

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI “THE ACCOUNTER” BERBASIS
WINDOWS SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN AKUNTANSI
PADA KOMPETENSI DASAR JURNAL PENYESUAIAN UNTUK SISWA
KELAS X SMK NEGERI 1 GODEAN**

SKRIPSI

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



Oleh:
ANISAH NOVI KARUNIA

11403241017

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

2015

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI “THE ACCOUNTER” BERBASIS
WINDOWS SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN AKUNTANSI
PADA KOMPETENSI DASAR JURNAL PENYESUAIAN UNTUK SISWA
KELAS X SMK NEGERI 1 GODEAN**

SKRIPSI

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



Oleh:
ANISAH NOVI KARUNIA

11403241017

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI

FAKULTAS EKONOMI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2015

PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI “THE ACCOUNTER” BERBASIS
WINDOWS SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN AKUNTANSI
PADA KOMPETENSI DASAR JURNAL PENYESUAIAN UNTUK SISWA
KELAS X SMK NEGERI 1 GODEAN

SKRIPSI

Oleh:
ANISAH NOVI KARUNIA
11403241017



Disetujui

Dosen Pembimbing,

Annisa Ratna Sari, M.S.Ed.
NIP. 19800912 200501 2 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI “THE ACCOUNTER” BERBASIS
WINDOWS SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN AKUNTANSI
PADA KOMPETENSI DASAR JURNAL PENYESUAIAN UNTUK SISWA
KELAS X SMK NEGERI 1 GODEAN**

Oleh:
ANISAH NOVI KARUNIA
11403241017

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Akuntansi, Fakultas
Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 19 Juni 2015 dan
dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Abdullah Taman, M.Si., Ak.	Ketua Penguji		30 Juni 2015
Annisa Ratna Sari, M.S.Ed.	Sekretaris Penguji		1 Juli 2015
Mahendra Adhi N., M.Sc.	Penguji Utama		30 Juni 2015

Yogyakarta, 2 Juli 2015
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta


Dekan
Dr. Sugiharsono, M. Si.

NIP. 19550328 198303 1 002/A

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Anisah Novi Karunia

NIM : 11403241017

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

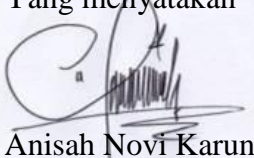
Fakultas : Ekonomi

Judul Tugas Akhir : **PENGEMBANGAN GAME EDUKASI “THE ACCOUNTER” BERBASIS WINDOWS SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA KOMPETENSI DASAR JURNAL PENYESUAIAN UNTUK SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 GODEAN**

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

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, Juni 2015

Yang menyatakan

Anisah Novi Karunia
NIM. 11403241017

MOTTO

Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Allah.

(QS. Ar-Rad:11)

Dan katakanlah, “Bekerjalah kamu, maka Allah akan melihat pekerjaanmu, begitu juga rasul-Nya dan orang-orang mukmin, dan kamu akan dikembalikan kepada (Allah) Yang Mengetahui yang ghaib dan yang nyata, lalu diberitakannya kepada kamu apa yang telah kamu kerjakan.”

(Q.S At-Taubah: 105)

Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain

(QS.Al-Insyirah : 7)

Saat kita menganggap pandangan jauh terhadap impian kita, maka impian tersebut akan selalu menjauh dari kita walau sebesar apa pun kita mengejanya. Namun sebaliknya, jikalau kita menganggap impian itu dekat dengan langkah kita, maka InsyaAllah bertanda kita akan meraihnya.

(Penulis)

Selama kita berfikir optimis untuk maju bahkan memiliki suatu tekad dengan kemampuan yang kita miliki, maka secara tidak sadar suatu hari nanti Allah SWT akan mengabulkannya dalam bentuk yang lebih indah.

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan karunia dan hidayah-Nya sehingga kemudahan dan kelancaran senantiasa mengiringi langkah ini, semoga ridho-Mu selalu tercurah pada kami. Shalawat serta salam senantiasa tertuju pada junjungan kami Rasulullah SAW.

Dengan segala kerendahan hari kupersembahkan karya sederhana ini untuk :

1. Kedua orang tua tercinta, Ibu Endang Tri Sugiyanti dan Bapak Gunardi yang selalu mendoakan serta memberikan dukungan baik secara moril maupun materil.
2. Adik-adik saya, Kharisma dan Adhy Karnov Rizky Ardana yang selalu menghibur dan mendukung saya.
3. MR dan teman-teman seperjuangan yang telah membuka pengetahuan saya terutama tentang ilmu dien, semoga kan selalu istiqomah dijalan-Nya.
4. Arizqi Nurhamsyah terimakasih telah menjadi patner yang baik☺, Sahabat saya Arin Pranesti, Nunu, Ririn, Imas, MIL, Dek Ilyana, mas Eko, Hani, mb Maryati, Bagas, Lina, mb Ratna, mas Dicky, mb Siti, mb Ifti, mb Yuni, mas Guntoro, mb Uji,Oyon, Galih, Candra, Epik, Adet, Anis Nur, Arrini, Intan, Coly, Dina, dan adek-adek binaan tersayang Mutia Firdausa, Prima, Luthfi, Utari, Afifah, Eka, Erna, Muflihah, dan Sipa, serta yang lainnya yang selama ini mampu membuat saya tertawa lepas dan selalu memotivasi saya selama ini.
5. Sahabat & teman-teman seperjuangan saya di GENIUS'48 DIKSI A 2011, UKMF KRISTAL#1#2#3, FOMUNY (Bidik Misi) UNY 2013, CDS (Corps Dakwah Sekolah) Bantul, Tim Riset T-PAI, Pengurus Tutorial PAI UNY 2015, dan A.I.M STUDIO yang selalu memotivasi dan menjadi motivasi saya dalam berprestasi dan menulis skripsi ini.
6. Almamater.

**PENGEMBANGAN GAMEEDUKASI “THE ACCOUNTER” BERBASIS
WINDOWS SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN AKUNTANSI
PADA KOMPETENSI DASAR JURNAL PENYESUAIAN UNTUK SISWA
KELAS X SMK NEGERI 1 GODEAN**

**Oleh:
ANISAH NOVI KARUNIA
11403241017**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *Game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* sebagai pendukung pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Godean, mengetahui kelayakan *game* edukasi tersebut sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media, materi, guru, dan siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang diadaptasi dari model 4D. Tahapan dalam pengembangan *Game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* ini meliputi empat tahap yaitu: 1) *Define* atau tahap pendefinisian, 2) *Design* atau tahap perancangan, 3) *Develop* atau tahap pengembangan, dan 4) *Disseminate* atau tahap penyebaran. Pada tahap *develop* dilakukan validasi terhadap *Game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* oleh dosen ahli media dan ahli materi, serta guru akuntansi. *Game* edukasi “THE ACCOUNTER” diujicobakan kepada siswa kelas X SMK Negeri 1 Godean yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui angket. Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan *Game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media diperoleh nilai rata-rata 4,00 yang termasuk dalam kategori Layak, ahli materi diperoleh nilai rata-rata 4,72 termasuk dalam kategori Sangat Layak, guru Akuntansi diperoleh nilai rata-rata 4,90 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, dan penilaian siswa menunjukkan nilai rata-rata pada ujicoba kelompok kecil sebesar 3,85 dan uji coba lapangan sebesar 3,99 yang termasuk dalam kategori Layak. Dengan demikian, *Game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* ini layak digunakan sebagai pendukung media pembelajaran akuntansi. Berdasarkan analisis kecakapan siswa dalam menggunakan *Game* edukasi “THE ACCOUNTER” dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan pada saat uji coba, diperoleh peningkatan nilai rata-rata dari uji coba kelompok kecil sebesar 1,00 sedangkan pada uji coba lapangan sebesar 0,84.

Kata Kunci: *Game* edukasi “THE ACCOUNTER”, Media pembelajaran, Akuntansi

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan Kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul ”Pengembangan *Game* Edukasi ‘THE ACCOUNTER’ Berbasis *Windows* sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean” dengan baik, lancar, dan tepat waktu. Tugas Akhir Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, tugas akhir skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., 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 Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Ibu Annisa Ratna Sari, M.S.Ed., dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, tenaga, dan pikirannya dalam membimbing dan mengarahkan Tugas Akhir Skripsi.


5. Bapak Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc., dosen narasumber yang telah memberikan banyak masukan dan pertimbangan agar skripsi ini lebih sempurna.
6. Bapak Prof. Sukirno, Ph.D., Sigit Pambudi, M.Eng., dan Pujiyanto, M.Pd., dosen ahli media yang telah bersedia memberikan penilaian, saran, masukan, dan memvalidasi media.
7. Ibu Adeng Pustikaningsih, M.Si., dan Bapak Ahmad Samlawi, M.Si., dosen ahli materi yang telah bersedia memberikan penilaian, saran, masukan, dan memvalidasi materi.
8. Bapak Ery Widaryana, M.M., Kepala SMK Negeri 1 Godean yang telah memberikan ijin penelitian di kelas XSMK Negeri 1 Godean.
9. Ibu Ruliasih, S.Pd. guru akuntansi di SMK Negeri 1 Godean yang telah memberikan bimbingan, bantuan, dan dukungan selama pelaksanaan penelitian.
10. Siswa-siswi kelas X AK SMK Negeri 1 Godean atas kerjasama dan partisipasi dalam pelaksanaan penelitian.
11. Ayah, Ibu, dan keluarga tercinta yang senantiasa sabar memberikan dukungan moral dan material dalam penulisan skripsi ini, tanpa kalian saya tidak dapat melangkah sampai sini.
12. Teman-Teman DIKSIA 2011 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, semoga ilmu yang kita dapatkan bisa menjadi ilmu yang bermanfaat.

13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dorongan, semangat serta bantuan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat dibutuhkan guna menyempurnakan Tugas Akhir Skripsi ini. Semoga hasil yang terkandung dalam skripsi ini harapan penulis dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Juni 2015

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Anisah Novi Karunia', written over a light blue rectangular background.

Anisah Novi Karunia

NIM. 11403241017

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori	12
1. Pembelajaran Akuntansi.....	12
a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran.....	12
b. Pengertian Akuntansi	14
c. Ruang Lingkup Materi Pembelajaran Akuntansi di SMK.....	15
2. Media Pembelajaran	20
a. Pengertian Media Pembelajaran	20
b. Fungsi dan Manfaat Pembelajaran	22

c. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran.....	24
d. Macam-macam Media Pembelajaran	26
3. Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi “THE ACCOUNTER” Berbasis <i>Windows</i>	28
a. <i>Game</i> Edukasi.....	28
b. Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi “THE ACCOUNTER”	30
c. <i>Construct 2</i>	31
d. Pengembangan Media <i>Game</i> Edukasi “THE ACCOUNTER” Berbasis <i>Windows</i>	34
e. Prinsip Pengembangan Media <i>Game</i> Edukasi “THE ACCOUNTER” Berbasis <i>Windows</i>	37
f. Cara Penggunaan Media <i>Game</i> Akuntansi “THE ACCOUNTER” Berbasis <i>Windows</i>	39
4. Model Pengembangan Media 4D (<i>four-D</i>)	42
B. Penelitian Relevan.....	43
C. Kerangka Berpikir.....	47
D. Paradigma Penelitian.....	50
E. Pertanyaan Penelitian	50
BAB III METODE PENELITIAN	52
A. Jenis Penelitian.....	52
B. Tempat dan Waktu Penelitian	52
C. Prosedur Penelitian.....	53
D. Subyek Penelitian.....	59
E. Teknik Pengumpulan Data.....	59
F. Instrumen Penelitian.....	63
G. Validasi Instrumen Penelitian	69
H. Teknik Analisis Data.....	71
BAB IV HASIL PENELITIAN PEMBAHASAN	75
A. Hasil Penelitian	75
1. Deskripsi Tempat Penelitian	75
2. Pelaksanaan Penelitian	76
3. Data Hasil Penelitian	77

B. Hasil Pengembangan Produk	96
1. Tahap <i>Define</i>	96
2. Tahap <i>Desain</i>	98
3. Tahap Develop	102
3. Tahap <i>Disseminate</i>	114
C. Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan.....	114
1. Pengembangan <i>Game</i> Edukasi “THE ACCOUNTER”	115
2. Kelayakan <i>Game</i> Edukasi “THE ACCOUNTER”	117
3. Pengaruh Penggunaan <i>Game</i> Edukasi terhadap Kecakapan Siswa.....	120
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	124
A. Kesimpulan	124
B. Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN.....	130

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Menengah Kejuruan	17
Tabel 2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Produkif SMK	18
Tabel 3. Distribusi Populasi Penelitian	59
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Wawancara	63
Tabel 5. Kisi-kisi Lembar Observasi	64
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen RPP	65
Tabel 7. Kisi-kisi untuk Ahli Media	66
Tabel 8. Kisi-kisi untuk Ahli Materi	67
Tabel 9. Kisi-kisi untuk Siswa	69
Tabel 10. Ketentuan Pemberian Skor	72
Tabel 11. Pedoman Konversi Data	73
Tabel 12. Waktu Pelaksanaan Penelitian	76
Tabel 13. Hasil Analisis Tugas Kelas X	79
Tabel 14. Daftar Nama Validator Media Pembelajaran	81
Tabel 15. Hasil Validasi Ahli Media Aspek Operasional Navigasi	85
Tabel 16. Hasil Validasi Ahli Media Aspek Kemudahan	85
Tabel 17. Hasil Validasi Ahli Media Aspek Tampilan Teks	85
Tabel 18. Hasil Validasi Ahli Media Aspek Kualitas Visual	86
Tabel 19. Hasil Rata-rata Penilaian Ahli Media	86
Tabel 20. Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Pembelajaran	88
Tabel 21. Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Substansi Materi	88
Tabel 22. Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Bahasa	89
Tabel 23. Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Kemudahan Pemakaian	89
Tabel 24. Hasil Rata-rata Penilaian Ahli Materi	89
Tabel 25. Hasil Validasi Praktisi Aspek Kemudahan	90
Tabel 26. Hasil Validasi Praktisi Aspek Tampilan Teks	90
Tabel 27. Hasil Validasi Praktisi Aspek Pembelajaran	90
Tabel 28. Hasil Validasi Praktisi Aspek Substansi Materi	91
Tabel 29. Hasil Rata-rata Penilaian oleh Praktisi	91

Tabel 30. Hasil Validasi Aspek Perumusan Indikator Belajar.....	92
Tabel 31. Hasil Validasi Aspek Pemilihan dan Pengorganisasian.....	92
Tabel 32. Hasil Validasi Aspek Aspek Pemilihan Media	92
Tabel 33. Hasil Validasi Aspek Skenario Pembelajaran.....	92
Tabel 34. Hasil Validasi Aspek Penggunaan Bahasa.....	93
Tabel 35. Hasil Rata-rata Penilaian RPP.....	93
Tabel 36. Hasil Rata-rata Penilaian Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	94
Tabel 37. Hasil Rata-rata Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan.....	95
Tabel 38. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media.....	102
Tabel 39. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	103
Tabel 40. Rekapitulasi Hasil Validasi Praktisi.....	105
Tabel 41. Rekapitulasi Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Kelompok Kecil.....	112
Tabel 42. Rekapitulasi Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan	113
Tabel 43. Skor Siswa <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Uji Coba Kelompok Kecil	120
Tabel 44. Ringkasan Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Uji Coba Kelompok Kecil.....	121
Tabel 45. Skor Siswa <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Uji Coba Lapangan	121
Tabel 46. Ringkasan Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Uji Coba Lapangan.....	122

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Paradigma Penelitian.....	50
Gambar 2. Bagan Alur Penelitian	58
Gambar 3. Rata-rata Hasil Validasi Ahli Media	103
Gambar 4. Rata-rata Hasil Validasi Ahli Materi.....	104
Gambar 5. Bagan Alir Jurnal Penyesuaian	106
Gambar 6. Materi halaman 5 sebelum revisi	107
Gambar 7. Materi halaman 5 setelah revisi.....	107
Gambar 8. Materi halaman 6 sebelum revisi	107
Gambar9. Materi halaman 6setelah revisi.....	107
Gambar 10. Desain halaman sampul media sebelum revisi.....	108
Gambar 11.Desain halaman sampul media setelah revisi.....	108
Gambar 12. Penyajian tombol navigasi sebelum revisi	108
Gambar 13. Penyajian tombol navigasi setelah revisi	108
Gambar 14. Tampilan materi sebelum revisi	109
Gambar 15. Tampilan materi setelah revisi	109
Gambar 16. Tutorial setelah direvisi 1	109
Gambar 17. Tutorial setelah direvisi 2.....	109
Gambar 18. Tutorial setelah direvisi 3.....	109
Gambar 19. Tutorial setelah direvisi 4.....	109
Gambar 20. Tutorial setelah direvisi 5.....	110
Gambar 21. Tutorial setelah direvisi 6.....	110
Gambar 22. Tutorial setelah direvisi 7.....	110
Gambar 23. Tampilan icon sebelum direvisi	110
Gambar 24. Tampilan icon sebelum direvisi	110

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	131
Lampiran 2. Silabus	135
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	140
Lampiran 4. Materi Media <i>Game</i> Edukasi “THE ACCOUNTER”	147
Lampiran 5. Soal dan Jawaban <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	166
Lampiran 6. Lembar dan Hasil Wawancara.....	170
Lampiran 7. Lembar Hasil Observasi	174
Lampiran 8. Hasil Validasi RPP	176
Lampiran 9. Rekapitulasi Hasil Validasi RPP	177
Lampiran 10. Alur Cerita <i>Game</i>	179
Lampiran 11. Dialog Tokoh <i>Game</i>	180
Lampiran 12. <i>Storyboard Game</i>	182
Lampiran 13. <i>Mindmapping Game</i>	184
Lampiran 14. Dokumentasi Desain Produk Jadi.....	190
Lampiran 15. Instrumen Penelitian	192
Lampiran 16. Hasil Validasi Ahli Media	205
Lampiran 17. Hasil Validasi Ahli Materi.....	218
Lampiran 18. Hasil Validasi Guru Akuntansi.....	227
Lampiran 19. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	232
Lampiran 20. Hasil Uji Coba Lapangan	235
Lampiran 21. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media	238
Lampiran 22. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi.....	239
Lampiran 23. Rekapitulasi Hasil Validasi Guru Akuntansi.....	240
Lampiran 24. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	241
Lampiran 25. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan	242
Lampiran 26. Hasil Validasi Instrumen	245
Lampiran 27. Daftar Nama Validator	248
Lampiran 28. Daftar Hadir Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	249
Lampiran 29. Daftar Hadir Siswa Uji Coba Lapangan	250

Lampiran 30. Dokumentasi Penelitian.....	251
------------------------------------------	-----

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang dipandang sebagai proses atau cara yang tepat untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang cakap, mempunyai ketrampilan, mempunyai pemikiran yang sistematis, kritis, dan memiliki daya saing tinggi dalam berbagai bidang kehidupan. Melalui sistem pendidikan yang baik dan optimal dalam pengimplementasiannya, maka akan mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional guna mewujudkan bangsa yang maju, dan membangun karakter bangsa yang bermartabat. Hal ini didukung oleh UU No 20 tahun 2003 Bab II, Pasal 3 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, meliputi :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang

beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berhasil tidaknya suatu pendidikan merupakan faktor terpenting dalam menilai kemajuan dan kecakapan suatu Negara dalam meningkatkan sumber daya manusianya menuju bangsa yang mandiri. Pendidikan dikatakan berhasil apabila dalam proses belajar mengajar dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien, baik dalam aspek komunikasi dan interaksi antara komponen yang saling berkaitan untuk mencapai hasil yang maksimal. Hal itu diperkuat dengan salah satu tujuan pokok dari Negara Indonesia yang

tercantum dalam pembukaan UUD 1945 alinea ke-4, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa yang menjadi faktor penggerak seluruh warga negara Indonesia untuk menyelenggarakan dan mendukung sistem pendidikan Indonesia.

Keberlangsungan proses belajar dan pembelajaran yang baik akan tercapai dengan adanya dukungan dari seluruh komponen pendidikan. Keberhasilan dari proses belajar itu sendiri akan tercapai apabila ditemui suatu tanda atau indikator bahwa proses pembelajaran tersebut dapat mengubah sikap dan perilaku siswa ke arah hal yang lebih baik. Menurut Sugihartono, dkk (2007:74) mendefinisikan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Pada hakikatnya belajar itu merupakan suatu proses aktif yang dituntut untuk melakukan interaksi dengan membangun hubungan yang melibatkan proses kognitif, dimana siswa bersangkutan akan mendapatkan suatu stimulus yang akan mendorong adanya proses perubahan perilaku individu. Oleh karena itu, kematangan dan ketepatan pembelajaran yang diupayakan akan menunjang keberhasilan terlaksananya pendidikan di Indonesia.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bagian terpadu dari Sistem Pendidikan Nasional berupa lembaga pendidikan formal yang memiliki peran untuk mempersiapkan peserta didiknya, baik dari segi ketrampilan, pengetahuan, dan kecakapan untuk dapat bekerja pada bidang-bidang tertentu setelah lulus. Seiring dengan perkembangan pendidikan di

Indonesia, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dituntut harus mampu mencetak kualitas lulusan atau sumber daya manusia (SDM) yang mampu menyeimbangi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini. SMK berperan sebagai pencetak tenaga kerja yang diharapkan siap untuk terjun langsung dalam dunia kerja dengan bekal pengetahuan dan ketrampilan berdasarkan bidang keahlian yang diambil.

Perkembangan teknologi dan informasi memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan proses pembelajaran dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran merupakan suatu proses terjadinya interaksi antara komponen dalam pendidikan yang perlu adanya perencanaan, pelaksanaan, pengawasan dan evaluasi agar mampu terlaksana dengan baik. Dukungan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan seharusnya memberikan inovasi dan kemudahan guna menciptakan keefektifan, serta efisiensi terhadap proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajaran akan mengakibatkan terjadinya interaksi proses penyampaian informasi atau materi, dimana dalam penyampaiannya dapat menggunakan media atau alat-alat sebagai perantara yang akan memudahkan mencapai tujuan instruksional. Media atau alat-alat yang digunakan sebagai perantara dalam memudahkan penyampaian informasi disebut media pembelajaran.

Saat ini sebagian besar pembelajaran di sekolah masih mengandalkan metode pengajaran dengan menggunakan media buku panduan, begitu juga dengan pembelajaran yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Godean. Berbagai pertimbangan dikarenakan masih terbatasnya media yang digunakan dalam

menunjang proses pembelajaran akuntansi terutama di SMK Negeri 1 Godean Jurusan akuntansi, mendorong para pengembang media pembelajaran menciptakan media yang mampu menarik perhatian dan motivasi belajar siswa yang dapat digunakan baik itu saat pembelajaran di dalam kelas maupun belajar secara mandiri. Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan untuk membawa suatu informasi (bahan ajar) dari suatu sumber kepada penerima (siswa) yang akan membantu jalannya proses belajar-mengajar.

Hasil wawancara dengan guru akuntansi SMK Negeri 1 Godean pada tanggal 05 Februari 2015 menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran produktif akuntansi sudah dilakukan, namun dalam praktiknya masih belum berdampak secara optimal. Hal ini dikarenakan guru dalam penyampaian materi akuntansi kurang memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru menyampaikan bahan ajar lebih banyak menggunakan metode ceramah karena masih terbatasnya pengetahuan guru akan pengadaan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil pengamatan tanggal 05 Februari 2015 saat pembelajaran berlangsung bahwa siswa terlihat kurang aktif dan cenderung bosan terhadap gaya penyampaian materi oleh guru. Hal tersebut terlihat dari respon siswa saat guru menyampaikan pertanyaan, siswa kurang tertarik untuk memperhatikan. Terdapat 16 siswa atau hampir 48% siswa terkadang berbicara dengan temannya ataupun melakukan aktivitas pribadi di luar materi.

Kedudukan suatu media dalam proses pembelajaran sangat penting karena dengan menggunakan media sebagai perantara, akan membantu dalam menutupi kekurangan dan ketidakjelasan bahan ajar yang disampaikan oleh tenaga pengajar. Salah satu media pembelajaran yang mulai dikembangkan adalah *Game* Edukasi. *Game* adalah sebuah permainan yang berfungsi sebagai *warming up* (pemanasan), penghilang kejenuhan dalam materi yang melelahkan, *mensurport* peserta agar terlibat lebih aktif dan memberi respon (Eko Susanto, 2009: 19). Hal ini telah mengungkapkan bahwa *game* (permainan) selalu menarik untuk diikuti dan lebih mudah untuk dipahami dengan bantuan gambar kartun yang terdapat didalamnya. Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2002: 59). Bentuk *game* ini akan dikemas dalam suatu aplikasi program komputer berbasis *Windows* yang akan menampilkan suatu permasalahan, dengan begitu pemakai (*user*) akan diminta mencari solusi dalam pemecahannya sesuai dengan materi yang telah dipelajari.

Adanya media pembelajaran *game* akuntansi ini akan membantu dan memotivasi siswa untuk lebih mudah dalam mengingat bahan ajar yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam bentuk tampilan yang menarik dan menantang bagi siswa untuk menyelesaikannya. Perkembangan teknologi dan informasi saat ini mendorong pembuatan *game* pembelajaran yang tadinya hanya manual menjadi suatu aplikasi *game* akuntansi dalam bentuk *software* yang dimainkan dengan alat bantu komputer atau laptop, dimana

saat ini sebagian besar masyarakat sudah memilikinya. Dalam bentuk media seperti ini siswa diharapkan akan lebih mudah memahami, mengingat, dan mengaplikasikan materi pelajaran akuntansi yang sedang dipelajari. Berdasarkan pada beberapa permasalahan yang ada maka mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan *Game* Edukasi 'THE ACCOUNTER' Berbasis *Windows* sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kemajuan teknologi yang pesat dalam dunia pendidikan belum dimanfaatkan secara optimal, terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran.
2. Masalah yang sering ditemui dalam lingkungan sekolah antara lain rendahnya daya tarik siswa dalam memperhatikan, kecenderungan siswa yang merasa bosan terhadap media dan cara mengajar pendidik di kelas, yakni masih terdapat 16 siswa atau hampir 48% siswa terkadang berbicara dengan temannya ataupun melakukan aktivitas pribadi di luar materi.

3. Penggunaan media yang kurang bervariasi dalam menggunakan teknologi informasi dengan memberdayakan fasilitas yang disediakan sekolah sebagai penunjang proses pembelajaran di kelas.
4. Belum dikembangkan media pembelajaran berbentuk *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" berbasis *Windows* pada pembelajaran Akuntansi di SMK Negeri 1 Godean.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti agar dapat dikaji dan dibahas lebih mendalam. Peneliti memusatkan perhatian pada kurang dimanfaatkannya peran teknologi yang mampu mendorong ketertarikan siswa untuk belajar akuntansi lebih mudah secara mandiri. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada:

1. Pengembangan *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" berbasis *Windows* sebagai pendukung pembelajaran Akuntansi pada kompetensi dasar Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Godean yang diharapkan mampu menjadi salah satu solusi dari permasalahan tersebut.
2. Materi pada mata pelajaran produktif akuntansi dengan kompetensi dasar Jurnal Penyesuaian yang disajikan pada *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" memfokuskan pada siklus akuntansi perusahaan jasa dan dagang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" berbasis *Windows* sebagai pendukung pembelajaran Akuntansi pada kompetensi dasar Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Godean?
2. Bagaimana kelayakan *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" berbasis *Windows* sebagai pendukung pembelajaran Akuntansi pada kompetensi dasar Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Godean?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" berbasis *Windows* sebagai pendukung pembelajaran Akuntansi pada kompetensi dasar Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Godean?
4. Bagaimana pengaruh penggunaan *game* edukasi "THE ACCOUNTER" berbasis *Window* terhadap kecakapan siswa sebagai pendukung pembelajaran akuntansi?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan dari pengembangan yang akan dicapai adalah:

1. Mengembangkan *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" berbasis *Windows* sebagai pendukung pembelajaran Akuntansi pada kompetensi dasar Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Godean.
2. Mengetahui kelayakan *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" berbasis *Windows* sebagai pendukung pembelajaran Akuntansi pada kompetensi dasar Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Godean.
3. Mengetahui tanggapan siswa terhadap pengembangan *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" berbasis *Windows* sebagai pendukung pembelajaran Akuntansi pada kompetensi dasar Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Godean.
4. Mengetahui pengaruh penggunaan *game* edukasi "THE ACCOUNTER" berbasis *Windows* terhadap kecakapan siswa sebagai pendukung pembelajaran akuntansi.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari pengembangan media ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis ataupun praktis, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi mengenai referensi teori mengenai bahan ajar dengan adanya media *Game* Edukasi berbasis *Windows* sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan dalam memahami materi akuntansi yang sedang diberikan.

Selain itu, mampu meningkatkan pengetahuan dan motivasi bagi guru untuk mengadakan suatu inovasi dalam menerapkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi guna mendukung proses belajar mengajar di kelas. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai referensi untuk penelitian yang akan dikembangkan selanjutnya khususnya terkait dengan pembelajaran akuntansi melalui media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Mendapatkan media edukasi yang menarik dan mudah dalam mengaplikasikan baik sebagai pendukung pembelajaran di kelas maupun belajar secara individu di rumah

b. Bagi Guru

Menambah pengetahuan dan meningkatkan kreativitas sebagai tambahan referensi terkait dengan pembuatan alternatif media *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" berbasis *Windows* dalam pelaksanaan pembelajaran Akuntansi.

G. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan media ini, sebagai berikut :

1. Media *Game* Edukasi yang sesuai dengan kompetensi dasar jurnal penyesuaian berdasarkan kurikulum KTSP 2006.

2. Media *Game* Edukasi disajikan dalam bentuk aplikasi dengan aplikasi *Windows* yang memuat gambar menarik, soal-soal latihan (*practice*) terkait standar kompetensi bahan ajar, dan tutorial yang akan mendukung siswa dalam memahami materi akuntansi.
3. Media *Game* Edukasi yang di kemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*) pada setiap standar kompetensinya sehingga dapat digunakan untuk membantu dalam pembelajaran akuntansi baik di dalam kelas maupun secara mandiri oleh siswa.
4. Media *Game* Edukasi mampu menarik perhatian siswa untuk memahami konsep materi akuntansi dengan berbagai desain dan pola penyajian soal beserta tutorialnya yang menarik sehingga lebih mudah diingat oleh siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Kajian teori yang dibahas dalam penelitian ini tentang tinjauan pada Pembelajaran Akuntansi, Media Pembelajaran, dan Media Pembelajaran *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" Berbasis *Windows*.

1. Pembelajaran Akuntansi

a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah suatu aktivitas atau usaha yang disengaja yang menghasilkan perubahan, berupa sesuatu yang baru baik yang segera nampak atau tersembunyi tetapi juga hanya berupa penyempurnaan terhadap sesuatu yang pernah dipelajari. Perubahan-perubahan yang terjadi pada dasarnya meliputi perubahan ketrampilan jasmani, kecepatan perseptual, isi ingatan, abilitas berpikir, sikap terhadap nilai-nilai dan inhibisi, serta perubahan yang berkenaan dengan aspek psikis dan fisik (Mustaqim, 2008: 34).

Menurut Hilgard dan Bower (Mustaqim, 2008) mengemukakan bahwa belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang. Sementara Clifford T. Morgan (Ngalim

Purwanto, 2003:84), menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang diakibatkan oleh pengalaman dan latihan.

Dari pernyataan-pernyataan diatas dapat diketahui bahwa belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku individu, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk. Selain itu, tingkah laku yang mengalami proses perubahan karena belajar, seperti yang diungkapkan oleh Sugihartono, dkk (2007: 74), yakni belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Setiap tenaga pendidik diharapkan mampu untuk memahami sistem pembelajaran yang sedang dijalankan, sehingga pendidik bisa memahami dari tujuan pembelajaran guna mencapai tujuan yang diharapkan, bentuk proses dari kegiatan pembelajaran yang seharusnya dilaksanakan, dan akhirnya mampu melaksanakan evaluasi pembelajaran dalam mengetahui keberhasilan dari pencapaiannya.

Sugihartono, dkk (2007: 74), mengemukakan mengenai pembelajaran adalah pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi, dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal. Sementara Nunuk Suryani dan Leo Agung (2012: 136) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar pada para siswanya.

Berdasarkan uraian definisi mengenai belajar di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi secara sadar antara guru dengan siswanya dalam penyampaian segala informasi berupa nilai-nilai budi pekerti maupun ilmu pengetahuan, yang bertujuan untuk memberikan manfaat berupa *transfer of knowledge, transfer of value*, ketrampilan, maupun perubahan tingkah laku yang harapannya kearah yang lebih baik dalam mengoptimalkan kegiatan belajar.

b. Pengertian Akuntansi

Akuntansi sering disebut sebagai “bahasanya dunia usaha” karena akuntansi akan menghasilkan informasi berbentuk laporan keuangan yang berguna bagi pihak-pihak internal perusahaan yang menyelenggarakannya dan pihak luar (eksternal) sebagai pertimbangan untuk mengambil keputusan bisnis.

Akuntansi menurut Suwardjono (2008: 10) akuntansi didefinisikan sebagai seperangkat pengetahuan karena wilayah materi dan kegiatan cukup luas dan dalam, serta telah membentuk kesatuan pengetahuan yang terdokumentasi secara sistematis dalam bentuk literatur akuntansi.

Menurut *Accounting Principle Board (APB) Statement no. 4* dalam Sofyan Syafri Harahap (2005: 04) menyatakan bahwa akuntansi merupakan suatu kegiatan jasa. Fungsi akuntansi adalah memberikan informasi kuantitatif, umumnya dalam ukuran uang, mengenai suatu badan ekonomi yang dimaksudkan untuk digunakan dalam pengambilan keputusan ekonomi sebagai dasar memilih diantara beberapa alternatif.

Berdasarkan pendapat dari kedua tokoh tersebut dapat disimpulkan bahwa Akuntansi merupakan proses pencatatan, penggolongan, peringkasan dan penyajian dari peristiwa-peristiwa dan kejadian-kejadian yang bersifat keuangan dengan cara dari transaksi keuangan yang terjadi dalam perusahaan serta penafsiran terhadap hal-hal yang timbul terhadap hasilnya.

c. Ruang Lingkup Materi Pembelajaran Akuntansi di SMK

Pembelajaran akuntansi SMK merupakan mata pelajaran yang khusus dipelajari dan dipraktikan secara lebih kompleks untuk siswa jurusan akuntansi. Berdasarkan PP No. 19 Tahun 2005 mengenai SNP (Standar Nasional Pendidikan) lembaga sekolah harus mampu

melaksanakan proses pembelajaran dan bimbingan yang bermutu sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan (SNP), yakni berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan kegiatan pendidikan pada tingkat satuan pendidikan, kabupaten/kota, provinsi, ataupun nasional agar tercapai efisiensi dan efektivitas penyelenggaraan pendidikan. Hal ini diharapkan siswa SMK mampu memahami dan merealisasikan ilmu akuntansi yang didapatkan di bangku sekolah sebagai landasan terutama bagi siswa yang akan melanjutkan ke jenjang pendidikan tinggi dalam satu rumpun bidang akuntansi. Pada pembelajaran di SMK, akuntansi merupakan mata pelajaran wajib ditempuh bagi siswa yang mengambil jurusan akuntansi, dimana rata-rata setiap minggunya terdapat minimal 9 jam pelajaran yang terdiri dari kegiatan terstruktur dan kegiatan mandiri tidak terstruktur.

Dalam ruang lingkup materi pembelajaran akuntansi pada kurikulum KTSP yang akan diberlakukan kembali di SMK Negeri 1 Godean, akuntansi merupakan mata pelajaran yang berdiri sendiri dan menjadi mata pelajaran wajib tempuh terutama untuk jurusan akuntansi. Berdasarkan Permendiknas No. 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Kelulusan (SKL) pada satuan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan

kejuruannya. Adapun SKL (Standar Kompetensi Lulusan) dalam Satuan Pendidikan Menengah tingkat SMK/MAK memiliki sikap, pengetahuan, dan ketrampilan, sebagai berikut:

Tabel 1. Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Menengah Kejuruan

SMK/MAK	
No.	Kualifikasi Kompetensi
1.	Berperilaku sesuai dengan ajaran agama yang dianut sesuai dengan perkembangan remaja.
2.	Mengembangkan diri secara optimal dengan memanfaatkan kelebihan diri serta memperbaiki kekurangannya.
3.	Menunjukkan sikap percaya diri dan bertanggung jawab atas perilaku, perbuatan, dan pekerjaannya.
4.	Membangun dan menerapkan informasi dan pengetahuan secara logis, kritis, kreatif, dan inovatif.
5.	Menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif dalam pengambilan keputusan.
6.	Menunjukkan sikap kompetitif dan sportif untuk mendapatkan hasil yang terbaik.
7.	Menunjukkan kemampuan menganalisis dan memecahkan masalah kompleks.
8.	Menguasai kompetensi program keahlian dan kewirausahaan baik untuk memenuhi tuntutan dunia kerja maupun untuk mengikuti pendidikan tinggi sesuai dengan kejuruannya.

Sumber: Permendikbud Nomor 23 Tahun 2006

Kompetensi Dasar untuk produktif akuntansi di SMK adalah memproses jurnal penyesuaian mengadakan koreksi akun bagi siklus akuntansi perusahaan jasa dan dagang.

Tabel 2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Produktif Akuntansi SMK

Standar Kompetensi	Kompetensi dasar
Menyusun laporan keuangan: perusahaan jasa dan dagang	1.1. Kompetensi menyiapkan daftar saldo akun buku besar; 1.2. Kompetensi menyiapkan dan mengidentifikasi dokumen jurnal penyesuaian; 1.3. Kompetensi membuat jurnal penyesuaian; 1.4. Kompetensi membukukan jurnal penyesuaian.

Jurnal Penyesuaian (*Adjustment Journal*) dalam Busra Amri (2001: 05) adalah jurnal yang dibuat untuk menyesuaikan saldo perkiraan-perkiraan setiap buku besar yang belum mencerminkan saldo yang sebenarnya sampai akhir periode akuntansi. Jurnal penyesuaian merupakan salah satu bagian penyusun dalam siklus akuntansi pada Perusahaan Jasa dan Perusahaan Dagang. Jurnal penyesuaian pada perusahaan dagang mempunyai 2 (dua) metode, yakni metode perpetual dan metode periodik. Pada perusahaan dagang yang menggunakan metode periodik terdapat 2 pendekatan dalam penyusunannya sedangkan pada metode perpetual apabila pada akhir periode terdapat selisih, yaitu:

- 1) Pendekatan Harga Pokok Penjualan (HPP) menggunakan akun HPP untuk mencatat jurnal penyesuaian terhadap akun persediaan barang dagangan dan menutup akun-akun nominal yang terkait pembelian barang dagangan, dan;

- 2) Pendekatan Ikhtisar Laba-Rugi menggunakan akun Ikhtisar laba-rugi untuk mencatat jurnal penyesuaian terhadap akun persediaan barang dagangan.

Perkiraan-perkiraan yang memerlukan penyesuaian pada akhir periode akuntansi pada Perusahaan Jasa dan Dagang adalah:

- 1) Perlengkapan merupakan harta yang dimiliki perusahaan untuk masa penggunaan kurang dari 1 tahun.
- 2) Beban dibayar dimuka adalah pos-pos yang pada awal terjadi dicatat sebagai aset, tetapi diharapkan akan menjadi beban untuk kurun waktu tertentu atau melalui operasi normal perusahaan.
- 3) Beban masih harus dibayar adalah beban yang telah terjadi dan sudah menjadi kewajiban perusahaan, tetapi belum dibayar dan belum dicatat.
- 4) Pendapatan masih akan diterima adalah pendapatan yang telah menjadi hak perusahaan, tetapi belum dicatat dalam pembukuan.
- 5) Pendapatan diterima dimuka adalah pos-pos yang pada awal terjadi dicatat sebagai kewajiban, tetapi diharapkan akan menjadi pendapatan untuk kurun waktu tertentu atau melalui operasi normal perusahaan.
- 6) Penyusutan adalah proses pengalokasian beban perolehan pendapatan dengan adanya penurunan kemampuan asset untuk menghasilkan jasa yang bermanfaat.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari medium. Secara harafiah kata media mempunyai arti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Pengertian umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.

Menurut Nunuk Suryani dan Leo Agung (2012: 136), media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa. Sedangkan Gerlanch & Ely (Azhar Arsyad, 2009: 03) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap.

Media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi sesuatu alat penunjang yang mampu membantu siswa agar dapat memperoleh pengetahuan. Karakteristik dan kemampuan pada masing-masing media pembelajaran yang akan digunakan, perlu

diperhatikan oleh guru agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan minat, kondisi dan kebutuhan siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat bantu dapat berupa benda, manusia, bahan, alat, metode atau teknik yang digunakan dalam menunjang pelaksanaan proses pembelajaran.

Wina Sanjaya (2013: 163) berpendapat bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) yang merupakan alat-alat yang dapat mengantarkan pesan seperti *overhead projector*, radio, dan televisi sedangkan perangkat lunak (*software*) berupa isi program yang mengandung pesan informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan cetak lainnya. Sedangkan Nunuk Suryani dan Leo Agung (2012: 137) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Brown dalam Dina Indriana (2011: 15) meyakini bahwa media yang digunakan dengan baik oleh guru dan siswa dapat memengaruhi efektivitas program belajar dan mengajar.

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yang berupa alat bantu bagi guru sebagai sarana

pembawa pesan dari sumber belajar ke peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Azhar Arsyad (2009: 25), mengemukakan secara umum manfaat media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, sebagai berikut:

- 1) Mampu memperjelas dalam penyajian pesan/materi dan informasi sehingga akan memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Mampu mengarahkan perhatian peserta didik sehingga mampu menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, serta memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Pengembangan media pembelajaran mampu mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran mampu memberikan pengalaman kepada siswa mengenai peristiwa yang terjadi dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung baik diantara guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Selain itu menurut Rudi Susilana dan CepiRiyana (2008: 09), mengemukakan secara umum manfaat media pembelajaran dalam proses mengajar siswa secara umum, yaitu:

- 1) Memperjelas pesan yang akan disampaikan secara tepat.
- 2) Mampu dalam penyampaian pesan dari keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- 3) Menimbulkan motivasi belajar dan interaksi langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Mendorong anak untuk belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetik yang dimilikinya.
- 5) Memberi rangsangan, pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama dalam menangkap pesan yang diberikan.

Berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli, seperti Wina Sanjaya (2013: 169-171), mengemukakan fungsi dan peran media pembelajaran secara khusus dalam proses belajar mengajar siswa, yaitu:

- 1) Sebagai suatu media yang mampu menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu seperti peristiwa atau obyek yang langka sehingga dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat dipergunakan kembali.
- 2) Mampu melakukan manipulasi suatu keadaan, peristiwa, atau objek tertentu sehingga dengan media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi nyata agar mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.

- 3) Meningkatkan kemauan dan motivasi belajar siswa karena dengan menggunakan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran lebih baik.

Berdasarkan uraian mengenai manfaat media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah memberikan kemudahan terhadap proses penyampaian materi pembelajaran kepada siswa dengan cara yang lebih praktis dan edukatif yang diharapkan mampu menarik perhatian siswa.

c. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya (2013: 173-174), agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa maka prinsip yang harus diperhatikan, antara lain:

- 1) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga mampu membantu siswa dalam belajar.
- 2) Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran agar media tepat dalam penerapannya.
- 3) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa agar mampu menjadi solusi dalam pembelajaran yang efektif.
- 4) Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi dalam menunjang proses penyampaian pesan.

5) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan dan ketrampilan yang dimiliki oleh guru dalam mengoperasikannya.

Selain itu, Nunuk Suryani dan Leo Agung (2012: 138-139) menyatakan bahwa prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Pemilihan media didasarkan pada tujuan dari pembelajaran dan aspek pembahasan yang akan disampaikan.
- 2) Pemilihan media harus menyesuaikan pada kondisi atau tingkatan dari perkembangan peserta didik.
- 3) Pemilihan media harus disesuaikan pada kapasitas pengajar dalam aspek pengadaannya ataupun penggunaannya dan penyediaan sarana pendukungnya.
- 4) Pemilihan media harus berdasarkan kondisi baik waktu, tempat, dan situasi yang tepat.
- 5) Terdapat pemahaman mengenai karakteristik dari media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam memilih media adalah (a) objektivitas, (b) program pengajaran, (c) situasi dan kondisi, (d) kualitas teknik, dan (e) keefektifan. Oleh karena itu, diperlukan suatu kriteria pemilihan media yang bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Seperti yang telah dikemukakan oleh Azhar

Arsyad (2009), ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media, sebagai berikut:

- 1) Tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, yaitu tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- 2) Tepat dalam mendukung materi dari mata pelajaran yang sifatnya sesuai fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Media yang diupayakan bersifat praktis, luwes, dan bertahan
- 4) Guru mampu terampil dalam menggunakan media pembelajaran yang dibuat.
- 5) Pengelompokan sasaran harus sesuai dengan pengadaan media tersebut.
- 6) Pertimbangan dari aspek mutu teknis dari media pembelajaran.

Berdasarkan uraian mengenai prinsip pemilihan media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa sebelum memilih media pembelajaran harus berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu, seperti kesesuaian media yang akan diadakan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi pelajaran, kondisi dan kebutuhan siswa saat proses pembelajaran, kemampuan dari guru dan siswa dalam menggunakannya, serta dampak kemajauan dari berlangsungnya proses pembelajaran.

d. Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya (2009: 172-173), media pembelajaran dibagi menjadi tiga macam, yaitu :

- 1) Dilihat dari sifatnya
 - (a) Media auditif, yaitu media yang hanya bisa didengar atau media yang hanya mempunyai unsur suara, seperti media radio, rekaman suara, *cassette recorder*, dan piringan hitam.
 - (b) Media visual adalah media yang hanya mampu dilihat dan tidak memiliki unsur suara, seperti *film slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak.
 - (c) Media audio-visual adalah media yang selain memiliki unsur suara juga memiliki unsur gambar yang bisa dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dibagi ke dalam:
 - (a) Media yang memiliki daya liput luas dan serenta, seperti radio dan televisi. Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat, waktu, dan ruang, serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama.
 - (b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat. Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus dalam menggunakannya, seperti film, *sound slide*, film rangkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi menjadi:

- (a) Media yang diproyeksikan, seperti *film slide*, *film strip*, dan transparansi. Jenis media tersebut membutuhkan alat proyeksi khusus dalam menggunakannya, seperti *film projector* untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan film *slide*, *overhead projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi.
- (b) Media yang tidak diproyeksikan, yaitu jenis media yang tidak membutuhkan alat proyeksi khusus dalam operasionalnya, seperti gambar, foto, lukisan, dan radio.

Motivasi belajar dan fokus perhatian siswa salah satunya dipengaruhi oleh beberapa media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran yang paling berpengaruh terhadap motivasi belajar fokus perhatian dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi akuntansi adalah dilihat dari kemampuan media pembelajaran dalam mentransfer materi-materi pembelajaran. Dengan begitu, media pembelajaran yang diupayakan akan memudahkan siswa dalam belajar, menumbuhkan minat belajar dan meningkatkan daya pemahaman siswa.

3. Media Pembelajaran *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" Berbasis Windows

a. *Game* Edukasi

Game berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti permainan atau kompetisi, dapat juga diartikan sebagai suatu aktifitas

terstruktur yang pada umumnya dilakukan dalam rangka merefresh pikiran. Menurut Prasetyo Adi Yudhanto (2010: 01) *game* adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin. Sedangkan Affan & Noor Ifansyah (2010) menyatakan bahwa *game* adalah media untuk melakukan aktifitas bermain. Aktivitas bermain merupakan suatu aktivitas, yang meliputi pemecahan masalah yang menjadi tantangan dari *game* tersebut, dengan mengikuti suatu aturan tertentu. Berdasarkan pengertian *game* tersebut, dapat disimpulkan bahwa *game* adalah sesuatu media yang sengaja dibuat dengan berbagai teknik dan metode tertentu sebagai sarana untuk bermain dan belajar.

Edukasi berasal dari bahasa Inggris, *education* memiliki arti pendidikan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001) pendidikan berasal dari kata didik, atau mendidik yang berarti memelihara dan membentuk latihan. Berdasarkan Sugihartono (2007: 03) mengemukakan pendidikan adalah sebagai proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Sedangkan, Eva Hardiyantini (2009: 01) mengungkapkan bahwa permainan edukatif adalah permainan yang dirancang dan dibuat

untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi merupakan suatu media yang diciptakan guna memberikan pembelajaran dan menambah pemahaman serta pengetahuan yang dikemas secara menarik dan unik.

b. Media Pembelajaran *Game* Edukasi “THE ACCOUNTER”

Media *game* edukasi “THE ACCOUNTER” adalah media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif. Media pembelajaran *game* yang akan dikembangkan ini diperuntukkan sebagai pendukung dalam mata pelajaran akuntansi. Media *game* edukasi “THE ACCOUNTER” ini akan memberikan materi akuntansi mengenai kompetensi dasar pada jurnal penyesuaian. Tujuan *game* edukasi ini untuk memberikan kemudahan dalam penyampaian materi pembelajaran akuntansi secara menyenangkan yang disesuaikan dengan kompetensi dasar yang digunakannya. Setiap siswa diberikan keleluasaan dalam mengoperasionalkan *game* edukasi akuntansi.

Kebritchi, M. & Hirumi, A. (2008) dalam Affan Mahtarami & M. Noor Ifansyah (2010) menyatakan bahwa studi terhadap penggunaan *game* sebagai media pembelajaran, seperti *game* edukasi modern (*game* komputer dan *game* video) dinilai efektif digunakan sebagai perangkat pengajaran bagi materi-materi ajar, yang berupa prosedur-prosedur komplek. Terdapat beberapa alasan sebagai

landasannya, yaitu: (a) penggunaan aksi menggantikan penjelasan materi secara verbal, (b) menciptakan motivasi dan kepuasan personal, (c) mengakomodasi berbagai macam gaya belajar dan keahlian, (d) menekankan penguasaan keahlian, dan (e) memberikan konteks interaktif dalam pengambilan keputusan.

Menurut UURINo. 20Tahun2003Pasal1 ayat20 mengenai Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Peran media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu guna memperjelas pesan berupa materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu, media juga berfungsi untuk pembelajaran individual (siswa) yang diharapkan dengan adanya media sepenuhnya mampu dalam melayani kebutuhan belajar bagi siswa.

Setelah menggunakan media pembelajaran *game* edukasi “THE ACCOUNTER”, peserta didik diharapkan peserta didik mudah dalam memahami materi pelajaran, yang selanjutnya akan mempermudah dalam pengaplikasiannya. *Game* ini menggunakan perangkat keras, perangkat lunak, dan *brainware*.

c. *Construct 2*

Menurut situs resmi Scirra Ltd (2015), *Construct 2* merupakan program grafis yang diproduksi oleh Scirra, yaitu sebuah *vendor software* yang bergerak dibidang *game engine*. *Game engine* adalah

sebuah perangkat lunak sistem yang dirancang guna menciptakan dan mengembangkan video game. *Construct* pertama kali diproduksi pada tahun 2007 dan semakin berkembang dalam berbagai versi lainnya, yakni mulai dari versi *Construct Classic* pada Oktober 2007 kemudian bulan April 2011 muncul *Construct 2*, yang kemudian akan dikembangkan lagi guna merealisasikan versi *Construct 3* pada tahun 2015.

Construct 2 merupakan sebuah *software* pembuat game untuk *Windows 8* maupun *Windows 7* yang interaktif dan dinamis. *Construct 2* memiliki sistem *drag* dan *drop* sehingga tidak perlu mempelajari bahasa pemrograman, melainkan hanya membutuhkan logika yang tinggi. Menurut Bagus Aji Santoso (2015) menyatakan bahwa *Construct 2* adalah game editor HTML-5 yang cepat dan mudah dipelajari untuk para pemula sehingga menjadi pilihan dalam dunia game development. Game engine ini memiliki 3 (tiga) jenis lisensi, yakni *Free Edition*, *Personal License*, dan *Business Licence*. Terdapat 14 macam perangkat game *Android* dengan menggunakan *software Construct 2*, yaitu:

- a) *Web (HTML 5)*;
- b) *Wii*;
- c) *iOS*, yakni *iOS 5, 6, atau 7*;
- d) *Windows 8*;
- e) *Windows Phone*, yakni *Windows Phone 7, 8, atau 8.1*;

- f) *Windows Desktop*;
- g) *Mac Desktop*;
- h) *Linux Desktop*;
- i) *Blackberry*, yakni *BB OS 5, 6, 7*, atau *10*;
- j) *Firefox Marketplace*;
- k) *Tizen*;
- l) *Facebook*;
- m) *Chrome Web Store*;
- n) *Amazon Appstore*.

1) **Keunggulan Aplikasi Construct 2**

- a) Memiliki tampilan yang mudah dipahami sehingga membuat games jadi lebih mudah dan cepat, tanpa harus koding bahasa pemrograman.
- b) Terdapat *System Event* yang mampu menggantikan programing/koding.
- c) Mempunyai *Stunning Visual Effect* menyediakan visual efek yang keren untuk membuat *games* menjadi lebih menarik.
- d) Mampu publikasikan ke berbagai macam *platform*, mulai dari *Chrome Web Store, Facebook, Kongregate, NewGrounds, Firefox Marketplace, Sencha Arcade*. Sedangkan pada PC yang dapat ditampilkan untuk *Windows 8, Linux, Mac*, serta bentuk *platform mobile* seperti *iOS, Android, Blackberry*.

2) **Kelemahan Aplikasi Construct 2**

- a) Pengembangan ke 3D masih sulit dilakukan pada *software Construct 2*.
- b) Penambahan media berbasis *reality* belum memungkinkan karena *Construct 2* hanya menyediakan basis *language HTML 5*, bukan *Native*.
- c) Pengembangannya berbeda dengan *game engine Unity* yang menggunakan *language C++* atau *C#*.

**d. Pengembangan Media Game Edukasi “THE ACCOUNTER”
Berbasis Windows**

Game edukasi merupakan salah satu permainan yang menggunakan komputer dalam mengoperasikan yang populer di masyarakat tidak hanya di Indonesia akan tetapi di dunia, terutama pada anak-anak. *Game* banyak digemari oleh masyarakat karena menyenangkan dan isi yang disampaikan sangat menarik dan dapat mereshuffle pikiran bagi seseorang sehingga perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk *game* edukasi guna menunjang pembelajaran mata pelajaran akuntansi dalam meningkatkan pemahaman bagi peserta didik.

Permainan (*game*) ini tidak hanya didasarkan untuk sekedar kesenangan saja, melainkan ditanamkan sisi-sisi edukatif yang dapat dikembangkan untuk media pembelajaran. Pengembangan *game* edukasi akuntansi sebagai media pembelajaran dapat diupayakan dengan melakukan modifikasi terhadap konsep dan konten (isi) materi

yang akan disajikan dalam *game* akuntansi ini dengan penyesuaian terhadap kebutuhan siswa dan Standar Kompetensi (SK), serta Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan. Adanya modifikasi *game* akuntansi yang ada diharapkan tidak akan mengubah esensi dari pembelajaran akuntansi. Namun, yang paling penting adalah bagaimana memberikan dan memasukkan sisi-sisi pembelajaran melalui adanya media pembelajaran berbentuk *game* edukasi akuntansi.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* merupakan *game* yang dibuat dengan menggunakan *game engine* berupa *software Construct 2* dengan basis *windows* desktop dalam mengoperasikan. Pengembangan aplikasi dari *game* edukasi “THE ACCOUNTER” ini guna mempermudah pengguna dalam pengoperasian, maka perlu adanya analisis kebutuhan sistem, yaitu:

- 1) Analisis kebutuhan sistem fungsional merupakan kebutuhan fungsional pada pengembangan *game* yang membahas fitur-fitur yang akan diberikan kepada pemain (*user*) dan diimplementasikan ke dalam *game*, yakni:
 - a) Bersifat *single player* atau satu pengguna.
 - b) Dibuat menggunakan *Scirra Construct 2* beserta *software* pendukung lainnya.

- c) Sistem harus dapat menampilkan tampilan lembar jawaban dari pertanyaan yang disediakan.
 - d) Sistem dapat digunakan untuk menyimpan *file* atau memori dari nilai yang telah dikumpulkan oleh pengguna.
 - e) Sistem harus mampu menampilkan warna dan tulisan yang jelas.
 - f) Sistem harus dapat menampilkan peringatan ketika pengguna salah atau benar dalam menjawab.
 - g) Sistem harus dapat menampilkan info dan fungsi tombol.
 - h) Berjalan di desktop PC dengan sistem operasi *Windows*, *Linux*, dan *Mac*.
- 2) Analisis kebutuhan sistem Non-fungsional yang umumnya membahas kebutuhan sistem atau aplikasi dalam menjalankan seluruh kebutuhan fungsional yang ada, yakni:
- a) Perangkat Lunak
Perangkat lunak yang diperlukan untuk membuat aplikasi adalah:
 - (1) Perangkat lunak untuk pembuatan, yakni:
 - (a) Sistem operasi *Windows XP*
 - (b) Program aplikasi *Construct 2*, *CorelDraw*, *MS. Word*, dan *MS. Excel*
 - (2) Perangkat lunak untuk penerapan, yakni sistem operasi *Windows Desktop*

b) Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk membuat aplikasi adalah

(1) Perangkat keras untuk pembuatan, yakni:

(a) Laptop Smart X107B

(b) Prosesor Genuine Intel® CPU N270 @ 1.60GHz (2 CPUs)

(c) 1016 MB RAM

(d) VGA Intel® GMA 950 *with* 128.0 MB

(2) Perangkat keras untuk penerapan, yakni:

(a) Komputer Intel Pentium 4 atau AMD Athlon 64 *processor*

(b) RAM 512 MB

(c) Memori 4 GB

(d) Layar 600 X 800 *pixel*

c) *Brainware*

Game edukasi “THE ACCOUNTER” dapat digunakan oleh siapa saja, terutama sebagai media dalam menunjang pembelajaran akuntansi.

e. Prinsip Pengembangan Media *Game* Edukasi “THE ACCOUNTER” Berbasis *Windows*

Pengembangangame edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows*terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan agar materi

pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa sesuai dengan standar kompetensi (SK) pada kurikulum KTSP 2006, sebagai berikut:

- 1) Pemilihan media *game* berdasarkan hasil observasi dengan tujuan untuk membantu siswa belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Pemilihan materi pembelajaran, yakni Perusahaan Jasa dan Dagang pada Jurnal Penyesuaian.
- 3) Pembuatan desain *story board game* akuntansi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows*.
- 4) Penjabaran kedalam *mindmappinggame* edukasi “THE ACCOUNTER”, yang meliputi:
 - a) Halaman muka *game* edukasi “THE ACCOUNTER”
 - b) Halaman menu kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, bantuan, profil pembuat, dan *sound* (suara) *game*.
 - c) Halaman menu utama *game* edukasi “THE ACCOUNTER”
 - d) Tampilan halaman yang menyajikan tutorial dari *game* edukasi “THE ACCOUNTER”
 - e) Halaman penyajian materi, dan soal evaluasi dari *game* edukasi “THE ACCOUNTER”
 - f) Skor (penilaian) dan kriteria perolehan dari permainan *game* edukasi “THE ACCOUNTER”
 - g) Halaman *exit* (keluar) atau mulai permainan baru

- 5) Pembuatan *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows*.
- 6) Penilaian kelayakan para ahli materi dan ahli media (*expert judgment*), serta praktisi (guru akuntansi) dengan menggunakan angket penilaian.
- 7) Melakukan revisi I produk utama *game* edukasi “THE ACCOUNTER”.
- 8) Melaksanakan uji coba kelompok kecil dan lapangan pada siswa SMK Negeri 1 Godean kelas X.
- 9) Melakukan revisi II berdasarkan masukan dari hasil uji lapangan produk perangkat pembelajaran tersebut.
- 10) Produk jadi dari *game* edukasi “THE ACCOUNTER” siap untuk diterapkan sebagai media pembelajaran akuntansi dengan materi jurnal penyesuaian pada siswa SMK.

f. Cara Penggunaan Media *Game* Edukasi “THE ACCOUNTER” Berbasis *Windows*

Cara menggunakan *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* terdapat beberapa penjabaran dalam 2 (dua) bagian, yaitu sebelum penyajian dan sesudah penyajian.

- 1) Persiapan sebelum pelaksanaan
 - a) Mempersiapkan diri sebelum pembelajaran berlangsung

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis

Windows, sebaiknya guru mempersiapkan diri dengan baik terkait dengan penguasaan materi sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang akan diajarkan.

b) Mempersiapkan *Game* Edukasi “THE ACCOUNTER”

Perangkat *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* harus dipersiapkan terlebih dahulu melalui proses penginstalan *software game* di ruang laboratorium komputer akuntansi SMKN 1 Godean, sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan baik sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

c) Mempersiapkan tempat

Guru mempersiapkan daya tampung masing-masing laboratorium komputer akuntansi beserta pengecekan komputer yang bisa digunakan. Persiapan tempat ini bertujuan agar siswa bisa maksimal dalam kegiatan mengoperasikan *game* “THE ACCOUNTER” pada komputer.

d) Mempersiapkan siswa

Selain mempersiapkan tempat, guru juga harus memberikan arahan kepada siswa terkait petunjuk operasional pada *game* yang ada. Persiapan terhadap siswa akan menjadikan siswa lebih siap dalam proses belajar.

2) Cara pemakaian dari media *game* “THE ACCOUNTER”

Penelitian ini dimaksudkan guna menerapkan *Game* Edukasi Akuntansi berbasis *Windows* dalam pembelajaran akuntansi di SMKNegeri 1 Godean. Berikut ini langkah-langkah dalam mengoperasionalkan *Game* Edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows*, yaitu:

- a) *Game* ini menggunakan perangkat komputer dalam mengoperasionalkan sehingga penerapan *game* dilakukan pada sekolah yang memiliki fasilitas komputer.
- b) Guru melakukan pengarahan terhadap pengoperasionalan *game* akuntansi dari langkah awal membuka aplikasi sampai akhir menutup aplikasi.
- c) *Game* dimulai dari kotak (tombol) “Mulai”.
- d) Pemain (*user*) memiliki fitur-fitur menu yang disajikan dalam *game*, meliputi kompetensi dasar, bantuan, profil pembuat, dan masuk pada penyajian isi *game* edukasi “THE ACCOUNTER”, dan pencapaian kategori hasil penilaian.
- e) Langkah awal siswa membuka menu kompetensi dasar guna mengetahui kearah mana tujuan dari pembelajaran akuntansi tersebut.
- f) Kemudian dilanjutkan dengan memilih menu tutorial penggunaan dan materi untuk memberikan pemahaman kepada siswa terkait dengan materi yang menjadi pokok pembahasan.

- g) Selanjutnya siswa menuju ke menu *game* yang menyajikan suatu keadaan yang memposisikan siswa berperan sebagai bagian pembukuan di suatu perusahaan.
- h) Dalam *game* ini, siswa diberikan soal kasus terkait dengan dengan materi pembuatan jurnal penyesuaian. Bagi siswa yang menjadi pemenang, yaitu mereka yang mendapatkan skor tertinggi dalam proses pengerjaannya secara benar dan sesuai dengan apa yang diinginkan oleh perusahaan.
- i) Selain itu, dalam *game* edukasi ini terdapat kategori penilaian yang mampu dihasilkan oleh siswa sebagai pemain *game* sehingga siswa mampu mengetahui kemampuannya dalam memahami pokok bahasan materi.

4. Model Pengembangan Media 4D (*four-D*)

Jenis model penelitian pengembangan pembelajaran terdapat beberapa desain penelitian yang sering digunakan antara lain: (1) Model Borg & Gall, (2) Model pengembangan Krajewski & Ritzman, (3) Model pengembangan Dick & Carey, (4) Model pengembangan 4D (*Four-D Models*) oleh Thiagarajan dan Semmel, dan (5) Model pengembangan Ariesto Hadi Sutopo. Penelitian pengembangan media ini menggunakan metode pengembangan 4D (*Four-D Models*) oleh Thiagarajan dan Semmel (1974) karena memiliki tahap-tahap pelaksanaan yang dibagi secara detail dan sistematis (berurutan). Model 4D (*Four-D Models*)

terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *deveop* (pengembangan), dan *dessimenate* (penyebaran).

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa model 4D (*Four-D Models*) merupakan dasar dalam melakukan pengembangan media pembelajaran bukan sistem pembelajaran dengan tahap-tahap pelaksanaan yang dibagi secara detail dan sistematis (berurutan). Sedangkan kekurangan dari model ini terletak pada analisis tugas yang sejajar dengan analisis konsep dan tidak terdapat patokan yang menentukan analisis mana yang terlebih dahulu dilaksanakan.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ghea Putri Fatma Dwi (2012) yang berjudul “Pengembangan *Game* Edukasi Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis *Macromedia Flash*”. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi animal pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris baik digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran bahasa Inggris dengan materi pengenalan nama hewan. Kelayakan penggunaan media edukasi berdasarkan atas hasil penilaian dari: 1) ahli media dengan rata-rata sebesar 4,32 dengan kriteria sangat layak, 2) berdasarkan ahli materi mendapatkan penilaian rata-rata sebesar 4,18 dengan kriteria sangat layak, dan 3) berdasarkan siswa selaku pengguna .mendapatkan penilaian rata-rata terhadap pengembangan media

edukasi sebesar 3,10 dengan kategori baik. Penelitian pengembangan media edukasi ini sebagai media pembelajaran cukup baik dalam pengimplementasiannya sesuai dengan hasil uji responden siswa dengan rata-rata keseluruhan skor penilaian pada 3,07 yaitu pada kategori baik. Adapun aspek-aspek penilaiannya, terdiri dari 1) aspek tingkat motivasi mendapatkan rata-rata skor penilaian sebesar 3,12 dengan kategori baik, 2) aspek kemenarikan mendapatkan rata-rata skor penilaian sebesar 3,04 dengan kategori baik, 3) aspek kemudahan mendapatkan rata-rata skor penilaian sebesar 3,05 dengan kategori baik, dan 4) dengan kategori pada aspek kemanfaatan mendapatkan rata-rata skor penilaian sebesar 3,07 dengan kategori baik. Dari hasil penilaian media edukasi terhadap 4 (empat) aspek, yaitu motivasi, kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan menunjukkan bahwa media memenuhi syarat sebagai media edukasi pengenalan nama hewan yang layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *game* edukasi. Perbedaan penelitian yang dilaksanakan oleh Ghea Putri Fatma Dwi terletak pada aplikasi yang digunakan, materi yang akan disampaikan, tempat dan waktu penelitian.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Anisah Novi Karunia, dkk (2014) yang berjudul “Pengembangan *Game* Edukasi ‘Broom-Broom’ Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran dalam Berlalu Lintas Bagi Siswa SMA”. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media

pembelajaran *Game* Edukasi “Broom-Brooom” bagi siswa SMA baik digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dengan materi lalu lintas. Kelayakan penggunaan media edukasi berdasarkan atas hasil penilaian dari: 1) ahli media dengan rata-rata sebesar 3,42 dengan kriteria layak, 2) berdasarkan ahli materi mendapatkan penilaian rata-rata sebesar 4,85 dengan kriteria sangat layak, dan 3) berdasarkan siswa selaku pengguna .mendapatkan penilaian rata-rata terhadap pengembangan media edukasi sebesar 3,80 pada siswa kelas X dan 3,96 pada siswa kelas XI dengan kategori baik untuk dikembangkan lebih lanjut. Penelitian pengembangan media edukasi ini sebagai media pembelajaran baik dalam pengimplementasiannya sesuai dengan hasil uji responden siswa dengan rata-rata keseluruhan skor penilaian 3,80 pada siswa kelas X dan 3,96 pada siswa kelas XI, yaitu pada kategori baik. Adapun aspek-aspek penilaiannya, terdiri dari 1) aspek tingkat motivasi belajar mendapatkan rata-rata skor penilaian sebesar 3,98 pada siswa kelas X dan 4,22 dengan kategori baik, 2) aspek kemudahan pemakaian mendapatkan rata-rata skor penilaian sebesar 3,86 pada siswa kelas X dan 3,82 pada siswa kelas XI dengan kategori baik, 3) aspek kemenarikan tampilan mendapatkan rata-rata skor penilaian sebesar 3,44 pada siswa kelas X dan 3,84 pada siswa kelas XI dengan ketegori baik, dan 4) dengan kategori pada aspek kemanfaatan mendapatkan rata-rata skor penilaian sebesar 3,92 pada siswa kelas X dan 3,97 pada siswa kelas XI dengan kategori baik. Dari hasil penilaian media edukasi terhadap 4 (empat) aspek, yaitu motivasi belajar,

kemudahan pemakaian, kemenarikan tampilan, dan kebermanfaatan menunjukkan bahwa media memenuhi syarat sebagai media edukasi “Broom-Broom” yang layak digunakan dalam pembelajaran berlalu lintas. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Construct 2*. Perbedaan penelitian yang dilaksanakan terletak pada materi yang akan disampaikan, tempat dan waktu penelitian.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sodikin, Edi Noersasongko, dan Y. Tyas Catur Pramudi (2009) yang berjudul “Jurnal Penyesuaian dengan Modus Pembelajaran untuk Siswa SMK Kelas X”. Dari hasil pengujian terhadap responden terhadap kelayakan dan kemudahan sistem (media) didapatkan penilaian sebesar 79,88 % dengan kategori baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perangkat bantu pembelajaran Jurnal Penyesuaian berbasis multimedia untuk kelas X Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mendapatkan respon yang baik dan layak dipergunakan sebagai alternatif sumber belajar yang mempunyai unsur edukatif. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah kompetensi dasar yang disajikan yaitu Jurnal Penyesuaian. Perbedaan kedua penelitian tersebut terletak pada aplikasi yang digunakan dalam pengembangan perangkat media pembelajaran, tempat, dan waktu penelitian.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan suatu proses terjadinya interaksi antara komponen dalam pendidikan yang saling mempengaruhi pada suatu lingkungan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam melaksanakan proses pembelajaran terjadi suatu proses interaksi antara guru dan siswa guna penyampaian materi dan tujuan pembelajaran suatu mata pelajaran tertentu. Saat proses penyampaian materi dan tujuan pembelajaran tersebut diperlukan suatu alat bantu yang dapat memudahkan dalam menyampaikan informasi agar dapat diterima dengan baik oleh seluruh peserta didik.

Pada hakikatnya, dalam mempelajari mata pelajaran akuntansi bukan dengan cara menghafalkan maupun sekedar membaca materi namun dibutuhkan suatu pemahaman terhadap konsep yang disajikan yang selanjutnya dapat dikembangkan dan diaplikasikan ke tahapan berikutnya. Pemahaman konsep peserta didik terhadap Akuntansi saat ini tidak cukup dengan metode *teacher centered* dimana guru berperan aktif untuk menerangkan kepada peserta didik terkait dengan pemahaman terhadap konsep pelajaran akuntansi. Dari hasil pengamatan di lapangan, terdapat beberapa permasalahan yang umumnya terjadi pada penerapan metode *teacher centered* dan faktor belum optimalnya guru dalam menggunakan media sebagai pendukung proses pembelajaran, yaitu siswa pasif dalam pembelajaran berlangsung, yakni masih terdapat siswa bersikap pasif dalam pembelajaran, siswa belum termotivasi untuk mempelajari mata pelajaran Akuntansi karena hanya terkesan monoton, media yang digunakan sebagai

pendukung proses pembelajaran masih terbatas pada buku modul/paket akuntansi, dan belum adanya media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk belajar secara mandiri siswa.

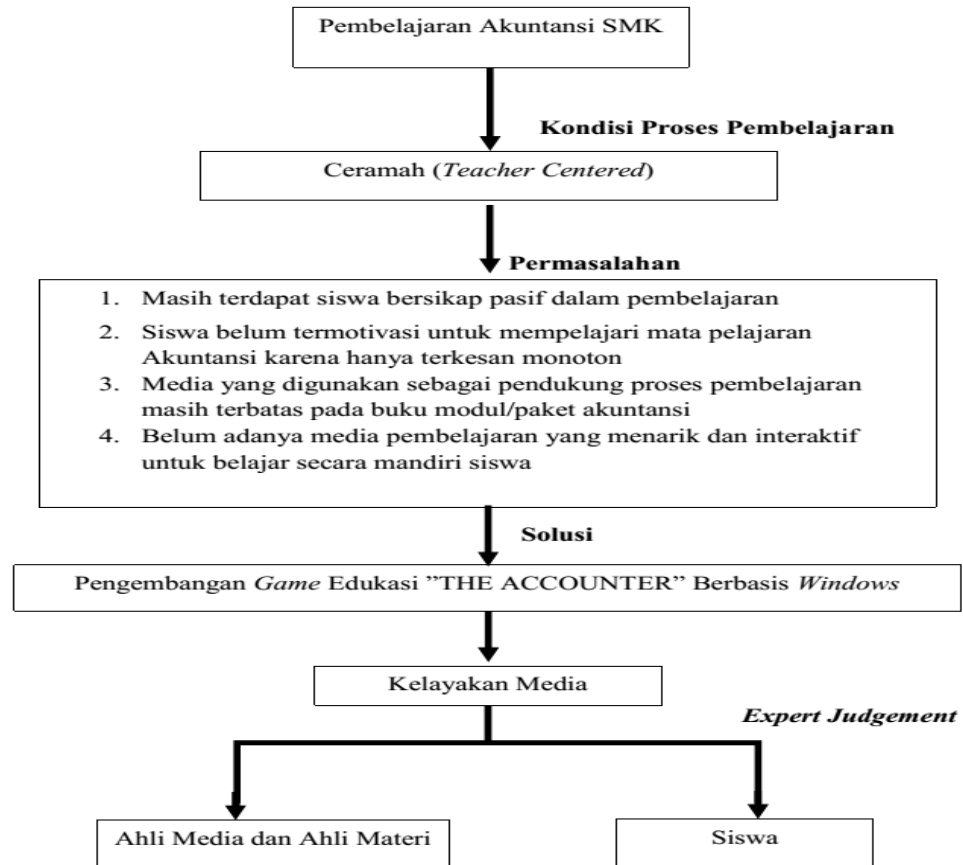
Pemahaman konsep akuntansi merupakan kemampuan kognitif yang harus dimiliki oleh peserta didik agar mampu dalam mengembangkan konsep akuntansi serta mengaplikasikannya. Pada mata pelajaran Akuntansi kelas X SMK Negeri 1 Godean dengan kompetensi dasar memahami dan menjelaskan penyusunan siklus akuntansi perusahaan dagang pada materi pokok jurnal penyesuaian dan jurnal koreksi, serta koreksi akun. Indikator keberhasilannya adalah (1) siswa mampu menjelaskan jurnal penyesuaian dan jurnal koreksi, serta mengadakan koreksi akun bagi perusahaan dagang, (2) memproses jurnal penyesuaian dan jurnal koreksi, serta mengadakan koreksi akun bagi perusahaan dagang, yang meliputi menjelaskan cara mengisi kolom jurnal penyesuaian, dan mencatat transaksi ke dalam jurnal penyesuaian.

Peningkatan tingkat pemahaman konsep akuntansi sehingga mampu mengatasi permasalahan pembelajaran yang terjadi, dapat diupayakan dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang mempunyai peran penting dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep akuntansi peserta didik. Selain itu dengan adanya media pembelajaran, maka waktu penyampaian informasi kepada peserta didik lebih efektif dan efisien, serta diharapkan dapat mengurangi hambatan-hambatan dalam pembelajaran. Adanya perkembangan teknologi dan informasi dengan perkembangan yang pesat saat ini maka muncul berbagai media pembelajaran elektronik yang

bersifat *software application*, salah satunya *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows*.

Pengembangan media *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* digunakan sebagai pendukung dalam pembelajaran akuntansi pada siswa SMK jurusan Akuntansi kelas X. Produk *game* tersebut sebelum diujicobakan harus dilakukan uji validasi untuk konten materi yang disajikan dan pengaplikasian *game* kepada ahli materi dan ahli media. Setelah *game* telah diuji kelayakannya, kemudian akan diujicobakan kepada siswa SMK Negeri 1 Godean jurusan Akuntansi kelas X sebagai respondennya.

D. Paradigma Penelitian



Gambar 1. Paradigma Penelitian Pengembangan *Game* Edukasi “THE ACCOUNTER” Berbasis *Windows*

E. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan pengembangan yang telah disebutkan, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dan diharapkan dapat diperoleh jawaban melalui penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* sebagai pendukung pembelajaran Akuntansi pada kompetensi dasar Jurnal Penyesuaian?

2. Bagaimana penilaian ahli media dan ahli materi mengenai kelayakan produk *game* edukasi "THE ACCOUNTER" berbasis *Windows* sebagai pendukung pembelajaran Akuntansi pada kompetensi dasar Jurnal Penyesuaian?
3. Bagaimana respon siswa terhadap produk *game* edukasi "THE ACCOUNTER" berbasis *Windows* sebagai pendukung pembelajaran Akuntansi pada kompetensi dasar Jurnal Penyesuaian?
4. Bagaimana pengaruh penggunaan *game* edukasi "THE ACCOUNTER" berbasis *Windows* terhadap kecakapan siswa sebagai pendukung pembelajaran akuntansi?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan metode *Research and Development* dengan menggunakan desain penelitian pengembangan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) oleh Thiagarajan dan Semmel (1974) untuk menghasilkan produk tertentu dan selanjutnya akan menguji keefektifan pengimplementasian dari produk tersebut. Sugiyono (2012:407) menyatakan bahwa R&D (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Direktorat Tenaga Kependidikan (2008: 47-48) menyebutkan bahwa *Research and Development* (R&D) adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan metode penelitian dalam menghasilkan dan menguji keefektifan suatu produk berupa materi, proses, dan prosedur tertentu. Selain itu, produk yang dihasilkan dapat berupa perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" berbasis *Windows* sebagai pendukung pembelajaran

Akuntansi pada kompetensi dasar menyusun Jurnal Penyesuaian untuk siswa kelas XAK SMK Negeri 1 Godean, yang beralamat di Jalan Kowanan, Sidoagung, Godean, Sleman, Yogyakarta kode pos 55562. Penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa tahap, meliputi tahap persiapan yang akan dilakukan pada bulan November 2014 hingga Januari 2015. Tahap pelaksanaan sampai tahap pelaporan pada bulan Februari hingga Mei 2015.

C. Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan media ini menggunakan desain penelitian pengembangan model 4D (*Four-D Models*) oleh Thiagarajan dan Semmel (1974). Penelitian yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas beberapa 4 (empat) tahap utama, yaitu: (1) *Define* (pendefinisian); (2) *Design* (perancangan); (3) *Develop* (pengembangan); (4) *Disseminate* (penyebaran), yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *Define* bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat serta kebutuhan dalam proses pembelajaran. Hal yang perlu diperhatikan dalam menetapkan kebutuhan dalam pembelajaran antara lain mengenai perkembangan peserta didik, situasi, dan kondisi peserta didik di sekolah. Tahap *Define* (pendefinisian) ini meliputi lima langkah pokok, yaitu: (1) Analisis ujung depan (kebutuhan), (2) Analisis siswa, (3) Analisis tugas, (4) Analisis konsep, dan (5) Spesifikasi tujuan pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan terkait

dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan cara mengkaji dari aspek siswa, pembelajaran di kelas, dan media pembelajaran yang digunakan. Selain itu, juga dilakukan proses analisis terhadap kurikulum yang digunakan, serta analisis terhadap SK dan KD.

2. Tahap *Design* (Perencanaan)

Tujuan dari tahap perancangan ini adalah merancang dan menyiapkan *prototipe* suatu bentuk perangkat pembelajaran atau desain awal produk. Tahap *design* dilaksanakan setelah analisis kebutuhan pada tahap *define* selesai. Pelaksanaan dari tahap ini meliputi kegiatan menentukan konsep penyampaian dan pengorganisasian materi pembelajaran, soal evaluasi, penetapan bentuk media *game* edukasi, pembuatan *storyboard* (*mindmapping*) media, pembuatan gambar karakter, penentuan perangkat lunak pengolah gambar (karakter dan aset) dengan menggunakan *Corel Draw X7* dan *Adobe PhotoShop CS 5* sedangkan perangkat lunak pengolah suara yang digunakan meliputi *Audacity* dan *Adobe Audition*, pembuatan tutorial pemakaian media *game*, penyusunan dan *finishing*.

Pada tahap ini akan dihasilkan suatu desain produk awal berupa *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* yang sebelumnya terdapat langkah dalam melakukan penyusunan instrumen penilaian produk untuk dijadikan pedoman/acuan dalam mendesain produk tersebut.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan perangkat pembelajaran dari *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" berbasis *Windows*, terdiri dari validasi ahli, simulasi, uji coba terbatas, dan uji coba lebih lanjut. Berikut penjelasannya:

a. Validasi ahli

Hasil pengembangan *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" berbasis *Windows* sebelum dioperasikan harus melalui tahap validasi ahli. Tujuan dari langkah ini untuk memperbaiki desain awal (draf I) dari pembuatan *game* edukasi akuntansi tersebut. Tahap ini adalah langkah dimana media pembelajaran akan dilakukan pemeriksaan tombol navigasi apakah sesuai dengan pemberian perintah dari pemakai maupun kesalahan pada bahan ajar yang digunakan.

Validasi dilakukan oleh beberapa dosen UNY sebagai ahli media dan materi. Teknik validasi merupakan langkah peneliti melakukan konsultasi secara intensif mengenai operasional dari *game* edukasi akuntansi dengan pemberian angket (lembar validasi) kemudian peneliti melakukan revisi atas media *Game* Edukasi akuntansi "THE ACCOUNTER" berbasis *Windows* sesuai dengan komentar, saran, dan penilaian yang diberikan oleh validator (*expert judgment*) sehingga menghasilkan desain awal dari hasil revisi.

b. Uji Pengembangan Produk

Uji pengembangan dilakukan setelah mendapat validasi ahli dan tahap revisi 1 pada perangkat pembelajaran. Produk diimplementasikan ke dalam pembelajaran akuntansi di kelas X kemudian peran siswa menilai dan memberikan saran terhadap produk *game* yang telah dikembangkan melalui angket. Uji pengembangan produk dilakukan dengan dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

1) Uji coba kelompok kecil

Tahap uji pengembangan awal dilakukan melalui uji coba terbatas di kelas XSMK Negeri 1 Godean dengan jumlah siswa 6 siswa secara *random* (acak). Tahap pada uji pengembangan ini peneliti memberikan angket penilaian dari pengembangan perangkat pembelajaran *Game* Edukasi “THE ACCOUNTER” sebagai pendukung proses pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian. Hasil dari uji pengembangan digunakan untuk melaksanakan tahap perbaikan desain revisi ke-2 dari perangkat pembelajaran *Game* Edukasi “THE ACCOUNTER”. Hasil dari perbaikan desain revisi digunakan untuk uji coba lapangan.

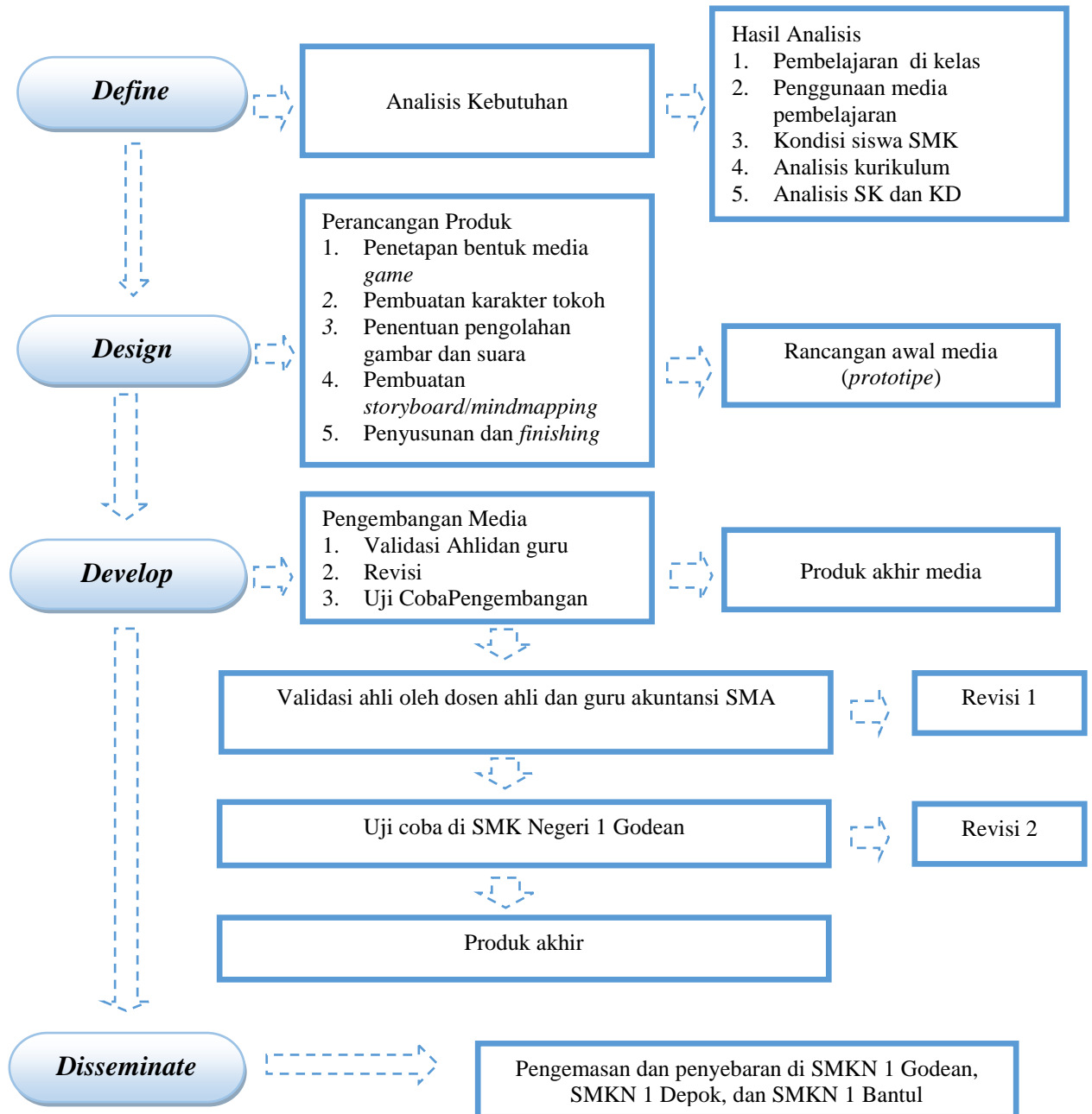
2) Uji Coba Lapangan

Tahap ini merupakan tahap akhir dari pengembangan (*develop*) dimana produk jadi siap untuk diterapkan sebagai media

pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian pada siswa SMK. Uji coba lapangan dilaksanakan di kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Godean dengan jumlah siswa 32 siswa dalam satu kelas. Uji coba lapangan menghasilkan produk penelitian berupa *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" berbasis *Windows*.

4. Tahap *Disseminate* (penyebaran)

Proses deminasi merupakan suatu tahap akhir pengembangan produk. Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan pada skala lebih luas. Tujuan dari tahap ini adalah mendeseminasikan hasil dan distribusi produk yang telah jadi berupa perangkat pembelajaran *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" berbasis *Windows* dalam bentuk aplikasi yang digunakan pada proses pembelajaran di kelas. Desiminasi juga dapat dilakukan di kelas lain maupun di sekolah lain dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan perangkat dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, tahap penyebaran (*disseminate*) dilaksanakan melalui 2 proses, yaitu pengemasan dan penyebarluasan. Pengemasan dilakukan dengan menentukan format/bentuk penyimpanan berupa aplikasi yang berbentuk *software* dalam keping CD (*Compact Disc*) dan untuk penyebarluasan dilakukan di tiga sekolah, yaitu SMK Negeri 1 Godean, SMK Negeri 1 Depok, dan SMK Negeri 1 Bantul agar dapat digunakan pada pembelajaran yang selanjutnya.



Gambar 2. Bagan alur penelitian dan pengembangan yang dilakukan

D. Subjek Penelitian

Subjek uji coba produk media *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" berbasis *Windows* adalah ahli materi, ahli media, praktisi (guru), dan siswa kelas X AK jurusan Akuntansi di SMK Negeri 1 Godean. Siswa yang menjadi subjek uji coba pada uji kelompok kecil berjumlah 6 siswa yang terdiri dari kelas XAK 1 dan 3 di SMK Negeri 1 Godean. Siswa ini dalam tahap uji coba dibagi secara acak (*random*). Selanjutnya, subjek uji coba lapangan adalah siswa kelas X AK 2 yang berjumlah 32 orang siswa. Namun, penelitian ini dilaksanakan setelah terlebih dahulu mengadakan tahap observasi guna memperoleh informasi dan data yang diperlukan. Berikut ini data mengenai jumlah siswa kelas X prodi akuntansi di SMKN 1 Godean.

Tabel 3. Distribusi Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah siswa
X Akuntansi 1	32
X Akuntansi 2	32
X Akuntansi 3	32
Jumlah	96

Sumber: Hasil data Primer Siswa SMKN 1 Godean

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk memperoleh data yang relevan, objektif, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, maka diperlukan cara yang mampu mengungkapkan data yang diharapkan. Adapun beberapa cara untuk memperolehnya dalam penelitian pengembangan ini, sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam (Sugiyono, 2012: 194). Melakukan metode wawancara ini untuk mendapatkan informasi terkait dengan bahan ajar, SK (standar kompetensi) dan KD (kompetensi dasar) pada kurikulum KTSP yang digunakan, serta keadaan saat proses belajar mengajar di kelas X dengan guru mata pelajaran akuntansi di SMK Negeri 1 Godean.

2. Observasi Langsung

Observasi langsung adalah teknik pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung kondisi pelaksanaan pembelajaran Akuntansi yang ada di lapangan. Teknik observasi ini digunakan untuk meyakinkan peneliti terhadap data-data yang telah didapatkan, terutama terkait dengan sarana dan prasarana pendukung dalam pembelajaran yang tersedia. Observasi langsung dilaksanakan oleh peneliti dengan 2 (dua) tahap, yaitu sebelum dan sesudah penelitian pengembangan media. Sebelum penelitian pengembangan, yang dinamakan dengan observasi awal pada kegiatan pembelajaran akuntansi di kelas X jurusan Akuntansi bertujuan untuk mengetahui kondisi awal sebelum adanya pengembangan media *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" berbasis *Windows*. Dalam tahap awal tersebut, peneliti juga akan melakukan tanya jawab dengan beberapa siswa SMK terkait hal-hal yang diperlukan dalam penyusunan *Game* Edukasi

”THE ACCOUNTER” berbasis *Windows*. Selanjutnya, tahap selama penelitian pengembangan media merupakan tahap dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap kondisi dan pola aktivitas siswa setelah adanya pengembangan media *Game* Edukasi ”THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* tersebut.

3. Kuisisioner (Angket)

Kuisisioner atau angket adalah suatu daftar pernyataan dalam bentuk tulisan yang harus dijawab oleh responden untuk memperoleh keterangan sebagai penunjang terhadap suatu penelitian. Teknik kuisisioner dalam penelitian pengembangan ini, terdiri dari 2 (dua) responden, yaitu kuisisioner untuk pengujian kelayakan media dan respon dari siswa terhadap penerapan *Game* Edukasi ”THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* dalam pembelajaran akuntansi. Metode ini digunakan untuk memperoleh data mengenai kelayakan media pembelajaran yang akan diujicobakan dan respon siswa terhadap adanya media *game* sebagai penunjang pembelajaran akuntansi. Responden hanya memberikan tanda *check list* (√) pada jawaban yang sudah tersedia dengan menyesuaikan pada keadaan subyek. Agar data yang didapatkan berbentuk kuantitatif, maka setiap jawaban diberikan skor masing-masing. Skor setiap alternatif jawaban berdasarkan pada skala Likert, yaitu tidak baik=1, kurang baik=2, cukup baik=3, baik=4, dan sangat baik=5. Pada angket ahli materi dan ahli media alternatif jawabannya, yaitu: sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, dan sangat kurang layak. Sedangkan angket respon siswa alternatif

jawabannya yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Dengan menggunakan skala Likert, variabel yang akan diukur akan dijabarkan menjadi indikator variabel. Setelah itu, indikator variabel tersebut dijadikan titik tolak dalam menyusun item instrumen yang berupa pertanyaan ataupun pernyataan (Sugiyono, 2012: 134-135).

4. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa penting yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2012:329). Dokumentasi digunakan untuk memberikan penguatan terhadap data yang diperoleh dalam proses observasi dengan melakukan pencatatan kegiatan pembelajaran sebagai penunjang dalam pengembangan media *Game*Edukasi pada pembelajaran akuntansi.

5. Tes

Tes adalah instrumen pengumpulan data untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkaitan dengan tingkat penguasaan materi pembelajaran (Nana Sudjana, 2011: 35). Instrumen tes ini akan diberikan pada saat uji pengembangan produk kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kecakapan siswa sebelum dan sesudah uji pengembangan dilakukan dalam bentuk soal *pre-test* dan *post-test*. Hasil dari tes ini kemudian akan dianalisis guna mengetahui peningkatan dari kecakapan siswa dalam menggunakan media

pembelajaran sehingga *game* “THE ACCOUNTER” dikatakan mampu mendukung pembelajaran akuntansi.

F. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2012: 148), menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Adanya instrumen ini akan mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan agar dapat mencapai hasil yang baik. Adapun instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian pengembangan media ini, adalah:

1. Instrumen Wawancara

Metode wawancara ini digunakan untuk mengumpulkan data terhadap responden, yang meliputi data terkait dengan pelaksanaan dan kondisi pembelajaran akuntansi di SMK Negeri 1 Godean, serta faktor-faktor penghambat dan pendukung dalam pelaksanaannya. Kisi-kisi instrumen wawancara ini ditujukan kepada ketua jurusan akuntansi SMK Negeri 1 Godean tentang monitoring dan evaluasi pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM) akuntansi.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Wawancara

No	Aspek	Nomor Butir	Jumlah Butir	Sumber Data
1	Metode Pembelajaran	1,2	2	Guru, Siswa
2	Bahan, alat, dan sumber belajar	3,4	2	Guru
3	Fasilitas / media pembelajaran	5, 6, 7	3	Guru, Siswa
4	Bentuk Penilaian	8	1	Guru
5	Aktivitas Siswa	9, 10	2	Guru
Jumlah			10	

2. Lembar Observasi (Pengamatan)

Lembar observasi yang akan digunakan berisi tentang catatan yang menggambarkan aktivitas siswa selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Lembar observasi aktivitas siswa dan kebutuhan dalam pembelajaran terdiri dari 6 (enam) aspek yang diamati dengan masing-masing aspek yang diberikan skor 1 sampai 5. Adapun kisi-kisi instrumen dari lembar observasi yang akan digunakan, adalah:

Tabel 5. Kisi-kisi Lembar Observasi untuk Aktivitas Siswa dan Kebutuhan dalam Pembelajaran

No.	Indikator	Butir
1.	Keterlibatan siswa (<i>emotional activities</i>)	1
2.	Bertanya (<i>oral activities</i>)	2
3.	Memberikan ide/pendapat (<i>oral activities</i>)	3
4.	Kesiapan siswa belajar	4
5.	Antusiasme siswa	5
6.	Daya pemahaman siswa terkait dengan materi	6
Jumlah		6

Sumber: Indikator Aktivitas Belajar (Sardiman, 2010: 101) dengan Modifikasi

3. Instrumen Penilaian RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Pada instrumen penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ini memuat poin-poin mengenai beberapa aspek yang berhubungan dengan materi pembelajaran akuntansi yang akan disajikan sebagai pendukung pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian. Kuesioner ini terdiri dari 5 (lima) aspek, yaitu perumusan indikator belajar, pemilihan dan pengorganisasian materi pembelajaran, pemilihan media pembelajaran, skenario pembelajaran, dan penggunaan bahasa.

Berikut kisi-kisi untuk instrumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan *Game* Edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows*, sebagai berikut:

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Perumusan indikator belajar	a. Kejelasan dan kelengkapan cakupan rumusan indikator	3
	b. Kesesuaian tujuan pembelajaran	
	c. Kesesuaian dengan kompetensi dasar dan standar kompetensi	
Pemilihan dan pengorganisasian materi pembelajaran	a. Kompetensi yang akan dicapai	3
	b. Kesesuaian karakteristik peserta didik	
	c. Sistematika materi yang disampaikan	
Pemilihan media pembelajaran	a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	3
	b. Kesesuaian penyajian materi	
	c. Kesesuaian dengan karekteristik peserta didik	
Skenario pembelajaran	a. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	5
	b. Kesesuaian dengan materi pembelajaran	
	c. Kesesuaian dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik	
	d. Kelengkapan langkah dalam tahapan pembelajaran	
	e. Kesesuaian alokasi waktu pembelajaran	
Penggunaan Bahasa	a. Ketepatan pemilihan kata	4
	b. Ketepatan penggunaan ejaan	
	c. Kebakuan struktur kalimat	
	d. Bentuk huruf dan angka baku	
Jumlah		18

4. Kuisisioner (Angket)

a) Instrumen untuk Ahli Media

Dalam jenis instrumen angket untuk ahli media ini memuat hal-hal terkait dengan aspek-aspek yang berhubungan dengan operasional dari media pembelajaran yang dikembangkan. Kuesioner ini terdiri dari 4 (empat) aspek, yaitu aspek operasional navigasi, kemudahan, tampilan teks/tulisan, dan kualitas visual. Adapun kisi-kisi instrumen ahli media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam tabel 7, sebagai berikut:

Tabel 7. Kisi-kisi untuk Ahli Media

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
Operasional Navigasi	Manfaat dari Navigasi	1	3
	Ketepatan Navigasi	2	
	Efisiensi Navigasi	3	
Kemudahan	Kemudahan pengoperasian	4	4
	Kemenarikan dari materi dan animasi/gambar	5	
	Penggunaan bahasa instruksi yang mudah dimengerti	6	
	Kemudahan pemberian jawaban	7	
Tampilan Teks/ Tulisan	Kualitas teks yang disajikan	8	3
	Ketepatan penggunaan ukuran teks	9	
	Keterbacaan tampilan teks	10	
Kualitas Visual	Keseimbangan visualisasi	11	6
	Ketepatan tata letak gambar	12	
	Kesesuaian tema yang digunakan	13	
	Ketepatan dalam penempatan konten materi	14	
	Kualitas desain latar yang ditampilkan	15	
	Pemilihan warna, tulisan, dan animasi dengan <i>background</i>	16	
Jumlah			16

b) Instrumen untuk ahli materi

Pada instrumen ahli materi ini memuat poin-poin mengenai beberapa aspek yang berhubungan dengan materi pelajaran yang akan disajikan sebagai pendukung dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi akuntansi. Kuesioner ini terdiri dari 4 (empat) aspek, yaitu aspek pembelajaran, substansi, bahasa, dan kemudahanpemakaian. Berikut kisi-kisi untuk instrumen ahli materi pembelajaran akuntansi dalam tabel 8, sebagai berikut:

Tabel 8. Kisi-kisi untuk Ahli Materi Pembelajaran

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
Pembelajaran	Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD	1	8
	Kejelasan media dengan tujuan pembelajaran	2	
	Kesesuaian antara media, materi, dan evaluasi	3	
	Kejelasan tutorial yang disajikan dalam media pembelajaran	4	
	Pemberian umpan balik siswa (<i>Feed back</i>)	5	
	Kegiatan pembelajaran mampu memotivasi siswa	6	
	Memberikan peluang siswa untuk belajar mandiri	7	
	Pola pembelajarannya bersifat menyenangkan, namun menantang	8	
Substansi Materi	Kebenaran penyajian materi	9	6
	Kemenarikan penyajian materi	10	
	Kesesuaian tingkat kesulitan materi	11	
	Kedalaman dan cakupan materi	12	
	Kontekstualitas dan aktualitas materi	13	
	Ketepatan bahasa yang digunakan agar mudah dipahami siswa	14	

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
Bahasa	Penggunaan bahasa mudah dipahami	15	4
	Kejelasan bahasa pada uraian dan pembahasan	16	
	Komunikatif	17	
Kemudahan Pemakaian	Kejelasan petunjuk teknis belajar	18	2
	Kemudahan memahami alur belajar (Sistematis)	19	
Jumlah			19

Sumber: Aspek Penilaian Media Pembelajaran (Romi Satrio Wahono, 2006) dengan modifikasi

c) Instrumen untuk Guru Akuntansi

Instrumen dalam penelitian pengembangan *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* yang ditujukan untuk guru akuntansi berupa lembar penilaian yang merupakan gabungan dari lembar penilaian untuk ahli materi dan ahli media.

d) Instrumen untuk siswa

Pada instrumen siswa ini menyajikan aspek-aspek yang berkaitan dengan respon dan masukan dari siswa mengenai adanya pengembangan media *game* edukasi dalam pembelajaran akuntansi terhadap materi jurnal penyesuaian. Kuesioner untuk siswa digunakan untuk mengukur efektifitas media dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Adapun kisi-kisi instrumen untuk siswa pada tabel 9.

Tabel 9. Kisi-kisi untuk Siswa

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
Motivasi Belajar	Minat Belajar Siswa	1,2, 3*	3
	Perhatian siswa	4*, 5	2
Kemudahan Pemakaian	Kemudahan pengoperasian	6,7, 8*	3
	Kemudahan siswa dalam memahami materi	9*, 10,11	3
Kemenarikan Tampilan	Kualitas tampilan	12,13, 14*	3
	Memberikan daya tarik siswa	15*, 16, 17	3
Kebermanfaatan	Memberikan dampak positif bagi siswa	18,19, 20*	3
	Menambah ketrampilan belajar bagi siswa	21, 22*	2
Jumlah			22

*) Butir pernyataan negatif

Sumber: Anisah Novi Karunia,dkk (2014) dengan modifikasi

5. Butir-butir Tes

Butir tes dibuat oleh peneliti dengan terlebih dahulu dikonsultasikan kepada guru mata pelajaran akuntansi di SMK bersangkutan guna mengukur tingkat kesukaran soal yang akan diberikan siswa. Tes yang akan diberikan berupa *pre-test* dan *post-test* yang dikerjakan siswa sebelum dan sesudah mengoperasikan *game*. Data hasil tes digunakan untuk mendapatkan data mengenai tingkat kecakapan siswa dalam menggunakan *game* sebagai pendukung pembelajaran.

G. Validitas Instrumen Penelitian

Menurut Eko P. Widoyoko (2013:141) menyatakan bahwa instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur. Sedangkan menurut Sugiyono (2012:121), valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya

diukur. Pendapat Sugiyono tersebut sejalan dengan Suharsimi Arikunto (2010: 211), validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen untuk mampu mengukur apa yang diinginkan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa validitas adalah ketepatan dan ketelitian suatu alat penilaian terhadap konsep yang akan dinilai dalam melakukan fungsi ukurannya.

Sugiyono (2012: 123) mengemukakan validitas instrumen yang berupa tes harus memenuhi validitas konstruk (*construct validity*) dan validitas isi (*content validity*). Pada uji validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan validitas konstruk (*validity construc*) karena instrumen yang digunakan berupa non-tes, yaitu dengan menyusun kisi-kisi pada instrumen. Adapun penyusunan kisi-kisi instrumen yang akan dikembangkan tersebut merupakan langkah dari validitas konstruksi. Adapun kisi-kisi tersebut yang dikembangkan terdiri dari :

- a) Kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli materi pembelajaran
- b) Kisi-kisi instrumen validasi untuk ahli media pembelajaran
- c) Kisi-kisi instrumen validasi untuk praktisi (guru) Akuntansi
- d) Kisi-kisi instrumen validasi respon siswa
- e) Kisi-kisi instrumen validasi lembar wawancara
- f) Kisi-kisi instrumen validasi observasi aktivitas siswa

Validitas konstruk berfokus pada kemampuan instrumen untuk mengukur gejala, seperti aktivitas dan respon siswa saat berlangsungnya pembelajaran yang sesuai dengan definisinya. Pengujian pada instrumen dengan melibatkan

Expert Judgement (ahli dalam bidang yang akan diukur), yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Pendapat ahli (*expert judgement*) tersebut dapat digunakan untuk menguji validitas konstruksi. Instrumen yang telah disusun dikonsultasikan kepada dosen ahli untuk menentukan apakah isi dalam instrumen tersebut valid atau tidak. Instrumen yang telah divalidasi inilah yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Hasil *expert judgement* dapat dilihat pada Lampiran 26.

H. Teknik Analisis Data

Jenis data penelitian pengembangan ini merupakan data kualitatif dan kuantitatif yang dianalisis secara statistik deskriptif. Data kualitatif merupakan data hasil wawancara serta data dari validator ahli materi, ahli media, lembar observasi, dan kelayakan RPP yang berupa komentar dan saran terkait dengan perbaikan perangkat dan media yang kemudian dilakukan analisis secara deskriptif dengan pendekatan kualitatif guna melakukan revisi terhadap perangkat dan media yang dikembangkan. Melainkan data kuantitatif didapatkan dari angket hasil penilaian ahli materi, ahli media, praktisi (guru akuntansi), dan respon siswa. Adapun analisis data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Hasil pelaksanaan observasi dan wawancara dengan guru akuntansi

Hasil wawancara yang dilakukan kepada guru akuntansi dalam tahap observasi ini dalam mengumpulkan informasi mengenai kurikulum mata pelajaran akuntansi yang diimplementasikan, metode pembelajaran

yang diterapkan dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran akuntansi di sekolah. Hasil dari wawancara peneliti kepada guru akuntansi dalam tahap observasi tersebut berupa kalimat-kalimat sehingga data dilakukan analisis secara deskriptif kualitatif.

2. Kelayakan media pembelajaran dari penilaian ahli media, ahli materi, dan respon siswa, serta perangkat pembelajaran RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Kelayakan media pembelajaran *Game* Edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* dari hasil penilaian ahli media, ahli materi, dan respon siswa yang dikonversikan menjadi data kuantitatif dengan langkah sebagai berikut

- a) Menentukan pemberian skor terhadap kelayakan media

Tabel 10. Ketentuan Pemberian Skor

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

Sumber: Eko Putro Widoyoko (2013: 106)

- b) Melakukan tabulasi/rekapitulasi data hasil penelitian
- c) Menghitung rata-rata skor tiap aspek (indikator) dengan rumus:

$$\mu = \frac{\sum x}{N}$$

μ = skor rata-rata

$\sum X$ = jumlah skor

N = jumlah subjek uji coba

- d) Menjumlah rerata skor tiap aspek

Tabel 11. Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Skala Lima

Skor	Interval Skor	Nilai	Kategori
5	$\bar{X} > 4,2$	A	Sangat layak
4	$3,4 < \bar{X} \leq 4,2$	B	Layak
3	$2,6 < \bar{X} \leq 3,4$	C	Cukup layak
2	$1,8 < \bar{X} \leq 2,6$	D	Kurang layak
1	$\bar{X} \leq 1,8$	E	Sangat kurang layak

Keterangan:

\bar{X} : Skor aktual

\bar{X}_t : rerata skor ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)
 $= \frac{1}{2} (5+1)$
 $= 3$

(Eko P. Widoyoko, 2013:112)

3. Kecakapan siswa dalam menggunakan *Game* Edukasi “THE ACCOUNTER” sebagai pendukung dalam pembelajaran akuntansi

Hasil pelaksanaan implementasi media digunakan untuk mengukur aktivitas dan kebutuhan siswa saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran berupa *Game* Edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows*. Analisis data hasil skor yang diperoleh siswa merupakan indikator dari kecakapan siswa dalam menggunakan media yang dikonvesikan menjadi data kuantitatif dengan langkah sebagai berikut:

- a. Menghitung rata-rata nilai siswa pada masing-masing tes (*pre-test* dan *post-test*) dengan menghitung rumus:

$$Me = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

Me = Rata-rata (*Mean*)

$\sum xi$ = jumlah semua nilai yang diperoleh

n = jumlah siswa dalam satu kelas (responden)

(Sugiyono, 2012: 49)

- b. Menghitung kecakapan siswa dalam menggunakan media sehingga media mampu dijadikan sebagai pendukung pembelajaran, dengan rumus:

$$\text{Kecakapan siswa} = \frac{\text{Jumlah siswa}}{\text{Jumlah siswa dalam satu kelas}} \times 100\%$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Tempat Penelitian

SMK Negeri 1 Godean berdiri pada tanggal 9 Agustus 1965, namun berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor :163/UKK3/1968 tertanggal 27 April 1968 dengan nama SMEA Persiapan Negeri Godean yang selanjutnya berubah nama menjadi SMEA Negeri 5 Godean dan sekarang menjadi SMK Negeri 1 Godean. SMK Negeri 1 Godean terletak di Jalan Kowanan, Sidoagung, Godean, Sleman, Yogyakarta kode pos 55562. SMK Negeri 1 Godean merupakan salah satu sekolah negeri unggulan yang berada di daerah Godean, Yogyakarta. Seiring dengan perjalanan waktu dan berbagai perubahan kurikulum nasional untuk tingkat pendidikan menengah kejuruan, SMK Negeri 1 Godean (SMA) saat ini pada tahun 2015 kembali ke KTSP 2006.

Secara umum SMK Negeri 1 Godean masih dalam taraf pengembangan dan peningkatan kualitas pendidikan untuk mempersiapkan *output* lulusan yang memiliki kompetensi di bidangnya sesuai dengan visi dan misi serta strategi untuk mewujudkan visi dan misi tersebut, yaitu:

a. Visi SMK Negeri 1 Godean

Menghasilkan tamatan yang kompeten dengan program keahliannya, siap kerja, dan siap mengembangkan diri, serta berbudi pekerti luhur.

b. Misi SMK Negeri 1 Godean

- 1) Meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik dan kependidikan.
- 2) Meningkatkan mutu penyelenggaraan pendidikan dan latihan.
- 3) Mengembangkan kerjasama dengan Dunia Usaha/Dunia Industri/DuniaKerja.
- 4) Mengembangkan nilai-nilai moral dan estetika.
- 5) Mengembangkan sikap kompetitif.

2. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian pengembangan media *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* ini dilaksanakan selama 7 bulan dari bulan November 2014 sampai Mei 2015. Prosedur atau langkah yang dikembangkan terdiri dari beberapa langkah berikut:

Tabel 12. Waktu Pelaksanaan Penelitian

Prosedur Pengembangan	Pelaksanaan
1. <i>Define</i> a. Analisis kebutuhan b. Analisis siswa c. Analisis tugas d. Analisis konsep e. Spesifikasi tujuan	November-Desember 2014
2. <i>Design</i> a. Penentuan dan penyusunan konsep materi b. Penetapan bentuk media <i>game</i> c. pembuatan <i>storyboard</i> dan <i>mindmapping</i>) media d. pembuatan gambar karakter, penentuan perangkat lunak pengolah gambar (karakter dan aset) dan suara.	Januari-Maret 2015
3. <i>Develop</i> a. Tahap validasi ahli b. Revisi c. Uji pengembangan d. Uji validasi lapangan e. Produk	Maret-April 2015
4. <i>Disseminate</i>	Mei 2015

3. Data Hasil Penelitian

a. Tahap pendefinisian (*define*)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan yang meliputi analisis kondisi pembelajaran, analisis siswa, dan analisis tugas, sebagai berikut:

1) Analisis kondisi pembelajaran

Analisis kebutuhan mengacu pada kondisi sebenarnya yang terjadi di lapangan. Analisis ini dilaksanakan guna mengetahui perlunya pengembangan media sebagai pendukung dalam pembelajaran atau tidak. Proses analisis kebutuhan pada penelitian ini berdasarkan hasil pengamatan di lapangan dan wawancara dengan guru mata pelajaran. Adapun tahap-tahap yang digunakan peneliti saat melaksanakan analisis terhadap kebutuhan, yaitu observasi kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru akuntansi, dan observasi perangkat pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada 05 Februari 2015 diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di SMK Negeri 1 Godean sudah diterapkan tetapi belum optimal, terutama pada penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi yang cenderung masih rendah. Padahal dapat diinovasikan dengan menyisipkan dan mengintegrasikan antara materi yang diajarkan dengan teknologi menjadi suatu media pembelajaran yang interaktif. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran

akuntansi yang terintegrasi dengan teknologi sebagai penunjang dalam proses kegiatan pembelajaran. Berikut adalah media pembelajaran yang akan dikembangkan:

- a) Media pembelajaran berbentuk aplikasi *Game* Edukasi berbasis *Windows*
- b) Dalam mengembangkan media pembelajaran akuntansi berbentuk *Game* ini, peneliti menggunakan *software Construct 2* yang dikembangkan oleh Scirra Ltd.
- c) Materi yang akan diintegrasikan dengan media pembelajaran adalah siklus perusahaan jasa dan dagang khususnya pada penyusunan Jurnal Penyesuaian.

2) Analisis siswa

Analisis siswa diperlukan guna mengetahui kesesuaian antara media dan materi pembelajaran dengan sasaran pengguna (*user*), yaitu siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Siswa SMK termasuk usia yang mampu berpikir secara abstrak dan logis. Pada fase perkembangan kognitif yang dimiliki oleh siswa tersebut diharapkan siswa dapat diarahkan untuk mempelajari materi yang akan diberikan. Pada materi menyusun jurnal penyesuaian siswa belajar untuk memahami konsep dari siklus akuntansi dengan hasil akhir (*output*) menghasilkan laporan keuangan untuk digunakan oleh pihak lain, dimana siswa dituntut untuk mampu menggunakan logika sebagai penyusun jurnal penyesuaian perusahaan jasa dan

dagang pada periode tertentu. Siswa SMK telah tidak heran dengan perkembangan teknologi saat ini sehingga mereka tidak akan banyak mengalami kesulitan ketika harus belajar menggunakan media komputer dengan aplikasi *game*.

3) Analisis tugas

Pada analisis tugas dilakukan dengan melakukan analisis terhadap standar kompetensi dan kompetensi dasar yang diterapkan kemudian menjabarkan ke dalam indikator pembelajaran yang akan dicapai. Adanya analisis tugas akan membantu menetapkan konsep berupa bentuk dan format media pembelajaran yang akan dikembangkan. Dalam analisis tugas didapatkan juga analisis konsep dan spesifikasi tujuan pembelajaran.

Tabel 13. Hasil Analisis Tugas Kelas X Semester I & II Materi Menyusun Jurnal Penyesuaian pada Perusahaan Jasa & Dagang

No	Bagian Analisis	Hasil Analisis
1.	Standar Kompetensi	Menyusun Laporan Keuangan: Perusahaan Jasa dan Dagang
2.	Kompetensi Standar	Membukukan Jurnal Penyesuaian
3.	Indikator	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami akun-akun yang memerlukan penyesuaian di perusahaan jasa dan dagang. 2. Mencatat jurnal penyesuaian yang diperlukan dalam perusahaan jasa dan dagang. 3. Memposting jurnal penyesuaian dalam perusahaan jasa dan dagang. 4. Menyajikan saldo akun dalam buku besar setelah penyesuaian sesuai ketentuan SOP perusahaan jasa dan dagang.
4	Materi Pokok	Menyusun Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa dan Dagang

b. Tahap Perancangan (*design*)

Tahap perancangan media dilakukan untuk memudahkan dalam proses pengembangan media. Media yang akan dikembangkan, yaitu komik digital akuntansi berbasis nilai karakter. Dalam tahap perancangan meliputi:

- a. Penyusunan tes acuan patokan berupa angket penilaian kelayakan terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan.
- b. Pemilihan media.
- c. Pemilihan format perangkat pembelajaran.
- d. Rancangan desain awal perangkat.

c. Tahap pengembangan (*develop*)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan validasi media pembelajaran oleh validator ahli dan validator praktisi (guru). Tahap berikutnya melakukan revisi terhadap media pembelajaran berdasarkan saran dari validator ahli dan validator praktisi (guru). Selanjutnya melakukan uji pengembangan produk media pembelajaran di SMK Negeri 1 Godean dilanjutkan dengan revisi berdasarkan hasil uji pengembangan. Melakukan uji coba lapangan media pembelajaran game edukasi "THE ACCOUNTER" di SMK Negeri 1 Godean dilanjutkan dengan revisi berdasarkan hasil uji coba. Adapun uraian mengenai hasil pengujian produk penelitian pada tahap ini, sebagai berikut:

1) Validasi ahli

Validasi *game* edukasi “THE ACCOUNTER” yang mencakup desain awal, isi, dan operasional dari media pembelajaran, sebelum digunakan dalam pembelajaran harus melalui tahap validasi ahli dan validasi praktisi yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media. Validasi media dilakukan oleh tiga orang dosen ahli media, sedangkan validasi materi dilakukan oleh dua orang dosen ahli materi akuntansi, serta satu orang guru akuntansi. Penilaian terhadap kelayakan media pembelajaran dilakukan dengan mengisi angket sehingga dapat memberikan penilaian mulai dari kategori sangat layak sampai tidak layak dan memberikan saran perbaikan.

Tabel 14. Daftar Nama Validator Media Pembelajaran

No	Nama	Jabatan	Peran
1.	Sukirno, Ph.D	Dosen FE UNY	Ahli Media I
2.	Sigit Pambudi, M.Eng.	Dosen FT UNY	Ahli Media II
3.	Pujianto, M.Pd	Dosen FMIPA UNY	Ahli Media III
4.	Adeng Pustikaningsih, M.Si	Dosen FE UNY	Ahli Materi I
5.	Ahmad Samlawi, M.Si.	Dosen FE UNY	Ahli Materi II
6.	Ruliasih, S.Pd.	Guru SMKN 1 Godean	Praktisi

Berikut merupakan hasil penilaian dari ahli media, ahli materi dan ahli praktisi (guru mata pelajaran produktif akuntansi), sebagai berikut:

a) Hasil penilaian dari pengujian produk oleh ahli media

Game edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* sebagai media pembelajaran akuntansi untuk siswa SMK

kelas X dengan materi siklus akuntansi dengan kompetensi dasar penyusunan Jurnal Penyesuaian pada perusahaan jasa dan dagang yang dinilai dan di-*review* oleh ahli media. Ahli media yang menilai media pembelajaran ini adalah Prof. Sukirno, Ph.D dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta, Sigit Pambudi, M.Eng. dosen Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta, dan Pujiyanto, M.Pd dosen jurusan Pendidikan Fisika. Adapun aspek-aspek penilaian oleh ahli media, yakni aspek operasional navigasi, kemudahan, tampilan, dan kualitas visual.

Tahap validasi media terdapat kekurangan yang perlu direvisi untuk perbaikan sesuai dengan saran-saran dari ahli media, antara lain:

(1) Revisi Ahli Media I

Terdapat beberapa revisi yang diberikan oleh ahli media, data revisinya yaitu:

- (a) Setiap menu harus ada tombol navigasi kembali (*back*) dan lanjut (*next*).
- (b) Tampilan jurnal rekening sisi kredit dan nominalnya menjorok 5 spasi semua.
- (c) Bagian perkiraan yang memerlukan penyesuaian jika akan mengakhiri tampilan menggunakan tombol “tutup” agar sesuai dengan proses tanda.

Adapun saran yang diberikan, sebagai berikut:

- (1) Pada bagian akhir dari tampilan tutorial ucapan “Selamat” diganti dengan “Terima kasih Anda telah mengikuti tutorial”.
- (2) Penampilan kalimat dipercepat agar tidak memerlukan waktu lama.
- (3) Kata “perkiraan” diganti dengan “akun”.
- (4) Neraca saldo perusahaan Santosa pada uraian gaji mingguan perlu ditambahkan informasi mengenai berapa hari dalam minggu kerjanya.
- (5) Jurnal penyesuaian pada perusahaan jasa diberi judul nama perusahaan, nama jurnal, dan periode.
- (6) Jurnal penyesuaian disesuaikan dengan posisi akun debit dan kreditnya.

(2) Revisi Ahli Media II

Terdapat beberapa revisi yang diberikan oleh ahli media, data revisinya yaitu:

- (a) Percakapan pada *game* lebih dipersingkat
- (b) Perbaiki beberapa tampilan yang masih bergeser apabila di tekan ke kanan-kiri-bawah-atas.
- (c) Teks yang disajikan lebih dirapikan dengan menggunakan *jpg* atau sejenisnya.

Adapun saran yang diberikan, sebagai berikut:

(a) Proses *loading* terlalu lama di awal tampilan, sebaiknya lebih dipersingkat lagi.

(b) Tambahkan tombol keluar pada sesi *game*.

(3) Revisi Ahli Media III

Terdapat beberapa revisi yang diberikan oleh ahli media, data revisinya yaitu:

(a) Studi kasus pada kolom Jurnal per transaksi lebih diperjelas agar tidak membuat bingung *user* (siswa) dalam menggunakannya.

(b) Untuk mematikan suara pada *game* masih menggunakan tombol pada *keyboard* (*device*).

Adapun saran yang diberikan, sebagai berikut:

(a) Memberikan warna yang berbeda agar tampilan antara jurnal yang satu dengan yang lain lebih jelas.

(b) Tambahkan opsi “MUTE” pada aplikasin jika pengguna menghendaki mode tanpa *sound* (tidak harus mematikan *device*).

(c) Untuk pengembangan lebih lanjut, sediakan varian studi kasus lebih dari satu untuk menghindari pemahaman hanya dari “*remembering*”.

Hasil penilaian dari pengujian produk berupa data kuantitatif pada setiap butir aspek dan uraian saran perbaikan. Data

kuantitatif tersebut kemudian dikonversikan menjadi kualitas penyajian setiap aspek. Hasil penilaian media pembelajaran *game* edukasi “THE ACCOUNTER” oleh ahli media, sebagai berikut:

Tabel 15. Hasil validasi oleh ahli media aspek operasional navigasi

No	Kriteria	Skor		
		Validator 1	Validator 2	Validator 3
1	Manfaat dari navigasi	4	3	5
2	Ketepatan navigasi	3	4	5
3	Efisiensi navigasi	3	1	4
Rata-rata		3,33	2,67	4,67
skor validitas ahli		3,56		

Tabel 16. Hasil validasi oleh ahli media aspek kemudahan

No	Kriteria	Skor		
		Validator 1	Validator 2	Validator 3
1	Kemudahan pengoperasian	4	4	4
2	Kemenarikan dari materi dan animasi/gambar	5	2	5
3	Penggunaan bahasa instruksi yang mudah dimengerti	5	4	4
4	Kemudahan pemberian pilihan jawaban	5	3	5
Rata-rata		4,75	3,25	4,50
skor validasi ahli		4,17		

Tabel 17. Hasil validasi oleh ahli media aspek tampilan teks

No	Kriteria	Skor		
		Validator 1	Validator 2	Validator 3
1	Kualitas teks yang disajikan	5	3	4
2	Ketepatan penggunaan ukuran teks	5	4	4
3	Keterbacaan tampilan teks	5	4	4
Rata-rata		5,00	3,67	4,00
skor validasi ahli		4,22		

Tabel 18. Hasil validasi oleh ahli media aspek kualitas visual

No	Kriteria	Skor		
		Validator 1	Validator 2	Validator 3
1	Keseimbangan visualisasi	5	3	4
2	Ketepatan tata letak gambar	5	3	4
3	Kesesuaian tema yang digunakan	4	4	5
4	Ketepatan dalam penempatan konten materi	3	4	4
5	Kualitas desain latar yang ditampilkan	4	4	5
6	Kesesuaian warna tulisan dan animasi dengan <i>background</i>	4	4	4
Rata-rata		4,17	3,67	4,33
skor validasi ahli		4,06		

Tabel 19. Hasil Rata-rata Penilaian oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Nilai rata-Rata
1	Operasional Navigasi	3,56
2	Kemudahan	4,17
3	Tampilan Teks	4,22
4	Kualitas Visual	4,06
Rata-Rata		4,00

b) Hasil penilaian dari pengujian produk oleh ahli materi

Ahli materi yang menilai isi media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah Adeng Pustikaningsih, M.Si, dan Ahmad Samlawi, M.Si. dosen jurusan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta. Adapun aspek-aspek penilaian oleh ahli media, yakni aspek pembelajaran, substansi materi, bahasa, dan kemudahan pemakaian.

Tahap validasi materi terdapat kekurangan yang perlu direvisi untuk perbaikan sesuai dengan saran-saran dari ahli materi, antara lain:

(1) Revisi Ahli Materi I

Terdapat beberapa revisi yang diberikan oleh ahli materi, data revisinya yaitu:

- (a) Pemetaan (*mapping*) dari materi Jurnal Penyesuaian kurang sistematis.
- (b) Contoh soal evaluasi harus disesuaikan dengan pembahasan (sub-sub semua sebaiknya masuk didalamnya)

Adapun saran yang diberikan, sebagai berikut:

- (a) Membuat *mapping* materi sehingga materi lebih mudah dipahami.
- (b) Membuat Jurnal Penyesuaian menjadi lebih mudah dipelajari “Keren”.

(2) Revisi Ahli Materi II

Terdapat beberapa revisi yang diberikan oleh ahli materi, data revisinya yaitu:

- (a) Penulisan pada depresiasi diganti dengan istilah nama penyusutan sesuai ketepatan materi yang disajikan.
- (b) Perbaikan penulisan rupiah disesuaikan dengan PSAK yang berlaku.

Adapun saran yang diberikan, sebagai berikut:

Penambahan istilah pendekatan neraca dan pendekatan laba-rugi pada jurnal penyesuaian perusahaan dagang.

Tabel 20. Hasil validasi oleh ahli materi aspek pembelajaran

No	Kriteria	Skor	
		Validator 1	Validator 2
1	Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD	5	5
2	Kejelasan media dengan tujuan pembelajaran	5	4
3	Kesesuaian antara media, materi, dan evaluasi	5	4
4	Kejelasan tutorial dalam penyajian	4	5
5	Pemberian umpan balik siswa (<i>Feed back</i>)	4	5
6	Kegiatan pembelajaran mampu memotivasi siswa	5	4
7	Memberikan peluang siswa untuk belajar mandiri	5	5
8	Pola pembelajarannya bersifat menyenangkan, namun menantang	4	5
Rata-rata		4,63	4,63
Rata - rata skor validasi ahli		4,63	

Tabel 21. Hasil validasi oleh ahli materi aspek substansi materi

No	Kriteria	Skor	
		Validator 1	Validator 2
1	Kebenaran penyajian materi	5	5
2	Kemenarikan penyajian materi	5	5
3	Kesesuaian tingkat kesulitan materi	4	4
4	Kedalaman dan cakupan materi	5	5
5	Konstektualitas dan aktualitas materi	5	5
6	Ketepatan bahasa yang digunakan agar mudah dipahami siswa	5	4
Rata-rata		4,83	4,67
Rata - rata skor validasi ahli		4,75	

Tabel 22. Hasil validasi oleh ahli materi aspek bahasa

No	Kriteria	Skor	
		Validator 1	Validator 2
1	Penggunaan bahasa mudah dipahami	5	5
2	Kejelasan bahasa uraian	5	5
3	Komunikatif	5	5
Rata-rata		5,00	5,00
Rata - rata skor validasi ahli		5,00	

Tabel 23. Hasil validasi oleh ahli materi aspek kemudahan pemakaian

No	Kriteria	Skor	
		Validator 1	Validator 2
1	Kejelasan petunjuk teknis belajar	4	5
2	Kemudahan memahami alur belajar	5	4
Rata-rata		4,50	4,50
Rata - rata skor validasi ahli		4,50	

Tabel 24. Hasil Rata-rata Penilaian oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Nilai Rata-rata
1	Pembelajaran	4,63
2	Substansi Materi	4,75
3	Bahasa	5,00
4	Kemudahan Pemakaian	4,50
Rata-Rata		4,72

c) Hasil penilaian dari pengujian produk oleh Praktisi (Guru)

Aspek yang dinilai oleh guru SMK terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, meliputi aspek kemudahan, tampilan, pembelajaran, dan substansi materi. Validasi dilakukan oleh guru akuntansi SMK Negeri 1 Godean, yaitu Ruliasih, S.Pd.

Tahap validasi terhadap media terdapat kekurangan yang perlu direvisi untuk perbaikan sesuai dengan saran-saran dari guru, yakni: dengan adanya media pembelajaran *Game* edukasi “THE

ACCOUNTER” ini pada kompetensi dasar Jurnal Penyesuaian mampu memotivasi siswa dan layak digunakan dalam pembelajaran Akuntansi.

Tabel 25. Hasil validasi oleh praktisi aspek kemudahan

No	Kriteria	Skor
		Validator
1	Kemudahan pengoperasian	5
2	Kemenarikan dari materi dan animasi/gambar	5
3	Penggunaan bahasa instruksi yang mudah dimengerti	5
4	Kemudahan pemberian pilihan jawaban	5
Jumlah		20
Rata - rata skor rata-rata		5

Tabel 26. Hasil validasi oleh praktisi aspek tampilan teks

No	Kriteria	Skor
		Validator
1	Kualitas teks yang disajikan	5
2	Ketepatan penggunaan ukuran teks	5
3	Keterbacaan tampilan teks	5
Jumlah		15
Rata - rata skor rata-rata		5

Tabel 27. Hasil validasi oleh praktisi aspek pembelajaran

No	Kriteria	Skor
		Validator
1	Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD	5
2	Kejelasan media dengan tujuan pembelajaran	5
3	Kesesuaian antara media, materi, dan evaluasi	5
4	Kejelasan tutorial dalam penyajian	4
5	Konsistensi pemberian umpan balik	4
6	Ketepatan media dalam menciptakan motivasi belajar siswa	5
7	Ketepatan media sebagai pengembang kemandirian belajar siswa	5
8	Pola pembelajarannya bersifat menyenangkan, namun menantang	5
Jumlah		38
Rata - rata skor rata-rata		4,75

Tabel 28. Hasil validasi oleh praktisi aspek substansi materi

No	Kriteria	Skor
		Validator
1	Kebenaran penyajian materi	5
2	Kemenarikan penyajian materi	5
3	Kesesuaian tingkat kesulitan materi	5
4	Kedalaman dan cakupan materi	4
5	Konstektualitas dan aktualitas materi	5
6	Ketepatan bahasa yang digunakan	5
Jumlah		29
Rata - rata skor rata-rata		4,83

Tabel 29. Hasil Rata-rata Penilaian oleh Praktisi

No	Aspek Penilaian	Nilai Rata-rata
1	Kemudahan	5
2	Tampilan	5
3	Pembelajaran	4,75
4	Substansi Materi	4,83
Rata-Rata		4,90

d) Hasil penilaian RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Validitas dilakukan oleh Ibu Annisa Ratna Sari, M.S.Ed. dosen perencanaan pembelajaran Pendidikan Akuntansi UNY. Aspek yang dinilai, meliputi aspek pembelajaran, substansi materi, bahasa, dan kemudahan pemakaian pada penyajian materi *game* dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai perangkat pembelajaran. Hasil penilaian secara lengkap dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 30. Hasil validasi aspek perumusan indikator belajar

No	Kriteria	Skor
		Validator
1	Kejelasan dan kelengkapan cakupan rumusan indikator	4
2	Kesesuaian tujuan pembelajaran	4
3	Kesesuaian dengan kompetensi dasar dan standar kompetensi	5
Rata-rata		4,33

Tabel 31. Hasil validasi aspek pemilihan dan pengorganisasian materi pembelajaran

No	Kriteria	Skor
		Guru
1	Kompetensi yang akan dicapai	4
2	Kesesuaian karakteristik peserta didik	4
3	Sistematika materi yang disampaikan	5
Rata-rata		4,33

Tabel 32. Hasil validasi aspek pemilihan media pembelajaran

No	Kriteria	Skor
		Guru
1	Kesesuaian dengan kompetensi yang akan dicapai	5
2	Kesesuaian penyajian materi	4
3	Kesesuaian dengan karakteristik dan peserta didik	5
Rata-rata		4,67

Tabel 33. Hasil validasi aspek skenario pembelajaran

No	Kriteria	Skor
		Guru
1	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	4
2	Kesesuaian dengan materi pembelajaran	5
3	Kesesuaian dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik	4
4	Keserasian langkah dalam tahapan pembelajaran	4
5	Kesesuaian alokasi waktu pembelajaran	4
Rata-rata		4,2

Tabel 34. Hasil validasi aspek penggunaan bahasa

No	Kriteria	Skor
		Guru
1	Ketepatan pemilihan kata	5
2	Ketepatan penggunaan ejaan	5
3	Kebakuan struktur kalimat	5
4	Penyajian bentuk huruf dan angka baku	5
Rata-rata		5

Tabel 35. Hasil Rata-rata Penilaian RPP

No	Aspek Penilaian	Nilai Rata-rata	Kategori
1	Perumusan indikator belajar	4,33	Sangat Layak
2	Pemilihan dan pengorganisasian materi pembelajaran	4,33	Sangat Layak
3	Pemilihan media pembelajaran	4,67	Sangat Layak
4	Skenario pembelajaran	4,20	Sangat Layak
5	Penggunaan Bahasa	5	Sangat Layak
Rata-Rata		4,51	Sangat Layak

Tabel hasil rata-rata penilaian di atas dapat disimpulkan bahwa ditinjau dari aspek perumusan indikator belajar diperoleh hasil penilaian sebesar 4,33 dengan kategori Sangat Layak, aspek pemilihan dan pengorganisasian materi pembelajaran diperoleh hasil penilaian sebesar 4,33 dengan kategori Sangat Layak, aspek pemilihan media pembelajaran diperoleh hasil penilaian sebesar 4,67 dengan kategori Sangat Layak, aspek skenario pembelajaran diperoleh hasil penilaian sebesar 4,20 dengan kategori Sangat Layak, dan aspek penggunaan bahasa diperoleh hasil sebesar 5,00 kategori Sangat Layak. Jadi, secara keseluruhan hasil penilaian kelayakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dari dosen ahli menunjukkan bahwa RPP Sangat Layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran dengan rata-rata 4,51.

2) Data Uji Coba Kelompok Kecil

Media yang terlebih dahulu telah divalidasi dan direvisi sesuai dengan saran oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi (guru) kemudian dilakukan uji pengembangan. Uji pengembangan dilaksanakan melalui uji terbatas pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Godean secara acak. Uji coba kelompok kecil tersebut melibatkan 6 siswa, yakni kelas X AK 1 dan X AK 3 masing-masing berjumlah 3 siswa di SMK Negeri 1 Godean. Tujuan dari tahap ini untuk mengetahui efektifitas dari media (produk) yang dihasilkan dalam proses pembelajaran akuntansi agar sesuai dengan rencana pengajaran sehingga pada akhirnya media pembelajaran benar-benar siap untuk uji coba lapangan pada siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean. Hasil dari uji pengembangan ini akan dijadikan pedoman revisi sebelum uji lapangan dilaksanakan.

Tabel 36. Hasil Rata-rata Penilaian Respon Media oleh Siswa Uji Pengembangan kelas X AK 1 dan 3 SMK Negeri 1 Godean

Aspek	Nilai Rata-Rata
Motivasi Belajar	4,03
Kemudahan Pemakaian	3,72
Kemenarikan Tampilan	3,78
Kebermanfaatan	3,87
Rata-rata Keseluruhan	3,85

Sumber: Data primer yang diolah (lampiran 20. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

3) Data Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan pada siswa kelas X dilakukan dengan melibatkan siswa dalam satu kelas di SMK Negeri 1 Godean. Tahap

ini dilaksanakan dimana produk jadi siap untuk diimplementasikan sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar Jurnal Penyesuaian. Hasil dari uji lapangan akan menjadi pertimbangan dalam revisi produk akhir sebelum memasuki tahap penyebarluasan (*disseminate*). Uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean dengan responden siswa yang terdiri dari 32 anak. Berikut Tabel 38 menyajikan hasil rata-rata yang diperoleh melalui angket pada uji coba lapangan.

Tabel 37. Hasil Rata-rata Penilaian Media oleh Siswa X AK 2 pada Uji Coba Lapangan di SMK Negeri 1 Godean

Aspek	Nilai Rata-Rata
Motivasi Belajar	4,14
Kemudahan Pemakaian	3,92
Kemenarikan Tampilan	3,86
Kebermanfaatan	4,02
Rata-Rata	3,99

Sumber: Data primer yang diolah (lampiran 21. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan)

d. Tahap penyebarluasan (*disseminate*)

Pada tahap penyebarluasan (*disseminate*) yang dilakukan peneliti untuk menerapkan media pembelajaran *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* yang telah dikembangkan secara luas. Pada penelitian ini tahap *disseminate* dilakukan pada tiga sekolah di kota Yogyakarta diantaranya, yaitu SMK Negeri 1 Godean, SMK Negeri 1 Depok, dan SMK Negeri 1 Bantul pada jurusan Akuntansi kelas X dan XI sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi.

B. Hasil Pengembangan Produk

Tahapan yang diupayakan berdasarkan prosedur pengembangan yang telah dilaksanakan peneliti dalam mengembangkan *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows*, sebagai berikut:

1. Tahap *Define* (analisis kebutuhan)

Sebelum membuat desain pengembangan media pembelajaran *game* ini, peneliti harus mengupayakan analisis kebutuhan terkait dengan produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Hasil dari analisis kebutuhan yang telah dilakukan didapatkan informasi bahwa kompetensi dasar yang dapat dikembangkan untuk siswa kelas X adalah “Membukukan Jurnal Penyesuaian pada Perusahaan Jasa dan Dagang”. Selain itu, peneliti juga melakukan langkah observasi dan wawancara dengan guru akuntansi. Observasi dan wawancara tersebut dilakukan tanggal 05 Februari 2015 dengan Ibu Retna Wahyutiningsih, S.Pd. Kepala Jurusan Akuntansi dan Ibu Ruliasih, S.Pd guru mata pelajaran Akuntansi kelas X SMKN 1 Godean guna memperoleh informasi mengenai materi yang tepat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran saat ini, dan mendapatkan informasi mengenai kondisi pembelajaran akuntansi di SMK kelas X. Adapun gambaran secara umum mengenai informasi yang diperoleh dari hasil observasi, sebagai berikut:

- a) Metode pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar, yakni metode konvensional.

- b) Media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi informasi belum dikembangkan pada mata pelajaran akuntansi.
- c) Saat menjelaskan dan menyampaikan materi pembelajaran guru masih cenderung memposisikan dirinya di depan meja guru sehingga terdapat siswa yang terlihat tidak memperhatikan.
- d) Guru memiliki upaya dalam menghidupkan kelas melalui metode tanya jawab namun belum bisa melibatkan siswa secara keseluruhan dalam proses pembelajaran.
- e) Aktivitas pembelajaran di kelas, peran guru masih mendominasi (*centered teacher*) sedangkan siswa cenderung pasif.

Selain itu, terdapat hasil wawancara kepada guru akuntansi dan 3 orang siswa kelas X, sebagai berikut:

- a) Siswa merasa jenuh dan bosan dengan metode penyampaian yang digunakan guru saat proses pembelajaran.
- b) Siswa merasa kurang tertarik jika diminta untuk belajar mandiri dengan sumber belajar yang membosankan.
- c) Siswa kelas X sudah mendapatkan mata pelajaran terkait penggunaan komputer yang mampu mendukung dan mempermudah dalam proses pengembangan media *game* edukasi ini.

Setelah melakukan analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan spesifikasi tujuan pembelajaran kemudian digunakan untuk keperluan mendesain produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Adapun produk yang cocok untuk dikembangkan

dalam mendukung pembelajaran akuntansi berdasarkan analisis kebutuhan tersebut adalah *game* edukasi.

2. Tahap *Design*

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilaksanakan, maka diperoleh rancangan dari produk *game* edukasi “THE ACCOUNTER” yang akan dikembangkan, sebagai berikut:

- a) Pembuatan *game* edukasi “THE ACCOUNTER” yang sesuai dengan kompetensi dasar dalam membukukan jurnal penyesuaian pada perusahaan jasa dan dagang.
- b) Secaragaris besar, *game* dibagi menjadi 4 bagian tampilan utama, yaitu tampilan awal pendahuluan (menu utama), tampilan kedua memuat tutorial dari *game*, tampilan ketiga memuat materi pembelajaran, dan latihan soal (evaluasi), serta tampilan keempat memuat halaman penilaian sebagai hasil akhir dari proses permainan.
- c) Alur cerita (*story board*) yang digunakan dalam *game* disesuaikan dengan kegiatan pada kehidupan sehari-hari, yaitu kegiatan yang terjadi di perusahaan antara karyawan dengan pimpinan (*manager*) yang terdapat pada lampiran 10.
- d) Karakter pada *game* dibuat dalam versi Indonesia agar terlihat lebih aplikatif dilapangan.
- e) *Game* edukasi akuntansi dapat digunakan sebagai media pembelajaran baik di kelas maupun secara mandiri diluar kelas.

Tahap perancangan setelah ditetapkan, maka pada tahap *design* peneliti melakukan beberapa langkah dalam pembuatan *game* edukasi “THE ACCOUNTER”, sebagai berikut:

a) Menyusun kerangka materi

Materi yang disampaikan dalam *game* edukasi ini adalah Jurnal Penyesuaian pada perusahaan jasa dan dagang. Materi-materi pembelajaran diambil dari buku sumber maupun internet yang terkait dengan jurnal penyesuaian pada siklus akuntansi perusahaan jasa dan dagang. Setelah itu, peneliti juga menyusun soal-soal yang akan dikerjakan siswa sebagai proses evaluasi pada saat bermain *game*. Materi dan soal yang dimasukkan ke dalam konten *game* ini disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan mampu tercapai saat siswa mengoperasikan *game* edukasi ini.

Materi yang akan disampaikan melalui *game* edukasi ini adalah penyusunan Jurnal Penyesuaian berdasarkan neraca saldo perusahaan yang telah disajikan beserta data-data penyesuaian pada akhir periode akuntansi perusahaan yang bersangkutan. Selain itu, dari hasil perhitungan dari data penyesuaian tersebut mampu memberikan pembelajaran kepada siswa dalam *memposting* (memindahkan) kedalam jurnal penyesuaian yang sesuai. Selain itu, *game* ini memuat soal-soal yang berfungsi guna menambah pengetahuan siswa sebagai bahan untuk evaluasi siswa. Soal yang disajikan dalam *game* ini terdapat 1 soal (satu neraca saldo) pada masing-masing

jenis perusahaan. Hal tersebut dikarenakan dalam pembuatan *game* perlu diperhatikan durasi atau lamanya berlangsungnya proses pembuatan.

b) Menyusun Alur cerita

Pembuatan *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* tidak akan terlepas dari arahan jalan cerita permainan. Cerita yang diimplementasikan dalam *game* ini disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari, yakni suasana kerja diperusahaan. Berawal dari kegiatan seorang karyawan bagian keuangan yang diberikan pekerjaan oleh pimpinannya untuk membuat dan menyusun jurnal penyesuaian dari seluruh transaksi yang terjadi selama 1 periode akuntansi berdasarkan data-data penyesuaian, yang kemudian akan didapatkan hasil penyusunan dari jurnal penyesuaian.

Nama tokoh utama dalam *game* ini dibuat berdasarkan nama yang telah dimasukkan oleh siswa (*user*) agar terlihat aplikatif sesuai dengan karakter siswa yang sedang bermain *game*. *Game* ini tidak terdapat level, namun terdiri dari 4 tampilan utama yang mewakili semua sebagai media pembelajaran. Berikut yang akan disajikan dalam *game* ini, yaitu (1) tampilan awal pendahuluan (menu utama), (2) materi pembelajaran mengenai Jurnal Penyesuaian, (3) latihan soal (evaluasi), dan (4) penilaian sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran melalui media *game* yang dikembangkan.

c) Menyusun *Flowchart*

Setelah menyusun alur cerita pada *game*, peneliti kemudian membuat bagan alir (*flowchart*) dari permainan guna menggambarkan langkah-langkah dari satu kegiatan ke kegiatan berikutnya. Bagan alir (*flowchart*) disusun sebagai acuan dari konsep peneliti dalam membuat *game* yang memuat informasi mengenai tutorial dan petunjuk *game*, pemberian materi, soal evaluasi, serta aspek penilaian berdasarkan hasil akhir bagi *user* setelah memainkan *game*. *Flowchart* dari pengembangan *game* dapat dilihat pada lampiran 12.

d) Menyusun *Mindmapping*

Mindmapping merupakan deskripsi dari setiap tampilan pada *game* yang memuat komponen yang akan disajikan pada *game*. *Mindmapping* dibuat berdasarkan *view* tampilan yang akan dilewati oleh siswa (*user*) sesuai dengan jalannya alur cerita yang sudah dirancang. *Mindmapping* dari pengembangan *game* dapat dilihat pada lampiran 13.

e) Pembuatan Desain Gambar Tampilan *Game*

Desain gambar digunakan sebagai tampilan latar dalam *game* yang akan dikembangkan. Media *game* edukasi yang dikembangkan adalah media dengan menggunakan bentuk aplikasi *Construct 2*. Perangkat yang digunakan dalam mendesain media ini berupa perangkat lunak *Corel Draw X6*.

3. Tahap *Develop*

Tahap *develop* (pengembangan) merupakan tahap inti dari penelitian pengembangan. Adapun tahap yang harus dilalui, yakni tahap validasi produk oleh ahli dan praktisi (guru) SMK, Revisi produk, Uji pengembangan, dan Uji validasi lapangan.

a) Validitas Produk

1) Validasi Ahli Media terhadap *Game* Edukasi “THE ACCOUNTER”

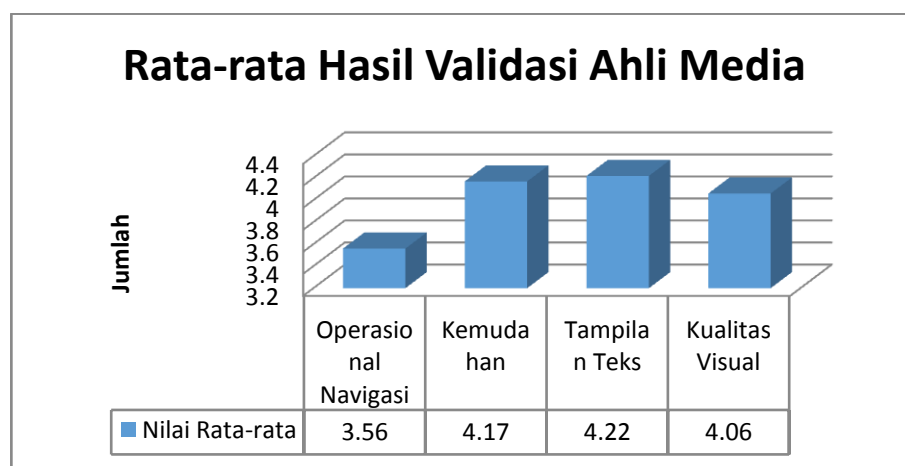
Ahli media menilai aspek media yang dimuat di dalam *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows*. Penilaian oleh ahli media ditekankan pada aspek operasional navigasi, kemudahan, tampilan teks, dan kualitas visual media yang dikembangkan.

Tabel 38. Rekapitulasi Hasil Validasi *Game* oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Nilai rata-Rata	Kategori
1	Operasional Navigasi	3,56	Layak
2	Kemudahan	4,17	Layak
3	Tampilan Teks	4,22	Sangat Layak
4	Kualitas Visual	4,06	Layak
Rata-Rata keseluruhan		4,00	Layak

Tabel 38 hasil rekapitulasi penilaian oleh ahli media di atas dapat disimpulkan bahwa ditinjau dari aspek operasional navigasi diperoleh hasil penilaian sebesar 3,56 dengan kategori layak, aspek kemudahan diperoleh hasil penilaian sebesar 4,17 dengan kategori layak, aspek tampilan teks diperoleh hasil

penilaian sebesar 4,22 dengan kategori sangat layak, dan aspek kualitas visual diperoleh hasil sebesar 4,06 kategorilayak. Jadi, secara keseluruhan hasil penilaian kelayakan *game* edukasi “THE ACCOUNTER” dari ahli media menunjukkan 4,00 sebagai media pembelajaran dengan rata-ratalayak.



Gambar 3. Rata-rata Hasil Validasi Ahli Media

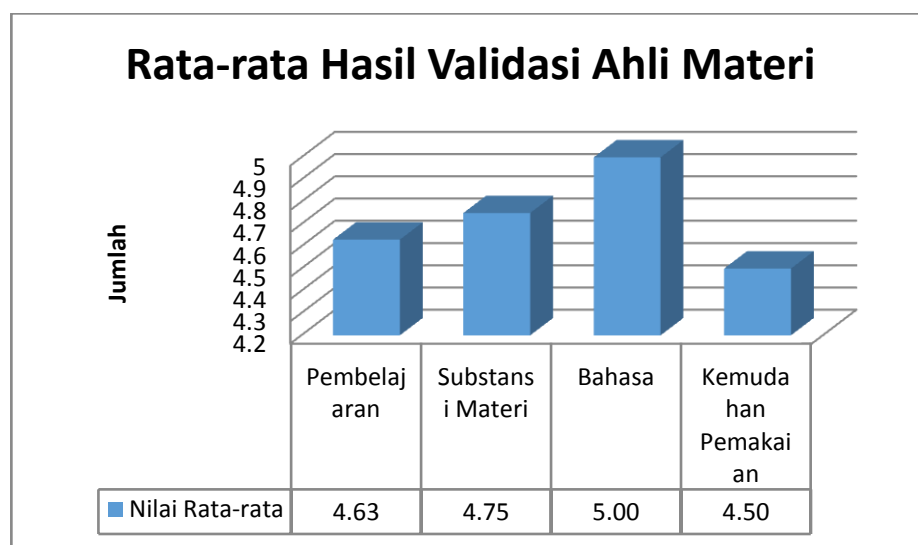
2) Validasi ahli Materi terhadap *Game* Edukasi “THE ACCOUNTER”

Produk *game* edukasi “THE ACCOUNTER” divalidasi pada aspek pembelajaran, substansi materi, bahasa, dan kemudahan. Berikut adalah rekapitulasi hasil validasi oleh ahli materi:

Tabel 39. Rekapitulasi Hasil Validasi *Game* oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Nilai Rata-rata	Kategori
1	Pembelajaran	4,63	Sangat Layak
2	Substansi Materi	4,75	Sangat Layak
3	Bahasa	5,00	Sangat Layak
4	Kemudahan Pemakaian	4,50	Sangat Layak
Rata-rata		4,72	Sangat Layak

Tabel 39 hasil rekapitulasi penilaian oleh ahli materi di atas dapat disimpulkan bahwa ditinjau dari aspek pembelajaran diperoleh hasil penilaian sebesar 4,63 dengan kategori sangat layak, aspek substansi materi diperoleh hasil penilaian sebesar 4,75 dengan kategori sangat layak, aspek bahasa diperoleh hasil penilaian sebesar 5,00 dengan kategori sangat layak, dan aspek kemudahan pemakaian diperoleh hasil sebesar 4,50 kategori sangat layak. Jadi, secara keseluruhan hasil penilaian kelayakan isi *game* edukasi “THE ACCOUNTER” dari ahli materi menunjukkan 4,72 sebagai media pembelajaran dengan rata-rata **Sangat Layak**.



Gambar 4. Rata-rata Hasil Validasi Ahli Materi

3) Validasi Guru Akuntansi terhadap *Game* Edukasi “THE ACCOUNTER”

Validasi dilakukan oleh guru akuntansi kelas X SMK Negeri 1 Godean, yaitu Ibu Rulasih, S.Pd. Penilaian oleh guru

ditekankan pada aspek kemudahan, tampilan teks, pembelajaran, dan substansi materi media yang dikembangkan. Berikut rekapitulasi hasil validasi guru:

Tabel 40. Rekapitulasi Hasil Penilaian oleh Praktisi

No	Aspek Penilaian	Nilai Rata-rata	Kategori
1	Kemudahan	5	Sangat Layak
2	Tampilan	5	Sangat Layak
3	Pembelajaran	4,75	Sangat Layak
4	Substansi Materi	4,83	Sangat Layak
Rata-Rata		4,90	Sangat Layak

Tabel 40 hasil rekapitulasi penilaian oleh praktisi (guru) di atas dapat disimpulkan bahwa ditinjau dari aspek kemudahan diperoleh hasil penilaian sebesar 5,00 dengan kategori Sangat Layak, aspek tampilan diperoleh hasil penilaian sebesar 5,00 dengan kategori Sangat Layak, aspek Pembelajaran diperoleh hasil penilaian sebesar 4,75 dengan kategori Sangat Layak, dan aspek kemudahan pemakaian diperoleh hasil sebesar 4,83 kategori Sangat Layak. Jadi, secara keseluruhan hasil penilaian kelayakan isi *game* edukasi “THE ACCOUNTER” dari ahli materi menunjukkan **Sangat Layak** sebagai media pembelajaran dengan rata-rata 4,90.

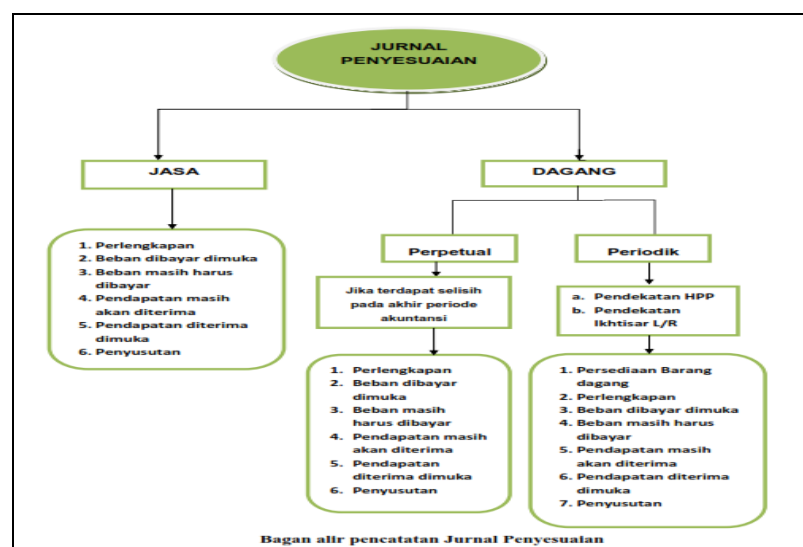
b) Revisi

Revisi tahap pertama dilaksanakan setelah produk awal dari *game* edukasi divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru akuntansi SMK Negeri 1 Godean. Dosen ahli media, ahli materi, dan guru akuntansi menyatakan bahwa media pembelajaran yang

dikembangkan layak diujicobakan dengan revisi sesuai dengan koreksi dan saran yang dianggap relevan. Berdasarkan saran para ahli dan guru SMK, maka peneliti melakukan perbaikan terhadap bagian-bagian berikut:

a) Revisi aspek Materi

- (1) Penambahan *mindmapping* (alur) dari materi Jurnal Penyesuaian agar materi yang disajikan mudah untuk dimengerti oleh *user* (siswa). Guna menguatkan daya pemahaman siswa, maka ditambahkan format alur pikir pada halaman 3 pada materi yang disajikan.



Gambar 5. Bagan Alir Pencatatan Jurnal Penyesuaian

- (2) Menyesuaikan dan menambah jumlah dari contoh soal dan soal evaluasi sesuai dengan materi yang disampaikan agar

lebih lengkap dan untuk memperjelas materi yang disampaikan.

Contoh soal (Perusahaan Jasa):

Salon "Citra" mempunyai daftar neraca sisa (sebagian) dan data penyelesaian, sebagai berikut:

a. Neraca sebagian per 31 Desember 2013

No	Nama Akun	Debit	Kredit
1	Sewa dibayar dimuka	6.000.000	-
2	Beban Asuransi	3.000.000	-
3	Beban gaji	17.000.000	-

b. Data penyelesaian

- Sewa kios dibayar tanggal 1 April 2013 untuk 1 tahun.
- Asuransi dibayar dimuka 1 Mei 2013 untuk 1 tahun.

Pembahasan:

1. Jurnal saat pengakuan sewa yang telah menjadi beban:

Beban Sewa	4.500.000
Sewa dibayar dimuka	4.500.000

(Sewa yang telah menjadi beban: 1 April-31 Desember = 9 bulan, Beban sewa $9/12 \times 6.000.000 = 4.500.000$)

2. Jurnal saat pengakuan asuransi yang belum menjadi beban:

Asuransi dibayar dimuka	1.000.000
Beban Asuransi	1.000.000

(Asuransi yang telah menjadi beban: 1 Mei-31 Desember = 8 bulan, Beban sewa $8/12 \times 3.000.000 = 2.000.000$. Insurans yang belum menjadi beban sebesar $1.000.000$)

Contoh soal (Perusahaan Jasa):

Salon "Citra" mempunyai daftar neraca saldo dan data penyelesaian, sebagai berikut:

a. Neraca Saldo per 31 Desember 2013

No	Nama Akun	Debit (Rp)	Kredit (Rp)
111	Kas	2.170.000	-
112	Surat-surat berharga	5.500.000	-
113	Perutang usaha	800.000	-
114	Perfektifkapan	3.000.000	-
115	Asuransi dibayar dimuka	3.200.000	-
121	Kendaraan	12.500.000	-
131	Akumulasi Penyusutan Kendaraan	-	1.000.000
132	Peralatan dekorasi	4.000.000	-
133	Akumulasi Penyusutan Peralatan dekorasi	-	800.000
211	Utang usaha	-	9.200.000
412	Pendapatan diterima di muka	-	9.900.000
311	Modal Citra	-	200.000
411	Pendapatan jasa	-	6.900.000
511	Beban gaji	100.000	-
512	Beban listrik	180.000	-
513	Beban sewa gedung dan telepon	100.000	-
514	Beban asuransi kesehatan	100.000	-
	Jumlah:	25.870.000	25.870.000

b. Data penyelesaian

- Perolehan perlengkapan tunai sebesar Rp1.200.000,00
- Asuransi dibayar dimuka pada tanggal 1 November 2013 untuk jangka waktu 1 tahun.
- Gaji karyawan yang masih harus dibayar Rp200.000,00
- Surat-surat berharga yang dimiliki berupa obligasi dengan nilai nominal Rp1.500.000,00 dengan bunga 20%, bunga dibayar tiap tanggal 1 September dan Maret.
- Pendapatan diterima dimuka sebesar Rp2.400.000,00 berasal dari kontrak penyelesaian taman dan dekorasi rumah untuk 4 rumah dengan harga sama untuk masing-masing rumah. Sewa dengan tanggal 31 Desember 2013 baru diselesaikan 3 rumah.
- Kendaraan baru dibeli pada tanggal 3 Desember 2013 dengan takaran umur manfaat 4 tahun dan bernilai residu Rp500.000,00 penyusutan dilakukan dengan metode garis lurus.

c. Diminta: Buatlah Jurnal Penyesuaian pada akhir periode!

Pembahasan:

Tgl	Akun Debit Besar	Dr	Debit (Rp)	Kredit (Rp)
31/12	Beban Perlengkapan		1.200.000	-
	Perlengkapan		-	1.200.000
31/12	Beban Asuransi		200.000	-
	Asuransi dibayar dimuka		-	200.000
31/12	Beban Gaji		200.000	-
	Utang Gaji		-	200.000
31/12	Pening Pendapatan Bunga		300.000	-
	Pendapatan bunga		-	300.000
31/12	Pendapatan diterima dimuka		1.800.000	-
	Pendapatan jasa		-	1.800.000
31/12	Akumulasi Penyusutan Kendaraan		250.000	-
	Kendaraan		-	250.000
	Jumlah:		4.150.000	4.150.000

Gambar 6. Halaman 5 sebelum direvisi

Gambar 7. Halaman 7 setelah direvisi

Contoh soal (Perusahaan Dagang):

PD "SEIAT" mempunyai daftar neraca sisa (sebagian) dan data penyelesaian, sebagai berikut:

a. Neraca Saldo per 31 Desember 2013

No	Nama Akun	Debit	Kredit
1	Perolehan barang dagang	3.000.000	-
2	Peralatan	100.000.000	-
3	Akumulasi Penyusutan Peralatan	-	50.000.000

b. Data penyelesaian

- Perolehan barang dagang pada akhir periode dilakukan perhitungan secara fisik sebesar Rp1.500.000,00.
- Perolehan setiap tahun diasurikan 10% dari nilai buku.

Pembahasan:

1. Jurnal perolehan barang dagang:

Perolehan Barang Dagang (debit)	5.000.000
Perolehan barang dagang (sewa)	3.500.000

(Pengakuan perolehan barang dagang berdasarkan perhitungan akhir yang dikurusi pada saat akhir periode berikutnya)

2. Jurnal saat pengakuan depresiasi pada akhir tahun:

Beban Penyusutan Peralatan	8.000.000
Akumulasi Penyusutan Peralatan	8.000.000

(Beban penyusutan peralatan per tahun: $10\% \times (100.000.000 - 20.000.000) = 8.000.000$)

Contoh soal (Perusahaan Dagang):

PD "SEIAT" mempunyai daftar neraca saldo dan data penyelesaian dengan menetapkan metode periode, sebagai berikut:

a. Neraca Saldo per 31 Desember 2013

Tgl	Nama Akun	Debit (Rp)	Kredit (Rp)
101	Kas	3.500.000	-
102	Surat-surat berharga	2.400.000	-
103	Perfektifkapan	800.000	-
104	Perolehan barang dagang	6.000.000	-
105	Asuransi dibayar di muka	600.000	-
106	Peralatan Toko	4.000.000	-
201	Utang dagang	-	2.400.000
202	Pendapatan sewa diterima di muka	-	1.200.000
301	Modal In. Jati	-	9.150.000
401	Prive In. Jati	400.000	-
402	Pendapatan sewa	-	8.000.000
403	Pendapatan sewa	-	1.300.000
403	Penjualan & pengurangan harga	200.000	-
501	Beban pembelian	4.000.000	-
502	Beban pembelian & pengurangan harga	-	300.000
503	Polongan Pembelian	-	150.000
	Jumlah:	22.500.000	22.500.000

b. Data penyelesaian

- Perolehan barang dagang pada akhir periode dilakukan perhitungan secara fisik sebesar Rp7.500.000,00
- Perengkapan toko yang telah terpakai sebesar Rp600.000,00
- Asuransi yang telah jatuh tempo sebesar Rp100.000,00
- Gaji karyawan belum dibayar sebesar Rp120.000,00
- Surat-surat berharga yang dimiliki berupa obligasi dengan nilai nominal Rp2.400.000,00 dengan bunga 10%, bunga dibayar tiap tanggal 1 September dan 1 Maret.
- Pendapatan diterima dimuka sebesar Rp1.200.000,00 berasal dari hasil menyewakan kios untuk 1 tahun yang dibayarkan pada tanggal 1 Mei 2015.

Peralatan toko setiap tahun diasurikan 10% dari harga perolehan

c. Diminta: Buatlah jurnal penyelesaian dengan pendekatan Harga Pokok Penjualan (HPP)

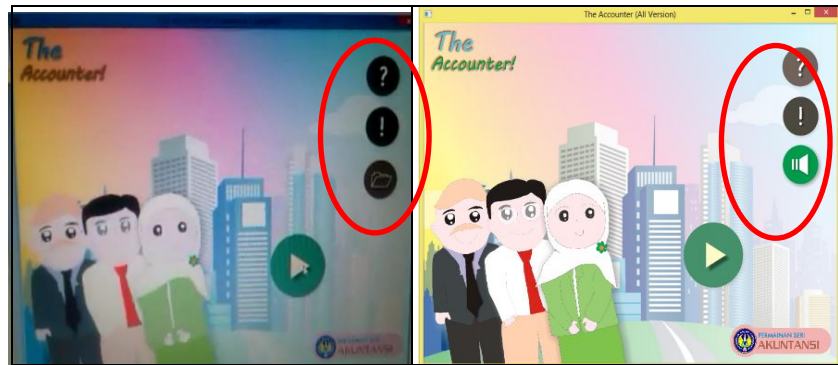
- Jurnal penyelesaian dengan pendekatan Harga Pokok Penjualan (HPP)
- Jurnal penyelesaian dengan pendekatan Rikhsar L/R

Gambar 8. Halaman 6 sebelum direvisi

Gambar 9. Halaman 10 setelah direvisi

b) Revisi aspek operasional navigasi

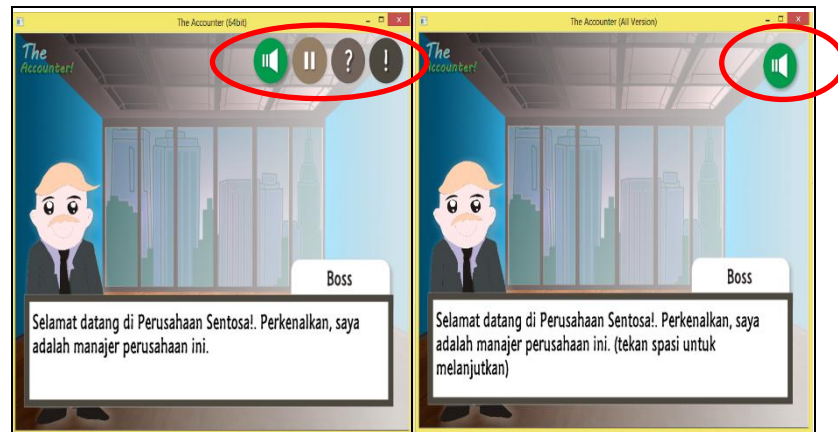
- (1) Penambahan tombol “mute” untuk mempermudah user apabila menginginkan memakai suara atau tidak saat memainkan *game*.



Gambar 10. Desain sampul *play game* sebelum direvisi

Gambar 11. Desain sampul *play game* setelah direvisi

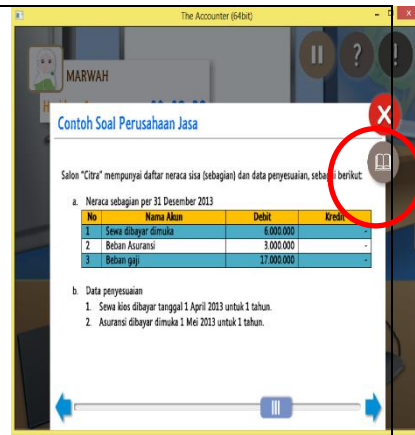
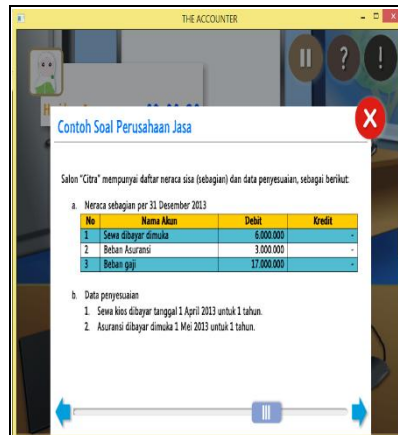
- (2) Revisi tombol navigasi yang nilai manfaatnya bagi *user* tidak sesuai dengan materi yang disajikan pada *game*.



Gambar 12. Penyajian tombol navigasi sebelum direvisi

Gambar 13. Penyajian tombol navigasi setelah direvisi

- (3) Tampilan penyajian materi Jurnal Penyesuaian dibuat format pdf untuk mengakses materi yang lebih lengkap bagi *user*.

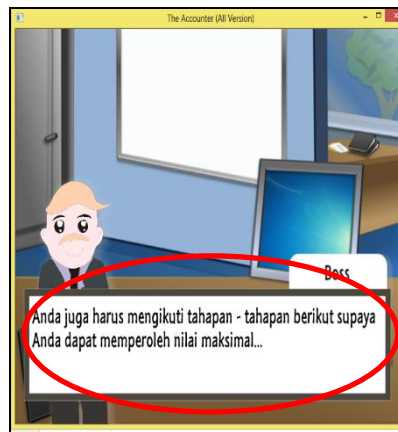


Gambar 14. Tampilan materi sebelum direvisi

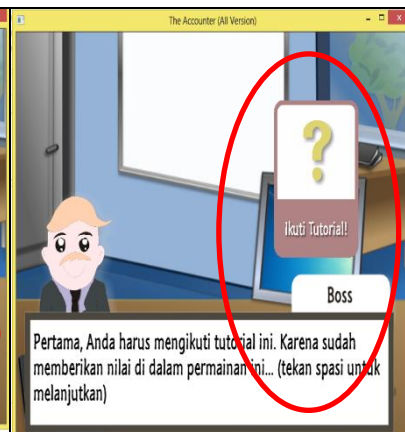
Gambar 15. Tampilan materi setelah direvisi

c) Revisi aspek penyajian tampilan

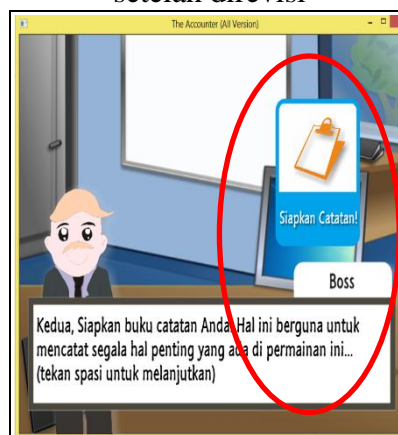
(1) Penambahan konten tutorial pada *game*



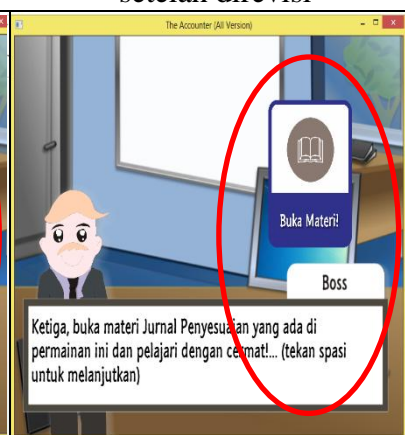
Gambar 16. Tutorial setelah direvisi



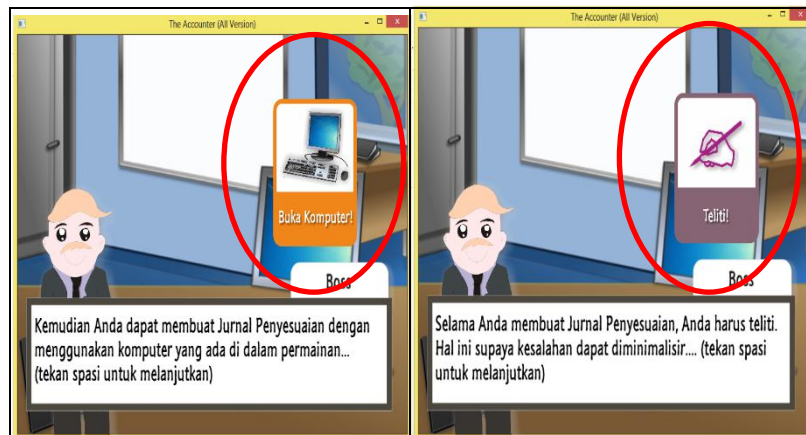
Gambar 17. Tutorial setelah direvisi



Gambar 18. Tutorial setelah direvisi

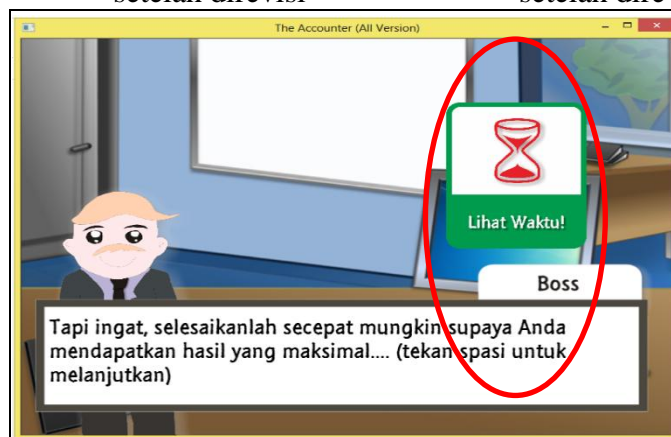


Gambar 19. Tutorial setelah direvisi



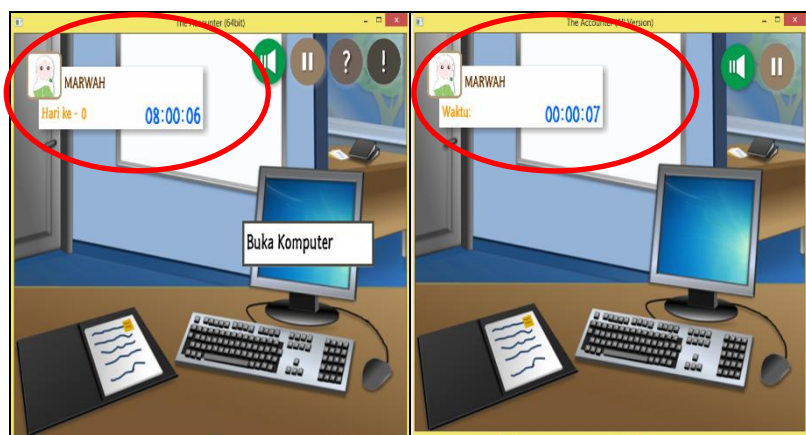
Gambar 20. Tutorial setelah direvisi

Gambar 21. Tutorial setelah direvisi



Gambar 22. Tutorial setelah direvisi

- (2) Mengubah icon nama *user*, dengan menghapus tampilan keterangan hari karena kurang faktual.



Gambar 23. Tampilan Icon sebelum direvisi

Gambar 24. Tampilan Icon setelah direvisi

c) Uji Pengembangan

Terdapat dua tahap uji coba yang peneliti laksanakan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. *Game* edukasi yang telah dikembangkan diujicobakan pada pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar Jurnal Penyesuaian kemudian siswa memberikan penilaian terhadap media tersebut.

Uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan akan menentukan kualitas dan kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil uji coba kelompok kecil dijadikan pedoman dalam melakukan revisi terhadap media sebelum diujicobakan di lapangan, sedangkan hasil uji coba lapangan dijadikan pedoman revisi produk sehingga dihasilkan produk akhir. Berikut pelaksanaan uji pengembangan produk *game* edukasi “THE ACCOUNTER” sebagai media pembelajaran:

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil diberikan pada 6 siswa kelas X Akuntansi 1 dan 3 SMK Negeri 1 Godean secara acak. Instrumen yang digunakan berupa angket dengan skala penilaian 1 sampai 5. Hasil dari uji coba berupa skor penilaian yang diolah ke dalam rata-rata skor kemudian dijumlahkan dan dikonversikan menggunakan data kuantitatif ke data kualitatif skala lima.

Tabel 41. Rekapitulasi Hasil Penilaian Siswa Pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Nilai Rata-rata	Kategori
1	Motivasi Belajar	4,03	Layak
2	Kemudahan Pemakaian	3,72	Layak
3	Kemenarikan Tampilan	3,78	Layak
4	Kebermanfaatan	3,87	Layak
Rata-Rata		3,85	Layak

Hasil perhitungan pada Tabel 41 dapat disimpulkan bahwa secara rata-rata semua aspek pada penilaian kelayakan media dinyatakan **Layak** digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi SMK, yaitu aspek motivasi belajar diperoleh hasil penilaian 4,03 dengan kategori Layak, aspek kemudahan pemakaian diperoleh hasil 3,72 dengan kategori Layak, aspek kemenarikan tampilan diperoleh nilai 3,87 dengan kategori Layak, dan pada aspek kebermanfaatan diperoleh nilai 3,78 dengan kategori Layak.

2) Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan pada siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Godean. Siswa terlihat antusias dalam menggunakan *game* edukasi “THE ACCOUNTER” tersebut dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai cara penggunaan, kompetensi dasar yang dikemas dalam *game*, dan bahan ajar yang digunakan didalamnya.

Tabel 42. Rekapitulasi Hasil Penilaian Siswa Pada Uji Coba Lapangan

No	Aspek Penilaian	Nilai Rata-rata	Kategori
1	Motivasi Belajar	4,14	Layak
2	Kemudahan Pemakaian	3,92	Layak
3	Kemenarikan Tampilan	3,86	Layak
4	Kebermanfaatan	4,02	Layak
Rata-Rata		3,99	Layak

Hasil perhitungan pada Tabel 42, dapat disimpulkan bahwa secara rata-rata semua aspek pada penilaian kelayakan media dinyatakan **Layak** digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi SMK, yaitu aspek motivasi belajar diperoleh hasil penilaian 4,14 dengan kategori Layak, aspek kemudahan pemakaian diperoleh hasil 3,92 dengan kategori Layak, aspek kemenarikan tampilan diperoleh nilai 3,86 dengan kategori Layak, dan pada aspek kebermanfaatan diperoleh nilai 4,02 dengan kategori Layak.

d) Revisi Produk Tahap Kedua

Tahapan revisi ini merupakan langkah revisi terakhir yang dilakukan berdasarkan proses pengembangan *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows*. Pelaksanaan dari revisi tahap kedua setelah selesai melakukan uji coba lapangan, dikarenakan pada saat uji coba kelompok kecil tidak terdapat bagian dari *game* yang direkomendasikan untuk revisi. Peneliti melakukan perbaikan pada aspek sistematika dan kelengkapan materi, serta tampilan *game* agar lebih memudahkan siswa dalam belajar.

Adanya berbagai pertimbangan dari keterbatasan waktu, maka terkait dengan saran untuk menambah soal evaluasi pada media *game* ini oleh peneliti belum direalisasikan. Harapannya dengan adanya penelitian pengembangan media *game* akuntansi ini mampu menjadi referensi bagi pengembangan penelitian R&D selanjutnya.

4. Tahap *Disseminate*

Tahap *disseminate* merupakan tahap terakhir dari penelitian pengembangan media *game*. Tahapan dalam penelitian ini dilakukan sebatas pada penyebaran media *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* di tiga sekolah, yakni SMK Negeri 1 Godean, SMK Negeri 1 Bantul, dan SMK Negeri 1 Depok dengan tujuan agar dapat digunakan pada pembelajaran selanjutnya. Penyebaran *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* ini dilakukan dengan penyerahan *game* edukasi akuntansi di perpustakaan sekolah melalui kepala jurusan dan guru akuntansi masing-masing sekolah.

C. Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian pengembangan dari media *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* memiliki beberapa keunggulan dalam menunjang pembelajaran akuntansi bagi siswa SMK khususnya dalam kompetensi dasar Jurnal Penyesuaian. Adapun beberapa keunggulan dan potensi besar dari media berbasis teknologi yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran, yakni: (1) mampu digunakan bagi siswa

sebagai sarana belajar secara mandiri, (2) Media *game* “THE ACCOUNTER” ini mampu dikembangkan lebih lanjut pada *Windows* versi 32 & 64, *Linux* versi 32 & 64, dan *Mac OS X*, dan (3) Media pembelajaran dapat diaplikasikan dengan mudah, dan memiliki ukuran yang kecil sehingga mudah dalam proses instalasinya, serta di-*setting* untuk semua jenis komputer baik yang memiliki *environment* 32 maupun 64.

1. Pengembangan *Game* Edukasi “THE ACCOUNTER” Berbasis *Windows*

Pengembangan media pembelajaran oleh peneliti berawal dari permasalahan pada pembelajaran akuntansi terutama Jurnal Penyesuaian siklus akuntansi jasa dan dagang kelas X SMK Negeri 1 Godean banyak siswa yang masih kesulitan dalam memahami dan menganalisis jurnal yang dibutuhkan saat penyesuaian, maka guna mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta mengadakan media pembelajaran yang menyenangkan dikembangkanlah *game* Edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* dalam kegiatan pembelajaran di SMK Negeri 1 Godean. Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang layak digunakan dalam menunjang proses pembelajaran akuntansi terutama Jurnal Penyesuaian pada siklus perusahaan jasa dan dagang. Penelitian yang telah dilaksanakan mampu mengembangkan penelitian relevan yang digunakan dengan

mengupayakan pengukuran terhadap kecakapan siswa dalam menggunakan media *game* edukasi dengan *pre-test* dan *post-test* sehingga media dikatakan mampu mendukung pembelajaran akuntansi dari hasil peningkatan yang dicapai.

Metode penelitian pengembangan yang digunakan pada *game* edukasi “THE ACCOUNTER” ini adalah *Research&Development* (R&D) dengan model 4-D (*Define, Design, Develop, & Disseminate*) Thiagarajan dan Semmel (1974). Proses penelitian pengembangan media tersebut melalui tahap awal dalam pendefinisian (*define*) merupakan tahapan pada analisis kebutuhan yang meliputi kondisi atau karakteristik siswa, kondisi pembelajaran di kelas, penggunaan media pembelajaran saat kegiatan belajar saat ini, kurikulum yang diterapkan, standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan digunakan dalam mengemas materi kedalam media. Tahap kedua adalah tahap pendefinisian (*design*) yang merupakan perancangan produk guna menghasilkan rancangan awal media (*prototype*) yang awalnya perancangan desain kasar menjadi tampilan desain yang lebih nyata dan menarik bagi pengguna. *Software* yang digunakan dalam merealisasikan pengembangan media ini adalah *Construct 2* dari Scirra (Scirra Ltd, 2015) karena lebih mendukung dalam pembuatan animasi yang jelas dan menyajikan tampilan *game* yang jelas. Tahap ketiga adalah pengembangan (*develop*) dalam menghasilkan produk akhir dari proses validasi ahli, revisi/perbaikan

media, dan uji pengembangan yang terdiri dari uji coba kelas kecil dan lapangan. Tahapan terakhir adalah penyebarluasan (*disseminate*), yaitu tahap dalam mengemas media *game* dalam sebuah CD untuk memudahkan dalam penyebarluasan pada masing-masing sekolah yang menjadi sasaran peneliti.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dalam penelitian ini sesuai dengan fungsi media pembelajaran yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2009: 25) yakni mampu memperjelas dan menyajikan materi yang disajikan sehingga meningkatkan proses belajar. Selain itu, media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Wina Sanjaya, 2013: 171) terbukti pada aspek motivasi belajar menunjukkan skor sebesar 4,14 dengan kategori Baik.

2. Kelayakan *Game* Edukasi “THE ACCOUNTER” Berbasis *Windows* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi

Validasi/penilaian terhadap media yang dikembangkan dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi (guru akuntansi) sebelum diujicobakan untuk mengetahui kelayakan media tersebut. Hasil validasi tersebut para ahli akan memberikan saran dan rekomendasi perbaikan terhadap media yang telah dikembangkan untuk mencapai kelayakan sebagai media pembelajaran. Tahapan uji pengembangan dilakukan pada siswa kelas X SMK. Skala penilaian 1 sampai 5 yang digunakan oleh peneliti dalam instrumen untuk ahli

media, ahli materi, praktisi, dan siswa sesuai pedoman yang telah ditetapkan sebelumnya. Berikut hasil penilaian kelayakan media sebagai berikut:

a. Ahli Media

Penilaian kelayakan media pembelajaran *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* telah melakukan tahapan revisi sesuai dengan saran perbaikan ahli media dari segi tampilan, penambahan dan kesesuaian tombol navigasi, serta kejelasan alur. Hasil penilaian dari tiga dosen ahli media dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan hasil penilaian dari ahli media terhadap media pembelajaran *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* mendapatkan nilai rata-rata 4,00 dengan kategori layak.

b. Ahli Materi

Penilaian kelayakan materi pada media *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* telah melakukan tahapan revisi sesuai dengan saran perbaikan ahli materi dari segi sistematika *mapping* (alur) penyajian materi, kelengkapan materi, dan penulisan istilah dan angka. Hasil penilaian dari dua dosen ahli materi dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan hasil penilaian dari ahli materi terhadap isi media pembelajaran *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* mendapatkan nilai rata-rata 4,72 dengan kategorisangat layak.

c. Praktisi

Praktisi (guru akuntansi) memberikan penilaian terhadap media yang telah dikembangkan harapannya dengan adanya media tersebut guru terbantu dalam mengemas proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran ini maupun mendorong guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lainnya. Berdasarkan penilaian oleh guru akuntansi dari aspek kemudahan, tampilan, pembelajaran, dan substansi materi, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* mendapatkan nilai rata-rata 4,90 dengan kategori sangat layak.

d. Siswa

Hasil penilaian terhadap pengembangan media akuntansi berupa *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* secara keseluruhan pada uji coba kelompok kecil pada 6 orang responden (siswa) memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,85 dengan kategori Layak, sedangkan hasil uji coba lapangan pada 32 orang responden (siswa) memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,99 dengan kategori Layak.

3. Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi “THE ACCOUNTER” Berbasis *Windowsterhadap* Kecakapan Siswa sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi

Peningkatan kecakapan siswa diukur berdasarkan nilai *pre-test* dan *post-test* yang digunakan sebagai indikator kemampuan media sebagai pendukung pembelajaran akuntansi. *Pre-test* dan *post-test* yang diberikan terkait dengan jurnal penyesuaian perusahaan jasa saja dengan jumlah lima soal pada masing-masing. Berdasarkan hasil analisis terhadap *pre-test* dan *post-test* diperoleh data berupa rata-rata nilai siswa pada uji coba kelompok kecil, yaitu saat *pre-test* sebesar 5,67 dan *post-test* sebesar 6,67. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai yang diperoleh siswa dari hasil *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 43. Skor Siswa pada *Pre-test* dan *Post-test*

Nomor Siswa	Skor <i>pre-test</i>	Skor <i>post-test</i>
1	1.500	2.000
2	1.000	2.500
3	1.500	2.000
4	1.500	1.500
5	1.500	1.000
6	1.500	1.000
Jumlah	8.500	10.000
Rata-rata	5,67	6,67

Sumber: Data primer yang sudah diolah

Tabel 44. Ringkasan hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Kategori	Nilai	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
Sangat Baik	21-25	0	= $0/6 \times 100\%$ = 0%	1	= $1/6 \times 100\%$ = 16,67%
Baik	16-20	0	= $0/6 \times 100\%$ = 0%	2	= $2/6 \times 100\%$ = 33,33%
Cukup	10-15	6	= $6/6 \times 100\%$ = 100%	3	= $3/6 \times 100\%$ = 50%
Kurang	5-9	0	= $0/6 \times 100\%$ = 0%	0	= $0/6 \times 100\%$ = 0%
Sangat Kurang	Kurang dari 5	0	= $0/6 \times 100\%$ = 0%	0	= $0/6 \times 100\%$ = 0%
Jumlah		6	100%	6	100%

Sedangkan hasil analisis dari data nilai yang diperoleh siswa saat *Pre-test* dan *Post-test* uji coba lapangan diperoleh data berupa rata-rata nilai siswa, yaitu *pre-test* sebesar 7,94 dan *post-test* sebesar 8,81, sebagai berikut:

Tabel 45. Skor Siswa pada *Pre-test* dan *Post-test*

Nomor Siswa	Skor <i>pre-test</i>	Skor <i>post-test</i>	Nomor Siswa	Skor <i>pre-test</i>	Skor <i>post-test</i>
1	2.500	2.500	18	1.500	2.000
2	2.500	2.500	19	2.000	2.000
3	2.500	2.500	20	2.500	2.500
4	2.500	2.500	21	2.500	2.500
5	2.500	2.500	22	1.500	2.000
6	2.000	2.500	23	2.000	2.500
7	2.000	2.500	24	2.500	2.000
8	2.000	2.500	25	2.000	2.000
9	2.000	2.500	26	2.000	2.000
10	1.500	1.000	27	2.000	2.500
11	2.000	2.500	28	2.500	2.500
12	2.000	2.500	29	1.000	2.500
13	2.000	2.500	30	1.500	1.500
14	2.500	2.500	31	2.000	2.000
15	1.500	2.000	32	1.000	2.000
16	1.500	1.000	Jumlah	63.500	70.000
17	1.500	1.000	Rata-rata	7,94	8,81

Sumber: Data primer yang sudah diolah

Tabel 46. Ringkasan hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Kategori	Nilai	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
Sangat Baik	21-25	11	$=11/32 \times 100\%$ $= 34,37\%$	20	$=20/32 \times 100\%$ $= 62,5\%$
Baik	16-20	13	$=13/32 \times 100\%$ $= 40,63\%$	8	$= 8/32 \times 100\%$ $= 25\%$
Cukup	10-15	8	$= 8/32 \times 100\%$ $= 25\%$	4	$= 4/32 \times 100\%$ $= 12,5\%$
Kurang	5-9	0	$= 0/6 \times 100\%$ $= 0\%$	0	$= 0/6 \times 100\%$ $= 0\%$
Sangat Kurang	Kurang dari 5	0	$= 0/6 \times 100\%$ $= 0\%$	0	$= 0/6 \times 100\%$ $= 0\%$
Jumlah		32	100%	32	100%

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* dapat meningkatkan kecakapan siswa dan hasil belajar sebagai pendukung pembelajaran akuntansi yang dikemas dengan media yang menarik dan interaktif masuk dalam kategori cukup baik. Setiap siswa mengalami peningkatan dan kecakapan yang berbeda-beda karena pengaruh kapasitas dari masing-masing siswa.

D. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan penggunaan media *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* dengan materi menyusun jurnal penyesuaian perusahaan jasa dan dagang berdasarkan penelitian yang telah dilakukan antara lain sebagai berikut:

1. Penggunaan media hanya dapat diterapkan pada sekolah yang memiliki fasilitas komputer yang cukup.

2. Terbatasnya kemampuan peneliti dalam membuat alur cerita pada *game* agar lebih menarik dan segi teknik pembuatan media sehingga masih terdapat saran dari ahli media yang belum sepenuhnya ditindaklanjuti.
3. Kondisi komputer di sekolah belum terdapat *speaker/background* dalam menampilkan suara pada *game* yang telah diujicobakan sehingga media belum bisa digunakan secara maksimal dalam mendukung aspek kemenarikan.
4. Produk *game* edukasi “THE ACCOUNTER” ini masih terbatas pada satu kompetensi dasar, yakni membukukan jurnal penyesuaian pada perusahaan jasa dan dagang.
5. Soal yang ada dalam *game* masih terbatas hanya 1 soal untuk masing-masing perusahaan jasa dan dagang.
6. Form soal dan form jawaban tidak dapat disandingkan karena resolusi *game* terlalu kecil (memperhatikan kompatibilitas device target).

BAB V

KESIMPULANDAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini berdasarkan hasil pengembangan model 4D terdapat beberapa hal :

1. Pengembangan *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* dikembangkan melalui 4 tahap yaitu, tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).
2. Dari hasil pengembangan dihasilkan media pembelajaran *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* dengan kategori layak besar skor rata-rata yang diberikan oleh ahli media yaitu 4,00 kategori layak, ahli materi 4,72 dengan kategori sangat layak dan penilaian guru 4,90 kategori sangat layak. Oleh karena itu, media *game* edukasi “THE ACCOUNTER” dapat digunakan dalam pembelajaran akuntansi materi menyusun jurnal penyesuaian pada perusahaan jasa dan dagang.
3. Media *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Windows* dapat menjadi inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran materi akuntansi, hal ini dapat dilihat dari aspek-aspek penilaian siswa yang meliputi aspek motivasi belajar, kemudahan pemakaian, kemenarikan tampilan, dan kebermanfaatan. Hasil uji coba kelompok kecil pada 6 siswa X AK 1 dan 3 sebagai respondennya memperoleh skor rata-rata keseluruhan 3,85 dengan kategori layak, dan pada uji lapangan yang dilaksanakan pada 32 siswa kelas X AK 2 didapatkan skor rata-rata dari keseluruhan aspek sebesar 3,99 dengan kategori

layak. Selain itu terdapat pengaruh dari penggunaan *game* edukasi “THE ACCOUNTER” berbasis *Window* terhadap tingkat kecakapan siswa dalam belajar yang diukur berdasarkan nilai *pre-test* dan *post-test* yang digunakan sebagai indikator kemampuan media sebagai pendukung pembelajaran akuntansi. Adapun hasil analisis terhadap nilai *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh siswa, yakni:

- a. Uji coba kelompok kecil diperoleh data berupa rata-rata nilai siswa pada uji coba kelompok kecil, yaitu saat *pre-test* sebesar 5,67 dan *post-test* sebesar 6,93.
- b. Uji coba lapangan diperoleh siswa saat *Pre-test* dan *Post-test* uji coba lapangan diperoleh data berupa rata-rata nilai siswa, yaitu *pre-test* sebesar 7,94 dan *post-test* sebesar 8,81.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan lebih lanjut pada materi akuntansi yang lain guna meningkatkan inovasi terhadap penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
2. Perlu dilaksanakan penelitian pengembangan yang berkelanjutan dan pelatihan kepada guru-guru tingkat SMK agar mampu dalam mengembangkannya sendiri media pembelajaran yang berbasis pada TI.
3. Soal evaluasi yang dicantumkan dalam *game* lebih diperbanyak dalam menunjang siswa belajar dan tentunya perlu adanya validasi terhadap soal.

DAFTAR PUSTAKA

- Affan Mahtarami & M. Noor Ifansyah. (2010). *Pengembangan Game Pembelajaran Otomata Finit*. Yogyakarta: UPN.
- AL Haryono Jusuf.(2011). *Dasar-Dasar Akuntansi* (edisi 7). Yogyakarta: STIE YKPN.
- Anisah Novi Karunia, dkk. (2014). Pengembangan *Game* Edukasi “Brooom-broom” Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran dalam Berlalu Lintas Bagi Siswa SMA. *Student Union Grant*. Yogyakarta: UNY.
- Azhar Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Perss.
- Bagus Aji Santoso. (2015). Lima *Game Engine* Pilihan untuk Membuat *Game Android*. (Online). Diakses melalui www.codepolitan.com/lima-game-engine-pilihan-untuk-membuat-game-android/ pada tanggal 1 Februari 2015 pukul 18:11 WIB.
- Busra Amri. (2001). *Modul Kertas Kerja dan Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang*. Diakses melalui www.sman1waledcirebon.wordpress.com pada 17 Juli 2014
- Daryanto. (2010).*Media Pembelajaran:Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*.Yogyakarta:Gava Media.
- Dewi Lestari.(2012).Definisi Game.*Artikel Ilmiah*.Universitas Muhammadiyah Sukabumi. Diakses melalui: <http://www.ummi.ac.id>.Diakses tanggal 04 Juni 2014.
- Dina Indriana. (2011).*Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*.Yogyakarta: DIVA press.
- Direktorat Tenaga Kependidikan. (2008). *Pendekatan, Jenis, dan Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Ditjen PMPTK.
- Dwi Siwoyo, dkk. (2011). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Perss.
- Eko P. Widoyoko.(2013).*Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Eko Susanto.(2009).*60 Games Untuk Mengajar Pembuka dan Penutup Kelas*. Yogyakarta: LUMBUNGKITA.
- Eva Handriyantini.(2009). *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*. Diakses melalui

<http://www.pltik.undip.ac.id/images/download/eservice/dunlut.php?id=7131.pdf> pada tanggal 23 September 2014.

- Ghea Putri Fatma Dwi. (2012). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash. *Skripsi*. Yogyakarta: FT UNY.
- Hamzah B. Uno, Nina Lamatenggo. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hendi Soemantri. (2004). *Akuntansi Keuangan SMK*. Bandung: Armico.
- Kartika Sari, dkk. (2013). *Detik-detik Ujian Nasional Ekonomi Tahun 2013/2014*. Klaten: PT Intan Pariwara.
- Mustaqim. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Nana Sudjana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Ngalim Purwanto. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nunuk Suryani & Leo Agung. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Peraturan Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 23 Tahun 2006 tentang *Standar Kompetensi Kelulusan (SKL)*. Diakses melalui <http://akhmadsudrajat.files.wordpress.com/2012/01/nomor-23-tahun-2006.pdf> pada tanggal 5 Juni 2014 pukul 21.17 WIB.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 tentang *Standar Nasional Pendidikan (SNP)*. Diakses melalui <http://riau.kemenag.go.id/file/dokumen/SNP.pdf> pada tanggal 3 Juni 2014 pukul 20.17 WIB.
- Prasetyo Adi Yudhanto. (2010). *Perancangan Promosi Produk Edu-Games Melalui Event*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Romi Satria Wahono. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses melalui: <http://romisatriawahono.net> pada 4 Juni 2014.
- Rudi Susilana & Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: FIP UPI.

- Saifunddin Azwar.(2012).*Reliabilitas dan Validitas* (Edisi 4).Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Sardiman A.M. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV Rajawali.
- Scirra Ltd. (2015). *Construct2*. (Online). Diakses melalui www.scirra.com/construct2 pada tanggal 1 Februari 2015 pukul 22.11 WIB.
- Sodikin, dkk. (2009). “Jurnal Penyesuaian dengan Modus Pembelajaran untuk Siswa SMK Kelas X”. *Jurnal Teknologi Informasi* (Volume 5 Nomor 2). Diambil dari <http://ejournal.udinus.ac.id> pada tanggal 30 September 2014.
- Sofyan Syafri Harahap.(2005). *Teori Akuntansi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugihartono,dkk.(2007).*Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta:UNY Press.
- Sumani, Mukhlas.(2011).*Belajar dan Pembelajaran*.Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono.(2012).*Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____.(2012).*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi 2010)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suwardjono.(2008).*Teori Akuntansi: Perencanaan dan Pelaporan Keuangan*.Yogyakarta:BPFE.
- Thiagarajan, Sivasailam, Dorothy S. Semmel & Melvyn I Semmel. (1974). *Instructional Development for Training Theacher of exceptional Children*. Minnesota: Indiana University.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2001). Kamus Besar Bahasa Indonsia (Edisi 3). Jakarta: Balai Pustaka.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Diakses melalui: <http://www.kemenag.go.id/file/dokumen/UU2003.pdf>, pada tanggal 3 Juni 2014 pukul 19.15 WIB.
- Wina Sanjaya. (2013).*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.Jakarta:Kencana Prenadamedia Group.

Yoga Firdaus, dkk. (1994). Akuntansi SMU Kelas 1. Jakarta: Erlangga.

_____. (1994). Akuntansi SMU Kelas 2. Jakarta: Erlangga.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI

Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Ext. 817 Fax. (0274) 554902
Website : <http://www.fe.uny.ac.id> e-mail : fe@uny.ac.id

Nomor : 294/UN34.18/LT/2014
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

12 Februari 2015

Yth.

Kepala SMK Negeri 1 Godean
Kowanan, Sidoagung, Godean
Yogyakarta

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bpk/Ibu mengenai permohonan Ijin penelitian Tugas Akhir Skripsi bagi mahasiswa :

Nama : Anisah Novi Karunia
NIM : 11403241017
Jurusan/Prodi : Pendidikan Akuntansi/ Pendidikan Akuntansi
Judul : Pengembangan *Game* Edukasi "The Accounter" Berbasis Widows sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean

Atas kerjasama dan ijin Bapak/Ibu, diucapkan terima kasih.



Dekan I,

Dr. Nurhadi, M.M.

NIP. 19550101 198103 1 006



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI

Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Ext. 815, 817, 821 Fax. (0274) 554902
Website : <http://fe.uny.ac.id> Email: fe@uny.ac.id

Nomor : **249** /UN34.18/LT/2015 Yogyakarta, 10 Februari 2015
Lampiran : 1 Bendel Proposal
Hal : Permohonan ijin penelitian

Yth. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Jl. Candi Gebang, Beran, Tridadi, Sleman
Yogyakarta

Kami sampaikan dengan hormat permohonan ijin penelitian Tugas Akhir Skripsi bagi mahasiswa :

Nama : Anisah Novi Karunia
NIM : 11403241017
Jurusan/Prodi : Pendidikan Akuntansi/Pendidikan Akuntansi
Judul : Pengembangan Game Edukasi "The Accounter" Berbasis Windows sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean

Atas kerjasama dan ijinnya diucapkan terima kasih.



Drs. Nuhadi, M.M
NIP. 19550101 198103 1 006

Tembusan :

1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 616 / 2015

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata, Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbang/596/2015
Hal : Rekomendasi Penelitian

Tanggal : 12 Februari 2015

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : ANISAH NOVI KARUNIA
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 11403241017
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang Sleman Yogyakarta
Alamat Rumah : Cebing Trimulyo Jetis Bantul
No. Telp / HP : 085643187827
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI "THE ACCOUNTER" BERBASIS
WINDOWS SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA
KOMPETENSI DASAR JURNAL PENYESUAIAN UNTUK SISWA KELAS X
SMK NEGERI 1 GODEAN**
Lokasi : SMK N 1 Godean Kabupaten Sleman
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 12 Februari 2015 s/d 12 Mei 2015

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 12 Februari 2015

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Godean
5. Ka. SMK N 1 Godean Kab. Sleman
6. Dekan FE-UNY Yk
7. Yang Bersangkutan

Sekretaris
u.b.

Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan



DEFINE

- 1. SILABUS**
- 2. RPP**
- 3. MATERI**
- 4. LEMBAR WAWANCARA**
- 5. LEMBAR OBSERVASI**
- 6. HASIL VALIDASI RPP**

Lampiran 2. Silabus

SILABUS

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Godean
Mata Pelajaran : Kelompok Kompetensi Keahlian
Kelas/Semester : X / 1 dan 2
Standar Kompetensi : Menyusun Laporan Keuangan: Perusahaan jasa dan Dagang
Kode : 119 KK 11
Tahun Ajaran : 2014/2015

Kompetensi Dasar	Nilai-nilai	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber Belajar
						TM	PS	PI	
1. Membukukan jurnal penyesuaian	1. Kerja keras 2. Kerja keras	1.1 Akun-akun yang memerlukan penyesuaian di perusahaan jasa dan dagang. (Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas dan mengatasi berbagai hambatan dalam memahami akun-akun yang memerlukan penyesuaian di perusahaan jasa dan dagang) 1.2 Mencatat jurnal di penyesuaian yang diperlukan dalam	<ul style="list-style-type: none"> Akun-akun yang membutuhkan jurnal penyesuaian Ayat-ayat penyesuaian Rekapitulasi jurnal 	<ul style="list-style-type: none"> Membaca akun-akun yang membutuhkan penyesuaian Menganalisis transaksi yang membutuhkan jurnal penyesuaian 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis UnjukKerja Tes Tertulis UnjukKerja 	30 (30)	29 (58)	6 (24)	<ul style="list-style-type: none"> Buku Akuntansi Keuangan, Drs. Hendi Soemantri Buku Akuntansi Keuangan, Drs. Slamet Sugiri Akuntansi SMK, Dr. Sony Warsono, dkk Buku Dasar-dasar Akuntansi, Haryono Jusuf SAK Praktek Akuntansi UD Aneka Warna, UD Altnic Sport, UD Sejahtera, UD

		jasa dan dagang. (Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas dan mengatasi berbagai hambatan dalam membuat saldo akun buku besar setelah penyesuaian sesuai ketentuan SOP perusahaan jasa dan dagang)		saldo					
2. Menyusun Laporan Keuangan	1. Kerja keras 2. Kerja keras	2.1 Menyajikan laporan laba rugi sesuai dengan SOP di perusahaan jasa dan dagang (Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam menyelesaikan berbagai hambatan dalam menyajikan laporan laba rugi sesuai dengan SOP perusahaan jasa dan dagang) 2.2 Menyajikan laporan neraca sesuai ketentuan SOP di perusahaan jasa dan dagang	<ul style="list-style-type: none"> Laporan Laba rugi Neraca 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat format laporan laba rugi Mengikhtisarkan data dalam laporan laba rugi Menyusun laporan laba rugi Membuat format neraca Mengikhtisarkan data dalam laporan neraca Menyusun neraca 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis UnjukKerja Tes Tertulis UnjukKerja 	4 (4)	5 (10)	6 (24)	<ul style="list-style-type: none"> Buku Akuntansi Keuangan, Drs. Hendi Soemantri Buku Akuntansi Keuangan, Drs. Slamet Sugiri Akuntansi SMK, Dr. Sony Warsono, dkk Buku Dasar-dasar Akuntansi, Haryono Jusuf SAK Praktek Akuntansi UD Aneka Warna, UD Altnitic Sport, UD Sejahtera, UD Elektronika,

		<p>(Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam menyelesaikan berbagai hambatan dalam menyajikan laporan neaca sesuai dengan SOP perusahaan jasa dan dagang)</p> <p>2.3 Menyajikan laporan ekuitas sesuai dengan SOP di perusahaan jasa dan dagang. Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan dalam menyusun laporan keuangan.</p> <p>2.4 Menyajikan laporan arus kas sesuai dengan SOP di perusahaan jasa dan dagang. Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan dalam menyusun</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Laporan perubahan modal • Laporan Arus kas 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat form laporan perubahan ekuitas • Mengikhtisarkan data dalam laporan ekuitas • Menyusun laporan perubahan ekuitas • Menyusun form laporan arus kas • Mengikhtisarkan data dalam laporan arus kas • Menyusun laporan arus kas 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis • UnjukKerja • Tes Tertulis • UnjukKerja 					Haryono, dkk.
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	---------------

		laporan keuangan.							
--	--	----------------------	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Godean, Juli 2014
Penyusun 1

Penyusun 2

Drs. Agus Waluyo, M.Eng.
NIP. 19651227 199412 1 002

Chatarina Tri Widiastuti, M.Pd
NIP.19740320 200604 2 004

Ruliasih, S.Pd.
NIP.19770721 200604 2 014

Lampiran 3. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK NEGERI 1 GODEAN
 Mata Pelajaran : Keahlian Akuntansi
 Kelas/Semester : X / 1 dan 2
 Program : Program Keahlian Akuntansi
 Alokasi Waktu : 1 jam pelajaran @60 menit (1 pertemuan)
 Standar Kompetensi : Menyusun Laporan Keuangan: Perusahaan Jasa dan Dagang
 Kode Kompetensi : 119 KK 11
 Kompetensi Dasar : Membukukan Jurnal Penyesuaian

Indikator :

- 1.1 Akun-akun yang memerlukan penyesuaian di perusahaan jasa dan dagang.
- 1.2 Mencatat jurnal penyesuaian yang diperlukan dalam perusahaan jasa dan dagang.
- 1.3 Memposting jurnal penyesuaian dalam perusahaan jasa dan dagang.
- 1.4 Menyajikan saldo akun dalam buku besar setelah penyesuaian sesuai ketentuan SOP perusahaan jasa dan dagang.

I. Tujuan Pembelajaran

Setelah kegiatan belajar mengajar selesai diharapkan :

- a. Peserta didik mampu mendefinisikan mengenai akun-akun yang memerlukan penyesuaian pada perusahaan jasa dan dagang.
- b. Peserta didik mampu memahami pencatatan jurnal penyesuaian yang diperlukan dalam perusahaan jasa dan dagang.
- c. Peserta didik mampu memahami cara memosting jurnal penyesuaian dalam perusahaan jasa dan dagang saat akhir periode akuntansi.
- d. Peserta didik mampu menyajikan saldo akun dalam buku besar setelah penyesuaian sesuai ketentuan SOP perusahaan jasa dan dagang.

II. Materi Pembelajaran

a. Definisi Jurnal Penyesuaian

Jurnal penyesuaian adalah jurnal yang dibuat untuk menyesuaikan saldo perkiraan-perkiraan ke saldo yang sebenarnya sampai akhir periode akuntansi, atau untuk memisahkan penghasilan atau biaya dari suatu periode dengan periode yang lain.

b. Fungsi dan tujuan dari jurnal penyesuaian

Fungsi dari jurnal penyesuaian : Penyusunan jurnal penyesuaian dilakukan guna menyesuaikan saldo akun ke saldo akun sebenarnya hingga periode tertentu.

Tujuan penyusunan jurnal penyesuaian pada akhir periode : Untuk memisahkan akun-akun menjadi akun rill dan akun nominal agar akun rill menunjukkan saldo sebenarnya, serta akun nominal menunjukkan jumlah saldo yang benar-benar menjadi pendapatan dan beban dalam periode bersangkutan.

c. Perkiraan-perkiraan yang memerlukan penyesuaian pada saat akhir periode akuntansi

Kondisi-kondisi yang memerlukan jurnal penyesuaian:

- 1) Transaksi yang telah terjadi dan telah dilakukan pencatatan, tetapi pada akhir periode akuntansi memerlukan penyesuaian, seperti : pendapatan diterima dimuka, beban dibayar dimuka, pemakaian perlengkapan, kesalahan pencatatan, dan sebagainya.
- 2) Transaksi yang telah terjadi tetapi belum dicatat, seperti pendapatan yang belum diterima, beban yang belum dibayar, penyusutan aktiva tetap, dan kerugian atas piutang.

Perkiraan-perkiraan yang memerlukan penyesuaian pada akhir periode akuntansi adalah:

- 1) Perlengkapan merupakan harta yang dimiliki perusahaan untuk masa penggunaan kurang dari 1 tahun, karena pada waktu penggunaan perlengkapan tersebut tidak dilakukan pencatatan maka nilai persediaan

perlengkapan pada akhir periode masih tercantum dalam daftar sisa sebesar nilai belinya.

- 2) Beban dibayar dimuka adalah pos-pos yang pada awal terjadi dicatat sebagai asset, tetapi diharapkan akan menjadi beban untuk kurun waktu tertentu atau melalui operasi normal perusahaan.

Contoh: asuransi dibayar dimuka.

- 3) Beban masih harus dibayar adalah beban yang telah terjadi dan sudah menjadi kewajiban perusahaan, tetapi belum dibayar dan belum dicatat.

Contoh: Gaji pegawai yang sudah menjadi kewajiban perusahaan untuk membayarnya.

- 4) Pendapatan masih akan diterima adalah pendapatan yang telah menjadi hak perusahaan, tetapi belum dicatat dalam pembukuan.

Contoh: pendapatan sewa yang sudah menjadi hak perusahaan, tetapi sampai akhir periode akuntansi belum dicatat.

- 5) Pendapatan diterima dimuka adalah pos-pos yang pada awal terjadi dicatat sebagai kewajiban, tetapi diharapkan akan menjadi pendapatan untuk kurun waktu tertentu atau melalui operasi normal perusahaan.

Contoh: pendapatan sewa diterima dimuka.

- 6) Depresiasi adalah proses pengalokasian beban perolehan pendapatan dengan adanya penurunan kemampuan asset untuk menghasilkan jasa yang bermanfaat.

d. Analisis terhadap jurnal penyesuaian

1. Beban dibayar dimuka :

- a) Asuransi dibayar dimuka, jurnalnya :

Asuransi dibayar dimuka	XXX	
Kas		XXX

(Pembayaran premi asuransi dimuka)

Beban Asuransi	XXX	
Asuransi dibayar dimuka		XXX

(Pembebanan premi asuransi)

b) Perlengkapan, jurnalnya:

	Perlengkapan	XXX	
	Kas		XXX

(Pembelian tunai perlengkapan)

	Beban perlengkapan	XXX	
	Perlengkapan		XXX

(Pembebanan pemakaian perlengkapan)

2. Beban masih harus dibayar :

	Beban gaji dan upah pegawai	XXX	
	Utang gaji dan upah pegawai		XXX

(Pembebanan gaji dan upah pegawai)

3. Pendapatan masih akan diterima :

	Piutang Bunga	XXX	
	Pendapatan Bunga		XXX

(Untuk mencatat pendapatan yang masih akan diterima)

4. Pendapatan diterima dimuka :

	Kas	XXX	
	Pendapatan sewa diterima dimuka		XXX

(Penerimaan sewa diterima dimuka)

	Pendapatan sewa diterima dimuka	XXX	
	Pendapatan sewa		XXX

(untuk mengakui pendapatan sewa)

5. Depresiasi :

	Aktiva Tetap	XXX	
	Kas		XXX

(Pembelian aktiva tetap)

	Beban Depresiasi-Aktiva Tetap	XXX	
	Akumulasi Depresiasi-Aktiva Tetap		XXX

(Pembebanan depresiasi aktiva tetap)

e. Mengilustrasikan jurnal penyesuaian dalam perusahaan jasa dan dagang.

III. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Penggunaan media pembelajaran *Game* Edukasi THE ACCOUNTER berbasis *Windows*
- Tanya jawab

IV. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan I

A. Kegiatan Awal (5 menit)

- 1) Guru memulai/membuka kegiatan belajar mengajar dengan salam.
- 2) Guru menanyakan kabar kepada siswa, membangun motivasi belajar, dan melakukan absensi kehadiran.
- 3) Guru melakukan apersepsi, dimana adanya penyampaian kompetensi dasar yang hendak dicapai dan tujuan dari pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik.
- 4) Guru *mereview* materi pada pertemuan sebelumnya dan memberikan gambaran mengenai materi yang akan disampaikan pada pertemuan ini.

B. Kegiatan Inti (50 menit)

- 1) Mengadakan *pretest* untuk mengetahui pengetahuan dasar yang dimiliki oleh peserta didik terkait dengan bahan ajar.
- 2) Penyampaian materi mencatat jurnal penyesuaian pada perusahaan jasa dan dagang, yang meliputi definisi mengenai jurnal penyesuaian pada perusahaan jasa dan dagang, memahami akun-akun yang memerlukan penyesuaian pada saat akhir periode akuntansi, dan menganalisis jurnal penyesuaian pada perusahaan jasa dan dagang.
- 3) Penggunaan media pembelajaran *game* edukasi “THE ACCOUNTER” dalam menunjang proses pembelajaran kompetensi dasar Jurnal Penyesuaian.
- 4) Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya jika ada yang kurang memahami mengenai materi yang disampaikan.
- 5) Tanya jawab lisan antara guru dan siswa.

C. Kegiatan Akhir (5 menit)

- 1) Guru dan siswa bersama-sama menyusun kesimpulan dari kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan.
- 2) Guru melaksanakan *post test* (pertanyaan) untuk mengevaluasi tingkat pemahaman siswa terkait dengan bahan ajar yang sudah diberikan pada pertemuan pertama.
- 3) Guru menutup kegiatan belajar mengajar (KBM) yang diakhiri dengan doa dan salam.

V. Bahan, Alat, dan Sumber Belajar

Bahan dan alat :

- 1) Buku Paket
- 2) Papan Tulis
- 3) Komputer

Sumber Belajar :

- 1) AL Haryono Jusuf.(2011). Dasar-DASAR Akuntansi (edisi 7). Yogyakarta: STIE YKPN.
- 2) Hendi Soemantri.(2004).Akuntansi Keuangan SMK.Bandung: Armico., dan
- 3) Internet

VI. Penilaian pada Media Pembelajaran

A. Prosedur Penilaian Afektif

- 1) Hasil pengamatan yang dilakukan selama proses kegiatan belajar mengajar siswa dikelas.
- 2) Hasil Penugasan yang diberikan kepada peserta didik.

B. Penilaian Kognitif dan Psikomotor dengan teknik Test Tertulis

Instrumen : LKS/Buku Paket

Bentuk Soal : Uraian

C. Kategori Penilaian, meliputi

1. Aspek kecepatan waktu yang berhasil ditempuh
2. Aspek banyaknya kesalahan dalam menjurnal
3. Aspek mengikuti prosedur tutorial dalam *game*

Nilai	Kategori
A	Sempurna
B	Baik
C	Cukup Baik
D	Belajar lagi
E	Harus Giat Belajar Lagi

Yogyakarta, 02 April 2015

Mengesahkan

Guru Mata Pelajaran

Peneliti

Ruliasih, S.Pd.

NIP. 19770721 200604 2 014

Anisah Novi Karunia

NIM. 11403241017

Lampiran 4. Materi Media Game Edukasi “THE ACCOUNTER”**Standar Kompetensi:**

Menyusun Laporan Keuangan: Perusahaan Jasa dan Dagang

Kompetensi Dasar:

Membukukkan Jurnal Penyesuaian

Indikator:

1. Memahami akun-akun yang memerlukan penyesuaian di perusahaan jasa dan dagang.
2. Mencatat jurnal penyesuaian yang diperlukan dalam perusahaan jasa dan dagang.
3. Memposting jurnal penyesuaian dalam perusahaan jasa dan dagang.
4. Menyajikan saldo akun dalam buku besar setelah penyesuaian sesuai ketentuan SOP perusahaan jasa dan dagang.

Tujuan Pembelajaran:

1. Siswa memahami akun-akun yang memerlukan penyesuaian di perusahaan jasa dan dagang.
2. Siswa dapat menyusun laporan perubahan modal berdasarkan saldo akun dalam kertas kerja
3. Siswa dapat memposting jurnal penyesuaian dalam perusahaan jasa dan dagang.
4. Siswa dapat menyajikan saldo akun dalam buku besar setelah penyesuaian sesuai ketentuan SOP perusahaan jasa dan dagang.

Materi Pembelajaran Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa dan Dagang

a. Definisi Jurnal Penyesuaian

Jurnal penyesuaian adalah jurnal yang dibuat untuk menyesuaikan saldo perkiraan-perkiraan ke saldo yang sebenarnya sampai akhir periode akuntansi, atau untuk memisahkan penghasilan atau biaya dari suatu periode dengan periode yang lain.

b. Fungsi dan tujuan dari jurnal penyesuaian

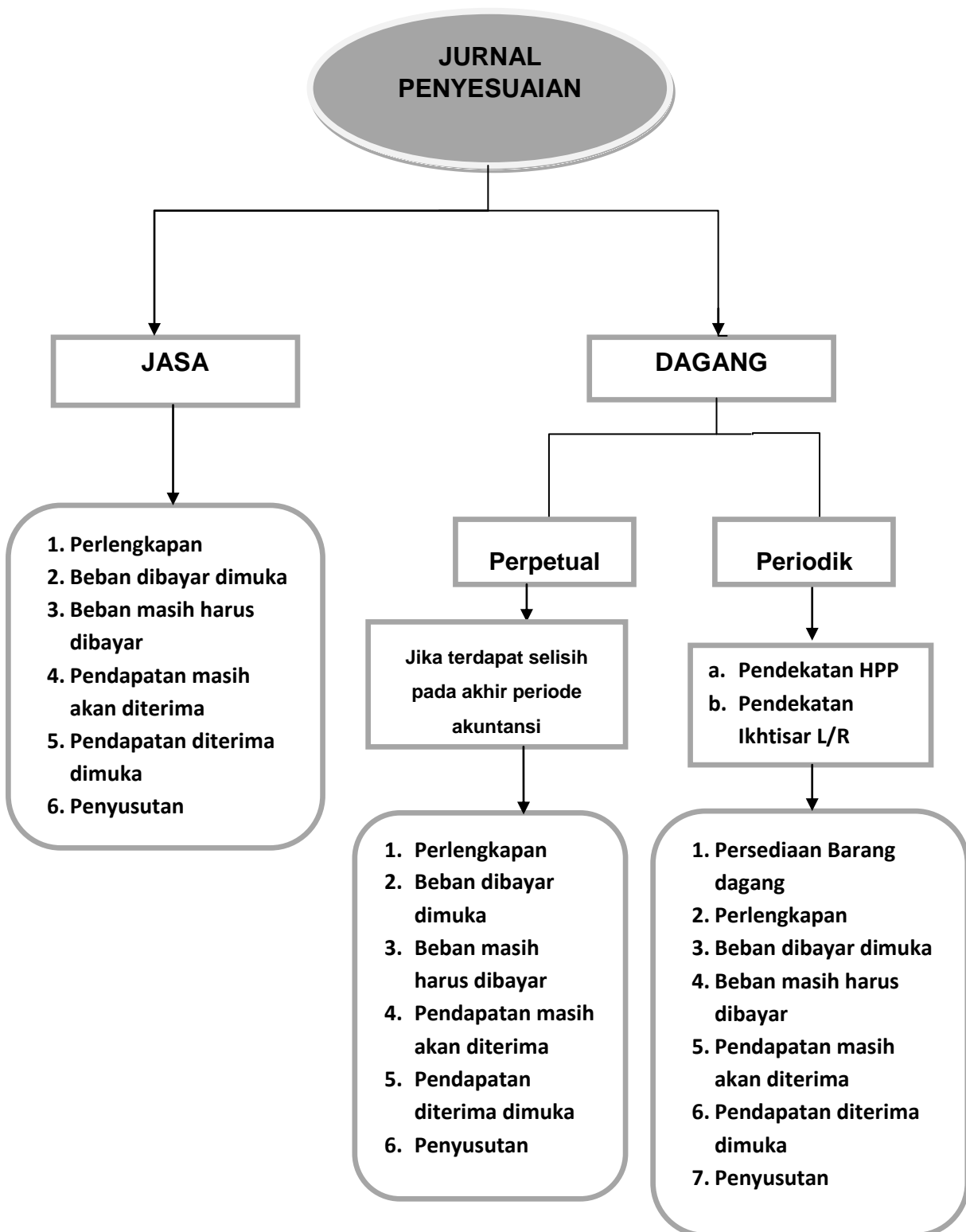
Fungsi dari jurnal penyesuaian: Penyusunan jurnal penyesuaian dilakukan guna menyesuaikan saldo akun ke saldo akun sebenarnya hingga periode tertentu.

Tujuan penyusunan jurnal penyesuaian pada akhir periode, yakni agar akun rill menunjukkan saldo sebenarnya, serta akun nominal menunjukkan jumlah saldo yang benar-benar menjadi pendapatan dan beban dalam periode bersangkutan.

c. Perkiraan-perkiraan yang memerlukan penyesuaian pada saat akhir periode akuntansi

Kondisi-kondisi yang memerlukan jurnal penyesuaian:

- 1) Transaksi yang telah terjadi dan telah dilakukan pencatatan, tetapi pada akhir periode akuntansi memerlukan penyesuaian, seperti: pendapatan diterima dimuka, beban dibayar dimuka, pemakaian perlengkapan, kesalahan pencatatan, dan sebagainya.
- 2) Transaksi yang telah terjadi tetapi belum dicatat, seperti pendapatan yang belum diterima, beban yang belum dibayar, penyusutan aktiva tetap, dan kerugian atas piutang.



Bagan alir pencatatan Jurnal Penyesuaian

Perkiraan-perkiraan yang memerlukan penyesuaian pada akhir periode akuntansi adalah:

- 1) Perlengkapan merupakan harta yang dimiliki perusahaan untuk masa penggunaan kurang dari 1 tahun, karena pada waktu penggunaan perlengkapan tersebut tidak dilakukan pencatatan maka nilai persediaan perlengkapan pada akhir periode masih tercantum dalam daftar sisa sebesar nilai belinya.
- 2) Beban dibayar dimuka adalah pos-pos yang pada awal terjadi dicatat sebagai *asset*, tetapi diharapkan akan menjadi beban untuk kurun waktu tertentu atau melalui operasi normal perusahaan.
Contoh: sewa dibayar dimuka dan asuransi dibayar dimuka.
- 3) Beban masih harus dibayar adalah beban yang telah terjadi dan sudah menjadi kewajiban perusahaan, tetapi belum dibayar dan belum dicatat.
Contoh: Gaji pegawai yang sudah menjadi kewajiban perusahaan untuk membayarnya.
- 4) Pendapatan masih akan diterima adalah pendapatan yang telah menjadi hak perusahaan, tetapi belum dicatat dalam pembukuan.
Contoh: pendapatan sewa yang sudah menjadi hak perusahaan, tetapi sampai akhir periode akuntansi belum dicatat.
- 5) Pendapatan diterima dimuka adalah pos-pos yang pada awal terjadi dicatat sebagai kewajiban, tetapi diharapkan akan menjadi pendapatan untuk kurun waktu tertentu atau melalui operasi normal perusahaan.
Contoh: pendapatan sewa diterima dimuka.
- 6) Penyusutan adalah proses pengalokasian beban perolehan pendapatan dengan adanya penurunan kemampuan *asset* tetap untuk menghasilkan jasa yang bermanfaat.

d. Analisis terhadap jurnal penyesuaian pada akhir periode Perusahaan Jasa dan Dagang, meliputi:

1. Persediaan Barang Dagang, jurnal (Berlaku hanya untuk **Perusahaan Dagang** dengan **metode periodik**)

Penyesuaian dalam perusahaan dagang terdapat 2 pendekatan, yakni pendekatan Ikhtisar L/R dan pendekatan HPP.

Pendekatan Ikhtisar L/R, sebagai berikut:

Persediaan barang dagang (akhir)	XXX
Ikhtisar L/R	XXX
Ikhtisar L/R	XXX
Persediaan barang dagang (awal)	XXX

Pendekatan HPP, sebagai berikut:

Persediaan barang dagang (akhir)	XXX
HPP	XXX
HPP	XXX
Persediaan barang daganga (awal)	XXX
Retur Pembelian	XXX
Potongan Pembelian	XXX
HPP	XXX
HPP	XXX
Pembelian	XXX
Biaya Angkut Pembelian	XXX

Metode Perpetual: berlaku hanya apabila terdapat selisih fisik saja.

2. Perlengkapan

Saat pembelian perlengkapan,jurnalnya::

Perlengkapan	XXX
Kas/Utang dagang	XXX

Saat pembebanan pemakaian perlengkapan:

Beban perlengkapan	XXX
Perlengkapan	XXX

3. Beban dibayar dimuka

Saat pembayaran premi asuransi dibayar dimuka, jurnalnya :

Asuransi dibayar dimuka	XXX
Kas	XXX

Dicatat sebagai beban (Pendekatan Neraca):

Asuransi dibayar dimuka	XXX
Beban asuransi	XXX

Dicatat sebagai Aktiva (Pendekatan Laba-Rugi):

Beban Asuransi	XXX
Asuransi dibayar dimuka	XXX

4. Beban masih harus dibayar

Saat pencatatan (pengakuan) beban yang belum dibayar:

Beban gaji dan upah pegawai	XXX
Utang gaji dan upah pegawai	XXX

(Pembebanan gaji dan upah pegawai)

5. Pendapatan masih akan diterima

Saat mencatat pendapatan yang masih akan diterima:

Piutang Bunga	XXX
Pendapatan Bunga	XXX

6. Pendapatan diterima dimuka

Saat pencatatan penerimaan sewa diterima dimuka:

Kas	XXX
Pendapatan sewa diterima dimuka	XXX

Dicatat sebagai pendapatan (Pendekatan Laba/rugi):

Pendapatan sewa	XXX
Pendapatan sewa diterima dimuka	XXX

Dicatat sebagai hutang (Pendekatan Neraca):

	Pendapatan sewa diterima dimuka	XXX
	Pendapatan sewa	XXX

7. Penyusutan

Saat Pembelian aktiva tetap, jurnalnya:

	Aktiva Tetap	XXX
	Kas	XXX

Saat Pembebanan depresiasi aktiva tetap, jurnalnya:

	Beban Penyusutan-Aktiva Tetap	XXX
	Akumulasi Penyusutan-Aktiva Tetap	XXX

Contoh soal (Perusahaan Jasa):

Salon “Citra” mempunyai daftar neraca saldo dan data penyesuaian, sebagai berikut:

a. Neraca Saldo per 31 Desember 2013

No	Nama Akun	Debit (Rp)	Kredit (Rp)
111	Kas	2.210.000	-
112	Surat-surat berharga	1.500.000	-
113	Piutang usaha	800.000	-
114	Perlengkapan	2.800.000	-
115	Asuransi dibayar dimuka	1.200.000	-
121	Kendaraan	12.500.000	-
121.1	Akum. Penyusutan Kendaraan	-	-
122	Peralatan dekorasi	4.000.000	-
122.1	Akum. Penyusutan Peralatan dekorasi	-	800.000
211	Utang usaha	-	6.290.000
212	Pendapatan diterima di muka	-	2.400.000
311	Modal Citra	-	9.980.000
312	Prive Citra	200.000	-
411	Pendapatan jasa	-	6.400.000
511	Beban gaji	180.000	-
512	Beban iklan	180.000	-
513	Beban listrik dan telepon	140.000	-
514	Beban serba-serbi	160.000	-
Jumlah:		25.870.000	25.870.000

- b. Data penyesuaian
1. Persediaan perlengkapan tersisa sebesar Rp1.200.000,00
 2. Asuransi dibayar dimuka pada tanggal 1 November 2013 untuk jangka waktu 1 tahun.
 3. Gaji karyawan yang masih harus dibayar Rp200.000,00
 4. Surat-surat berharga yang dimiliki berupa obligasi dengan nilai nominal Rp1.500.000,00 dengan bunga 20%, bunga dibayar tiap tanggal 1 September – 1 Maret.
 5. Pendapatan diterima dimuka sebesar Rp2.400.000,00 berasal dari kontrak penyelesaian taman dan dekorasi rumah untuk 4 rumah dengan harga sama untuk masing-masing rumah. Sampai dengan tanggal 31 Desember 2013 baru diselesaikan 3 rumah.
 6. Kendaraan baru dibeli pada tanggal 3 Desember 2015 dengan taksiran umur manfaat 4 tahun dan bernilai residu Rp500.000,00 penyusutan dilakukan dengan metode garis lurus.
- c. Diminta: Buatlah Jurnal Penyesuaian pada akhir periode!

Pembahasan:

Tgl	Akun Buku Besar	Ref	Debit (Rp)	Kredit (Rp)
31/12	Beban Perlengkapan Perlengkapan		1.600.000 -	- 1.600.000
31/12	Beban Asuransi Asuransi dibayar dimuka		200.000 -	- 200.000
31/12	Beban Gaji Utang Gaji		200.000 -	- 200.000
31/12	Piutang Bunga Pendapatan bunga		100.000 -	- 100.000
31/12	Pendapatan diterima dimuka Pendapatan jasa		1.800.000 -	- 1.800.000
31/12	Beban Penyusutan kendaraan Akumulasi Peny. Kendaraan		250.000 -	- 250.000
	Jumlah		4.150.000	4.150.000

Penjelasan ayat jurnal:

- a. Saldo persediaan perlengkapan sebesar Rp2.800.000
 Persediaan perlengkapan tgl 31 Desember'13 (Rp1.200.000)
 Perlengkapan yang digunakan Rp1.600.000,00
- b. Asuransi telah menjadi beban selama 2 bulan (November dan Desember), maka beban asuransi periode 2013:
 $2/12 \times \text{Rp}1.200.000,00 = \text{Rp}200.000,00$

- c. Gaji yang masih harus dibayar merupakan utang kepada karyawan karena karyawan telah bekerja tetapi belum menerima pembayaran. Adapun gaji yang masih harus dibayar dan menjadi beban pada periode ini sebesar **Rp200.000,00**
- d. Pembayaran bunga obligasi yang terakhir adalah tanggal 1 September 2013 dan baru akan dibayar kembali pada tanggal 1 Maret, ini berarti pada periode bersangkutan Citra telah memiliki pendapatan bunga selama 4 bulan (September-Desember) tetapi uangnya belum diterima. Jadi besarnya pendapatan bunga:
 $4/12 \times 20\% \times \text{Rp}1.500.000,00 = \text{Rp}100.000,00$
- e. Sampai dengan tanggal 31 Desember 2013 pendapatan diterima dimuka yang benar-benar menjadi pendapatan pada periode tersebut adalah:
 $\frac{3}{4} \times \text{Rp}2.400.000,00 = \text{Rp}1.800.000,00$
- f. Nilai buku kendaraan: $\text{Rp}12.500.000,00$ (nilai beli) – $\text{Rp}500.000,00$ (nilai residu) = $\text{Rp}12.000.000,00$. Sedangkan umur ekonomi adalah 4 tahun, maka pengurangan nilai aktiva pertahun: $\frac{1}{4} \times \text{Rp}12.000.000,00 = \text{Rp}3.000.000,00$
Oleh karena penyusutan pada periode tahun 2013 hanya 1 tahun, maka nilai penyusutannya sebesar $\frac{1}{12} \times \text{Rp}3.000.000 = \text{Rp}250.000,00$

Contoh soal (Perusahaan Dagang):

PD “SEJATI” mempunyai daftar neraca saldo dan data penyesuaian dengan menetapkan metode periodik, sebagai berikut:

a. Neraca Saldo per 31 Desember 2013

Tgl	Nama Akun	Debit (Rp)	Kredit (Rp)
101	Kas	3.500.000	-
102	Surat-surat berharga	2.400.000	
103	Perlengkapan	800.000	-
104	Persediaan Barang dagang	6.000.000	-
105	Asuransi dibayar di muka	600.000	-
106	Peralatan Toko	4.000.000	-
201	Utang dagang	-	2.400.000
202	Pendapatan sewa diterima di muka	-	1.200.000
301	Modal Tn. Jati	-	9.150.000
302	Prive Tn. Jati	400.000	-
401	Penjualan	-	8.000.000
402	Pendapatan sewa	-	1.300.000
403	Retur Penjualan & pengurangan harga	200.000	-
501	Pembelian	4.600.000	-
502	Retur Pembelian & pengurangan harga	-	300.000
503	Potongan Pembelian	-	150.000
Jumlah:		22.500.000	22.500.000

b. Data penyesuaian

1. Persediaan barang dagang pada akhir periode dilakukan perhitungan secara fisik sebesar Rp7.500.000,00
2. Perlengkapan toko yang telah terpakai sebesar Rp600.000,00
3. Asuransi yang telah jatuh tempo sebesar Rp400.000,00
4. Gaji karyawan belum dibayar sebesar Rp120.000,00
5. Surat-surat berharga yang dimiliki berupa obligasi dengan nilai nominal Rp2.400.000,00 dengan bunga 10%, bunga dibayar tiap tanggal 1 September – 1 Maret.
6. Pendapatan diterima dimuka sebesar Rp1.200.000,00 berasal dari hasil menyewakan kios untuk 1 tahun yang dibayarkan pada tanggal 1 Mei 2015.
7. Peralatan toko setiap tahun disusutkan 10% dari harga perolehan

c. Diminta: a) Jurnal penyesuaian dengan pendekatan Harga Pokok Penjualan (HPP).

b) Jurnal penyesuaian dengan pendekatan Ikhtisar L/R

Pembahasan:**Pendekatan HPP**

Tgl	Akun Buku Besar	Ref	Debit (Rp)	Kredit (Rp)
31/12	Persediaan barang dagang HPP		7.500.000	- 7.500.000
	HPP Persediaan barang dagang		6.000.000 -	- 6.000.000
	HPP Pembelian		4.600.000 -	- 4.600.000
	Retur pembelian & pengurangan harga		300.000	-
	Potongan pembelian & pengurangan harga HPP		150.000 -	- 450.000
31/12	Beban Perlengkapan Perlengkapan		600.000 -	- 600.000
31/12	Beban Asuransi Asuransi dibayar dimuka		400.000 -	- 400.000
31/12	Beban Gaji karyawan Utang Gaji karyawan		120.000 -	- 120.000
31/12	Piutang Bunga Pendapatan bunga		80.000 -	- 80.000
31/12	Pendapatan sewa diterima dimuka Pendapatan sewa		800.000 -	- 800.000
31/12	Beban Penyusutan Peralatan Akumulasi Peny. Peralatan		400.000 -	- 400.000
	Jumlah		20.950.000	20.950.000

Penjelasan ayat jurnal:

- Semua akun-akun yang merupakan unsur dari HPP (harga pokok penjualan), yaitu persediaan awal dan akhir, pembelian barang, biaya angkut pembelian, retur pembelian dan pengurangan harga, serta potongan pembelian dan pengurangan harga dipindahkan ke akun HPP.
- Perlengkapan toko yang terpakai selama satu periode akuntansi sebesar **Rp600.000,00** dan sudah menjadi beban.
- Beban asuransi yang terjadi selama satu periode akuntansi sebesar **Rp400.000,00**. Hal ini berarti bahwa asuransi dibayar dimuka berkurang sebesar jumlah yang sama.

- d. Gaji karyawan yang menjadi beban dalam periode akuntansi tersebut sebesar **Rp120.000,00**. Oleh karena belum dilakukan pembayaran, maka terjadi utang gaji dengan jumlah yang sama.
- e. Pembayaran bunga obligasi yang terakhir adalah tanggal 1 September 2013 dan baru akan dibayar kembali pada tanggal 1 Maret, ini berarti pada periode bersangkutan Citra telah memiliki pendapatan bunga selama 4 bulan (September-Desember) tetapi uangnya belum diterima. Jadi besarnya pendapatan bunga:
 $4/12 \times 10\% \times \text{Rp}2.400.000,00 = \text{Rp}80.000,00$
- f. Pendapatan sewa yang diakui menjadi pendapatan sewa sampai dengan tanggal 31 Desember 2013 (1 Mei-31 Desember) sebesar 8 bulan. Jadi, pendapatan diterima dimuka yang benar-benar menjadi pendapatan pada periode tersebut adalah: $8/12 \times \text{Rp}1.200.000,00 = \text{Rp}800.000,00$
- g. Penyusutan peralatan toko sebesar 10% dari nilai dalam neraca saldo:
 $10\% \times \text{Rp}4.000.000,00 = \text{Rp}400.000,00$

Pendekatan Ikhtisat L/R

Tgl	Akun Buku Besar	Ref	Debit (Rp)	Kredit (Rp)
31/12	Persediaan barang dagang Ikhtisar L/R		7.500.000	- 7.500.000
	Ikhtisar L/R Persediaan barang dagang		6.000.000 -	- 6.000.000
31/12	Beban Perlengkapan Perlengkapan		600.000 -	- 600.000
31/12	Beban Asuransi Asuransi dibayar dimuka		400.000 -	- 400.000
31/12	Beban Gaji karyawan Utang Gaji karyawan		120.000 -	- 120.000
31/12	Piutang Bunga Pendapatan bunga		80.000 -	- 80.000
31/12	Pendapatan sewa diterima dimuka Pendapatan sewa		800.000 -	- 800.000
31/12	Beban Penyusutan Peralatan Akumulasi Peny. Peralatan		400.000 -	- 400.000
	Jumlah		15.900.000	15.900.000

Penjelasan ayat jurnal:

- a. Semua akun-akun yang merupakan unsur dari Ikhtisar L/R, yaitu persediaan awal dan akhir dipindahkan ke akun Ikhtisar L/R.
- b. Perlengkapan toko yang terpakai selama satu periode akuntansi sebesar **Rp600.000,00** dan sudah menjadi beban.
- c. Beban asuransi yang terjadi selama satu periode akuntansi sebesar **Rp400.000,00**. Hal ini berarti bahwa asuransi dibayar dimuka berkurang sebesar jumlah yang sama.
- d. Gaji karyawan yang menjadi beban dalam periode akuntansi tersebut sebesar **Rp120.000,00**. Oleh karena belum dilakukan pembayaran, maka terjadi utang gaji dengan jumlah yang sama.
- e. Pembayaran bunga obligasi yang terakhir adalah tanggal 1 September 2013 dan baru akan dibayar kembali pada tanggal 1 Maret, ini berarti pada periode bersangkutan Citra telah memiliki pendapatan bunga selama 4 bulan (September-Desember) tetapi uangnya belum diterima. Jadi besarnya pendapatan bunga:
 $4/12 \times 10\% \times \text{Rp}2.400.000,00 = \mathbf{\text{Rp}80.000,00}$
- f. Pendapatan sewa yang diakui menjadi pendapatan sewa sampai dengan tanggal 31 Desember 2013 (1 Mei-31 Desember) sebesar 8 bulan. Jadi, pendapatan diterima dimuka yang benar-benar menjadi pendapatan pada periode tersebut adalah: $8/12 \times \text{Rp}1.200.000,00 = \mathbf{\text{Rp}800.000,00}$
- g. Penyusutan peralatan toko sebesar 10% dari nilai dalam neraca saldo:
 $10\% \times \text{Rp}4.000.000,00 = \mathbf{\text{Rp}400.000,00}$

SOAL EVALUASI (PERUSAHAAN JASA)

PERUSAHAAN ANGKUT "SANTOSA"			
NERACA SALDO			
31 Desember 2014			
No	Akun	Debit (Rp)	Kredit (Rp)
111	Kas	14.200.000	-
112	Surat Berharga	3.600.000	-
113	Piutang Dagang	18.600.000	-
114	Asuransi dibayar dimuka	7.900.000	-
115	Perlengkapan Kantor	6.800.000	-
211	Tanah	25.000.000	-
212	Mesin	9.500.000	-
213	Akumulasi Peny. Mesin	-	3.200.000
214	Peralatan	5.900.000	-
215	Akumulasi Peny. Peralatan Bengkel	-	1.700.000
311	Hutang dagang	-	7.650.000
312	Sewa mesin diterima dimuka	-	5.450.000
317	Hutang Hipotik	-	10.200.000
321	Modal Tn Rizqi	-	40.700.000
322	Prive Tn Rizqi	3.500.000	-
411	Pendapatan jasa angkut	-	49.800.000
412	Pendapatan sewa mesin	-	8.550.000
511	Beban gaji karyawan	14.700.000	-
512	Beban Sewa peralatan	9.650.000	-
513	Beban Listrik dan telepon	4.700.000	-
514	Beban bunga	3.200.000	-
Total :		127.250.000	127.250.000

Data-data penyesuaian pada akhir periode 2014, sebagai berikut:

1. Perlengkapan kantor yang telah terpakai sebesar Rp2.500.000,00
2. Pemeriksaan atas polis asuransi menunjukkan bahwa Rp4.300.000,00 telah dipakai selama tahun tersebut.
3. Bunga atas hipotik yang masih harus dibayar Rp1.540.000,00
4. Gaji karyawan dibayar setiap hari jum'at. Gaji mingguan (5 hari kerja: senin-jum'at) untuk gaji karyawan sebesar Rp600.000,00. Tanggal 31 Desember 2014 jatuh pada hari Rabu.

5. Surat-surat berharga yang dimiliki berupa obligasi dengan nilai nominal Rp3.600.000,00 dengan bunga 10%, bunga dibayar tiap tanggal 1 November – 1 Mei.
6. Sewa mesin sejumlah Rp1.850.000,00 dari seluruh penerimaan dimuka telah menjadi pendapatan pada akhir periode.
7. Penyusutan atas mesin bengkel ditaksir 15% pertahun.

Diminta: Buatlah jurnal penyesuaian yang diperlukan!

Jawaban:

PERUSAHAAN ANGKUT "ABADI JAYA"			
JURNAL PENYESUAIAN			
BULAN 31 DESEMBER 2013			
Tanggal	Keterangan/ akun	Debit (Rp)	Kredit (Rp)
31Des' 14	Beban Perlengkapan Perlengkapan	2.500.000	2.500.000
31Des' 14	Beban Asuransi Asuransi dibayar dimuka	4.300.000	4.300.000
31Des' 14	Beban bunga Utang bunga	1.540.000	1.540.000
31Des' 14	Beban gaji Utang gaji	360.000	360.000
31Des' 14	Piutang bunga Pendapatan bunga	60.000	60.000
31Des' 14	Sewa mesin diterima dimuka Pendapatan sewa mesin	1.850.000	1.850.000
31Des' 14	B. Penyusutan Mesin Akum. Penyusutan Mesin	1.425.000	1.425.000
Total		12.035.000	12.035.000

SOAL EVALUASI (PERUSAHAAN DAGANG)

PD SANTOSA NERACA SALDO 31 Desember 2014			
No	Akun	Debit (Rp)	Kredit (Rp)
111	Kas	33.000.000	-
112	Piutang Dagang	7.800.000	-
113	Perlengkapan	4.200.000	-
114	Persediaan Barang Dagang	12.500.000	-
115	Asuransi dibayar dimuka	5.800.000	-
211	Peralatan	27.000.000	-
212	Akumulasi Peny. Peralatan	-	11.000.000
213	Gedung	58.000.000	-
214	Akumulasi Peny. Gedung	-	12.000.000
311	Hutang dagang	-	31.700.000
312	Pendapatan diterima di muka	-	3.000.000
317	Hutang bank	-	20.000.000
321	Modal Tn Sentosa	-	59.500.000
322	Prive Tn Sentosa	1.500.000	-
411	Penjualan	-	48.450.000
412	Potongan Penjualan	600.000	-
413	Retur Penjualan	800.000	-
511	Pembelian	20.800.000	-
512	Potongan Pembelian	-	300.000
513	Retur Pembelian	-	1.000.000
514	Biaya Angkur Pembelian	250.000	-
611	Beban Gaji Karyawan	8.700.000	-
612	Beban Iklan	2.600.000	-
613	Beban Listrik dan telepon	2.200.000	-
614	Beban sewa gudang	1.200.000	-
Total		186.950.000	186.950.000

Data-data penyesuaian pada akhir periode 2014 dengan menggunakan metode periodik, sebagai berikut:

1. Persediaan barang dagang yang tersedia pada 31 Desember 2014 sebesar Rp14.300.000,00
2. Akun perlengkapan yang telah digunakan selama satu periode sebesar Rp2.200.000,00

3. Asuransi dibayar dimuka jatuh tempo selama tahun 2014 sebesar Rp2.800.000,00
4. Beban iklan yang belum terbayar hingga akhir periode sebesar Rp1.500.000,00
5. Gaji karyawan yang masih terutang pada akhir periode akuntansi Rp850.000,00
6. Sewa gudang dibayar dimuka pada tanggal 3 Mei 2014 untuk 12 bulan
7. Pendapatan diterima di muka adalah sewa ruangan yang diterima untuk waktu 1 tahun terhitung 1 Agustus 2014.
8. Bunga pinjaman dari bank untuk bulan Desember 2014 sebesar Rp340.000,00 dibayarkan pada bulan Januari 2015.
9. Penyusutan atas gedung ditetapkan sebesar 15% per tahun
10. Peralatan dalam satu tahun ditaksir mengalami penyusutan sebesar 10%

Jawaban:

Pendekatan HPP

PD SANTOSA			
JURNAL PENYESUAIAN			
BULAN 31 DESEMBER 2014			
Tanggal	Keterangan/ akun	Debit (Rp)	Kredit (Rp)
31Des' 14	Persediaan barang dagang HPP	14.300.000	14.300.000
	HPP Persediaan barang dagang	12.500.000	12.500.000
	HPP Pembelian	21.050.000	20.800.000
	Biaya angkut pembelian		250.000
	Retur pembelian	1.000.000	
	Potongan pembelian HPP	300.000	1.300.000
31Des' 14	Beban Perlengkapan Perlengkapan	2.200.000	2.200.000
31Des' 14	Beban Asuransi Asuransi dibayar dimuka	2.800.000	2.800.000
31Des' 14	Beban Iklan Utang iklan	1.500.000	1.500.000
31Des' 14	Beban Gaji Utang Gaji	850.000	850.000
31Des' 14	Sewa dibayar dimuka Beban Sewa	400.000	400.000
31Des' 14	Pendapatan diterima di muka Pendapatan sewa	1.250.000	1.250.000
31Des' 14	Beban bunga Utang Bunga	340.000	340.000
31Des' 14	B. Penyusutan gedung Akum. Penyusutan gedung	8.700.000	8.700.000
31Des' 14	B. Penyusutan peralatan Akum. Penyusutan peralatan	2.700.000	2.700.000
	TOTAL	69.890.000	69.890.000

Pendekatan Ikhtisar L/R

PD SANTOSA			
JURNAL PENYESUAIAN			
BULAN 31 DESEMBER 2014			
Tanggal	Keterangan/ akun	Debit (Rp)	Kredit (Rp)
31Des' 14	Persediaan barang dagang	14.300.000	
	Ikhtisar L/R		14.300.000
	Ikhtisar L/R	12.500.000	
	Persediaan barang dagang		12.500.000
31Des' 14	Beban Perlengkapan	2.200.000	
	Perlengkapan		2.200.000
31Des' 14	Beban Asuransi	2.800.000	
	Asuransi dibayar dimuka		2.800.000
31Des' 14	Beban Iklan	1.500.000	
	Utang iklan		1.500.000
31Des' 14	Beban Gaji	850.000	
	Utang Gaji		850.000
31Des' 14	Sewa dibayar dimuka	400.000	
	Beban Sewa		400.000
31Des' 14	Pendapatan diterima di muka	1.250.000	
	Pendapatan sewa		1.250.000
31Des' 14	Beban bunga	340.000	
	Utang Bunga		340.000
31Des' 14	B. Penyusutan gedung	8.700.000	
	Akum. Penyusutan gedung		8.700.000
31Des' 14	B. Penyusutan peralatan	2.700.000	
	Akum. Penyusutan peralatan		2.700.000
	TOTAL	47.540.000	47.540.000

Lampiran 5. Soal dan Jawaban <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>

SOAL EVALUASI (*PRE-TEST*)

Kompetensi dasar : Membukukan Jurnal Penyesuaian

Jenis Perusahaan : Jasa dan Dagang

Perusahaan Jasa

PERUSAHAAN TRANSPORTASI "KHARISMA"			
NERACA SALDO			
31 Desember 2013			
No	Akun	Debit (Rp)	Kredit (Rp)
111	Kas	14700000	-
112	Piutang Dagang	18600000	-
113	Asuransi dibayar dimuka	7900000	-
114	Perlengkapan Kantor	10400000	-
211	Tanah	25000000	-
212	Mesin	9500000	-
213	Akumulasi Peny. Mesin	-	3200000
214	Peralatan	5900000	-
215	Akumulasi Peny. Peralatan Bengkel	-	1700000
311	Hutang dagang	-	7650000
312	Sewa peralatan diterima dimuka	-	5450000
317	Hutang Hipotik	-	10200000
321	Modal Tn Aris	-	40200000
322	Prive Tn Aris	3500000	-
411	Pendapatan jasa angkut	-	49800000
412	Pendapatan sewa peralatan	-	8550000
511	Beban gaji karyawan	14200000	-
512	Beban sewa mesin	4700000	-
513	Beban Listrik dan telepon	9150000	-
514	Beban bunga	3200000	-
Total :		126750000	126750000

Data-data penyesuaian pada akhir periode 2013, sebagai berikut:

1. Pemeriksaan atas premi asuransi menunjukkan bahwa Rp 3.600.000,- telah dipakai selama tahun tersebut.
2. Bunga atas hipotik yang masih harus dibayar Rp 2.250.000,-

3. Gaji karyawan dibayar setiap hari jum'at. Gaji mingguan (5 hari kerja: senin-jum'at) untuk gaji karyawan sebesar Rp 800.000,-. Tanggal 31 Desember 2013 jatuh pada hari Selasa.
4. Sewa peralatan sejumlah Rp 1.850.000,- dari seluruh penerimaan dimuka telah menjadi pendapatan pada akhir periode.
5. Penyusutan atas peralatan bengkel ditaksir 10% pertahun

Diminta: Buatlah Jurnal penyesuaian yang diperlukan pada Perusahaan Transportasi "Kharisma"!

Jawaban:

PERUSAHAAN ANGKUT "ABADI JAYA"			
JURNAL PENYESUAIAN			
BULAN 31 DESEMBER 2013			
Tanggal	Keterangan/ akun	Debit (Rp)	Kredit (Rp)
31Des' 14	Beban Asuransi Asuransi dibayar dimuka	3.600.000	3.600.000
31Des' 14	Piutang bunga hipotik Pendapatan bunga hipotik	2.250.000	2.250.000
31Des' 14	Beban gaji karyawan Utang gaji karyawan	320.000	320.000
31Des' 14	Sewa mesin diterima dimuka Pendapatan sewa mesin	1.850.000	1.850.000
31Des' 14	B. Penyusutan Peralatan Akum. Penyusutan Peralatan	590.000	590.000
Total		8.610.000	8.610.000

SOAL EVALUASI (POST-TEST)

Kompetensi dasar : Membukukan Jurnal Penyesuaian

Jenis Perusahaan : Jasa dan Dagang

PERUSAHAAN ANGKUT "SANTOSA"			
NERACA SALDO			
31 Desember 2014			
No	Akun	Debit (Rp)	Kredit (Rp)
111	Kas	14.200.000	-
112	Surat Berharga	3.600.000	-
113	Piutang Dagang	18.600.000	-
114	Asuransi dibayar dimuka	7.900.000	-
115	Perlengkapan Kantor	6.800.000	-
211	Tanah	25.000.000	-
212	Mesin	9.500.000	-
213	Akumulasi Peny. Mesin	-	3.200.000
214	Peralatan	5.900.000	-
215	Akumulasi Peny. Peralatan Bengkel	-	1.700.000
311	Hutang dagang	-	7.650.000
312	Sewa mesin diterima dimuka	-	5.450.000
317	Hutang Hipotik	-	10.200.000
321	Modal Tn Rizqi	-	40.700.000
322	Prive Tn Rizqi	3.500.000	-
411	Pendapatan jasa angkut	-	49.800.000
412	Pendapatan sewa mesin	-	8.550.000
511	Beban gaji karyawan	14.700.000	-
512	Beban Sewa peralatan	9.650.000	-
513	Beban Listrik dan telepon	4.700.000	-
514	Beban bunga	3.200.000	-
Total :		127.250.000	127.250.000

Data-data penyesuaian pada akhir periode 2014, sebagai berikut:

1. Perlengkapan kantor yang telah terpakai sebesar Rp2.500.000,00
2. Pemeriksaan atas polis asuransi menunjukkan bahwa Rp4.300.000,00 telah dipakai selama tahun tersebut.
3. Bunga atas hipotik yang masih harus dibayar Rp1.540.000,00

4. Gaji karyawan dibayar setiap hari jum'at. Gaji mingguan (5 hari kerja) untuk gaji karyawan sebesar Rp600.000,00. Tanggal 31 Desember 2014 jatuh pada hari Rabu.
5. Surat-surat berharga yang dimiliki berupa obligasi dengan nilai nominal Rp3.600.000,00 dengan bunga 10%, bunga dibayar tiap tanggal 1 November – 1 Mei.
6. Sewa mesin sejumlah Rp1.850.000,00 dari seluruh penerimaan dimuka telah menjadi pendapatan pada akhir periode.
7. Penyusutan atas mesin bengkel ditaksir 15% pertahun.

Diminta: Buatlah jurnal penyesuaian yang diperlukan!

Jawaban:

PERUSAHAAN ANGKUT "ABADI JAYA"			
JURNAL PENYESUAIAN			
BULAN 31 DESEMBER 2013			
Tanggal	Keterangan/ akun	Debit (Rp)	Kredit (Rp)
31Des' 14	Beban Perlengkapan Perlengkapan	2.500.000	2.500.000
31Des' 14	Beban Asuransi Asuransi dibayar dimuka	4.300.000	4.300.000
31Des' 14	Beban bunga Utang bunga	1.540.000	1.540.000
31Des' 14	Beban gaji Utang gaji	360.000	360.000
31Des' 14	Piutang bunga Pendapatan bunga	60.000	60.000
31Des' 14	Sewa mesin diterima dimuka Pendapatan sewa mesin	1.850.000	1.850.000
31Des' 14	B. Penyusutan Mesin Akum. Penyusutan Mesin	1.425.000	1.425.000
Total		12.035.000	12.035.000

Lampiran 6. Lembar dan Hasil Wawancara**LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA**

Instrumen ini untuk mengungkapkan mengenai monitoring dan evaluasi pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM) akuntansi, serta faktor-faktor yang menjadi pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran. Sumber datanya adalah guru mata pelajaran akuntansi.

Pertanyaan Wawancara:

1. Apa saja metode pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi akuntansi saat proses pembelajaran?
2. Bagaimana metode pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum KTSP dengan kebutuhan, serta perkembangan siswa saat ini?
3. Apakah ketersediaan bahan, alat, dan sumber belajar sudah memadai dalam mendukung siswa belajar?
4. Dari mana saja sumber belajar siswa yang digunakan sebagai referensi siswa dalam belajar?
5. Apakah sudah menggunakan media pembelajaran dalam mendukung kegiatan belajar mengajar akuntansi? Dalam bentuk apa saja?
6. Apakah pengadaan media pembelajaran perlu dalam mempermudah kegiatan penyampaian materi?
7. Faktor-faktor apa saja yang menghambat dalam pengadaan media pembelajaran mata pelajaran akuntansi?
8. Berdasarkan apa saja acuan penilaian dari hasil belajar siswa ?
9. Bagaimana aktifitas yang tampak dari siswa apabila dalam pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran?
10. Apa saja perbedaan dari aktifitas siswa antara menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar?

LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA

Instrumen ini untuk mengungkapkan mengenai monitoring dan evaluasi pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM) akuntansi, serta faktor-faktor yang menjadi pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran. Sumber datanya adalah siswa kelas X SMK Negeri 1 Godean.

Pertanyaan Wawancara:

1. Apa saja metode pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi akuntansi saat proses pembelajaran?
2. Bagaimana pendapat Anda mengenai metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran?
3. Apakah sudah menggunakan media pembelajaran dalam mendukung kegiatan belajar mengajar akuntansi? Dalam bentuk apa saja?
4. Apakah pengadaan media pembelajaran perlu dalam mempermudah kegiatan penyampaian materi akuntansi?
5. Bagaimana pendapat Anda mengenai media pembelajaran yang baik, menarik, dan mampu mendukung dalam kegiatan belajar mengajar akuntansi?
6. Apakah siswa kelas X sudah mempunyai kemampuan dalam mengoperasikan komputer?

HASIL WAWANCARA GURU MATA PELAJARAN AKUNTANSI

Hasil pelaksanaan wawancara kepada Ibu Retna Wahyutiningsih, S.Pd. Kepala Jurusan Akuntansi SMKN 1 Godean guna mengumpulkan data dalam menunjang pengembangan penelitian media pembelajaran akuntansi, sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan saat dalam kegiatan belajar mengajar lebih cenderung menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab antara guru dan siswa saat kegiatan belajar berlangsung.

2. Metode pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum KTSP, yakni pembelajaran berlangsung baik, siswa dan guru mampu memberikan timbal balik, dan siswa aktif di dalam proses pembelajaran.
3. Persediaan bahan, alat, dan sumber belajar bagi siswa sudah memadai saat ini.
4. Sumber belajar yang digunakan oleh siswa sebagai referensi belajar, yakni buku paket, modul, dan internet.
5. Sudah, tergantung dengan guru yang mengampu. Penyajian media pembelajaran yang sudah diterapkan berbentuk *games* model pembelajaran kooperatif dan bentuk pembuatan media peraga dalam bidang keuangan.
6. Perlu, karena akan memudahkan guru dalam menyampaikan bahan ajar kepada siswa, dan siswa mampu dalam memahami materi yang disampaikan guru.
7. Dalam pengadaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tergantung pada guru yang akan mengampu. Biasanya yang menjadi kendala dalam pengadaannya meliputi kesesuaian dengan bahan ajar, waktu dalam pengadaannya, dan fasilitas pendukungnya dalam mengembangkan.
8. Berdasarkan aspek afektif dari hasil pengamatan dan hasil penugasan yang dilakukan selama proses kegiatan belajar mengajar siswa dikelas serta aspek kognitif, dan psikomotor dengan teknik evaluasi tertulis.
9. Di saat jam-jam siang siswa cenderung kurang memperhatikan penjelasan guru dan cenderung kurang bersemangat.
10. Siswa lebih memperhatikan dan sebagian besar tatapan fokus siswa ke penjelasan guru dan media pembelajaran yang digunakan sebagai pendukung pembelajaran tersebut.

HASIL WAWANCARA SISWA KELAS X

Hasil pelaksanaan wawancara kepada 3 siswa kelas X SMKN 1 Godean guna mengumpulkan data dalam menunjang pengembangan penelitian media pembelajaran akuntansi, sebagai berikut:

Pertanyaan	Siswa 1	Siswa 2	Siswa 3
1	Ceramah, tanya jawab	Tanya jawab, mengerjakan soal.	Diskusi, mengerjakan soal
2	Baik	Baik tapi terkadang saya merasa bosan	Sudah baik, namun pengen ada sesuatu yang baru biar tidak bosan
3	Belum	Belum	Belum
4	Perlu	Perlu	Perlu
5	<i>Games</i>	Permainan / <i>game</i>	Minimal slide ppt (<i>power point</i>)
6	Sudah	Sudah	Sudah

Lampiran 7. Lembar Hasil Observasi

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DAN ANALISIS KEBUTUHAN
DALAM PEMBELAJARAN**

Hari/ tanggal : Rabu, 18 Maret 2015

Kelas : X AK 2

Jumlah siswa : 32 siswa

Indikator	Uraian Kegiatan	Kondisi	
		Ya	Tidak
Keterlibatan siswa (<i>emotional activities</i>)	Guru menyampaikan <i>review</i> materi yang telah diberikan pada pertemuan kemarin yang melibatkan siswa untuk mengingatnya kembali dengan metode tanya jawab, sebelum guru menyampaikan materi selanjutnya.	√	
Bertanya (<i>oral activities</i>)	Saat proses penyampaian materi selanjutnya, di tengah dan diakhir guru dalam menjelaskan terdapat siswa yang mengajukan beberapa pertanyaan.	√	
Memberikan ide/pendapat (<i>oral activities</i>)	Siswa memberikan pendapat/ide-nya sebagai bentuk respon terhadap bahan ajar, cara penyampaian materi, atau cara pengerjaan yang diberikan oleh guru.		√
Kesiapan siswa belajar	Bentuk kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas, baik pada awal, inti, dan akhir dari rangkaian proses pembelajaran.	√	
Antusiasme siswa	Perhatian, fokus, dan sikap siswa terlihat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.	√	
Daya pemahaman siswa terkait dengan materi	Siswa mampu memahami bahan ajar yang disampaikan guru dengan baik, terlihat dari kecakapan siswa dalam menangkap umpan balik dari guru dan siswa mampu mengerjakan tugas/soal evaluasi.	√	

Lampiran 8. Hasil Validasi RPP

LEMBAR PENILAIAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" Berbasis *Windows* sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean

Sasaran Program : Siswa SMK Negeri 1 Godean kelas X

Bidang Pembelajaran : Produktif Akuntansi

Peneliti : Anisah Novi Karunia

Validator :

PETUNJUK

1. Lembar Penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku evaluator Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
2. Untuk penilaian, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *check* (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran-saran revisi, mohon Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau menuliskan pada kolom saran yang telah kami sediakan.
4. Keterangan skala penilaian : (1) = Sangat Kurang, (2) = Kurang Baik, (3) = Cukup Baik, (4) = Baik, (5) = Sangat Baik

A. Aspek yang divalidasi

No.	Komponen Rencana Pembelajaran	Validasi				
		1	2	3	4	5
1.	Perumusan indikator belajar					
	a. Kejelasan rumusan				✓	
	b. Kelengkapan cakupan rumusan indikator				✓	
	c. Kesesuaian dengan kompetensi dasar					✓
2.	Pemilihan dan pengorganisasian materi pembelajaran					
	a. Kompetensi yang akan dicapai				✓	
	b. Kesesuaian karakteristik peserta didik				✓	
	c. Sistematika materi					✓

No.	Komponen Rencana Pembelajaran	Validasi				
		1	2	3	4	5
3.	Pemilihan media pembelajaran					
	a. Kesesuaian dengan kompetensi yang akan dicapai				✓	
	b. Kesesuaian dengan materi yang disajikan					✓
	c. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik				✓	
4.	Skenario pembelajaran					
	a. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran				✓	
	b. Kesesuaian dengan materi pembelajaran					✓
	c. Kesesuaian dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik				✓	
	d. Kelengkapan langkah dalam tahapan pembelajaran				✓	
	e. Kesesuaian alokasi waktu pembelajaran				✓	
15.	Penggunaan Bahasa					
	a. Ketepatan pemilihan kata					✓
	b. Ketepatan penggunaan ejaan					✓
	c. Kebakuan struktur kalimat					✓
	d. Bentuk huruf dan angka baku					✓

B. Kritik dan Saran

- 1) Buku paket diperjelas judul dan pengantarannya.
- 2) Bagian metode pembelajaran, media ditulis secara spesifik namanya apa, yaitu the accouter.

C. Kesimpulan

Instrumen ini dinyatakan :

1. Layak digunakan uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan uji coba lapangan dengan revisi sesuai dengan saran.
3. Tidak Layak untuk uji coba lapangan

*) Lingkari salah satu *option* kelayakan tersebut

Yogyakarta, 17-4-2015
Dosen Validator

Annisa R.S

Annisa R.S
NIP. 19800912 200501 2 002

Lampiran 9. Hasil Validasi RPP

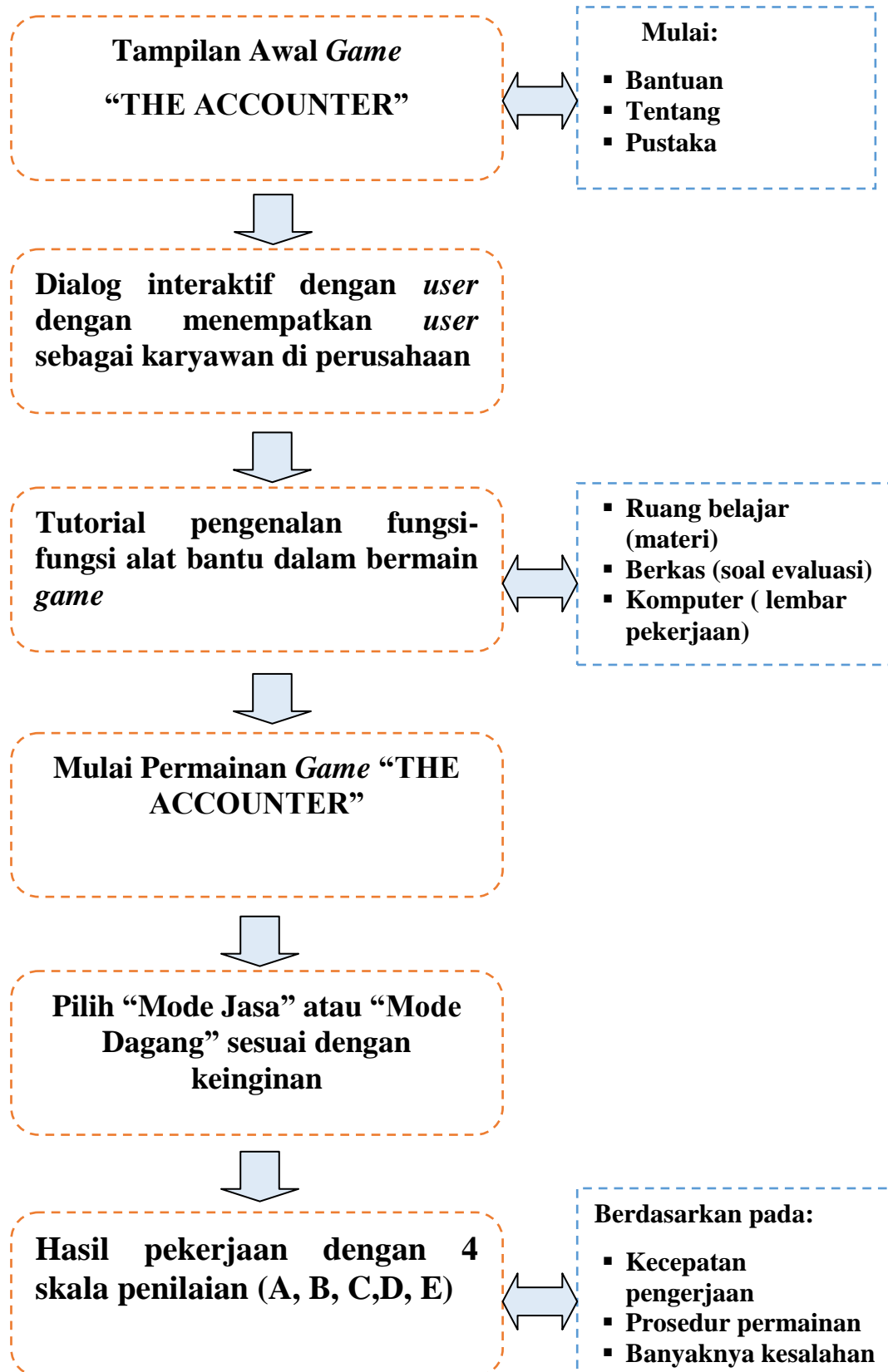
No	Nama Ahli	Perumusan			Pemilihan Materi			Pemilihan Media			Skenario					Penggunaan Bahasa			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	Annisa Ratna Sari, M.S.Ed.	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5
Jumlah		13			13			13			21					20			
Rata-rata		4,33			4,33			4,33			4,20					5,00			
Rata-rata keseluruhan		4,44																	
Kategori		Sangat Layak																	

DESIGN

1. Alur Cerita *Game*
2. Dialog Tokoh dalam *Game*
3. *Storyboard*
4. *MindMapping*
5. Dokumentasi Desain Jadi Produk

Lampiran 10. Alur Cerita *Game*

ALUR CERITA *GAME* "THE ACCOUNTER"



Lampiran 11. Dialog Tokoh <i>Game</i>

DIALOG TOKOH DALAM GAME "THE ACCOUNTER"

Game ini merupakan *Game* Edukasi akuntansi tentang Jurnal Penyesuaian pada perusahaan Jasa dan Dagang. Tokoh utama dalam *game* ini adalah Boss dan *user* diposisikan sebagai karyawan/karyawati. *Game* ini terdiri dari tutorial, materi, dan latihan soal tentang Jurnal Penyesuaian pada perusahaan Jasa dan Dagang. Poin/penilaian akan mendapatkan skor semakin tinggi jika *user* berhasil menjawab soal dengan benar poin dengan menggunakan sistem waktu, sistem pengecekan hasil, dan banyaknya kesalahan. Yang dimaksud dengan sistem waktu adalah kecepatan waktu dalam mengerjakan soal evaluasi akan mempengaruhi penilaian, semakin cepat pengerjaannya semakin tinggi pula skor yang akan diperoleh. Sedangkan yang dimaksud dengan sistem pengecekan merupakan aspek yang akan menentukan pemberian skor berdasarkan kesesuaian dan kelengkapan prosedur dari *game* yang telah dilalui oleh *user*, serta intensitas kesalahan yang dilakukan oleh *user* dalam mengerjakan soal akan mempengaruhi penilaian juga. *Game* ini terdiri dari 2 model, yakni mode Jasa dan dagang sesuai dengan silabus dan RPP yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah menengah kejuruan (SMK) program keahlian akuntansi. Selamat mencoba! Selamat belajar sambil bermain!

THE ACCOUNTER

Game edukasi "THE ACCOUNTER" di desain seinteraktif mungkin dengan tujuan agar *user* merasa terlibat langsung dalam dialog permainan ini. Dialog pertama dimulai dari tokoh Boss yang akan mengajak berdialog *user* sebagai karyawan/karyawati pada perusahaannya. Berikut dialognya:

Boss

P1 : Selamat datang di Perusahaan Sentosa! Perkenalkan, saya adalah manajer perusahaan ini. Aku harus belajar terlebih dahulu sebelum berangkat kesekolah.

P2 : Senang dapat menerima Anda bekerja disini. Siapakah nama Anda?

User : Mengetikkan namanya,, "....."

Boss

P3 : Bagus, sekarang saya sudah mengetahui nama Anda. Kini, apakah Anda laki-laki atau perempuan?

User : Memilih jenis kelamin "OK"

Boss

P4 : Baik, terima kasih. Selamat datang di kantor perusahaan kami Saudara/Saudari ".....".

P5 : Sebelum Anda mulai bekerja, ada beberapa hal yang perlu saya sampaikan, terutama hal yang mendukung pekerjaan Anda.

P6 : Hal-hal yang disampaikan ini masuk dalam tutorial. Apakah Anda ingin mendapatkan tutorial?

User : memilih **Ya** untuk mengikuti tutorial atau **Tidak** mengikuti tutorial.

Boss

P7 : Baik, Anda akan mendapatkan tutorial, sebagai berikut:

Baik, ini adalah ruang kerja Anda. Disini saya akan memberikan sedikit tutorial bagaimana Anda dapat bekerja di sini. Ini adalah dokumen yang Anda butuhkan dalam menyusun Jurnal Penyesuaian. Ini adalah komputer yang dapat Anda gunakan untuk menyusun Jurnal Penyesuaian. Ruang belajar telah tersedia untuk Anda, jika Anda membutuhkan materi tentang Jurnal Penyesuaian.

P8 : Selamat Anda telah menyelesaikan Tutorial! Apabila Anda belum memahami tutorial, Anda dapat mengulangnya lagi. Apakah Anda ingin mengulang tutorial?

User : memilih **Ya** untuk mengikuti tutorial lagi atau **Tidak** mengikuti tutorial lagi.

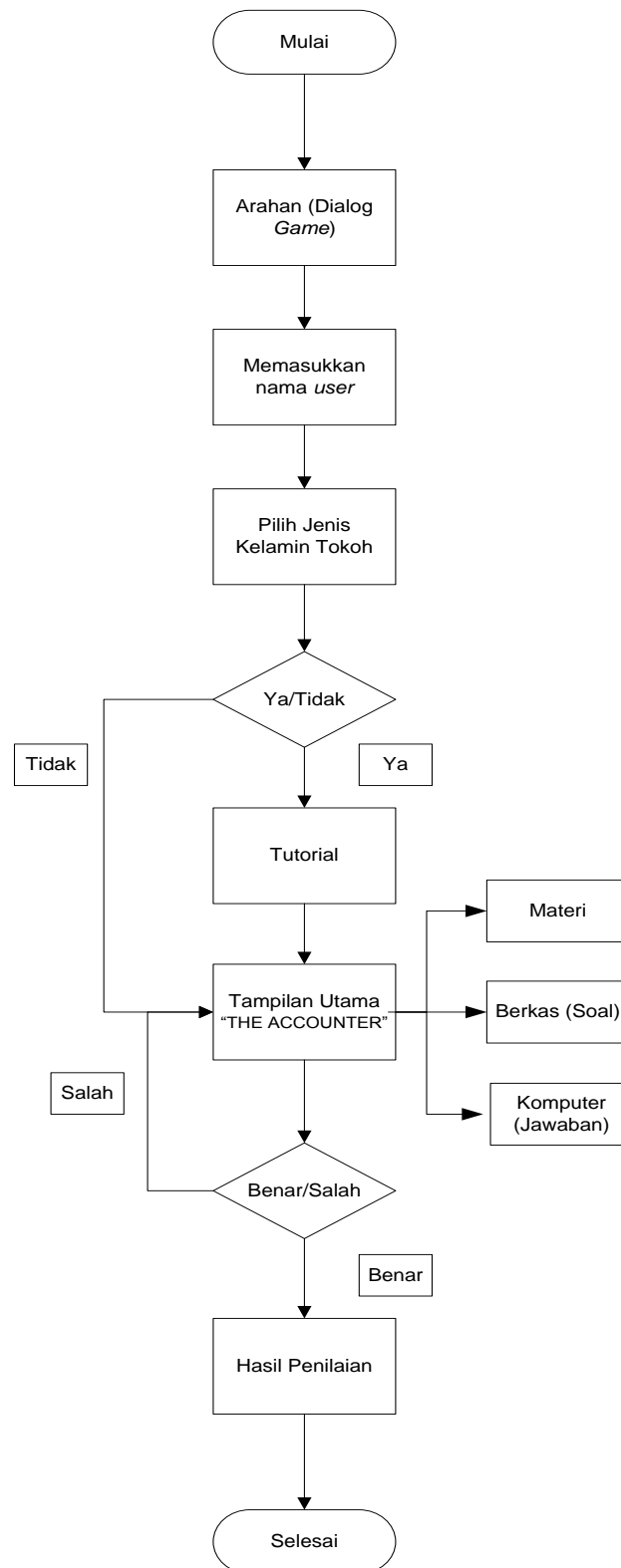
Boss

P9 : Baik,saya rasa Anda sudah siap untuk memulai permainan. Bersiaplah, permainan Anda akan segera dimulai.

User : memilih mode Jasa atau mode dagang dalam mengerjakan Jurnal Penyesuaian. Kemudian *user* diminta untuk mempelajari materi yang tersedia untuk Jurnal Penyesuaian, sehingga tahap berikutnya mengerjakan soal evaluasi yang telah disediakan.

Setelah *user* Hasil penilaian berhasil dalam mengerjakan dan menyelesaikan permainannya berdasarkan aspek kecepatan waktu, ketepatan prosedur permainan, dan banyaknya kesalahan, maka akan muncul hasil dengan skala penilaian, sebagai berikut:

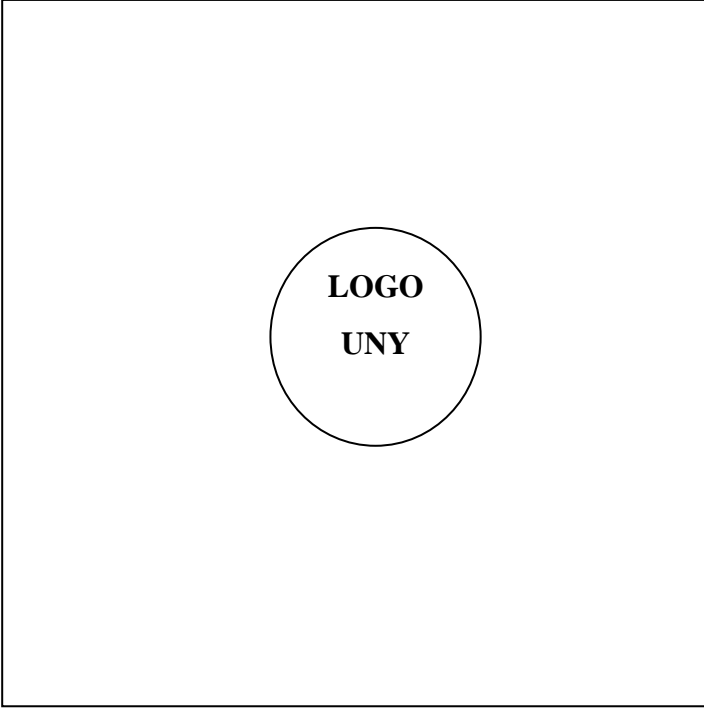
Nilai	Keterangan
A	Sempurna
B	Baik
C	Cukup Baik
D	Belajar Lagi
E	Belajar Lebih Giat Lagi

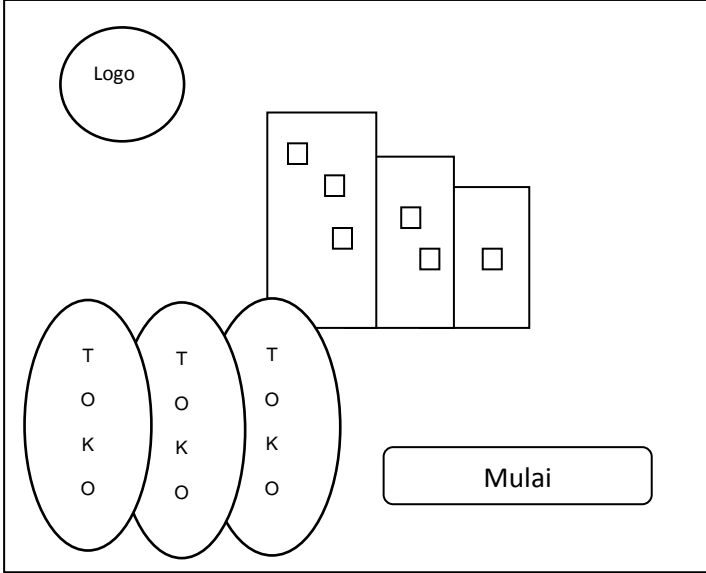
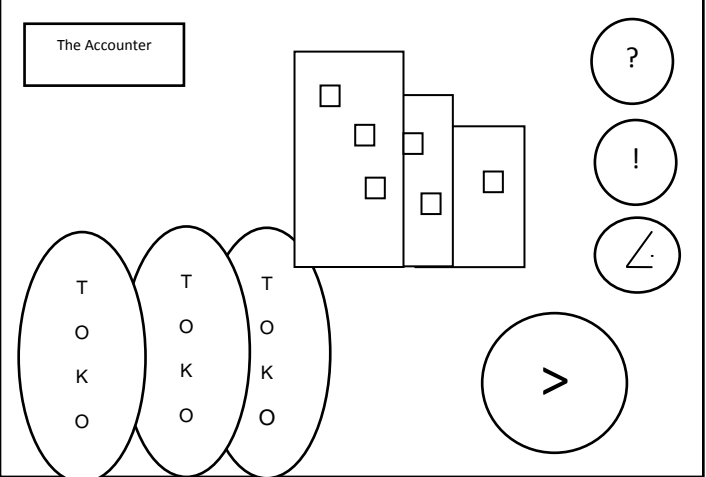
Lampiran 12. *Flowchart Game***FLOWCHART GAME EDUKASI “THE ACCOUNTER”**

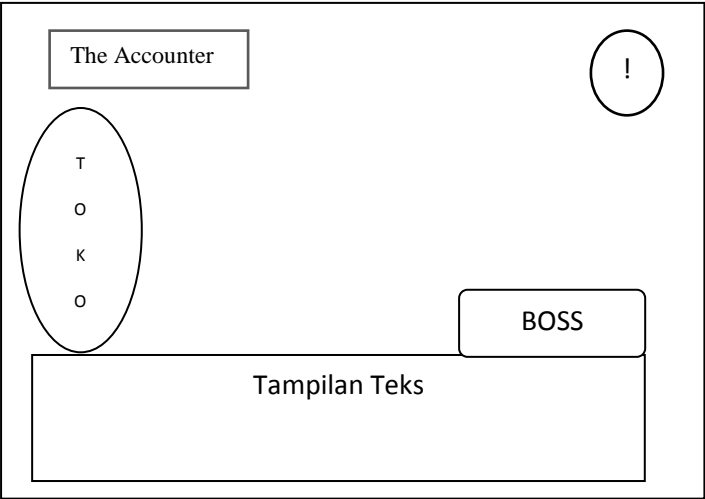
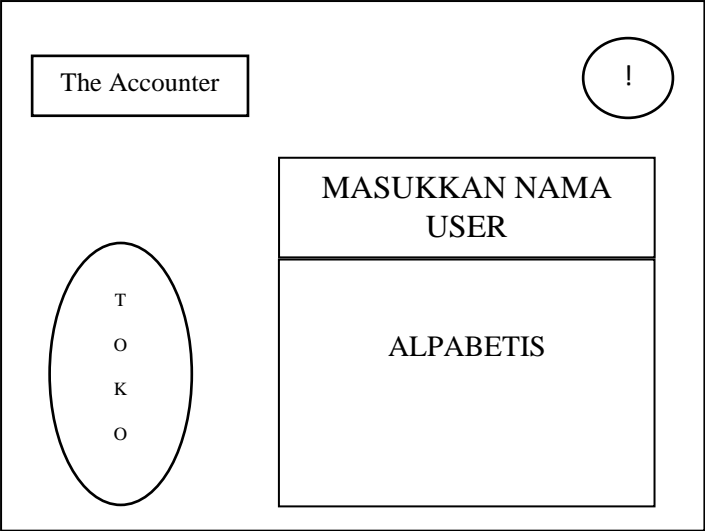
Lampiran 13. Mindmapping Game Edukasi “THE ACCOUNTER”

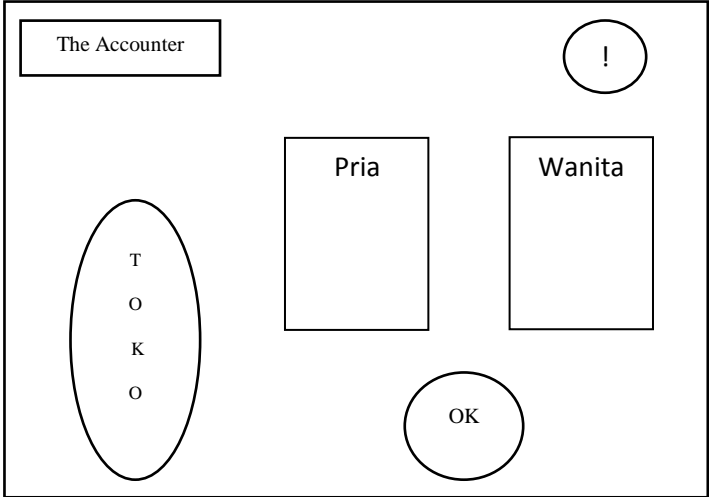
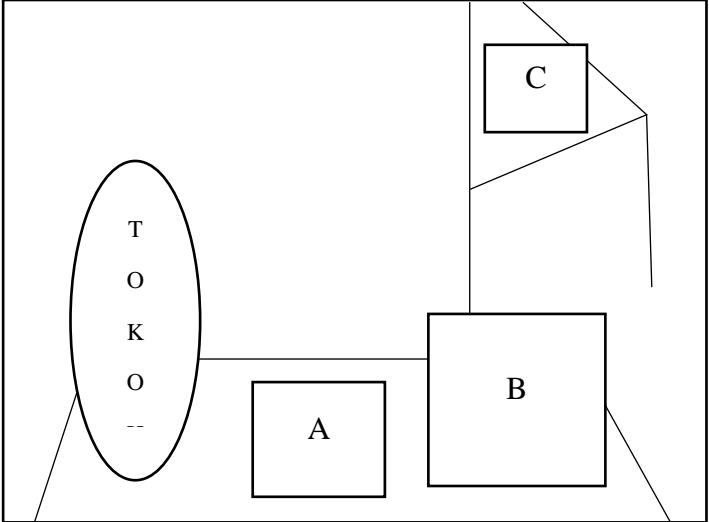
MINDMAPPING GAME EDUKASI “THE ACCOUNTER” BERBASIS WINDOWS

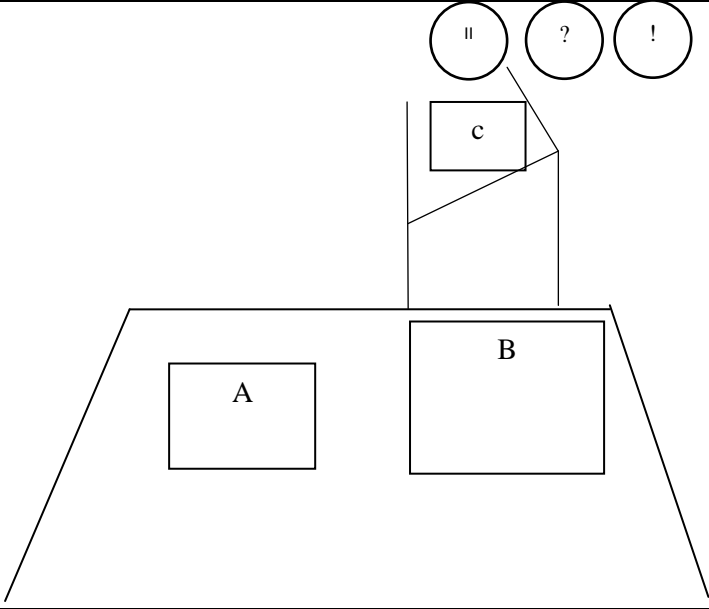
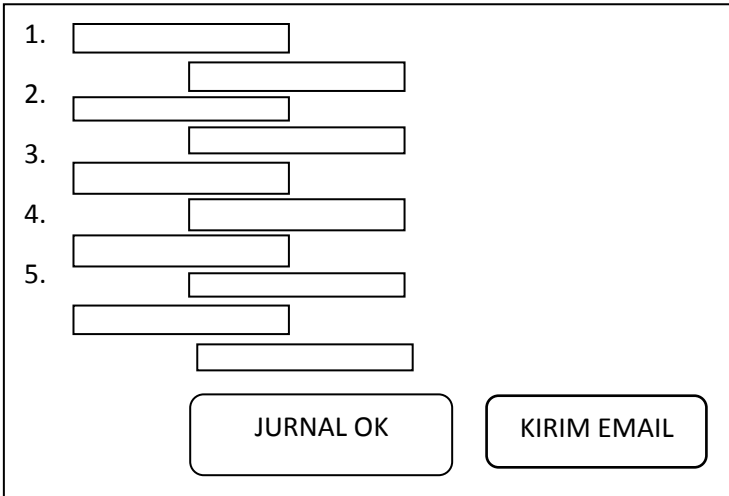
Mata Pelajaran : Produktif Akuntansi
 Kompetensi Dasar : Jurnal Penyesuaian
 Kelas/Semester : X/1 & 2

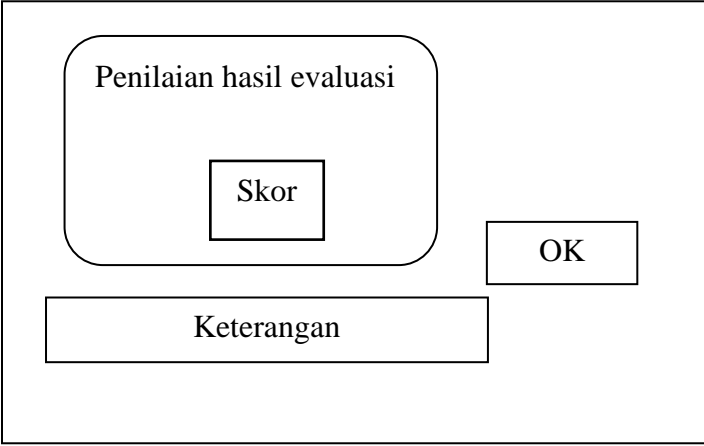
TAHAP	NAMA	DESAIN VISUAL	KETERANGAN
1	Halaman Depan <i>Game</i>		Halaman ini bertujuan untuk memberikan kesan awal dan perkenalan kepada <i>user</i> (siswa) sebelum menggunakan aplikasi <i>game</i> .

<p>2</p>	<p>Tampilan Menu Utama Aplikasi</p>		<ul style="list-style-type: none">▪ Pada halaman awal ini pengguna akan diarahkan dalam menggunakan tombol navigasi mulai ke halaman menu selanjutnya, yaitu tampilan bantuan dan tentang.
<p>3</p>	<p>Tampilan Menu Selanjutnya</p>		<p>Halaman tampilan menu selanjutnya merupakan tampilan menu yang memuat tentang tampilan bantuan dan tentang, yang berisi mengenai biodata pembuat dan pustaka.</p>

<p>4</p>	<p>Halaman Menu Dialog Interaktif</p>		<p>Halaman menu ini adalah halaman yang akan menampilkan percakapan interaktif antara tokoh Boss dengan <i>user</i>, serta menampilkan tombol navigasi, seperti tombol <i>pause</i>, bantuan, dan tentang yang akan mempermudah user dalam mengoperasikan <i>game</i>.</p>
<p>5.</p>	<p>Halaman Menu Memasukkan Nama <i>User</i></p>		<p>Halaman menu nama <i>user</i> (pengguna) merupakan halaman yang menyajikan kolom bagi <i>user</i> untuk memasukkan namanya sebagai identitas sebelum mengoperasikan <i>game</i> edukasi “THE ACCOUNTER” tersebut. .</p>

<p>6.</p>	<p>Menu Pilihan Jenis Kelamin Pengguna (<i>User</i>)</p>		<p>Halaman menu pilihan jenis kelamin pengguna merupakan tampilan yang diperuntukkan <i>user</i> memilih jenis kelamin tokoh yang akan dijadikan peran dalam bermain “THE ACCOUNTER”</p>
<p>7.</p>	<p>Tampilan Tutorial <i>Game</i> “THE ACCOUNTER”</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Tampilan tutorial ini merupakan halaman yang disediakan guna memberikan pengarahan kepada <i>user</i> sebagai karyawan/karyawati bagi perusahaan di dalam <i>game</i> tersebut mengenai alat-alat bantu dalam menyelesaikannya/challenges. • Bagian A: Berkas (soal), B: lembar jawaban, C: Materi.

<p>8.</p>	<p>Tampilan Utama Kegiatan <i>user</i> dalam menyelesaikan <i>game</i> “THE ACCOUNTER”</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tampilan utama kegiatan <i>user</i> merupakan halaman inti dari alur/ misi <i>game</i> edukasi ini dalam menyelesaikan materi pokok yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar yang digunakan. ▪ Bagian A: Berkas (soal), B: lembar jawaban, C: Materi.
<p>9.</p>	<p>Tampilan Penuh dari Lembar Kerja Jurnal Penyesuaian</p>		<p>Tampilan Lembar Kerja Jurnal Penyesuaian merupakan halaman yang menyajikan secara penuh hasil jawaban dari pengguna yang apabila telah muncul tombol navigasi jurnal benar, maka pengguna akan dibawa kepada tahap selanjutnya (hasil penilaian) dari <i>game</i> ini dengan menekan tombol navigasi kirim email.</p>

10.	Tampilan Hasil Penilaian (Skor)		Tampilan skor merupakan halaman yang menampilkan hasil nilai yang berhasil didapatkan oleh <i>user</i> selama mengoperasikan <i>Game</i> “THE ACCOUNTER”. Skala Penilaian terdapat 4, yakni A (Sempurna), B (Baik), C (Cukup baik), D (Belajar lagi), dan E (Belajar lebih giat lagi).
-----	---------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Lampiran 14. Dokumentasi Desain Produk Jadi



Halaman Depan *Game* Edukasi “THE ACCOUNTER” Berbasis *Windows*

DEVELOP

- 1. Instrumen Penelitian**
- 2. Hasil Validasi Ahli**
- 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli**
- 4. Hasil Validasi Instrumen Penelitian**
- 5. Daftar Nama Validator**
- 6. Daftar Hadir Siswa Uji Coba Kelompok Kecil**
- 7. Daftar Hadir Siswa Uji Coba Lapangan**

Lampiran 15. Instrumen Penelitian

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI
"THE ACCOUNTER" BERBASIS *WINDOWS* SEBAGAI PENDUKUNG
PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA KOMPETENSI DASAR JURNAL
PENYESUAIAN UNTUK SISWA KELAS XSMK NEGERI 1 GODEAN**

Judul Penelitian : Pengembangan *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" Berbasis *Windows* sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean

Sasaran Program : Siswa SMK Negeri 1 Godean Kelas X

Mata Pelajaran : Produktif Akuntansi

Peneliti : Anisah Novi Karunia

Validator :

PETUNJUK

1. Lembar Evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media tentang produk media pembelajaran produktif akuntansi berupa *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" Berbasis *Windows* sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean
2. Untuk penilaian, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran-saran revisi, mohon Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau menuliskan pada kolom saran yang kami sediakan.
4. Keterangan skala penilaian : (1) = Tidak Layak, (2) = Kurang Layak, (3) = Cukup Layak, (4) = Layak, (5) = Sangat Layak

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validitas angket ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek yang divalidasi

No	Indikator Aspek	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Operasional Navigasi						
1.	Manfaat penyajian dari Navigasi					
2.	tepatan Navigasi yang digunakan					
3.	Efisiensi Navigasi					
Kemudahan						
4.	Kemudahan media untuk dioperasikan					
5.	Kemenarikan materi dan animasi/gambar dari media					
6.	Ketepatan Penggunaan bahasa instruksi yang mudah dimengerti					
7.	Kemudahan dalam memahami guna pemberian jawaban					
Tampilan Teks/Tulisan						
8.	Kualitas teks dari media yang disajikan					
9.	Ketepatan penggunaan ukuran teks					
10.	Keterbacaan tampilan teks yang disajikan					
Kualitas Visual						
11.	Kesesuaian gambar, warna, jenis huruf, dan tata letak (<i>layout</i>)					
12.	Ketepatan tata letak gambar					
13.	Kesesuaian tema yang digunakan					
14.	Ketepatan dalam penempatan konten materi					
15.	Kesesuaian desain latar yang ditampilkan					
16.	Kesesuaian warna, tulisan, dan animasi dengan <i>background</i>					

B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek-aspek yang disebutkan di atas, saya mohon dituliskan sub indikator dari aspek validasi yang salah dalam kolom pada kisi-kisi instrumen ahli media (2)
2. Saran perbaikan dari ahli media dituliskan pada kolom (3)

No.	Sub Kompetensi Dasar/Materi	Saran Perbaikan
(1)	(2)	(3)

C. Kritik dan Saran Umum

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan *):

Keterangan Skala Penilaian

- A : Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
- B : Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
- C : Tidak Layak untuk uji coba lapangan

No.	Aspek Validasi	Penilaian
1	Operasional Navigasi	A B C
2	Kemudahan	A B C
3	Tampilan Teks	A B C
4	Kualitas Visual	A B C

*) Lingkari salah satu *option* kelayakan tersebut

Yogyakarta, 2015
Dosen Validator

NIP.

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI
"THE ACCOUNTER" BERBASIS *WINDOWS* SEBAGAI PENDUKUNG
PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA KOMPETENSI DASAR JURNAL
PENYESUAIAN UNTUK SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 GODEAN**

Judul Penelitian : Pengembangan *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" Berbasis
Windows sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi pada
Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X
SMK Negeri 1 Godean

Sasaran Program : Siswa SMK Negeri 1 Godean Kelas X

Mata Pelajaran : Produktif Akuntansi

Peneliti : Anisah Novi Karunia

Validator :

PETUNJUK

1. Lembar Evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi tentang produk media pembelajaran produktif akuntansi berupa *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" Berbasis *Windows* sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean
2. Untuk penilaian, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran-saran revisi, mohon Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau menuliskan pada kolom saran yang kami sediakan.
4. Keterangan skala penilaian : (1) = Tidak Layak, (2) = Kurang Layak, (3) = Cukup Layak, (4) = Layak, (5) = Sangat Layak

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validitas angket ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek materi yang divalidasi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Pembelajaran						
1.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar					
2.	Kejelasan media yang disajikan dengan tujuan pembelajaran					
3.	Kesesuaian antara media, materi, dan evaluasi					
4.	Kejelasan tutorial dalam penyajian					
5.	Konsistensi pemberian umpan balik					
6.	Ketepatan media dalam menciptakan motivasi belajar siswa					
7.	Ketepatan media sebagai pengembang kemandirian belajar siswa					
8.	Kemenarikan pola pembelajaran, bersifat menyenangkan namun menantang					
Aspek Substansi Materi						
9.	Kebenaran penyajian materi					
10.	Kemenarikan penyajian materi					
11.	Kesesuaian tingkat kesulitan materi					
12.	Kedalaman dan cakupan materi					
13.	Konstektualitas dan aktualitas materi.					
14.	Ketepatan bahasa yang digunakan					
Aspek Bahasa						
15.	Ketepatan penggunaan bahasa yang mudah dipahami					
16.	Kejelasan bahasa pada uraian dan pembahasan					
17.	Media pembelajaran bersifat komunikatif					
Aspek Kemudahan Pemakaian						
18.	Kejelasan petunjuk teknis belajar					
19.	Kemudahan memahami alur belajar (sistematis)					

B. Kebenaran Materi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek-aspek yang disebutkan di atas, kami mohon dituliskan sub indikator atau nomor soal yang salah pada kolom (2)
2. Saran perbaikan dituliskan pada kolom (3)

No.	Sub Kompetensi Dasar/Materi	Saran Perbaikan
(1)	(2)	(3)

C. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan *):

Keterangan Skala Penilaian

- A : Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
 B : Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
 C : Tidak Layak untuk uji coba lapangan

No.	Aspek Validasi	Penilaian
1	Pembelajaran	A B C
2	Substansi Materi	A B C
3	Bahasa	A B C
4	Kemudahan Pemakaian	A B C

*) Lingkari salah satu *option* kelayakan tersebut

Yogyakarta, 2015
 Dosen Validator

NIP.

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI
”THE ACCOUNTER” BERBASIS *WINDOWS* SEBAGAI PENDUKUNG
PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA KOMPETENSI DASAR JURNAL
PENYESUAIAN UNTUK SISWA KELAS XSMK NEGERI 1 GODEAN**

Judul Penelitian : Pengembangan *Game* Edukasi ”THE ACCOUNTER” Berbasis *Windows* sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean

Sasaran Program : Siswa SMK Negeri 1 Godean Kelas X

Mata Pelajaran : Produktif Akuntansi

Peneliti : Anisah Novi Karunia

Validator :

PETUNJUK

1. Lembar Evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media tentang produk media pembelajaran produktif akuntansi berupa *Game* Edukasi ”THE ACCOUNTER” Berbasis *Windows* sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean
2. Untuk penilaian, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran-saran revisi, mohon Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau menuliskan pada kolom saran yang kami sediakan.
4. Keterangan skala penilaian : (1) = Tidak Layak, (2) = Kurang Layak, (3) = Cukup Layak, (4) = Layak, (5) = Sangat Layak

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validitas angket ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek yang divalidasi

No	Indikator Aspek	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kemudahan						
1.	Kemudahan media untuk dioperasikan					
2.	Kemenarikan materi dan animasi/gambar dari media					
3.	Ketepatan Penggunaan bahasa instruksi yang mudah dimengerti					
4.	Kemudahan dalam memahami guna pemberian jawaban					
Tampilan Teks/Tulisan						
5.	Kualitas teks dari media yang disajikan					
6.	Ketepatan penggunaan ukuran teks					
7.	Keterbacaan tampilan teks yang disajikan					
Pembelajaran						
8.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar					
9.	Kejelasan media yang disajikan dengan tujuan pembelajaran					
10.	Kesesuaian antara media, materi, dan evaluasi					
11.	Kejelasan tutorial dalam penyajian					
12.	Konsistensi pemberian umpan balik					
13.	Ketepatan media dalam menciptakan motivasi belajar siswa					
14.	Ketepatan media sebagai pengembang kemandirian belajar siswa					
15.	Kemenarikan pola pembelajaran, bersifat menyenangkan namun menantang					
Substansi Materi						
16.	Kebenaran penyajian materi					
17.	Kemenarikan penyajian materi					
18.	Kesesuaian tingkat kesulitan materi					
19.	Kedalaman dan cakupan materi					
20.	Konstektualitas dan aktualitas materi.					
21.	Ketepatan bahasa yang digunakan					

B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek-aspek yang disebutkan di atas, saya mohon dituliskan sub indikator dari aspek validasi yang salah dalam kolom pada kisi-kisi instrumen ahli media (2)
2. Saran perbaikan dari ahli media dituliskan pada kolom (3)

No.	Sub Kompetensi Dasar/Materi	Saran Perbaikan
(1)	(2)	(3)

C. Kritik dan Saran Umum

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan *):

Keterangan Skala Penilaian

- A : Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
- B : Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
- C : Tidak Layak untuk uji coba lapangan

No.	Aspek Validasi	Penilaian
1	Operasional Navigasi	A B C
2	Kemudahan	A B C
3	Tampilan Teks	A B C
4	Kualitas Visual	A B C

*) Lingkari salah satu *option* kelayakan tersebut

Yogyakarta, 2015
Guru Akuntansi

NIP.

**INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI
"THE ACCOUNTER" BERBASIS *WINDOWS* SEBAGAI PENDUKUNG
PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA KOMPETENSI DASAR JURNAL
PENYESUAIAN UNTUK SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 GODEAN**

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Bacalah terlebih dahulu setiap butir pernyataan di dalam angket dengan cermat!
2. Pilihlah jawaban sesuai dengan keadaan Anda yang sebenarnya!
3. Angket ini hanya digunakan sebagai data penelitian, tidak akan berpengaruh terhadap nilai pelajaran Anda, melainkan hanya untuk penelitian.
4. Berilah tanda *check* (√) pada jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi Anda.

IDENTITAS SISWA :

Nama : _____

Kelas : _____

No. Absen : _____

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya merasa termotivasi perlu untuk belajar akuntansi dengan baik setelah menggunakan media <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"					
2.	Saya merasa senang belajar akuntansi dengan media pembelajaran <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"					

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
3.	Saya merasa pesimis dalam mengaplikasikan pembelajaran akuntansi dari media pembelajaran <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"					
4.	Saya tidak terlalu mementingkan dengan apa saya belajar akuntansi					
5.	Saya merasa termotivasi untuk mendapatkan skor tertinggi dalam <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"					
6.	Saya mudah mengoperasikan media <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"					
7.	Saya mudah memahami cara bermain media <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"					
8.	Saya merasa banyak kendala saat mengoperasikan <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"					
9.	Saya merasa materi yang disajikan kurang komunikatif					
10.	Saya memahami tujuan pembelajaran dari media <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"					
11.	Saya banyak belajar tentang materi jurnal penyesuaian dari <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"					
12.	Saya merasa adanya ketepatan dalam penempatan isi materi pada <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"					
13.	Saya merasa terdapat kesesuaian diantara animasi dengan <i>background</i> dari <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"					
14.	Saya merasa tampilan <i>game</i> yang disajikan kurang menarik					
15.	Saya lebih tertarik belajar akuntansi dengan praktik langsung daripada dengan media <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"					
16.	Saya merasa tertarik dengan model permainan dan animasi <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"					
17.	Saya merasa tertarik dengan tampilan <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"					
18.	Saya mempunyai gaya belajar baru dengan media <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"					

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
19.	Saya merasa akan pentingnya pemahaman mata pelajaran akuntansi secara berkelanjutan					
20.	Adanya <i>game</i> edukasi “THE ACCOUNTER” membuat saya kurang termotivasi untuk memahami akuntansi dengan kompetensi dasar jurnal penyesuaian					
21.	Saya mempunyai ketrampilan baru dalam mengoperasikan komputer setelah bermain <i>game</i> edukasi “THE ACCOUNTER”					
22.	Saya merasa kurang terampil dalam menggunakan komputer sehingga media <i>game</i> ini kurang begitu menarik					

Kritik dan Saran

.....

Godean, 2015
 Siswa

()

Terima kasih ☺

Lampiran 16. Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI "THE ACCOUNTER" BERBASIS *WINDOWS* SEBAGAI PENDUKUNG PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA KOMPETENSI DASAR JURNAL PENYESUAIAN UNTUK SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 GODEAN

Judul Penelitian : Pengembangan *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" Berbasis
Windows sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi pada
Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X
SMK Negeri 1 Godean

Sasaran Program : Siswa SMK Negeri 1 Godean Kelas X

Mata Pelajaran : Produktif Akuntansi

Peneliti : Anisah Novi Karunia

Validator : Prof. Sukirno, Ph.D

PETUNJUK

1. Lembar Evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media tentang produk media pembelajaran produktif akuntansi berupa *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" Berbasis *Windows* sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean
2. Untuk penilaian, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran-saran revisi, mohon Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau menuliskan pada kolom saran yang kami sediakan.
4. Keterangan skala penilaian : (1) = Tidak Layak, (2) = Kurang Layak, (3) = Cukup Layak, (4) = Layak, (5) = Sangat Layak

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validitas angket ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek yang divalidasi

No	Indikator Aspek	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Operasional Navigasi						
1.	Manfaat penyajian dari Navigasi				✓	
2.	Ketepatan Navigasi yang digunakan			✓		
3.	Efisiensi Navigasi			✓		
Kemudahan						
4.	Kemudahan media untuk dioperasikan				✓	
5.	Kemenarikan materi dan animasi/gambar dari media					✓
6.	Ketepatan Penggunaan bahasa instruksi yang mudah dimengerti					✓
7.	Kemudahan dalam memahami guna pemberian jawaban					✓
Tampilan Teks/Tulisan						
8.	Kualitas teks dari media yang disajikan					✓
9.	Ketepatan penggunaan ukuran teks					✓
10.	Keterbacaan tampilan teks yang disajikan					✓
Kualitas Visual						
11.	Kesesuaian gambar, warna, jenis huruf, dan letak (<i>layout</i>)					✓
12.	Ketepatan tata letak gambar					✓
13.	Kesesuaian tema yang digunakan				✓	
14.	Ketepatan dalam penempatan konten materi			✓		
15.	Kesesuaian desain latar yang ditampilkan				✓	
16.	Kesesuaian warna, tulisan, dan animasi dengan <i>background</i>				✓	

B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek-aspek yang disebutkan diatas, saya mohon dituliskan sub indikator dari aspek validasi yang salah dalam kolom pada kisi-kisi instrumen ahli media (2)
2. Saran perbaikan dari ahli media dituliskan pada kolom (3)

No.	Sub Kompetensi Dasar/Materi	Saran Perbaikan
(1)	(2)	(3)
1.	masuk ke materi	Saran to look for ga- menjaga.
2.	Sehrap menu baris ada menu back & next & exit	
3.	Jurnal rekening kredit & nilainya menjorok 5 spasi semua	
4.	Pt bag. perkiraan yg mendidik	

C. Kritik dan Saran Umum

1. Pt tutorial akhir = ucapan "selamat diganti-
terimakasih anda telah mengikuti tutorial --"
2. Penempatan kalimat dipercepat agar tidak mena-
kan waktu lebih
3. Perkiraan ganti akhir

D. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan *):

Keterangan Skala Penilaian

- A : Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
B : Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
C : Tidak Layak untuk uji coba lapangan

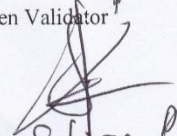
4. NS Prsa Sentosa - gaji riya - psak & tabel
informasi (mijr kija krp hari).
5. jurnal pgsuain pth Bdy Jsa furi judul
nama psl & nama jurnal & periode.
6. jurnal pgsuain swaile - Rti & abn D&K.

No.	Aspek Validasi	Penilaian
1	Operasional Navigasi	A <input checked="" type="radio"/> B C
2	Kemudahan	A <input checked="" type="radio"/> B C
3	Tampilan Teks	A <input checked="" type="radio"/> B C
4	Kualitas Visual	<input checked="" type="radio"/> A B C

*) Lingkari salah satu *option* kelayakan tersebut

Yogyakarta, 15 - 9 2015

Dosen Validator


Prof. Sukirno, Ph.D.

NIP. 196902011994031002

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI
"THE ACCOUNTER" BERBASIS *WINDOWS* SEBAGAI PENDUKUNG
PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA KOMPETENSI DASAR JURNAL
PENYESUAIAN UNTUK SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 GODEAN**

Judul Penelitian : Pengembangan *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" Berbasis
Windows sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi pada
Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X
SMK Negeri 1 Godean

Sasaran Program : Siswa SMK Negeri 1 Godean Kelas X

Mata Pelajaran : Produktif Akuntansi

Peneliti : Anisah Novi Karunia

Validator : Sigit Pambudi, M.Eng.

PETUNJUK

1. Lembar Evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media tentang produk media pembelajaran produktif akuntansi berupa *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" Berbasis *Windows* sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean
2. Untuk penilaian, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran-saran revisi, mohon Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau menuliskan pada kolom saran yang kami sediakan.
4. Keterangan skala penilaian : (1) = Tidak Layak, (2) = Kurang Layak, (3) = Cukup Layak, (4) = Layak, (5) = Sangat Layak

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validitas angket ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek yang divalidasi

No	Indikator Aspek	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Operasional Navigasi						
1.	Manfaat penyajian dari Navigasi			✓		
2.	Ketepatan Navigasi yang digunakan				✓	
3.	Efisiensi Navigasi	✓				
Kemudahan						
4.	Kemudahan media untuk dioperasikan				✓	
5.	Kemenarikan materi dan animasi/gambar dari media		✓			
6.	Ketepatan Penggunaan bahasa instruksi yang mudah dimengerti				✓	
7.	Kemudahan dalam memahami guna pemberian jawaban			✓		
Tampilan Teks/Tulisan						
8.	Kualitas teks dari media yang disajikan			✓		
9.	Ketepatan penggunaan ukuran teks				✓	
10.	Keterbacaan tampilan teks yang disajikan				✓	
Kualitas Visual						
11.	Kesesuaian gambar, warna, jenis huruf, dan letak (<i>layout</i>)			✓		
12.	Ketepatan tata letak gambar			✓		
13.	Kesesuaian tema yang digunakan				✓	
14.	Ketepatan dalam penempatan konten materi				✓	
15.	Kesesuaian desain latar yang ditampilkan				✓	
16.	Kesesuaian warna, tulisan, dan animasi dengan <i>background</i>				✓	

B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek-aspek yang disebutkan diatas, saya mohon dituliskan sub indikator dari aspek validasi yang salah dalam kolom pada kisi-kisi instrumen ahli media (2)
2. Saran perbaikan dari ahli media dituliskan pada kolom (3)

No.	Sub Kompetensi Dasar/Materi	Saran Perbaikan
(1)	(2)	(3)
—	—	—

C. Kritik dan Saran Umum

- Proses loading terlalu lama.....
- Bug pada navigasi.....
- Tidak ada tombol keluar pada sesi game.....

D. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan *):

Keterangan Skala Penilaian

- A : Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
- B : Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
- C : Tidak Layak untuk uji coba lapangan

No.	Aspek Validasi	Penilaian
1	Operasional Navigasi	A B <input checked="" type="radio"/> C
2	Kemudahan	<input checked="" type="radio"/> A B C
3	Tampilan Teks	A <input checked="" type="radio"/> B C
4	Kualitas Visual	A <input checked="" type="radio"/> B C

*) Lingkari salah satu *option* kelayakan tersebut

Yogyakarta, 12 Mei 2015

Dosen Validator



Sigit Pambudi, M.Eng
NIP.

Yogyakarta, 08 April 2015

Hal: Permohonan Validator Ahli Media

Kepada
Yth. Pujiyanto, M.Pd
Di Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan
Universitas Negeri Yogyakarta

Assalamualaikum wr, wb.

Melalui surat ini saya memohon dengan hormat kepada Bapak untuk kesediaannya menjadi penilai ahli media terhadap media pembelajaran yang telah saya kembangkan sebagai hasil dari skripsi saya dengan judul "**Pengembangan Game Edukasi "THE ACCOUNTER" Berbasis Windows sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean**". Penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Anisah Novi Karunia
NIM : 11403241017
Prodi : Pendidikan Akuntansi

Demikian surat permohonan dari saya, atas perhatian dan kesediaan Bapak untuk mengevaluasi media pembelajaran ini, saya mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Annisa Ratna Sari, M. S. Ed.
NIP. 19809122005012002

Hormat saya,



Anisah Novi Karunia
NIM. 11403241017

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI
"THE ACCOUNTER" BERBASIS *WINDOWS* SEBAGAI PENDUKUNG
PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA KOMPETENSI DASAR JURNAL
PENYESUAIAN UNTUK SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 GODEAN**

Judul Penelitian : Pengembangan *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" Berbasis
Windows sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi pada
Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X
SMK Negeri 1 Godean

Sasaran Program : Siswa SMK Negeri 1 Godean Kelas X

Mata Pelajaran : Produktif Akuntansi

Peneliti : Anisah Novi Karunia

Validator : Pujianto, M.Pd.

PETUNJUK

1. Lembar Evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media tentang produk media pembelajaran produktif akuntansi berupa *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" Berbasis *Windows* sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean
2. Untuk penilaian, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran-saran revisi, mohon Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau menuliskan pada kolom saran yang kami sediakan.
4. Keterangan skala penilaian : (1) = Tidak Layak, (2) = Kurang Layak, (3) = Cukup Layak, (4) = Layak, (5) = Sangat Layak

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validitas angket ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek yang divalidasi

No	Indikator Aspek	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Operasional Navigasi						
1.	Manfaat penyajian dari Navigasi					✓
2.	Ketepatan Navigasi yang digunakan					✓
3.	Efisiensi Navigasi				✓	
Kemudahan						
4.	Kemudahan media untuk dioperasikan				✓	
5.	Kemenarikan materi dan animasi/gambar dari media					✓
6.	Ketepatan Penggunaan bahasa instruksi yang mudah dimengerti				✓	
7.	Kemudahan dalam memahami guna pemberian jawaban					✓
Tampilan Teks/Tulisan						
8.	Kualitas teks dari media yang disajikan				✓	
9.	Ketepatan penggunaan ukuran teks				✓	
10.	Keterbacaan tampilan teks yang disajikan				✓	
Kualitas Visual						
11.	Kesesuaian gambar, warna, jenis huruf, dan letak (<i>layout</i>)				✓	
12.	Ketepatan tata letak gambar				✓	
13.	Kesesuaian tema yang digunakan					✓
14.	Ketepatan dalam penempatan konten materi				✓	
15.	Kesesuaian desain latar yang ditampilkan					✓
16.	Kesesuaian warna, tulisan, dan animasi dengan <i>background</i>				✓	

B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek-aspek yang disebutkan diatas, saya mohon dituliskan sub indikator dari aspek validasi yang salah dalam kolom pada kisi-kisi instrumen ahli media (2)
2. Saran perbaikan dari ahli media dituliskan pada kolom (3)

No.	Sub Kompetensi Dasar/Materi	Saran Perbaikan
(1)	(2)	(3)
1.	Stroki kasar pada kolom Jurnal per transaksi	Berikan dengan penyajian warna yg berbeda per baris transaksi

C. Kritik dan Saran Umum

1. Untuk pengembangan lebih lanjut, sediakan varian stroki kasar lebih dari satu untuk meningkatkan pemahaman hanya dari 'remembering'
2. Tambahkan opsi 'MUTE' pada aplikasi jika pengguna mengkehendaki mode tanpa sound (tidak harus mematikan device).

D. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan *):

Keterangan Skala Penilaian

- A : Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
 B : Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
 C : Tidak Layak untuk uji coba lapangan

No.	Aspek Validasi	Penilaian
1	Operasional Navigasi	<input checked="" type="radio"/> A B C
2	Kemudahan	<input checked="" type="radio"/> A B C
3	Tampilan Teks	A <input checked="" type="radio"/> B C
4	Kualitas Visual	<input checked="" type="radio"/> A B C

*) Lingkari salah satu *option* kelayakan tersebut

Yogyakarta, 17 April 2015

Dosen Validator



Pujiyanto, M. Pd.

NIP. 19770323 200212 1 002 .

Lampiran 17. Hasil Validasi Ahli Materi

Yogyakarta, 08 April 2015

Hal: Permohonan Validator AhliMateri

Kepada

Yth.Adeng Pustikaningsih, M.Si.

Di Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Assalamualaikum wr, wb.

Melalui surat ini saya memohon dengan hormat kepada Ibu untuk sedianya menjadi penilai ahli materi terhadap media pembelajaran yang telah saya kembangkan sebagai hasil dari skripsi saya dengan judul **“Pengembangan Game Edukasi ”THE ACCOUNTER” Berbasis Windows sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean**”. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Anisah Novi Karunia

NIM : 11403241017

Prodi : Pendidikan Akuntansi

Demikian surat permohonan dari saya, atas perhatian dan kesediaan Ibu untuk mengevaluasi media pembelajaran ini, saya mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,

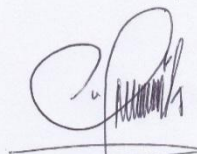
Dosen Pembimbing



Annisa Ratna Sari, M. S. Ed.

NIP.19809122005012002

Hormat saya,



Anisah Novi Karunia

NIM. 11403241017

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI
"THE ACCOUNTER" BERBASIS *WINDOWS* SEBAGAI PENDUKUNG
PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA KOMPETENSI DASAR JURNAL
PENYESUAIAN UNTUK SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 GODEAN**

Judul Penelitian : Pengembangan *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" Berbasis
Windows sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi pada
Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X
SMK Negeri 1 Godean

Sasaran Program : Siswa SMK Negeri 1 Godean Kelas X

Mata Pelajaran : Produktif Akuntansi

Peneliti : Anisah Novi Karunia

Validator : Adeng Pustikaningsih, M.Si.

PETUNJUK

1. Lembar Evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi tentang produk media pembelajaran produktif akuntansi berupa *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" Berbasis *Windows* sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean
2. Untuk penilaian, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran-saran revisi, mohon Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau menuliskan pada kolom saran yang kami sediakan.
4. Keterangan skala penilaian : (1) = Tidak Layak, (2) = Kurang Layak, (3) = Cukup Layak, (4) = Layak, (5) = Sangat Layak

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validitas angket ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek materi yang divalidasi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Pembelajaran						
1.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar					✓
2.	Kejelasan media yang disajikan dengan tujuan pembelajaran					✓
3.	Kesesuaian antara media, materi, dan evaluasi					✓
4.	Kejelasan tutorial dalam penyajian				✓	
5.	Konsistensi pemberian umpan balik				✓	
6.	Ketepatan media dalam menciptakan motivasi belajar siswa					✓
7.	Ketepatan media sebagai pengembang kemandirian belajar siswa					✓
8.	Kemenarikan pola pembelajaran, bersifat menyenangkan namun menantang				✓	
Aspek Substansi Materi						
9.	Kebenaran penyajian materi					✓
10.	Kemenarikan penyajian materi					✓
11.	Kesesuaian tingkat kesulitan materi				✓	
12.	Kedalaman dan cakupan materi					✓
13.	Kontekstualitas dan aktualitas materi.					✓
14.	Ketepatan bahasa yang digunakan					✓
Aspek Bahasa						
15.	Ketepatan penggunaan bahasa yang mudah dipahami					✓
16.	Kejelasan bahasa pada uraian dan pembahasan					✓
17.	Media pembelajaran bersifat komunikatif					✓
Aspek Kemudahan Pemakaian						
18.	Kejelasan petunjuk teknis belajar				✓	
19.	Kemudahan memahami alur belajar (sistematis)					✓

B. Kebenaran Materi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek-aspek yang disebutkan diatas, kami mohon dituliskan sub indikator atau nomor soal yang salah pada kolom (2)
2. Saran perbaikan dituliskan pada kolom (3)

No.	Sub Kompetensi Dasar/Materi	Saran Perbaikan
(1)	(2)	(3)
1	Mapping / pemetaan materi penyesuaian kurang Sistematis	Membuat mapping materi sehingga materi lebih mudah dipahami

C. Kritik dan Saran

Membuat Jurnal 'penyesuaian'
menjadi lebih mudah di pelajari
"karena"

D. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan *):

Keterangan Skala Penilaian

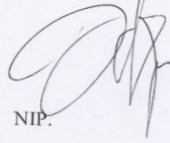
- A : Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
 B : Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
 C : Tidak Layak untuk uji coba lapangan

No.	Aspek Validasi	Penilaian		
1	Pembelajaran	<input checked="" type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> C
2	Substansi Materi	<input type="checkbox"/> A	<input checked="" type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> C
3	Bahasa	<input checked="" type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> C
4	Kemudahan Pemakaian	<input checked="" type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> C

*) Lingkari salah satu *option* kelayakan tersebut

Yogyakarta, 2015

Dosen Validator

NIP.  Agus Pishkanyah

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI PENGEMBANGAN GAME
EDUKASI "THE ACCOUNTER" BERBASIS *WINDOWS* SEBAGAI
PENDUKUNG PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA KOMPETENSI
DASAR JURNAL PENYESUAIAN UNTUK SISWA KELAS X SMK NEGERI 1
GODEAN**

Judul Penelitian : Pengembangan *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" Berbasis
Windows sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi pada
Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X
SMK Negeri 1 Godean

Sasaran Program : Siswa SMK Negeri 1 Godean Kelas X

Mata Pelajaran : Produktif Akuntansi

Peneliti : Anisah Novi Karunia

Validator : Ahmad Samlawi, M.Si

PETUNJUK

5. Lembar Evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi tentang produk media pembelajaran produktif akuntansi berupa *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" Berbasis *Windows* sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean
6. Untuk penilaian, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
7. Untuk saran-saran revisi, mohon Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau menuliskan pada kolom saran yang kami sediakan.
8. Keterangan skala penilaian : (1) = Tidak Layak, (2) = Kurang Layak, (3) = Cukup Layak, (4) = Layak, (5) = Sangat Layak

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validitas angket ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek materi yang divalidasi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Pembelajaran						
1.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar					✓
2.	Kejelasan media yang disajikan dengan tujuan pembelajaran				✓	
3.	Kesesuaian antara media, materi, dan evaluasi				✓	
4.	Kejelasan tutorial dalam penyajian					✓
5.	Konsistensi pemberian umpan balik					✓
6.	Ketepatan media dalam menciptakan motivasi belajar siswa				✓	
7.	Ketepatan media sebagai pengembang kemandirian belajar siswa					✓
8.	Kemenarikan pola pembelajaran, bersifat menyenangkan namun menantang					✓
Aspek Substansi Materi						
9.	Kebenaran penyajian materi					✓
10.	Kemenarikan penyajian materi					✓
11.	Kesesuaian tingkat kesulitan materi				✓	
12.	Kedalaman dan cakupan materi					✓
13.	Konstektualitas dan aktualitas materi.					✓
14.	Ketepatan bahasa yang digunakan				✓	
Aspek Bahasa						
15.	Ketepatan penggunaan bahasa yang mudah dipahami					✓
16.	Kejelasan bahasa pada uraian dan pembahasan					✓
17.	Media pembelajaran bersifat komunikatif					✓
Aspek Kemudahan Pemakaian						
18.	Kejelasan petunjuk teknis belajar					✓
19.	Kemudahan memahami alur belajar (sistematis)				✓	

B. Kebenaran Materi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek-aspek yang telah disebutkan, kami mohon dituliskan sub indikator atau nomor soal yang salah pada kolom (2)
2. Saran perbaikan dituliskan pada kolom (3)

No.	Sub Kompetensi Dasar/Materi	Saran Perbaikan
(1)	(2)	(3)

C. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan *):

Keterangan Skala Penilaian

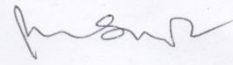
- A : Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi. *B*
- B : Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
- C : Tidak Layak untuk uji coba lapangan

No.	Aspek Validasi	Penilaian
1	Pembelajaran	(A) B C
2	Substansi Materi	A (B) C
3	Bahasa	(A) B C
4	Kemudahan Pemakaian	(A) B C

*) Lingkari salah satu *option* kelayakan tersebut

Sleman, 20/4 2015

Dosen Validator



Ahmad Samlawi, M.Si

NIP.

Lampiran 18. Hasil Validasi Guru Akuntansi

Yogyakarta, 08 April 2015

Hal: Permohonan Validator Ahli Materi

Kepada
Yth. Ruliasih, S.Pd.
Di SMK Negeri 1 Godean
Sleman

Assalamualaikum wr, wb.

Melalui surat ini saya memohon dengan hormat kepada Ibu untuk kesediaannya menjadi penilai ahli media terhadap media pembelajaran yang telah saya kembangkan sebagai hasil dari skripsi saya dengan judul **“Pengembangan Game Edukasi ”THE ACCOUNTER” Berbasis Windows sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean”**. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Anisah Novi Karunia
NIM : 11403241017
Prodi : Pendidikan Akuntansi

Demikian surat permohonan dari saya, atas perhatian dan kesediaan Ibu untuk mengevaluasi media pembelajaran ini, saya mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Annisa Ratna Sari, M. S. Ed.
NIP. 19809122005012002

Hormat saya,



Anisah Novi Karunia
NIM. 11403241017

**LEMBAR PENILAIAN PRAKTISI (GURU AKUNTANSI) PENGEMBANGAN
GAME EDUKASI "THE ACCOUNTER" BERBASIS *WINDOWS* SEBAGAI
PENDUKUNG PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA KOMPETENSI DASAR
JURNAL PENYESUAIAN UNTUK SISWA KELAS X
SMK NEGERI 1 GODEAN**

Judul Penelitian : Pengembangan *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" Berbasis
Windows sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi pada
Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X
SMK Negeri 1 Godean

Sasaran Program : Siswa SMK Negeri 1 Godean Kelas X

Mata Pelajaran : Produktif Akuntansi

Peneliti : Anisah Novi Karunia

Validator : Ibu Ruliasih, S.Pd.

PETUNJUK

1. Lembar Evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu selaku guru akuntansi tentang produk media pembelajaran produktif akuntansi berupa *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" Berbasis *Windows* sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean
2. Untuk penilaian, mohon Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Ibu.
3. Untuk saran-saran revisi, mohon Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau menuliskan pada kolom saran yang kami sediakan.
4. Keterangan skala penilaian : (1) = Tidak Layak, (2) = Kurang Layak, (3) = Cukup Layak, (4) = Layak, (5) = Sangat Layak

Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar validitas angket ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek yang divalidasi

No	Indikator Aspek	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kemudahan						
1.	Kemudahan media untuk dioperasionalkan					✓
2.	Kemenarikan materi dan animasi/gambar dari media					✓
3.	Ketepatan Penggunaan bahasa instruksi yang mudah dimengerti					✓
4.	Kemudahan dalam memahami guna pemberian jawaban					✓
Tampilan Teks/Tulisan						
5.	Kualitas teks dari media yang disajikan					✓
6.	Ketepatan penggunaan ukuran teks					✓
7.	Keterbacaan tampilan teks yang disajikan					✓
Pembelajaran						
8.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar					✓
9.	Kejelasan media yang disajikan dengan tujuan pembelajaran					✓
10.	Kesesuaian antara media, materi, dan evaluasi					✓
11.	Kejelasan tutorial dalam penyajian				✓	
12.	Konsistensi pemberian umpan balik				✓	
13.	Ketepatan media dalam menciptakan motivasi belajar siswa					✓
14.	Ketepatan media sebagai pengembang kemandirian belajar siswa					✓
15.	Kemenarikan pola pembelajaran, bersifat menyenangkan namun menantang					✓

Substansi Materi						
16	Kebenaran penyajian materi					✓
17.	Kemenarikan penyajian materi					✓
18.	Kesesuaian tingkat kesulitan materi					✓
19.	Kedalaman dan cakupan materi				✓	
20.	Konstektualitas dan aktualitas materi.					✓
21.	Ketepatan bahasa yang digunakan					✓

B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek-aspek yang disebutkan diatas, saya mohon dituliskan sub indikator dari aspek validasi yang salah dalam kolom pada kisi-kisi instrumen ahli media (2)
2. Saran perbaikan dari guru akuntansi dituliskan pada kolom (3)

No.	Sub Kompetensi Dasar/Materi	Saran Perbaikan
(1)	(2)	(3)

C. Kritik dan Saran Umum

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan *):

Keterangan Skala Penilaian

- A : Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
- B : Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
- C : Tidak Layak untuk uji coba lapangan

No.	Aspek Validasi	Penilaian
1	Kemudahan	(A) B C
2	Tampilan Teks	(A) B C
3	Pembelajaran	(A) B C
4	Substansi Materi	(A) B C

*) Lingkari salah satu *option* kelayakan tersebut

Yogyakarta, 2015

Guru Akuntansi

RULIASIH S.Pd.
NIP. 19770721 200604 2 014

Lampiran 19. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji Coba Kelompok Kecil

**INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI
"THE ACCOUNTER" BERBASIS *WINDOWS* SEBAGAI PENDUKUNG
PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA KOMPETENSI DASAR JURNAL
PENYESUAIAN UNTUK SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 GODEAN**

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Bacalah terlebih dahulu setiap butir pernyataan di dalam angket dengan cermat!
2. Pilihlah jawaban sesuai dengan keadaan Anda yang sebenarnya!
3. Angket ini hanya digunakan sebagai data penelitian, tidak akan berpengaruh terhadap nilai pelajaran Anda, melainkan hanya untuk penelitian.
4. Berilah tanda *check* (✓) pada jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi Anda.

IDENTITAS SISWA :

Nama : Sri Utami
 Kelas : X Ak 1
 No. Absen : 28

Keterangan :

SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya merasa termotivasi perlu untuk belajar akuntansi dengan baik setelah menggunakan media <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"	✓				
2.	Saya merasa senang belajar akuntansi dengan media pembelajaran <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"	✓				

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
3.	Saya merasa pesimis dalam mengaplikasikan pembelajaran akuntansi dari media pembelajaran <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"			✓		
4.	Saya tidak terlalu mementingkan dengan menggunakan apa saya belajar akuntansi			✓		
5.	Saya merasa termotivasi untuk mendapatkan skor tertinggi dalam <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"		✓			
6.	Saya mudah mengoperasikan media <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"		✓			
7.	Saya mudah memahami cara bermain media <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"		✓			
8.	Saya merasa banyak kendala saat mengoperasikan <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"			✓		
9.	Saya merasa materi yang disajikan kurang komunikatif			✓		
10.	Saya memahami tujuan pembelajaran dari media <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"		✓			
11.	Saya banyak belajar tentang materi jurnal penyesuaian dari <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"		✓			
12.	Saya merasa adanya ketepatan dalam penempatan isi materi pada <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"		✓			
13.	Saya merasa terdapat kesesuaian diantara animasi dengan <i>background</i> dari <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"		✓			
14.	Saya merasa tampilan <i>game</i> yang disajikan kurang menarik			✓		
15.	Saya lebih tertarik belajar akuntansi dengan praktik langsung daripada dengan media <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"			✓		
16.	Saya merasa tertarik dengan model permainan dan animasi <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"		✓			
17.	Saya merasa tertarik dengan tampilan <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"		✓			
18.	Saya mempunyai gaya belajar baru dengan media <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"		✓			

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
19.	Saya merasa akan pentingnya pemahaman mata pelajaran akuntansi secara berkelanjutan		✓			
20.	Adanya <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER" membuat saya kurang termotivasi untuk memahami akuntansi dengan kompetensi dasar jurnal penyesuaian				✓	
21.	Saya mempunyai ketrampilan baru dalam mengoperasikan komputer setelah bermain <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"		✓			
22.	Saya merasa kurang terampil dalam menggunakan komputer sehingga media <i>game</i> ini kurang begitu menarik				✓	

Kritik dan Saran

game edukasi "THE ACCOUNTER" Menarik

Godean, 25 April 2015

Siswa



(Sri Utami)

Terima kasih ☺

Lampiran 20. Hasil Uji Coba Lapangan

Uji Coba Lapangan

**INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI
"THE ACCOUNTER" BERBASIS *WINDOWS* SEBAGAI PENDUKUNG
PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA KOMPETENSI DASAR JURNAL
PENYESUAIAN UNTUK SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 GODEAN**

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Bacalah terlebih dahulu setiap butir pernyataan di dalam angket dengan cermat!
2. Pilihlah jawaban sesuai dengan keadaan Anda yang sebenarnya!
3. Angket ini hanya digunakan sebagai data penelitian, tidak akan berpengaruh terhadap nilai pelajaran Anda, melainkan hanya untuk penelitian.
4. Berilah tanda *check* (✓) pada jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi Anda.

IDENTITAS SISWA :

Nama : Arum Pratiwi Susilowati
 Kelas : XAK2
 No. Absen : 04

Keterangan :

SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya merasa termotivasi perlu untuk belajar akuntansi dengan baik setelah menggunakan media <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"	✓				
2.	Saya merasa senang belajar akuntansi dengan media pembelajaran <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"	✓				

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
3.	Saya merasa pesimis dalam mengaplikasikan pembelajaran akuntansi dari media pembelajaran <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"				✓	
4.	Saya tidak terlalu mementingkan dengan apa saya belajar akuntansi		✓		✓	
5.	Saya merasa termotivasi untuk mendapatkan skor tertinggi dalam <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"	✓				
6.	Saya mudah mengoperasikan media <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"		✓			
7.	Saya mudah memahami cara bermain media <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"		✓			
8.	Saya merasa banyak kendala saat mengoperasionalkan <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"			✓		
9.	Saya merasa materi yang disajikan kurang komunikatif				✓	
10.	Saya memahami tujuan pembelajaran dari media <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"		✓			
11.	Saya banyak belajar tentang materi jurnal penyesuaian dari <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"		✓			
12.	Saya merasa adanya ketepatan dalam penempatan isi materi pada <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"		✓			
13.	Saya merasa terdapat kesesuaian diantara animasi dengan <i>background</i> dari <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"		✓			
14.	Saya merasa tampilan <i>game</i> yang disajikan kurang menarik				✓	
15.	Saya lebih tertarik belajar akuntansi dengan praktik langsung daripada dengan media <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"			✓		
16.	Saya merasa tertarik dengan model permainan dan animasi <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"		✓			
17.	Saya merasa tertarik dengan tampilan <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"		✓			
18.	Saya mempunyai gaya belajar baru dengan media <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"		✓			

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
19.	Saya merasa akan pentingnya pemahaman mata pelajaran akuntansi secara berkelanjutan		✓			
20.	Adanya <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER" membuat saya kurang termotivasi untuk memahami akuntansi dengan kompetensi dasar jurnal penyesuaian			✓		
21.	Saya mempunyai ketrampilan baru dalam mengoperasikan komputer setelah bermain <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER"		✓			
22.	Saya merasa kurang terampil dalam menggunakan komputer sehingga media <i>game</i> ini kurang begitu menarik			✓		

Kritik dan Saran

Media pembelajaran menggunakan media ini sangat menarik.

.....

.....

Godean, 28 April 2015

Siswa

(ARUM PRATIWI. S.)

Terima kasih ☺

Lampiran 21. Rekapitulasi Hasil Validasi Media

No	Nama Ahli	Operasional Navigasi			Kemudahan				Tampilan Teks			Kualitas Visual					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	Prof. Sukirno, Ph.D.	4	3	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	4
2	Sigit Pambudi, M. Eng.	3	4	1	4	2	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4
3	Pujianto, M.Pd.	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4
Jumlah		32			50				38			73					
Rata-rata		3,56			4,17				4,22			4,06					
Rata-rata Keseluruhan		4,00															
Kategori		Layak															

Lampiran 22. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi

No	Nama Ahli	Pembelajaran								Substansi Teks						Bahasa			Kemudahan Pemakaian	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1	Adeng Pustikaningsih, M.Si	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5
2	Samlawi, M.Si.	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4
Jumlah		74								57						30			18	
Rata-rata		4,63								4,75						5,00			4,50	
Rata-rata Keseluruhan		4,72																		
Kategori		Sangat Layak																		

Lampiran 23. Rekapitulasi Hasil Validasi Guru Akuntansi

No	Nama Ahli	Kemudahan				Tampilan Teks			Pembelajaran							Substansi Materi						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	Ruliasih, S.Pd.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5
Jumlah		20				15			38							29						
Rata-rata		5				5			4,75							4,83						
Rata-rata Keseluruhan		4,90																				
Kategori		Sangat Layak																				

Lampiran 24. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama Siswa	Motivasi Belajar					Kemudahan Pemakaian						Kemenarikan Tampilan						Kebermanfaatan				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	IDA NURINA PERTIWI	4	4	3	4	5	4	4	3	3	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3
2	IKA SEPTIYANI	5	4	5	2	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	5	4	3
3	SRI UTAMI	5	5	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4
4	KEWIA PRIMANDANI	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	5	3	3
5	LAILA DIYAH K.	4	4	3	4	5	3	4	3	3	4	5	4	4	3	2	4	4	4	4	5	3	3
6	MUFTRIKA APRIYANTI	5	5	2	5	5	3	4	2	4	4	5	5	5	4	4	5	5	3	5	4	4	3
Jumlah		121					134						136						116				
Rata-rata		4,03					3,72						3,78						3,87				
Rata-rata Keseluruhan		3,85																					
Kategori		Layak																					

Lampiran 25. Rekapitulasi Hasil Uji Lapangan

No	Nama Siswa	Motivasi Belajar					Kemudahan Pemakaian						Kemenarikan Tampilan						Kebermanfaatan				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	YONANDA NOVITASARI	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
2	VERONIKA K.E	4	4	4	4	5	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	3
3	NUR ISTIYANI	4	5	2	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	2	4	4	4	5	3	4	3
4	RINA DEWI S.	5	4	3	3	4	4	4	2	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3
5	REZA WULANSARI	4	5	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	5	4	4	4	3	4	3
6	ARUM YULIANA	4	5	4	4	5	5	5	5	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4
7	ANDIJATI R.	5	5	4	4	5	4	3	2	4	5	5	5	4	4	3	4	5	5	5	4	5	3
8	LIFTA ROQIMA	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	3
9	ARUM PRATIWI S.	5	5	4	2	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3
10	LUTFI AMBARDEWI	5	5	4	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3
11	LISTA ANGGRAINI	4	4	4	2	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3
12	IKH WANNA FITRIANI	5	5	3	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	3	5	5	4	4	4	5	3
13	DEA DEYANA PUTRI	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5
14	ARTIKA YUNI LESTARI	4	4	3	2	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4
15	DESI PUJI L.	4	5	4	3	4	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	4	5	3	4

No	Nama Siswa	Motivasi Belajar					Kemudahan Pemakaian						Kemenarikan Tampilan						Kebermanfaatan				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
16	EMA PRESTIANA	5	5	4	3	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	3	5	4	5	4	4	4	3
17	INTAN ADININGSIH	5	4	4	4	4	4	3	1	2	5	4	4	3	3	2	4	4	4	4	3	5	2
18	DEWI NURLAELA	5	4	2	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5
19	NASRULLOH	5	5	3	5	5	4	3	4	3	5	5	5	5	1	4	5	5	5	5	4	5	2
20	MARIA DIAN K.	5	5	5	3	5	4	5	3	3	5	5	5	5	3	3	5	5	5	5	3	5	3
21	RATRI DYAH ARIYANI	5	5	5	3	5	5	5	4	4	5	4	4	4	3	3	5	5	5	5	4	4	5
22	VIVI ARYANTI	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
23	SEPTI NUGRAHENI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
24	NURUL ISNAINI M.	4	4	4	5	5	5	4	3	5	4	4	5	4	3	1	4	4	5	5	3	4	4
25	ISNA ROHMATTUL H.	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
26	TRI ANGGRAIN R.	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
27	NUR HASTINA P.	4	5	3	5	5	3	4	3	3	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	3	4	3
28	NOVITA DEVI A.	4	5	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4	4	4
29	AMNA FEBTANIA	4	4	2	3	4	3	4	2	3	3	3	3	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4
30	ELFIRA W.	4	4	3	4	5	4	4	3	3	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3
31	RINDA AYU K.	5	5	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4

No	Nama Siswa	Motivasi Belajar					Kemudahan Pemakaian						Kemenarikan Tampilan						Kebermanfaatan				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
32	SONIA E.	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	3	4	4
Jumlah		662					753						741						643				
Rata-rata		4,14					3,92						3,86						4,02				
Rata-rata Keseluruhan		3,99																					
Kategori		Layak																					

Lampiran 26. Hasil Validasi Instrumen**LEMBAR PENILAIAN
VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN**

Judul Penelitian : Pengembangan *Game* Edukasi "THE ACCOUNTER" Berbasis
Windows sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi pada
Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X
SMK Negeri 1 Godean

Peneliti : Anisah Novi Karunia

PETUNJUK

1. Lembar Evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu mengenai instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Tujuan evaluasi adalah guna memperoleh instrumen yang valid dan reliabel.
2. Untuk penilaian, mohon Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Ibu.
3. Untuk saran-saran revisi, mohon Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau menuliskan pada kolom saran yang kami sediakan.
4. Keterangan skala penilaian : (1) = Tidak valid, (2) = Kurang valid, (3) = Cukup Valid, (4) = Valid, (5) = Sangat Valid

Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validitas angket ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek yang divalidasi

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Pernyataan sesuai dengan kisi-kisi instrumen					✓
2.	Berdasarkan aspek materi, instrumen dapat mengungkapkan kualitas isi dan kesalahan materi yang disampaikan sehingga mendukung adanya saran perbaikan					✓
3.	Berdasarkan aspek media, dapat mengungkapkan kualitas operasional navigasi, kemudahan pemakaian, tampilan teks/tulisan, dan kualitas visual yang digunakan dan mengungkapkan kesalahannya sehingga memungkinkan adanya saran perbaikan.					✓
4.	Berdasarkan aspek tampilan menyeluruh, instrumen dapat mengungkapkan kualitas menyeluruh dari <i>game</i> edukasi "THE ACCOUNTER" dan mengungkapkan kesalahan tampilan sehingga memungkinkan adanya saran perbaikan.					✓

Keterangan:

5 = Sangat valid

2 = Kurang valid

4 = Valid

1 = Tidak valid

3 = Cukup valid

B. Kritik dan saran secara keseluruhan mengenai instrumen pengumpulan data yang digunakan:

.....
.....
.....
.....
.....

Berdasarkan penilaian tersebut, mohon kiranya Ibu memberikan kesimpulan umum terhadap instrumen yang digunakan dalam penelitian ini:

Keterangan Skala Penilaian

1. Layak digunakan untuk mengumpulkan data tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk mengumpulkan data dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak Layak untuk mengumpulkan data.

*) Lingkari salah satu *option* kelayakan tersebut

Yogyakarta, 2015

Dosen Validator



Sukanti, M.Pd.

NIP. 19540101 197903 2 001

Lampiran 27. Daftar Nama Validator

A. Daftar Ahli Media

No.	Nama	Instansi	Keterangan
1.	Sukirno, Ph.D.	Fakultas Ekonomi UNY	Ahli I
2.	Sigit Pambudi, M.Eng.	Fakultas Teknik UNY	Ahli II
3.	Pujianto, M.Pd.	Fakultas MIPA UNY	Ahli III

B. Daftar Ahli Materi

No.	Nama	Instansi	Keterangan
1.	Adeng Pustikaningsih, M.Si.	Pendidikan Akuntansi FE UNY	Ahli I
2.	Ahmad Samlawi, M.Si.	Pendidikan Akuntansi FE UNY	Ahli II

C. Daftar Praktisi Pembelajaran/ Guru Akuntansi SMK

No.	Nama	Instansi	Keterangan
1.	Ruliasih, S.Pd.	SMK Negeri 1 Godean	Guru Akuntansi

D. Daftar Validator Instrumen Penelitian

No.	Nama	Instansi	Keterangan
1.	Sukanti, M.Pd.	Pendidikan Akuntansi FE UNY	Validator




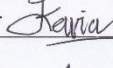


E. Daftar Validator RPP Media

No.	Nama	Instansi	Keterangan
1.	Annisa Ratnasari, M.S.Ed.	Pendidikan Akuntansi FE UNY	Validator

Lampiran 28. Daftar Hadir Siswa Uji Kelompok Kecil

UJI COBA KELOMPOK KECIL
GAME EDUKASI "THE ACCOUNTER" BERBASIS WINDOWS

































DAFTAR HADIR SISWA

No.	Nama	Ket.	Tanda tangan
1.	Ida Nurina Pertiwi	R1	1. 
2.	Ika Septiyani	R2	2. 
3.	Sri Utami	R3	3. 
4.	Kewia Primandani	R4	4. 
5.	Laila Diyah K.	R5	5. 
6.	Muftrika Apriyanti	R6	6. 

Lampiran 29. Daftar Hadir Siswa Uji Coba Lapangan

**UJI COBA LAPANGAN GAME EDUKASI "THE ACCOUNTER"
BERBASIS WINDOWS**

DAFTAR HADIR SISWA

No.	Nama	Ket.	Tanda tangan
✓1.	Yonanda Novitasari	R1	1. 
✓2.	Veronika Karnta E.E.S.	R2	2. 
3.	Nur Istiyani	R3	3. 
✓4.	Rika Dewi S	R4	4. 
✓5.	Pizza Wulansari	R5	5. 
✓6.	Arum Yuliana	R6	6. 
✓7.	Andijati Pamadaryati	R7	7. 
✓8.	Lietia Roqima	R8	8. 
✓9.	Arum Pratilwi Susilawati	R9	9. 
✓10.	Lutfi Ambardewi	R10	10. 
✓11.	Listia Anggraini	R11	11. 
✓12.	Ikhtil Warna Fitriani	R12	12. 
✓13.	Dea Deyana Putri	R13	13. 
✓14.	Artika Yuni Lestari	R14	14. 
✓15.	Desi Putri L	R15	15. 
✓16.	Ena Prestiana	R16	16. 
✓17.	Intan Adiningsih	R17	17. 
✓18.	Dewi Nurhela	R18	18. 
✓19.	Nasruroh	R19	19. 
✓20.	Maria Dian Kurniawati	R20	20. 
✓21.	Ratri Duah Ariyani	R21	21. 
✓22.	Vivi Arsyanti	R22	22. 
✓23.	Septi Nugraheni	R23	23. 
✓24.	Nurul Isnaini Mastakhan	R24	24. 
✓25.	Isna Rohmatul H.	R25	25. 
✓26.	Tri Anggraini Patrasari	R26	26. 
✓27.	Nur Hastina Panlawati	R27	27. 
✓28.	Navita Devi Anggraini	R28	28. 
29.	Amna Febrianza	R29	29. 
30.	Elfira W.	R30	30. 
31.	Rinda Ayu K.	R31	31. 
32.	Sonia E.	R32	32. 

Lampiran 30. Dokumentasi Penelitian

Siswa mengerjakan soal *pre-test*



Siswa mulai membuka *game*



Siswa menjalankan *game* di komputer masing-masing



Siswa mengerjakan soal *post-test*