 - c. 1 dan 4
 - d. 2 dan 3
 - e. 2 dan 4
45. Berikut ini jenis surat berharga:
- 1. Commercial paper
 - 2. Sertifikat Bank Indonesia
 - 3. Saham
 - 4. Obligasi

Instrument yang diperdagangkan di pasar uang adalah . . .

- a. 1 dan 2
- b. 1 dan 3
- c. 1 dan 4
- d. 2 dan 3
- e. 2 dan 4

46. Berikut ini lembaga-lembaga yang terkait dengan pasar modal:

- 1. Biro Administrasi Efek (BEA)
- 2. Bank Kutodian
- 3. Wali Amanat
- 4. Penasehat Investasi
- 5. Pemeringkat Efek

Lembaga penunjang pasar modal adalah . . .

- a. 1, 2 dan 3
- b. 1, 3 dan 4
- c. 2, 3 dan 4
- d. 2, 3 dan 5
- e. 3, 4 dan 5

47. Di bawah ini adalah karakteristik pasar uang dan pasar modal:

- 1. Mempertemukan permintaan dan penawaran dana jangka pendek
- 2. Mempertemukan permintaan dan penawaran dana jangka panjang
- 3. Instrument yang diperdagangkan berupa SBI dan Commercial Paper
- 4. Instrument yang diperdagangkan berupa reksadana dan waran
- 5. Terjadi pada pasar perdana dan pasar sekunder
- 6. Dilakukan antar bank atau antara masyarakat dengan bank

Karakteristik pasar uang adalah . . .

- a. 1, 2 dan 3
- b. 1, 2 dan 4
- c. 1, 3 dan 6
- d. 2, 4 dan 6
- e. 3, 5 dan 6

48. Instrumen pasar uang yang diterbitkan oleh bank umum dan dinyatakan dalam suatu jumlah, jangka waktu dan tingkat bunga tertentu adalah...

- a. SBI
- b. sertifikat deposito
- c. call money
- d. wesel
- e. komersial paper

49. Jenis saham yang mempunyai nilai tinggi dan dianggap aman dan menguntungkan adalah . . .

- a. Blue Chip
- b. Income Stock
- c. Defensive Stock
- d. Cyclikal Stock
- e. Speculative Stock

Sumber:

Toto Sucipto, 2014. *Pengantar Akuntansi dan Keuangan*. Jakarta: Yudhistira.

Ismawanto, 2009. *Ekonomi Untuk SMA dan MA Kelas XI*. Jakarta: CV. GEMA ILMU / Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

Chumidatus Sa'dyah, Dadang Argo P., 2009. *Ekonomi 2 Kelas XI SMA dan MA*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya / Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2009

BSE EKONOMI untuk SMA dan MA Kelas XI. Oleh: Mimin Nur Aisyah dan Hartatik Fitria R

LAMPIRAN 3

1. Instrumen Penelitian
2. Hasil Validasi

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi *Adobe Flash CS4 Profesional* Berbentuk *Game* Pendidikan Ular Tangga Pintar Untuk Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi dan Keuangan Kelas XI SMKN 2 Purworejo Tahun Ajaran 2014/15

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI

Mata Pelajaran : Pengantar Akuntansi dan Keuangan

Peneliti : Ap Massri M Kusumawardhana

Ahli Materi :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/ Bapak sebagai Ahli Materi mengenai kualitas materi pembelajaran yang dikembangkan pada Ular Tangga Pintar.
2. Pendapat, Penilaian, saran dan kritik Ibu/ Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Ibu/ Bapak memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Netral

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar dan Saran Ibu/ Bapak mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas bantuan kesediaan Ibu/ Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. PENILAIAN MEDIA

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
ASPEK MATERI						
1	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas					
2	Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD					
3	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
4	Mataeri yang disampaikan aktual					

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
5	Materi yang disampaikan dalam media lengkap					
6	Materi disampaikan dengan jelas					
7	Materi disampaikan secara sistematis					
8	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik					
9	Materi yang disajikan mudah dipahami					
ASPEK SOAL						
10	Soal dirumuskan dengan jelas					
11	Soal di dalam media lengkap					
12	Soal sesuai teori dan konsep					
13	Kunci jawaban sesuai dengan soal					
14	Terdapat umpan balik terhadap hasil evaluasi					
15	Evaluasi konsisten dengan tujuan pembelajaran					
ASPEK BAHASA						
16	Bahasa yang digunakan komunikatif					
17	Istilah dan pertanyaan yang digunakan tepat dan sesuai					
ASPEK KETERLAKSANAAN						
18	Media meningkatkan pemahaman siswa					
19	Materi yang disajikan menarik perhatian siswa					
20	Siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar					

B. KEBENARAN MEDIA

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta,
Ahli Materi

NIP.

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi *Adobe Flash CS4 Profesional* Berbentuk *Game* Pendidikan Ular Tangga Pintar Untuk Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi dan Keuangan Kelas XI SMKN 2 Purworejo Tahun Ajaran 2014/15

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI

Mata Pelajaran : Pengantar Akuntansi dan Keuangan

Peneliti : Ap Massri M Kusumawardhana

Ahli Media :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/ Bapak sebagai ahli media mengenai kelayakan media pembelajaran yang pada Ular Tangga Pintar.
2. Pendapat, Penilaian, saran dan kritik Ibu/ Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, Ibu/ Bapak dimohon memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Netral

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar dan saran Ibu/ Bapak mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas bantuan kesediaan Ibu/ Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
ASPEK PERANGKAT LUNAK						
1	File aplikasi tidak besar					
2	Aplikasi tidak berjalan lambat					
3	Aplikasi tidak berhenti saat pengoperasian					
4	Komputer tidak berhenti saat dioperasikan					
5	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>operating system</i>					
6	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>hardware</i>					

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
7	Aplikasi mudah dijalankan					
8	Dilengkapi petunjuk menjalankan aplikasi					
9	Dilengkapi umpan balik yang jelas					
10	Memiliki alur penggunaan aplikasi yang jelas					
11	Pengoperasian sesuai petunjuk					
12	Pengoperasian sederhana					
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL						
13	Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi					
14	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan					
15	Penggunaan suara tidak mengganggu					
16	Suara yang digunakan sudah tepat					
17	Suara yang digunakan menarik					
18	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik					
19	Tulisan dapat dibaca dengan baik					
20	Warna sudah tepat					
21	Animasi yang digunakan menarik					
22	Animasi tidak mengganggu					
23	Tombol sederhana					
24	Tombol berfungsi dengan baik					

A. KEBENARAN MEDIA

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

B. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

C. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan *):

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicibakan

*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta,
Ahli Media,

NIP.

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi *Adobe Flash CS4 Profesional* Berbentuk *Game* Pendidikan Ular Tangga Pintar Untuk Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi dan Keuangan Kelas XI SMKN 2 Purworejo Tahun Ajaran 2014/15

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI

Mata Pelajaran : Pengantar Akuntansi dan Keuangan

Peneliti : Ap Massri M Kusumawardhana

Siswa :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa sebagai user mengenai media pembelajaran yang dikembangkan pada Ular Tangga Pintar.
2. Pendapat, Penilaian, saran dan kritik akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Netral

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

4. Pengisian ini tidak berpengaruh pada nilai, jadi diharapkan tidak ada rekayasa dan diisi sejujur jujurnya.
5. Atas bantuan kesediaan untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. PENILAIAN MEDIA

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
ASPEK PERANGKAT LUNAK						
1	Dapat diinstal dengan mudah					
2	Memiliki petunjuk instal yang jelas					
3	Game memiliki petunjuk pengoperasian yang jelas					
4	Komputer tidak <i>hang</i> (berhenti) saat mengoperasikan					
5	Game ini tidak <i>hang</i> (berhenti) saat dimainkan					

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN						
6	Materi yang disajikan dalam game mudah dipahami					
7	Pembahasan contoh soal dalam game jelas					
8	Materi disajikan secara runtut					
9	Bahasa yang digunakan komunikatif					
10	Game ini dapat menumbuhkan motivasi belajar					
11	Alur penyampaian materi dalam game runtut dan jelas					
12	Perumusan soal mudah dipahami					
13	Soal dalam game sesuai dengan materi					
14	Adanya umpan balik ketika menjawab soal					
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL						
15	Musik tidak mengganggu					
16	Musik sangat menarik					
17	Tulisan dapat dibaca dengan jelas					
18	Tampilan menarik					
19	Petunjuk arah/tombol sederhana					
20	Petunjuk arah/ tombol berfungsi dengan baik					
21	Animasi menarik					
22	Animasi tidak mengganggu					
23	Aplikasi game pembelajaran ini kreatif dan inovatif					

KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Purworejo,
Siswa,

NIS.

Lampiran 3.2. Hasil Validasi

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi *Adobe Flash CS4 Profesional* Berbentuk *Game* Pendidikan Ular Tangga Pintar Untuk Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi dan Keuangan Kelas XI SMKN 2 Purworejo Tahun Ajaran 2014/15

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI

Mata Pelajaran : Pengantar Akuntansi dan Keuangan

Peneliti : Ap Massri M Kusumawardhana

Ahli Materi : Aderg Astikaningsih, M.Si.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/ Bapak sebagai Ahli Materi mengenai kualitas materi pembelajaran yang dikembangkan pada Ular Tangga Pintar.
2. Pendapat, Penilaian, saran dan kritik Ibu/ Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Ibu/ Bapak memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Netral

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar dan Saran Ibu/ Bapak mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas bantuan kesediaan Ibu/ Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. PENILAIAN MEDIA

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
ASPEK MATERI						
1	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas		✓			
2	Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD		✓			
3	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓			
4	Mataeri yang disampaikan aktual		✓			

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
5	Materi yang disampaikan dalam media lengkap			✓		
6	Materi disampaikan dengan jelas		✓			
7	Materi disampaikan secara sistematis		✓			
8	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik		✓			
9	Materi yang disajikan mudah dipahami			✓		
ASPEK SOAL						
10	Soal dirumuskan dengan jelas		✓			
11	Soal di dalam media lengkap		✓			
12	Soal sesuai teori dan konsep		✓			
13	Kunci jawaban sesuai dengan soal		✓			
14	Terdapat umpan balik terhadap hasil evaluasi			✓		
15	Evaluasi konsisten dengan tujuan pembelajaran		✓			
ASPEK BAHASA						
16	Bahasa yang digunakan komunikatif		✓			
17	Istilah dan pertanyaan yang digunakan tepat dan sesuai		✓			
ASPEK KETERLAKSANAAN						
18	Media meningkatkan pemahaman siswa		✓			
19	Materi yang disajikan menarik perhatian siswa		✓			
20	Siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar		✓			

B. KEBENARAN MEDIA

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
-	Penyempurnaan maping materi	Perbaikan maping materi
-	Istilah ?	Pembetulan istilah ?

C. KOMENTAR DAN SARAN

D. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
 2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
 3. Tidak layak digunakan untuk penelitian
- *) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta,

Ahli Materi



NIP.



LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi *Adobe Flash CS4 Profesional* Berbentuk *Game* Pendidikan Ular Tangga Pintar Untuk Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi dan Keuangan Kelas XI SMKN 2 Purworejo Tahun Ajaran 2014/15

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI

Mata Pelajaran : Pengantar Akuntansi dan Keuangan

Peneliti : Ap Massri M Kusumawardhana

Ahli Materi : Retno Partingsih, S.Pd.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/ Bapak sebagai Ahli Materi mengenai kualitas materi pembelajaran yang dikembangkan pada Ular Tangga Pintar.
2. Pendapat, Penilaian, saran dan kritik Ibu/ Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Ibu/ Bapak memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.
Keterangan:
5 = Sangat Setuju
4 = Setuju
3 = Netral
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju
4. Komentar dan Saran Ibu/ Bapak mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas bantuan kesediaan Ibu/ Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. PENILAIAN MEDIA

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
ASPEK MATERI						
1	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas		✓			
2	Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD		✓			
3	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓			
4	Mataeri yang disampaikan aktual	✓				

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
5	Materi yang disampaikan dalam media lengkap	✓				
6	Materi disampaikan dengan jelas		✓			
7	Materi disampaikan secara sistematis		✓			
8	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik	✓				
9	Materi yang disajikan mudah dipahami		✓			
ASPEK SOAL						
10	Soal dirumuskan dengan jelas	✓				
11	Soal di dalam media lengkap	✓				
12	Soal sesuai teori dan konsep		✓			
13	Kunci jawaban sesuai dengan soal		✓			
14	Terdapat umpan balik terhadap hasil evaluasi		✓			
15	Evaluasi konsisten dengan tujuan pembelajaran	✓				
ASPEK BAHASA						
16	Bahasa yang digunakan komunikatif	✓				
17	Istilah dan pertanyaan yang digunakan tepat dan sesuai		✓			
ASPEK KETERLAKSANAAN						
18	Media meningkatkan pemahaman siswa		✓			
19	Materi yang disajikan menarik perhatian siswa	✓				
20	Siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar		✓			

B. KEBENARAN MEDIA

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. KOMENTAR DAN SARAN

[illegible]

D. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
 2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
 3. Tidak layak digunakan untuk penelitian
- *) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta,
Ahli Materi

- R- $\frac{h}{m\lambda}$

NIP.

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi *Adobe Flash CS4 Profesional* Berbentuk *Game* Pendidikan Ular Tangga Pintar Untuk Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi dan Keuangan Kelas XI SMKN 2 Purworejo Tahun Ajaran 2014/15

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI

Mata Pelajaran : Pengantar Akuntansi dan Keuangan

Peneliti : Ap Massri M Kusumawardhana

Ahli Media : Rizqi Ilysa Aghni, M.Pd

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/ Bapak sebagai ahli media mengenai kelayakan media pembelajaran yang pada Ular Tangga Pintar.
2. Pendapat, Penilaian, saran dan kritik Ibu/ Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, Ibu/ Bapak dimohon memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.
Keterangan:
5 = Sangat Setuju
4 = Setuju
3 = Netral
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju
4. Komentar dan saran Ibu/ Bapak mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas bantuan kesediaan Ibu/ Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
ASPEK PERANGKAT LUNAK						
1	File aplikasi tidak besar	✓				
2	Aplikasi tidak berjalan lambat	✓				
3	Aplikasi tidak berhenti saat pengoperasian	✓				
4	Komputer tidak berhenti saat dioperasikan	✓				
5	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>software</i>		✓			
6	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>hardware</i>		✓			

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
7	Aplikasi mudah dijalankan		✓			
8	Dilengkapi petunjuk menjalankan aplikasi		✓			
9	Dilengkapi umpan balik yang jelas		✓			
10	Memiliki alur penggunaan aplikasi yang jelas		✓			
11	Pengoperasian sesuai petunjuk		✓			
12	Pengoperasian sederhana		✓			
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL						
13	Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi	✓				
14	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan		✓			
15	Penggunaan suara tidak mengganggu		✓			
16	Suara yang digunakan sudah tepat		✓			
17	Suara yang digunakan menarik		✓			
18	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik		✓			
19	Tulisan dapat dibaca dengan baik		✓			
20	Warna sudah tepat		✓			
21	Animasi yang digunakan menarik		✓			
22	Animasi tidak mengganggu		✓			
23	Tombol sederhana		✓			
24	Tombol berfungsi dengan baik		✓			

A. KEBENARAN MEDIA

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
	—	—

B. KOMENTAR DAN SARAN

Pernmainan ini bisa lebih dikembangkan lagi menjadi game yg kompleks dan multiplayer.

C. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan *):

1. Layak untuk diujicobakan
 2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak untuk diujicibakan
- *) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta,
Ahli Media,



RIZKI ILYASA AGHNI, N.Pd

NIP. —

LAMPIRAN 4

1. Rekapitulasi *Skoring* Angket
Validasi Ahli
2. Rekapitulasi *Skoring* Angket
Penilaian Siswa

Lampiran 4.1. Rekapitulasi Skoring Angket Validasi Ahli

HASIL VALIDASI DARI AHLI MEDIA

No	Nama Ahli	Aspek Perangkat Lunak												Aspek Komunikasi Visual											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Jumlah		52												49											
Rata-rata		4,33												4,08											
Rata-rata keseluruhan		4,21																							
Kategori		Sangat Layak																							

HASIL VALIDASI DARI AHLI MATERI

No	Nama Ahli	Aspek Materi									Aspek Soal						Aspek Bahasa		Aspek Keterlaksanaan		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Adeng Pustikaningsih, M.Si	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
2	Retno Partiningsih, S.Pd.	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4
Jumlah		73									50						17		25		
Rata-rata		4,06									4,17						4,25		4,17		
Rata-rata Keseluruhan		4,17																			
Kategori		Layak																			

Lampiran 4.2. Rekapitulasi Skoring Angket Penilaian Siswa

REKAPITULASI SKORING PENILAIAN SISWA

No	Nama	PENILAIAN MEDIA																					
		ASPEK PERANGKAT LUNAK					ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN								ASPEK KOMUNIKASI VISUAL								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	Ade Trisna Rahayu	5	3	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	3	5	4	3	4	5
2	Anis Kurnia	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5
3	Annisa Miftah Arofah	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	5
4	Apri Lystiana	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5
5	Chusnul Chotimah	4	5	4	5	5	5	4	4	5	3	3	5	3	4	3	4	4	3	5	3	4	5
6	Dwi Puji Anjaswati	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5
7	Eka Pujiastuti	5	4	3	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	3	4	5	4	5
8	Eka Septiana Febianti	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5
9	Eli Surya Sunjani	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	5
10	Hanifah Abdillah	4	4	4	4	4	4	3	4	5	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4
11	Hesty Kirana	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	3	5	3	4	4	4	4	4	4	3	4	5
12	Ika Septiana Susanti	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5
13	Istikomah	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5
14	Kotik Rahayu	5	5	4	5	5	5	3	4	3	5	5	5	5	5	3	4	5	4	5	5	4	4
15	Krisna Dewi	4	5	3	3	3	5	4	4	5	4	4	5	3	4	3	4	4	3	4	3	3	5
16	Miftah Khurrohmah	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5
17	Miftakhul Latifah	5	4	3	4	5	4	4	5	5	5	4	4	3	5	4	5	5	5	5	5	4	5

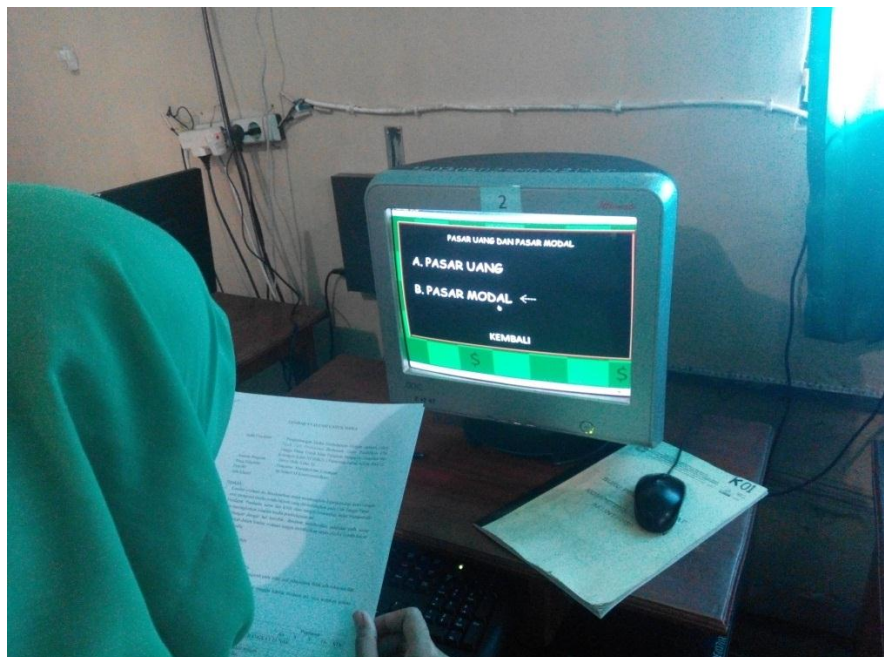
No	Nama	PENILAIAN MEDIA																					
		ASPEK PERANGKAT LUNAK					ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN								ASPEK KOMUNIKASI VISUAL								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
18	Muslimatuzzahroh	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5
19	Nofianti	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4
20	Nur Khanifah	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5
21	Nuraeni	4	3	3	4	4	4	3	4	5	3	3	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4
22	Nurul Fitriana	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5
23	Nurul Ngaini	4	4	3	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5
24	Rr Laila Sofy Amrina	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	3	4	5	5	5
25	Ratna Sri Lestari	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5
26	Refsi Essa Puspita	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5
27	Riyana	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5
28	Sainem	5	4	5	4	4	4	2	5	4	3	4	4	5	3	3	4	5	4	4	5	5	5
29	Susinem	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5
30	Tita Uswatun Hasanah	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5
31	Tiyas Novita Sari	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5
32	Vita Hartini	4	4	3	4	4	4	4	4	5	3	4	4	3	4	5	3	4	4	5	4	3	4
Jumlah		680					1097								1228								
Rata-rata		4,25					4,29								4,26								
Rata-rata keseluruhan		4,27																					
Kategori		Sangat Layak																					

LAMPIRAN 5

1. Foto Penelitian
2. Administrasi Penelitian

Lampiran 5.1. Foto Penelitian

Siswa mulai membuka media Ular Tangga Pintar



Siswa membuka bagian materi dalam media



Siswa menjalankan media di komputer masing-masing



Siswa masuk ke dalam permainan ular tangga pada media

Lampiran 5.2. Administrasi Penelitian

DAFTAR HADIR UJI COBA LAPANGAN

**“Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Adobe Flash CS4 Professional
Berbentuk Game Pendidikan Ular Tangga Pintar Untuk Mata Pelajaran Pengantar
Akuntansi dan Keuangan Kelas XI SMKN 2 Purworejo Tahun Ajaran 2014/15”**

Tanggal : 19 Maret 2015

Waktu :

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
1	Eka Septiana F.	XI AK 4	1.	
2	Patra Sri Lestari	XI AK 4		2.
3	R.r. Laila Sofy Amrina	XI AK 4	3.	
4	Eka Puji Astuti	XI AK 4		4.
5	Nurul Ngaini	XI AK 4	5.	
6	Nurul Fitriana	XI AK 4		6.
7	Huraeni	XI AK 4	7.	
8	Sainem	XI AK 4		8.
9	Susnem	XI AK 4	9.	
10	Riyana	XI AK 4		10.
11	Repsi Essa Puspita	XI AK 4	11.	
12	Ika Septiana Susanti	XI AK 4		12.
13	Nur Khamifah	XI AK 4	13.	
14	Apri Lystiana	XI AK 4		14.
15	Kotik Rahayu	XI AK 4	15.	
16	Anir Kurnia	XI AK 4		16.
17	Istikomah	XI AK 4	17.	
18	Ade Trisna Rahayu	XI AK 4		18.
19	Muttakhul Latufah	XI AK 4	19. TMSH	
20	Dwi Puji Anjaswati	XI AK 4		20.

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
21	Krisna Dewi	XI AK 4	21. 	
22	Chusnul Chotimah	XI AK 4		22. 
23	Vita Hartini	XI AK 4	23. 	
24	Mifta Khurrohman	XI AK 4		24. 
25	Annisa Miftah Arafah	XI AK 4	25. 	
26	Muslimahuz Zahrah	XI AK 4		26. 
27	Hesty Kirano	XI AK 4	27. 	
28	Haniyah Abdillah	XI AK 4		28. 
29	NOFIANTI	XI AK 4	29. 	
30	Tika Uswatun H	XI AK 4		30. 
31	Tryas Novita S	XI AK 4	31. 	
32	Eli Surya Sunjani	XI AK 4		32. 
33			33.	

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran Akuntansi



Peneliti


Ap Massri M K



PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO
KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU

Jl. Urip Sumoharjo No. 6 Purworejo Kode Pos 54111
 Telp. (0275) 325202 Fax. (0275) 325202 Email : kpmpt@purworejokab.go.id

IZIN RISET / SURVEY / PKL

NOMOR : 072/072/2015

- I. Dasar : Peraturan Daerah Kabupaten Purworejo Nomor 14 Tahun 2008 tentang Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Purworejo (Lembaran Daerah Kabupaten Purworejo Tahun 2008 Nomor 11).
- II. Menunjuk : Surat izin penelitian dari UNY No.45/UN34.18/LT/2014 tanggal 19 Januari 2015
- III. Bupati Purworejo memberi Izin untuk melaksanakan Riset/ Survey/ PKL dalam Wilayah Kabupaten Purworejo kepada :

- | | |
|---------------------------------|--|
| ❖ Nama | : AP Massri M Kusuma Wardhana |
| ❖ Pekerjaan | : Mahasiswa |
| ❖ NIM/NIP/KTP/ dll. | : 11403241002 |
| ❖ Instansi / Univ/ Perg. Tinggi | : Universitas Negeri Yogyakarta |
| ❖ Jurusan | : Pendidikan Akuntansi |
| ❖ Program Studi | : Pendidikan Akuntansi |
| ❖ Alamat | : Sokawera Rt.01/03 Kec.Padamara Kab.Purbalingga |
| ❖ No. Telp. | : 08996679090 |
| ❖ Penanggung Jawab | : Mahendra Adhi, S.E, M.Sc |
| ❖ Maksud / Tujuan | : Penelitian |
| ❖ Judul | : Pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi adobe flash cs4 profesional berbentuk game pendidikan ular tangga pintar untuk mata pelajaran pengantar akuntansi dan keuangan kelas XI SMKN2 Purworejo tahun ajaran 2014/2015 |
| ❖ Lokasi | : SMKN2 Purworejo |
| ❖ Lama Penelitian | : 2 Bulan |
| ❖ Jumlah Peserta | : |

Dengan ketentuan - ketentuan sebagai berikut :

- Pelaksanaan tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu stabilitas daerah.
- Sebelum langsung kepada responden maka terlebih dahulu melapor kepada :
 - Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Purworejo
 - Kepala Pemerintahan setempat (Camat, Kades / Lurah)
- Sesudah selesai mengadakan Penelitian supaya melaporkan hasilnya Kepada Yth. Bupati Purworejo Cq. Kepala KPMPT, dengan tembusan BAPPEDA Kab. Purworejo

Surat Ijin ini berlaku tanggal 10 Februari 2015 sampai dengan tanggal 10 April 2015.

Tembusan , dikirim kepada Yth :

- Ka. Bappeda Kab. Purworejo;
- Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Purworejo;
- Ka. Dindikbudpora Kab. Purworejo;
- Ka. SMKN2 Purworejo;
- Wakil Dekan I Fak. Ekonomi UNY

Dikeluarkan : Purworejo
 Pada Tanggal : 10 Februari 2015

a.n. BUPATI PURWOREJO

**KEPALA KANTOR
 PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU
 KABUPATEN PURWOREJO**


TJATUR PRYO UTOMO, S.Sos
 Pembina Tk. I



PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO
DINAS PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2 PURWOREJO
Jalan Krajan I, Semawungdaleman Kutoarjo 54213
Fax & ☎ (0275) 641102 E-mail : smkn2_pwr@yahoo.com web : smkn2



SURAT KETERANGAN

Nomor : 070 / 341 / 2015

Saya yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Purworejo menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : AP Massri M Kusumawardhana
NIM : 11403241002
Jurusan / Prodi : Pendidikan Akuntansi

Yang bersangkutan benar – benar telah melaksanakan penelitian untuk penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Adobe Flash CS4 Profesional Berbentuk Game Pendidikan Ular Tangga Pintar untuk Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi dan Keuangan Kelas XI SMKN 2 Purworejo Tahun Ajaran 2014/2015 ” pada tanggal 20 Februari 2015 s.d 19 Maret 2015.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kutoarjo, 7 April 2015

Kepala Sekolah



Drs. Suhirman, M.Pd
Pembina
NIP 19590816 198703 1 011