

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MONOPOLI AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AK 2 SMK NEGERI 4 KLATEN
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

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



Oleh :
ANNISA NUR ISNAINI
12803241024

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MONOPOLI AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AK 2 SMK NEGERI 4 KLATEN
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Oleh :

ANNISA NUR ISNAINI

12803241024

Telah disetujui dan disahkan
Pada tanggal 22 Maret 2016

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Akuntansi
Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui,

Dosen Pembimbing



Diana Rahmawati, M.Si.

NIP 19760207 200604 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MONOPOLI AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AK 2 SMK NEGERI 4 KLATEN
TAHUN AJARAN 2015/2016**

yang disusun oleh:

ANNISA NUR ISNAINI

NIM 12803241024

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 6 April 2016
dan dinyatakan lulus

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Moh. Djazari, M.Pd.	Ketua Penguji		19/4 2016
Diana Rahmawati, M.Si.	Sekretaris		20/4 2016
Mahendra Adhi N., M.Sc.	Penguji Utama		11/4 2016

Yogyakarta, 21 April 2016

Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta



Dekan
Dr. Sugiharsono, M.Si.

NIP. 19550328 198303 1 0021

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Annisa Nur Isnaini
NIM : 12803241024
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Ekonomi
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MONOPOLI AKUNTANSI UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS X AK 2 SMK NEGERI 4 KLATEN
TAHUN AJARAN 2015/2016

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya 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 telah lazim.

Yogyakarta, 10 Maret 2016

Penulis



Annisa Nur Isnaini

NIM.12803241024

MOTTO

“Lakukan yang terbaik dan yakinkan kepada-Nya bahwa kita pantas mendapatkan masa depan yang terbaik. Boleh lelah, asal jangan menyerah.”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah atas limpahan rahmat dan karunia-Nya.

Karya sederhana ini kupersembahkan untukmu:

Ibu dan Ayahku

yang tak pernah lelah berjuang untuk memberikan pendidikan terbaik untukku,
tak pernah lelah mengarahkanku untuk segera menyelesaikan tanggungjawabku,

tak pernah lelah mendoakanku dalam setiap sujud kepada-Nya

Kakakku, Febri Chairutami

pemacu dalam hidupku untuk dapat menjadi anak yang baik dikeluargaku

pemacu dalam hidupku untuk dapat menjadi anak yang membanggakan bagi
orangtuaku

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MONOPOLI AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AK 2 SMK NEGERI 4 KLATEN
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh:
ANNISA NUR ISNAINI
12803241024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi perusahaan dagang pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Akuntansi standar kompetensi memproses *entry* jurnal khusus untuk siswa kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten tahun ajaran 2015/2016; mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi; serta mengetahui peningkatan Motivasi Belajar siswa dalam pembelajaran setelah menggunakan media yang dikembangkan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Pada tahap *Development*, Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dinilai kelayakannya oleh 1 orang dosen ahli materi, 1 orang dosen ahli media dan 8 orang siswa uji coba kelompok kecil. Pengukuran Motivasi Belajar siswa dilakukan terhadap 36 siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 4 Klaten. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner atau angket. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) *Analysis*, pada tahap ini Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi ditetapkan sebagai media pembelajaran dalam standar kompetensi entri jurnal khusus 2) *Design*, pada tahap ini peneliti merancang Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi di atas kertas 3) *Development or Production*, pada tahap ini peneliti merancang Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dengan menggunakan *Corel Draw X5* 4) *Implementation*, pada tahap ini siswa terlihat antusias dalam pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi 5) *Evaluation*, pada tahap ini diketahui bahwa Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten sebesar 0,22. Tingkat kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,8 dalam kategori Sangat Layak, 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4,29 dalam kategori Sangat Layak, dan 3) Siswa uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata skor 4,22 dalam kategori Sangat Layak, sehingga Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten sebesar 0,22. Peningkatan tersebut masuk dalam kategori rendah karena nilai *gain* <0,3. Artinya, meskipun ada peningkatan Motivasi Belajar, tetapi secara signifikansi dari peningkatannya tidak terlalu banyak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Akuntansi, Monopoli Akuntansi, Motivasi Belajar, SMK, Jurnal Khusus, ADDIE.

**DEVELOPING ACCOUNTING MONOPOLY LEARNING MEDIA
TO INCREASE TENTH GRADE STUDENTS' LEARNING MOTIVATION
IN X ACCOUNTING 2 SMK NEGERI 4 KLATEN
IN ACADEMIC YEAR OF 2015/2016**

By:
ANNISA NUR ISNAINI
12803241024

ABSTRACT

The aims of this research are to develop Learning Media of trading company Accounting Monopoly in the course of Accounting Vocational Competence in the competency standard of entering special journal to tenth grade students of X Accounting 2 SMK N 4 KLATEN in academic year of 2015/2016; to know the feasibility of Accounting Monopoly Learning Media; and to know the increase of student learning motivation after using developed media.

This research is a developmental research or Research and Development (R&D) using ADDIE developmental model. In the level of development, one subject expert, one media expert and a small group consisting of 8 students assessed Accounting Monopoly feasibility. The assessment of students' motivation was done to 36 tenth grade students of X Accounting 2 SMK NEGERI 4 KLATEN. The data collecting technique was done by using questioners. The collected data were analysed using descriptive qualitative.

The results show: 1) in the level of Analysis, Accounting Monopoly is decided to be learning media in the competency standard of entering special journal 2) in the level of Design, the researcher designs Accounting Monopoly on paper 3) in the level of Development or production, the researcher designs Accounting Monopoly using corel draw X5 4) in the level of Implementation, students are interested in the learning using accounting monopoly 5) in the level of Evaluation, it shows that Accounting Monopoly can increase tenth grade students' learning motivation in X Accounting 2 SMK NEGERI 4 KLATEN which amounts 0,22. The feasibility level of Accounting Monopoly as learning media based on the assesments: 1) from subject expert, it gains 4,8 which is categorized as very feasible level 2) from media expert, it gains 4,29 which is categorized as very feasible level 3) from small group of students, it gains 4,22 which is categorized as very feasible level. Thus, Accounting Monopoly is very feasible as learning media. Based on this assessing result using gain score, it shows that students' learning motivation in X Accounting 2 is increasing 0,22 after using Accounting Monopoly. This increasing is categorized as low level since the score is < 0,3. It means that although there is an increasing in learning motivation, it is not significant.

Keywords: *accounting learning media, accounting monopoly, learning motivation, Vocational High School (SMK), Special Journal, ADDIE*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X AK 2 SMK NEGERI 4 KLATEN TAHUN AJARAN 2015/2016” dengan lancar. Penulis menyadari tanpa bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik, oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan FE UNY yang telah memberikan ijin penelitian untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
3. Abdullah Taman, M.Si., Ak., Ketua Jurusan dan Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Diana Rahmawati, M.Si., dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, kritik saran, serta arahan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
5. Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc., narasumber yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
6. Adeng Pustikaningsih, S.E., M.Si. sebagai Ahli Materi dan Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd. sebagai Ahli Media yang telah memberikan penilaian, masukan

dan saran perbaikan terhadap Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi yang dikembangkan.

7. M. Woro Nugroho, S.Pd., M.Eng., kepala SMK Negeri 4 Klaten yang telah memberikan ijin penelitian.
8. Dra. Ch. Erni Kartikawati, M.Pd dan Dra. Sri Sudarsih, guru Akuntansi SMK Negeri 4 Klaten yang telah membantu dalam pengumpulan data.
9. Siswa-siswi kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten atas kerjasama dan partisipasinya dalam penelitian ini.
10. Siswa-siswi kelas X Ak 3 SMK Negeri 4 Klaten atas kerjasama dalam uji validasi angket Motivasi Belajar.
11. Sahabatku Diah Puspita Rini dan Yogo Noto yang selalu menjadi motivatorku untuk segera menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
12. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama penyusunan skripsi..

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membaca dan memberikan sumbangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 10 Maret 2016

Penulis



Annisa Nur Isnaini
NIM.12803241024

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Pengembangan	9
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
G. Manfaat Pengembangan	10
H. Asumsi Keterbatasan Pengembangan	12
BAB II KAJIAN TEORI.....	14
A. Kajian Teori	14
1. Motivasi Belajar	14
2. Media Pembelajaran	22
3. Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar.....	24
4. Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi.....	29
5. Penelitian dan Pengembangan Media.....	30
B. Kajian Penelitian yang Relevan	34
C. Kerangka Berpikir.....	37
D. Paradigma Penelitian.....	39
E. Pertanyaan Penelitian	40
BAB III METODE PENELITIAN.....	41
A. Desain Penelitian.....	41
B. Subjek dan Objek Penelitian	41

C. Lokasi dan Waktu Penelitian	41
D. Definisi Operasional Variabel.....	42
E. Prosedur Pengembangan	43
F. Teknik Pengumpulan Data.....	46
G. Instrumen Penelitian.....	46
H. Uji Validitas Instrumen	50
I. Teknik Analisis Data.....	53
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 57
A. Deskripsi Penelitian	57
B. Hasil Penelitian	57
C. Pembahasan.....	72
D. Keterbatasan Penelitian.....	79
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	 81
A. Kesimpulan	81
B. Saran.....	83
 DAFTAR PUSTAKA	 85
 LAMPIRAN.....	 87

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rangkuman Aktivitas Model ADDIE.....	33
2. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Siswa	47
3. Kisi-kisi Angket Penilaian Kelayakan Materi	48
4. Kisi-kisi Angket Penilaian Kelayakan Media	49
5. Kisi-kisi Kelayakan Media melalui Uji Coba pada Siswa.....	50
6. Interpretasi Validitas Angket Motivasi Belajar	51
7. Hasil Analisis Validitas Angket Motivasi Belajar.....	52
8. Kriteria Penilaian Skala <i>Likert</i> Angket Motivasi.....	53
9. Kriteria Nilai <i>Gain</i>	54
10. Kriteria Penilaian Kelayakan Monopoli Akuntansi.....	55
11. Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor pada Skala Lima.....	55
12. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian ke dalam Nilai	56
13. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Pengembangan	57
14. Fungsi Komponen Monopoli.....	59
15. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Materi.....	68
16. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Media	69
17. Rekapitulasi Nilai Kelayakan Media oleh Siswa.....	70
18. Perbandingan Hasil Validasi.....	70

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Paradigma Penelitian Pengembangan Monopoli Akuntansi	39
2. Sebelum Menambahkan Jumlah Soal di Kartu Bonus.....	61
3. Setelah Menambahkan Jumlah Soal di Kartu Bonus	62
4. Kartu Anggota.....	63
5. Sebelum dan Setelah Ditambahkan Logo	63
6. Revisi Konsisten Menggunakan Bahasa Indonesia	64
7. Petunjuk Permainan Sebelum Revisi	64
8. Petunjuk Permainan Setelah Revisi	65
9. Revisi Warna pada Kotak Kartu	65

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kuesioner Lembar Validasi Ahli Materi	88
2. Kuesioner Lembar Validasi Ahli Media.....	91
3. Kuesioner Lembar Uji Coba Siswa	94
4. Kuesioner Motivasi Belajar Siswa	97
<u>5.</u> Isi Materi Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi	105
6. Tampilan Visual Monopoli Akuntansi	119
7. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	125
8. Data Hasil Motivasi Belajar Siswa.....	126
9. Lembar Penilaian Validasi Instrumen Penelitian	130
10. Surat Izin Penelitian	136

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan bagian dari hidup manusia. Menurut Oemar Hamalik (2010: 154), belajar yang dilakukan oleh manusia senantiasa dilandasi oleh iktikad dan maksud tertentu. Belajar berlangsung seumur hidup, kapan saja dan di mana saja. Kegiatan belajar dapat dilakukan di sekolah, di rumah, di masyarakat, dan di tempat lain seperti museum, perpustakaan, dan lain-lain. Sebagai siswa, kegiatan belajar yang rutin dilakukan adalah di sekolah. Dalam hal ini, tentu saja sekolah memegang peranan penting atas keberhasilan siswa dalam belajar.

Motivasi Belajar sangat dibutuhkan dalam belajar. Hasil belajar akan lebih maksimal jika siswa memiliki Motivasi Belajar yang tinggi. Motivasi Belajar yang tinggi ditandai dengan siswa tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, lebih senang belajar mandiri, cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini, senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Motivasi Belajar memiliki fungsi mendorong siswa untuk berbuat, menentukan arah perbuatan yaitu ke arah tujuan yang hendak dicapai, dan menyeleksi perbuatan. Selain hal tersebut, Motivasi Belajar juga sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi (Sardiman A.M. , 2009: 83-85).

Tugas merupakan salah satu yang sering diberikan oleh guru untuk membelajarkan siswa dan mengembangkan pengetahuannya. Penugasan yang diberikan dapat berupa tugas terstruktur dan tugas tidak terstruktur. Guru sering memberikan tugas terstruktur berupa mengerjakan soal-soal latihan di kelas. Siswa yang memiliki Motivasi Belajar tinggi akan mengerjakan tugas dengan baik dan tidak berhenti sampai tugas tersebut selesai.

Siswa dalam mengerjakan soal-soal latihan tidak jarang menemukan berbagai kesulitan. Kesulitan tersebut sering membuat siswa putus asa dan memilih berhenti dalam mengerjakan soal-soal latihan. Keadaan ini akan terjadi jika siswa tersebut memiliki Motivasi Belajar yang rendah. Siswa yang memiliki Motivasi Belajar yang tinggi akan berusaha untuk memecahkan permasalahan, tidak mudah putus asa dan belajar kepada yang lebih tahu jika siswa menemukan kesulitan.

Lebih senang bekerja mandiri juga merupakan salah satu indikator bahwa siswa memiliki Motivasi Belajar yang tinggi. Bekerja mandiri dapat mengukur kemampuan siswa sehingga siswa tahu sejauh mana tingkat pengetahuan dan pemahamannya. Jika hasil dari bekerja mandiri kurang baik, siswa dapat meningkatkan belajarnya. Disamping itu, siswa tidak mudah berpuas diri jika hasil dari bekerja mandiri sudah baik. Motivasi Belajar siswa yang tinggi memacu siswa untuk berkembang.

Sebagai guru profesional, guru harus mampu membuat siswa termotivasi dalam belajar di sekolah. Upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam meningkatkan Motivasi Belajar di sekolah diantaranya dengan memelihara

minat dan semangat siswa dalam belajar, serta memanfaatkan unsur-unsur lingkungan yang dapat mendorong siswa lebih tertarik dalam belajar. Untuk itu, guru diharapkan mampu menciptakan inovasi dalam pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan dan Motivasi Belajar siswa tetap terjaga.

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar adalah media yang diterapkan oleh guru. Media pembelajaran merupakan perantara, wadah atau penyambung pesan-pesan pembelajaran. Menurut Arief S. Sadiman (2012: 17), penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat menimbulkan kegairahan belajar. Media memiliki enam fungsi utama yaitu fungsi atensi, fungsi motivasi, fungsi afeksi, fungsi kompensatori, fungsi psikomotorik, dan fungsi evaluasi. Selain enam fungsi tersebut, media pembelajaran juga memiliki manfaat diantaranya untuk memperjelas proses pembelajaran, meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas siswa serta meningkatkan kualitas hasil belajar siswa (Jamil Suprihatiningrum, 2013: 320-321).

Melihat fungsi dan manfaat dari media pembelajaran itu sendiri, seharusnya media pembelajaran dapat dioptimalkan dengan baik. Namun kenyataan yang terjadi di sekolah-sekolah masih banyak guru yang menerapkan model pembelajaran konvensional dan variasi dalam pembelajaran masih belum optimal. Selain itu, pembelajaran masih bersifat teoritis sehingga membuat siswa merasa jenuh, hal ini mengakibatkan Motivasi Belajar belajarnya menurun. Sardiman A.M. (2009: 95) menjelaskan bahwa Motivasi Belajar timbul karena adanya kebutuhan, dan minat

merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar akan berjalan lancar jika disertai dengan minat. Agar minat dapat meningkat, guru harus mampu menggunakan berbagai macam bentuk mengajar dan salah satunya dengan memaksimalkan media pembelajaran.

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus tepat. Bukan dilihat dari kecanggihannya, melainkan dari manfaat yang ditimbulkan sehingga penerapannya dapat memberikan hasil yang maksimal. Beberapa pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat dilakukan dengan memperhatikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, metode pembelajaran yang digunakan, karakteristik materi pembelajaran, kegunaan media pembelajaran, kemampuan guru dalam menggunakan jenis media, serta melihat pula efektivitas media dibandingkan dengan media lainnya (Jamil Suprihatinigrum, 2013: 324). Ada berbagai jenis media yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Jenis-jenis media pembelajaran diantaranya adalah gambar, foto, komik, poster, video, permainan, dan lain-lain. Setiap jenis media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, namun semua jenis media dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran berdasarkan hakikatnya masing-masing.

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah permainan. Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya adalah permainan merupakan

sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur, permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, permainan dapat memberikan umpan balik langsung, permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat, permainan bersifat luwes sehingga dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dan permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

SMK Negeri 4 Klaten merupakan salah satu sekolah kejuruan yang menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). SMK Negeri 4 Klaten berlokasi di Jl. Mataram No.05, Belangwetan, Klaten Utara, Klaten. Sekolah ini telah memiliki berbagai fasilitas pembelajaran yang cukup untuk menunjang proses kegiatan belajar-mengajar akuntansi. Terdapat 9 kelas untuk Program Keahlian Akuntansi dan setiap tingkat terdiri dari Ak 1, Ak 2 dan Ak 3. Kelas Ak 1 merupakan kelas unggulan, sedangkan Ak 2 dan Ak 3 adalah kelas reguler yang terdiri dari siswa yang mayoritas memiliki Motivasi Belajar lebih rendah jika dibandingkan dengan siswa kelas Ak 1.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Negeri 4 Klaten kelas X Ak 2, khususnya dalam mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Akuntansi standar kompetensi memproses entri jurnal, Motivasi Belajar siswa kelas Ak 2 masih rendah sehingga dibutuhkan adanya penanganan khusus dalam pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat banyak siswa yang melakukan aktivitas lain di luar pembelajaran saat diminta guru mengerjakan latihan soal, siswa memilih untuk tiduran daripada bertanya

kepada guru ketika menemui kesulitan, siswa kurang percaya diri untuk mengerjakan latihan soal sendiri, dan inisiatif siswa untuk mengerjakan latihan soal masih kurang. Aktivitas siswa yang telah disebutkan di atas telah mencerminkan bahwa Motivasi Belajar siswa di kelas X Ak 2 masih rendah.

Guru yang mengajar pada Program Keahlian Akuntansi masih belum optimal dalam berinovasi menerapkan media pembelajaran sehingga pembelajaran masih terasa monoton. Pada standar kompetensi entri jurnal, siswa hanya disediakan lembar soal dan lembar jawab untuk dikerjakan sebagai latihan. Lembar soal tersebut berupa bukti-bukti transaksi maupun kasus berupa narasi dan kemudian siswa diminta untuk membuat jurnal dari lembar soal tersebut. Pembelajaran ini membuat siswa merasa terbebani dan jenuh.

Dari permasalahan di atas, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa. Media pembelajaran ini harus menyenangkan, mampu membuat siswa merasa tertarik untuk mencoba dan terus belajar, membuat siswa menjadi aktif dan lebih paham terkait entri jurnal, serta tetap memperhatikan ketercapaian tujuan pembelajaran. Alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah menggunakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi. Permainan monopoli merupakan salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Permainan ini juga merupakan penyederhanaan sistem ekonomi yang berada di masyarakat yaitu adanya pembelian, penyewaan, dan lain-lain.

Monopoli Akuntansi dapat menjadi media pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Akuntansi standar kompetensi memproses entri jurnal. Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi merupakan simulasi atau penyederhanaan realita dari transaksi-transaksi yang ada di perusahaan dagang. Dengan demikian, siswa dapat mengetahui dan merasakan transaksi secara langsung dengan adanya simulasi melalui permainan ini. Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi menggabungkan unsur-unsur permainan dan simulasi yaitu adanya *setting*, pemain, aturan, tujuan, dan penyajian model situasi sebenarnya. Setiap siswa dalam permainan ini akan menjadi pemilik perusahaan dan melakukan transaksi dengan perusahaan lain. Pemilik harus menjurnal transaksi yang dialami oleh perusahaan tersebut ke dalam lembar yang telah disediakan. Tujuan dari permainan akuntansi monopoli adalah melatih siswa untuk menciptakan strategi agar perusahaannya dapat berkembang. Dari sisi pembelajaran, diterapkannya media pembelajaran permainan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan Motivasi Belajar siswa dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mencoba untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang mengajar Program Keahlian Akuntansi masih cenderung monoton
2. Mayoritas guru belum berinovasi dalam penerapan media pembelajaran
3. Motivasi Belajar siswa masih rendah
4. Belum dikembangkannya media pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain untuk bidang akuntansi khususnya dalam memproses entri jurnal pada SMK Negeri 4 Klaten.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah pada pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi perusahaan dagang pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Akuntansi, standar kompetensi memproses entri jurnal khusus dengan metode pencatatan periodik untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten tahun ajaran 2015/2016.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi perusahaan dagang pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan

Akuntansi, standar kompetensi memproses entri jurnal khusus untuk siswa kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten tahun ajaran 2015/2016?

2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi perusahaan dagang pada standar kompetensi memproses entri jurnal khusus?
3. Bagaimana peningkatan Motivasi Belajar siswa dalam pembelajaran setelah menggunakan media yang dikembangkan?

E. Tujuan Pengembangan

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

1. Mengembangkan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi perusahaan dagang pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Akuntansi, standar kompetensi memproses entri jurnal khusus untuk siswa kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten tahun ajaran 2015/2016.
2. Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi perusahaan dagang pada standar kompetensi memproses entri jurnal khusus.
3. Mengetahui peningkatan Motivasi Belajar siswa dalam pembelajaran setelah menggunakan media yang dikembangkan.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi perusahaan dagang sesuai dengan materi entri jurnal khusus yang diajarkan.
2. Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi perusahaan dagang merupakan simulasi dari transaksi-transaksi yang terdapat pada perusahaan dagang.
3. Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi perusahaan dagang terdiri dari komponen-komponen sebagai berikut : bidak-bidak untuk mewakili pemain, sebuah dadu berisi enam sisi, papan permainan dengan 36 petak (28 tanggal transaksi dan jenis produk; 5 bonus; 1 berlibur; 1 penjara; 1 petak untuk pergantian bulan), kartu ku, kartu bonus, kartu pemilik, uang-uangan monopoli, dan kuantitas produk.
4. Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi perusahaan dagang dibuat menarik dan berwarna.
5. Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi perusahaan dagang dapat dimainkan di dalam kelas maupun di luar kelas.

G. Manfaat Pengembangan

Dikembangkannya media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis

Berupa sumbangan teori yang terkait dengan pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi perusahaan dagang pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Akuntansi, standar kompetensi memproses entri jurnal khusus untuk siswa Program Keahlian Akuntansi SMK.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

- 1) Menerapkan ilmu dan mengaplikasikan dalam Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi mengenai akuntansi perusahaan dagang khususnya entri jurnal khusus yang telah dipelajari di Perguruan Tinggi.
- 2) Memberikan pengalaman penerapan media pembelajaran Akuntansi berbentuk Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa.

b. Bagi guru

- 1) Menambah pengalaman guru dalam mengajar dengan menerapkan media pembelajaran Akuntansi yang inovatif.
- 2) Guru dapat menerapkan media pembelajaran baru dengan konsep belajar sambil bermain sehingga Motivasi Belajar siswa meningkat, yaitu dengan pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi.

c. Bagi siswa

- 1) Belajar dengan media yang tepat dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa dalam belajar sehingga berdampak positif pada hasil belajar.
- 2) Siswa belajar dengan cara yang menyenangkan sehingga siswa tidak jenuh.

- 3) Siswa melakukan aktivitas belajar dengan permainan yang merupakan simulasi dari perusahaan dagang sehingga siswa lebih aktif dan lebih memahami materi.

H. Asumsi Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

Asumsi pengembangan penelitian media pembelajaran berbentuk Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi adalah:

- a. Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi disusun sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas secara mandiri oleh siswa Program Keahlian Akuntansi SMK sehingga dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa.
- b. Ahli media memiliki pemahaman tentang kriteria media pembelajaran Akuntansi berupa permainan yang baik, khususnya Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi.
- c. Ahli materi memiliki pemahaman yang baik mengenai materi yang terkandung dalam Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi.

2. Keterbatasan pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran Akuntansi dibatasi pada hal berikut:

- a. Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk siswa kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten.

- b. Penilaian dan uji kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi perusahaan dagang dalam memproses entri jurnal khusus hanya dilakukan dalam satu kelas saja.
- c. Uji coba lapangan dilakukan hanya terbatas untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan dan mengetahui peningkatan Motivasi Belajar siswa.
- d. Materi yang terkandung pada Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi hanya terkait dengan memproses entri jurnal khusus dengan metode pencatatan periodik pada perusahaan dagang.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Motivasi Belajar

a. Teori Pembelajaran

Belajar menurut Oemar Hamalik (2010:154) adalah “perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman”. Belajar merupakan bagian hidup dari manusia, berlangsung seumur hidup, kapan saja, dan di mana saja. Eveline Siregar & Hartini Nara juga berpendapat bahwa belajar adalah “Sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat” (Eveline Siregar & Hartini Nara, 2011:3).

Azhar Arsyad mengemukakan bahwa salah satu ciri orang yang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku yang mungkin disebabkan karena terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya (Azhar Arsyad, 2011:1). Selain itu, belajar dikatakan berhasil jika seseorang mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajarinya (Suyono & Hariyanto, 2014:12).

Menurut Eveline Siregar & Hartini Nara (2011: 5-6), belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku tersebut bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun nilai dan sikap (afektif).
- 2) Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja.
- 3) Perubahan itu tidak terjadi begitu saja, melainkan harus dengan usaha.
- 4) Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik atau kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor pendukungnya. Adapun faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan belajar antara lain (Nanang Hanafiah & Cucu Suhana, 2012 : 8-10) :

- 1) Peserta didik dengan sejumlah latar belakangnya, yang mencakup tingkat kecerdasan; bakat; sikap; minat; motivasi; keyakinan; kesadaran; kedisiplinan; dan tanggung jawab.
- 2) Pengajar yang profesional.
- 3) Atmosfir pembelajaran partisipatif dan interaktif yang dimanifestasikan dengan adanya komunikasi timbal balik dan multi arah secara aktif, kreatif, efektif, inovatif dan menyenangkan.

- 4) Sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran.
- 5) Kurikulum sebagai kerangka dasar atau arahan, khusus mengenai perubahan perilaku peserta didik secara integral, baik yang berkaitan dengan kognitif, afektif, maupun psikomotor.
- 6) Lingkungan agama, sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmu dan teknologi serta lingkungan alam sekitar, yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan.
- 7) Atmosfir kepemimpinan pembelajaran yang sehat, partisipatif, demokratis, dan situasional.
- 8) Pembiayaan yang memadai.

Dari beberapa pernyataan tentang belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses yang pasti dialami oleh manusia, berlangsung seumur hidup, ditandai dengan adanya perubahan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap serta dipengaruhi oleh faktor-faktor pendukungnya.

b. Teori Motivasi Belajar

1) Pengertian Motivasi Belajar

Dalam kegiatan belajar, motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar,

sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Motivasi Belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar (Sardiman, 2009:75).

Nanang Hanafiah & Cucu Suhana juga menjelaskan bahwa Motivasi Belajar merupakan kekuatan, daya pendorong, atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor (Nanang Hanafiah & Cucu Suhana, 2012:26).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Motivasi Belajar adalah daya pendorong bagi siswa yang membangun kesediaan dan keinginan siswa untuk belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

2) Ciri-ciri Motivasi

Motivasi yang ada pada diri setiap orang memiliki ciri-ciri sebagai berikut (Sardiman A.M. , 2009: 83):

- a) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).

- b) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).
- c) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- d) Lebih senang bekerja mandiri.
- e) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
- f) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- g) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- h) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti di atas, berarti orang itu memiliki motivasi yang cukup kuat.

3) Fungsi Motivasi Belajar

Fungsi Motivasi Belajar menurut Sardiman ada tiga, yaitu:

- a) Medorong manusia untuk berbuat. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang dikerjakan.
- b) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- c) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna

mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Di samping itu, motivasi juga dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi (Sardiman A.M. , 2009: 85).

4) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar ada dua jenis yaitu:

a) Motivasi intrinsik.

Menurut Eveline Siregar & Hartini Nara (2011: 50), motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri individu tanpa adanya rangsangan dari luar. Motivasi intrinsik dalam realitasnya lebih memiliki daya tahan yang lebih kuat dibanding motivasi ekstrinsik.

Motivasi intrinsik muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan secara esensial, bukan sekedar simbol dan seremonial. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, yang berpengalaman, yang ahli dalam bidang studi tertentu (Sardiman A.M. , 2009: 90).

b) Motivasi ekstrinsik.

Menurut Eveline Siregar & Hartini Nara (2011: 50), motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari

luar. Berbeda dengan motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik terjadi karena adanya rangsangan dari luar misalnya pemberian pujian, pemberian nilai maupun hadiah dan faktor-faktor eksternal lainnya yang memiliki daya dorong motivasional seperti media pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Media pembelajaran memiliki fungsi motivasi, yaitu menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar (Jamil Suprihatiningrum, 2013: 320).

Motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar. Motivasi ekstrinsik tetap penting dalam kegiatan belajar-mengajar karena keadaan siswa itu dinamis, berubah-ubah, dan juga mungkin komponen-komponen lain dalam proses belajar-mengajar ada yang kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan motivasi ekstrinsik (Sardiman A.M. , 2009: 91).

5) Langkah Memotivasi Siswa

Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah menurut Sardiman A.M. (2009: 92-95), diantaranya adalah:

- a) Memberi angka
- b) Hadiah
- c) Saingan/kompetisi
- d) *Ego-involvement*
- e) Memberi ulangan
- f) Mengetahui hasil
- g) Pujian
- h) Hukuman
- i) Hasrat untuk belajar
- j) Minat
- k) Tujuan yang diakui.

6) Indikator Pengukuran Motivasi Belajar

Menurut Hamzah B. Uno (2014: 23) indikator Motivasi Belajar diklasifikasikan sebagai berikut:

- a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil. Siswa memiliki target untuk sukses dalam proses pembelajaran.
- b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Siswa menyadari bahwa belajar adalah suatu kebutuhan.
- c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan. Siswa melakukan usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- d) Adanya penghargaan dalam belajar. Siswa mendapatkan nilai dan penghargaan yang memacunya untuk lebih baik lagi.

- e) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Siswa tidak jenuh dan fokus pada proses pembelajaran yang berlangsung.
- f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik. Lingkungan kondusif dapat dibangun melalui peran teman, guru, dan keluarga.

Jika seorang siswa memiliki indikator-indikator tersebut artinya siswa sudah memiliki Motivasi Belajar untuk belajar. Siswa dengan indikator Motivasi Belajar rendah dapat diperbaiki dengan memperhatikan faktor-faktor penyebabnya. Pengukuran Motivasi Belajar yang akan dilakukan oleh peneliti akan didasarkan pada indikator Motivasi Belajar yang telah disebutkan di atas.

2. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Gagne dalam Arief S. Sadiman (2012: 6) media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Briggs dalam Arief S. Sadiman (2012: 6) mengemukakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Contohnya adalah buku, film, kaset, film bingkai.

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 - 1) menimbulkan kegairahan belajar;
 - 2) memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
 - 3) memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Dengan sifat unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk semua siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan (Arief S. Sadiman, 2012: 17-18).

Dari beberapa pendapat di atas dapat diartikan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mengirimkan informasi serta merangsang siswa untuk belajar.

3. Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar

a. Kelayakan Media Pembelajaran

Aspek dan kriteria dalam penilaian pengembangan media pembelajaran menurut Romi Satria Wahono (2006) yaitu:

1) Aspek Rekaya Perangkat

- a) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran.
- b) *Reliable* (handal).
- c) *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah).
- d) *Usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiaannya).
- e) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software/tool* untuk pengembangan.
- f) Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan diberbagai *hardware* dan *software* yang ada).
- g) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi.
- h) Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), *trouble shooting* (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program).

- i) *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)

2) Aspek Desain Pembelajaran

- a) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistik)
- b) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum
- c) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
- d) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
- e) Interaktivitas
- f) Pemberian Motivasi Belajar
- g) Kontekstualitas dan aktualitas
- h) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
- i) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
- j) Kedalaman materi
- k) Kemudahan untuk dipahami
- l) Sistematis, runtut, alur logika jelas
- m) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan
- n) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
- o) Ketepatan dan kecepatan alat evaluasi
- p) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi

3) Aspek Komunikasi Visual

- a) Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran
- b) Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan
- c) Sederhana dan memikat
- d) Audio (narasi, *sound effect*, *backsound*, music)
- e) Visual (*layout*, *design*, *typography*, warna)
- f) Media bergerak (animasi, *movie*)
- g) *Layout interactive* (ikon navigasi)

Berdasarkan pendapat ahli mengenai aspek dan kriteria penilaian kelayakan media pembelajaran peneliti menetapkan beberapa aspek dan kriteria penilaian Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi sebagai media pembelajaran yang akan dikembangkan untuk dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Aspek dan kriteria penilaian Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi sebagai media pembelajaran dimodifikasi dari kriteria penilaian media menurut ahli disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik media yang dibuat. Aspek dan kriteria penilaian untuk ahli materi:

- 1) Kesesuaian materi
- 2) Kejelasan tujuan pembelajaran
- 3) Kebenaran materi
- 4) Kedalaman materi

- 5) Sistematis
- 6) Aktualisasi
- 7) Kejelasan materi
- 8) Kemudahan untuk dipahami

Aspek penilaian untuk ahli media meliputi dua aspek, yaitu aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Untuk aspek dan kriteria penilaian untuk ahli media adalah:

- 1) Bahasa yang komunikatif
- 2) Ketepatan bahasa
- 3) Keefektif dan keefisienan
- 4) Kreatif
- 5) Mudah digunakan
- 6) Dapat digunakan kembali
- 7) Gambar
- 8) Komunikatif
- 9) Desain
- 10) Tata letak isi
- 11) Tipografi
- 12) Ilustrasi
- 13) Warna
- 14) Inovatif

b. Pengukuran Motivasi Belajar

Untuk memperoleh data atau informasi dalam penelitian perlu dilakukan kegiatan pengumpulan data. Dalam proses pengumpulan data diperlukan sebuah alat atau instrumen pengumpul data. Alat pengumpul data dapat dibedakan menjadi dua yaitu test dan non-test. Instrumen yang berwujud tes digunakan pada variabel yang mengukur pengetahuan, kemampuan atau kompetensi sedangkan instrumen non-tes digunakan untuk mengukur pendapat/opini, sikap, motivasi, kinerja, dll. Beberapa metode pengumpulan data non-tes antara lain: angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi (Endang Mulyatiningsih, 2011: 24-26).

Menurut Sugiyono (2014: 121), metode pengumpulan data antara lain:

- 1) Angket : digunakan bila responden jumlahnya besar, dapat membaca dengan baik, dan dapat mengungkapkan hal-hal yang sifatnya rahasia.
- 2) Observasi : digunakan bila obyek penelitian bersifat perilaku manusia, proses kerja, gejala alam, responden kecil
- 3) Wawancara : digunakan bila ingin mengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam serta

jumlah responden sedikit

- 4) Gabungan : digunakan bila ingin mendapatkan data ketiganya yang lengkap, akurat dan konsisten.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen non-tes berupa angket untuk mengukur Motivasi Belajar siswa. Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2014: 142).

4. Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi

a. Definisi Monopoli

Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.

Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan.

Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi adalah suatu media pembelajaran akuntansi yang dikemas dalam suatu permainan

monopoli. Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi berupa simulasi atau penyederhanaan realita dari transaksi-transaksi yang ada di perusahaan dagang. Media ini menggabungkan unsur-unsur permainan dan simulasi yaitu adanya *setting*, pemain, aturan, tujuan, dan penyajian model situasi sebenarnya. Setiap siswa dalam permainan ini akan menjadi pemilik perusahaan dan akan melakukan transaksi dengan perusahaan lain. Pemilik harus menjurnal transaksi yang dialami oleh perusahaan tersebut ke jurnal khusus. Tujuan permainan ini adalah untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa dengan pembelajaran yang menyenangkan.

b. Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran

Permainan monopoli dapat dijadikan sebagai media pembelajaran Akuntansi karena monopoli merupakan sistem ekonomi yang disederhanakan dan terdapat transaksi pembelian, penyewaan maupun pertukaran properti. Berbagai komponen dalam monopoli dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sehingga monopoli dapat menjadi media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan.

5. Penelitian dan Pengembangan Media

Penelitian dan pengembangan adalah proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Nana Syaodih

Sukmadinata, 2009: 164). Pengembangan produk berbasis penelitian terdiri dari lima langkah utama yaitu analisis kebutuhan, perancangan (desain) produk sekaligus pengujian kelayakannya, implementasi produk atau pembuatan produk sesuai hasil rancangan, pengujian atau evaluasi produk dan revisi secara terus menerus (Endang Mulyatiningsih, 2011:145).

Penelitian pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi sebagai media pembelajaran yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran.

Aktivitas pada setiap tahap pengembangan model atau metode pembelajaran, yaitu (Endang Mulyatiningsih, 2011:184-186):

a. Analysis

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan.

Setelah analisis masalah perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru tersebut.

b. Design

Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

c. Development

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

d. Implementation

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model/metode baru yang

dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya.

e. Evaluation

Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- 1) Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis
- 2) Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk
- 3) Mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran
- 4) Mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil yang baik

Tabel 1. Rangkuman Aktivitas Model ADDIE

Tahap Pengembangan	Aktivitas
1. <i>Analysis</i>	Pra perencanaan: pemikiran tentang produk (model,metode,media, bahan ajar) baru yang akan dikembangkan.
2. <i>Design</i>	a. Merancang konsep produk baru di atas kertas. b. Merancang perangkat pengembangan produk baru c. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara rinci
3. <i>Develop</i>	a. Berbasis pada hasil rancangan produk, pada tahap ini mulai dibuat produknya yang sesuai dengan struktur model b. Membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk
4. <i>Implementation</i>	Memulai menggunakan produk baru dalam pembelajaran atau lingkungan nyata
5. <i>Evaluation</i>	Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ria Sartikaningrum (2013) yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel*". Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran permainan Monopoli Akuntansi yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan aspek rekayasa media menurut penilaian ahli media memperoleh rerata skor sebesar 34,00 dengan kategori "Baik", uji coba perorangan sebesar 16,40 dengan kategori "Sangat Baik" dan uji coba lapangan sebesar 17,80 dengan kategori "Sangat Baik". Kelayakan aspek komunikasi visual menurut penilaian ahli media memperoleh rerata skor sebesar 54,00 dengan kategori "Baik", uji coba perorangan sebesar 42,60 dengan kategori "Sangat Baik", uji coba kelompok kecil sebesar 44,19 dengan kategori "Sangat Baik", dan uji coba lapangan sebesar 44,78 dengan kategori "Sangat Baik". Kelayakan aspek pembelajaran menurut penilaian ahli materi memperoleh rerata skor 82,00 dengan kategori "Sangat Baik", uji coba perorangan sebesar 26,80 dengan kategori "Sangat Baik", uji coba kelompok kecil sebesar 26,20 dengan kategori "Sangat Baik", dan uji coba lapangan sebesar 26,67 dengan kategori "Sangat Baik". Selain itu, media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa dari sebelum pembelajaran memperoleh rerata skor

sebesar 3,22 yang masuk kategori “Cukup” dan meningkat menjadi sebesar 4,44 yang termasuk kategori “Sangat Tinggi”. Hal yang sama dalam penelitian ini adalah pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa. Perbedaan penelitian ini adalah Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi yang dikembangkan oleh Ria Sartikaningrum terkait dengan materi menyusun laporan keuangan di SMK Negeri 1 Tempel tahun 2013, sedangkan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi yang dikembangkan oleh peneliti adalah terkait dengan materi jurnal khusus di SMK Negeri 4 Klaten tahun 2015.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Irfan Dwi Jayanto (2013) yang berjudul *“Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik Teams Games Tournament (TGT) dengan Bantuan Media Akuntapoli (Akuntansi-Monopoli) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013”*. Hasil penelitian ini adalah Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik Teams Games Tournament (TGT) dengan Bantuan Media Akuntapoli (Akuntansi-Monopoli) dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013. Dibuktikan dengan adanya peningkatan di setiap indikator Keaktifan Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II. Peningkatan skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi sebesar 14,08% (relatif) dan 11,109% (absolut), berasal

dari skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi siklus I 78,891% menjadi 90% (Keaktifan Belajar Akuntansi siklus II). Hal yang sama dalam penelitian ini adalah penggunaan Akuntansi Monopoli sebagai media pembelajaran. Sementara itu, terdapat perbedaan dalam penelitian ini yaitu pada jenis penelitiannya. Pada penelitian yang relevan merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*), sedangkan pada penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Arin Pranesti (2015) yang berjudul "*Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2014/2015*". Hasil penelitian ini adalah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Akuntansi siswa kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2014/2015 yang dibuktikan dengan peningkatan skor Motivasi Belajar Akuntansi. Hasil penskoran data angket menunjukkan bahwa terjadi peningkatan Motivasi Belajar sebesar 5,72% dari skor siklus I sebesar 72,41% meningkat menjadi 78,13% pada siklus II. Peningkatan ketercapaian skor Motivasi Belajar secara individual diperoleh dari data angket adalah sebesar 37,5% pada siklus I meningkat menjadi 87,5% pada siklus II atau

sebesar 50%. Hasil Belajar Akuntansi pada ranah kognitif meningkat dihitung dari rata-rata nilai *pre test* sebesar 69,84 meningkat menjadi 77,97 pada nilai *post test* siklus I atau terjadi peningkatan sebesar 11,63%. Pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 28% diperoleh dari nilai rata-rata *pre test* siklus II sebesar 70,78% meningkat menjadi 90,31 pada siklus II. Ketuntasan belajar meningkat sebesar 25% yang dihitung dari ketuntasan belajar pada *post test* siklus I sebesar 62,5% meningkat pada siklus II menjadi 87,5%. Hal yang sama dalam penelitian ini adalah penggunaan permainan untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa. Perbedaan dalam penelitian ini terdapat pada jenis penelitiannya. Pada penelitian yang relevan merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*), sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Arin Pranesti merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas.

C. Kerangka Berpikir

Media yang diterapkan oleh guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Melihat fungsi dan manfaat dari media pembelajaran itu sendiri, seharusnya media pembelajaran dapat dioptimalkan dengan baik. Namun kenyataan yang terjadi, di sekolah-sekolah masih banyak guru yang menerapkan model pembelajaran konvensional dan variasi dalam pembelajaran masih belum optimal. Keadaan tersebut juga terjadi pada guru Akuntansi SMK Negeri 4 Klaten. Pada standar kompetensi entri jurnal, siswa hanya disediakan

lembar soal dan lembar jawab untuk dikerjakan sebagai latihan. Pembelajaran ini membuat siswa kurang termotivasi dalam belajar.

Dari permasalahan di atas, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa. Media pembelajaran ini harus menyenangkan, mampu membuat siswa merasa tertarik untuk mencoba dan terus belajar, membuat siswa menjadi aktif dan lebih paham terkait entri jurnal, serta tetap memperhatikan ketercapaian tujuan pembelajaran. Monopoli Akuntansi dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa.

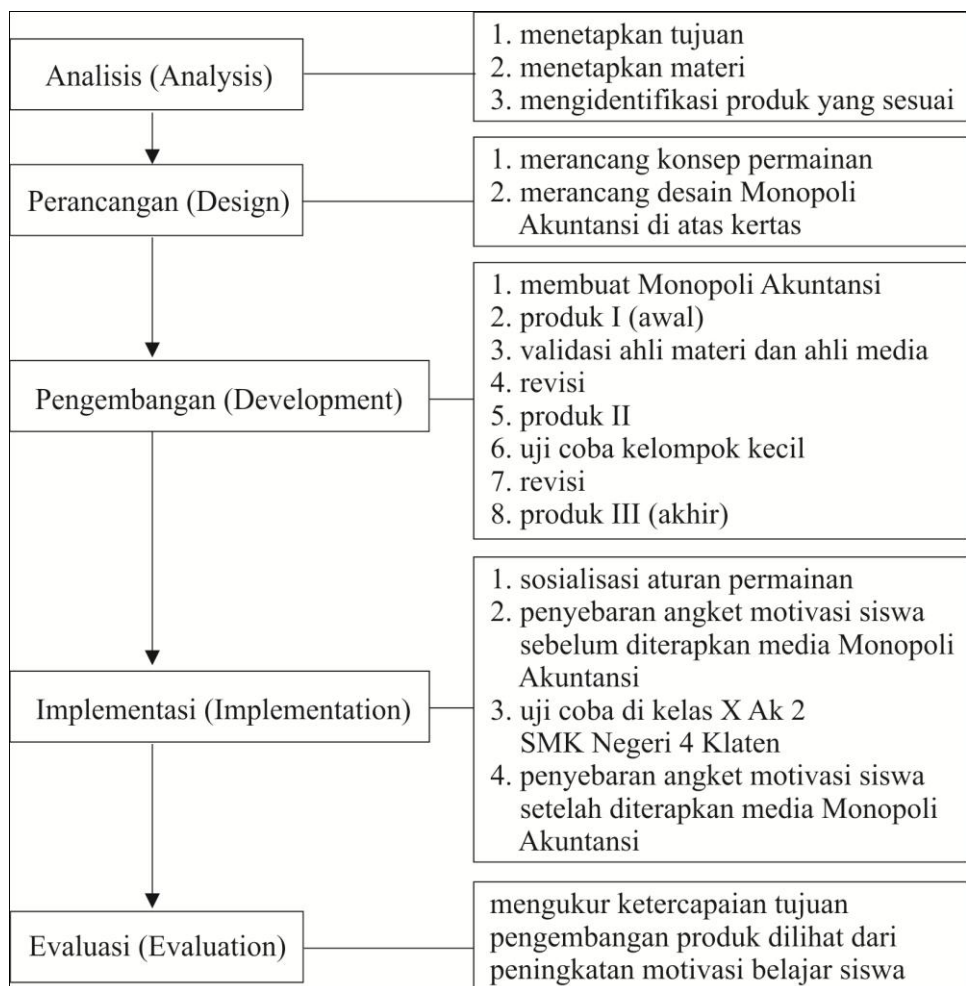
Monopoli Akuntansi merupakan simulasi atau penyederhanaan realita dari transaksi-transaksi yang ada di perusahaan dagang. Dengan demikian, siswa dapat mengetahui dan merasakan transaksi secara langsung dengan adanya simulasi melalui permainan ini. Terdapat beberapa komponen dalam Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi, diantaranya adalah papan monopoli yang berisi tanggal transaksi beserta barang dagang, Kartu Ku berisi mengenai transaksi yang hanya melibatkan 1 perusahaan itu sendiri, Kartu Bonus sebagai bonus bagi pemain jika bisa menjawab pertanyaan, dan Kartu Pemilik sebagai keterangan pendukung dalam kepemilikan barang dagang.

Setiap siswa dalam permainan ini adalah pemilik perusahaan dan akan melakukan transaksi dengan perusahaan lain. Pemilik harus menjurnal transaksi yang dialami oleh perusahaan tersebut ke dalam jurnal khusus

yang telah disediakan. Siswa dapat belajar sambil bermain dengan media pembelajaran ini, sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan.

D. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian yang dimaksud dalam konteks penelitian ini adalah tahap-tahap pengembangan media sebagai berikut:



Gambar 1. Paradigma Penelitian Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi

E. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian untuk penelitian untuk penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi sebagai media pembelajaran pada materi entri Jurnal Khusus untuk siswa SMK kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi sebagai media pembelajaran pada materi entri Jurnal Khusus untuk siswa SMK kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten dilihat dari ahli materi?
3. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi sebagai media pembelajaran pada materi entri Jurnal Khusus untuk siswa SMK kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten dilihat dari ahli media?
4. Bagaimana peningkatan Motivasi Belajar siswa dengan diterapkannya Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi pada materi entri Jurnal Khusus untuk siswa SMK kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2014: 297) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi Perusahaan Dagang materi Jurnal Khusus. Dalam penelitian ini digunakan model penelitian dan pengembangan melalui ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*).

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas X Ak 2 di SMK Negeri 4 Klaten. Objek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 4 Klaten yang beralamat di Jl. Mataram No. 5, Belangwetan, Klaten Utara, Klaten. Adapun pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan November 2015 - Februari 2016.

D. Definisi Operasional Variabel

1. Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi

Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi merupakan simulasi atau penyederhanaan realita dari transaksi-transaksi yang ada di perusahaan dagang. Pemain adalah pemilik perusahaan dagang yang akan melakukan transaksi jual-beli. Setiap transaksi yang dialami harus dicatat dalam jurnal khusus. Beberapa komponen yang mendukung untuk terjadinya transaksi dalam Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi ini diantaranya adalah papan monopoli yang berisi tanggal transaksi beserta barang dagang, Kartu Ku berisi mengenai transaksi yang hanya melibatkan 1 perusahaan itu sendiri, Kartu Bonus sebagai bonus bagi pemain jika bisa menjawab pertanyaan, dan Kartu Pemilik sebagai keterangan pendukung dalam kepemilikan barang dagang.

2. Motivasi Belajar

Motivasi Belajar merupakan daya pendorong bagi siswa yang membangun kesediaan dan keinginan siswa untuk belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.. Indikator siswa memiliki Motivasi Belajar yang tinggi ditandai dengan adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

E. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan model ADDIE dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap awal peneliti menganalisis permasalahan di kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten. Motivasi Belajar siswa di kelas tersebut masih rendah. Rendahnya Motivasi Belajar siswa salah satunya diakibatkan karena metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran monoton. Monopoli dapat menjadi alternatif media pembelajaran karena memiliki karakteristik yang sama dengan sistem ekonomi.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap kedua yaitu merancang konsep di atas kertas dan menentukan komponen-komponen dalam monopoli beserta fungsinya. Monopoli dirancang dengan tampilan yang menarik dan disesuaikan dengan materi Jurnal Khusus Perusahaan Dagang. Terdapat beberapa komponen dalam Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi, diantaranya adalah papan monopoli yang berisi tanggal transaksi beserta barang dagang, Kartu Ku berisi mengenai transaksi yang hanya melibatkan 1 perusahaan itu sendiri, Kartu Bonus sebagai bonus bagi pemain jika bisa menjawab pertanyaan, dan Kartu Pemilik sebagai keterangan pendukung dalam kepemilikan barang dagang.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap yang ketiga yaitu tahap pengembangan dengan memproduksi Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi yang akan digunakan dalam pembelajaran. *Development* dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yaitu kegiatan:

- a. Pembuatan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi. Berbasis pada hasil rancangan produk, pada tahap ini mulai dibuat produk yang sesuai dengan struktur model.
- b. Validitas ahli: ahli materi dan ahli media.

Ahli media dan ahli materi merupakan dosen jurusan Pendidikan Akuntansi di Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta. Ahli materi dan ahli media melakukan penilaian terhadap Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dan memberikan kritik serta saran untuk perbaikan media yang telah dibuat.

- c. Revisi

Penyuntingan berfungsi untuk meminimalkan kesalahan-kesalahan maupun ketidaksesuaian Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi terhadap materi Jurnal Khusus. Produk yang telah dinyatakan layak oleh validator, selanjutnya diujicobakan kepada 8 orang siswa SMK sebagai calon pengguna.

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan angket kelayakan media setelah uji coba kelompok kecil

dilakukan. Data hasil uji coba disertakan dalam revisi penyempurnaan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Terdapat dua kegiatan yang dilakukan dalam tahap implementasi, yaitu:

a. Sosialisasi Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi

Sebelum permainan diimplementasikan di kelas, peneliti melakukan sosialisasi peraturan dan cara bermain Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi. Pada hari itu juga peneliti akan melakukan pengukuran Motivasi Belajar awal dengan menyebarkan angket Motivasi Belajar siswa sebelum media pembelajaran diterapkan.

b. Implementasi Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi

Implementasi di kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten dilakukan untuk 28 siswa (7 kelompok). Pada tahap ini peneliti akan melakukan pengukuran Motivasi Belajar akhir dengan menyebarkan angket Motivasi Belajar siswa setelah media pembelajaran diterapkan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap terakhir peneliti akan mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk. Setelah melalui tahap implementasi, produk akan diukur kembali berdasarkan angket Motivasi Belajar siswa

untuk mengetahui peningkatan Motivasi Belajar siswa sebelum dan setelah media diterapkan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner atau angket. Kuesioner digunakan untuk mengukur kualitas media yang dikembangkan dan mengukur Motivasi Belajar siswa. Penelitian pengembangan ini menggunakan kuesioner untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, dan siswa sebagai bahan mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Kuesioner respon siswa digunakan untuk mengukur Motivasi Belajar.

Data yang dikumpulkan dari penelitian pengembangan media ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif sebagai data pokok dalam penelitian yang berupa data Motivasi Belajar siswa dan penilaian tentang Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dari ahli materi, ahli media, dan siswa SMK dalam kuesioner. Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi berupa kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrumen non-tes berupa angket atau kuesioner.

1. Angket Pengukuran Motivasi Belajar Siswa

Peneliti menggunakan angket untuk mengukur Motivasi Belajar siswa. Angket dibagikan kepada siswa kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten sebanyak 2 kali, yaitu sebelum Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi diterapkan dan setelah Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi diterapkan. Kisi-kisi angket Motivasi Belajar siswa yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Siswa

Indikator	No. Butir	Jumlah
1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.	1, 2	2
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	3, 4, 5	3
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.	6, 7	2
4. Adanya penghargaan dalam belajar.	8, 9, 10*	3
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	11, 12*, 13	3
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.	14, 15*	2
Jumlah		15

Keterangan: *Pernyataan Negatif

2. Angket Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi

Penilaian kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi melibatkan 8 orang siswa pada uji coba kelompok kecil dan 2 orang dosen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta sebagai ahli materi dan ahli media. Kisi-kisi angket yang digunakan dalam penilaian kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Angket Penilaian Kelayakan Materi

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Kesesuaian materi	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar b. Kesesuaian materi dengan indikator c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1,2,3
2.	Pemberian Motivasi Belajar	Penumbuhan Motivasi Belajar	4
3.	Kontekstual dan aktualitas	a. Materi sesuai dengan konteks perusahaan dagang b. Sesuai dengan kondisi sekarang	5,6
4.	Kelengkapan dan kualitas bahan	a. Jumlah soal cukup b. Cakupan soal lengkap c. Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi d. Ada variasi soal	7, 8, 9, 10
5.	Kedalaman materi	Materi mencakup berbagai jenis transaksi di perusahaan dagang	11
6.	Kemudahan untuk dipahami	a. Materi mudah untuk dipahami b. Bahasa soal mudah dipahami	12, 13
7.	Sistematis	Keruntutan alur piker	14
8.	Kejelasan	a. Kejelasan uraian soal b. Kejelasan petunjuk belajar	15, 16
9.	Simulasi	a. Terdapat transaksi dalam perusahaan dagang yang disederhanakan	17
10.	Ketepatan evaluasi	a. Ketepatan dalam menggunakan istilah dan pernyataan b. soal sesuai dengan teori dan konsep c. kunci jawaban sesuai dengan soal	18, 19, 20

Sumber: Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran (Romi Satria Wahono, 2006)

Tabel 4. Kisi-kisi Angket Penilaian Kelayakan Media

No	Aspek	Indikator	No Butir
1.	Rekayasa media	a. Dapat dipelihara/dikelola dengan mudah b. Mudah digunakan c. Ketepatan memilih media d. Petunjuk penggunaan media jelas e. Alat permainan bervariasi f. Sebagian atau seluruh program media dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain	1, 2, 3, 4, 5, 6
2.	Komunikasi visual	a. Bahasa mudah dipahami b. Media menarik c. Sederhana d. Jenis huruf mudah dibaca e. Ukuran huruf sesuai dan mudah dibaca f. Pengaturan jaraknya baik g. Gambar yang disajikan menarik h. Penempatan gambar tepat i. Proporsi gambar seimbang j. Kesesuaian gambar dengan ilustrasi k. Tata letak baik l. Komposisi warna baik m. Pemilihan warna serasi n. Desain rapi o. Desain menarik p. Desain sesuai dengan ilustrasi perusahaan dagang	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22

Sumber: Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran (Romi Satria Wahono, 2006)

Tabel 5. Kisi-kisi Kelayakan Media melalui Uji Coba pada Siswa

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Rekayasa media	a. <i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah) b. <i>Usabilitas</i> (mudah digunakan) c. Petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami) d. Permainan menggambarkan transaksi perusahaan dagang yang disederhanakan	1, 2, 3, 4
2.	Komunikasi visual	a. Komunikatif (menggunakan bahasa yang baik, benar dan efektif) b. Kreatif dan inovatif c. Media menarik d. Pemilihan warna serasi e. Gambar yang disajikan menarik f. Tata letak gambar baik g. Susunan huruf baik h. Teks dapat terbaca dengan baik i. Desain menarik j. Desain rapi	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14
3.	Pembelajaran	a. Kesesuaian dengan materi b. Materi mudah dipahami c. Menumbuhkan Motivasi Belajar d. Aktualitas (sesuai dengan kondisi sekarang) e. Bahasa soal mudah dipahami f. Uraian soal jelas	15, 16, 17, 18, 19, 20

H. Uji Validitas Instrumen

1. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen. Untuk mengetahui validitas angket, dapat digunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson dalam Suharsimi Arikunto, (2010: 213) sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{XY} = indeks korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan

Nilai r_{hitung} dicocokkan dengan r_{tabel} *product moment* pada taraf signifikan 5%. Jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} maka butir angket tersebut valid.

Dalam penelitian ini, pengujian instrumen penelitian dilakukan kepada 34 siswa di luar sampel. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah butir-butir pernyataan dalam instrumen penelitian valid atau tidak. Adapun hasil perhitungan angket uji coba untuk setiap variabelnya adalah sebagai berikut (hasil pengolahan data memakai SPSS versi 20 dapat dilihat di lampiran 4b (halaman 100):

Tabel 6. Interpretasi Validitas Angket Motivasi Belajar

No. Butir	r_{hitung}	r_{tabel}	Interpretasi
1.	0,591	$\geq 0,339$	VALID
2.	0,608	$\geq 0,339$	VALID
3.	0,594	$\geq 0,339$	VALID
4.	0,500	$\geq 0,339$	VALID
5.	0,444	$\geq 0,339$	VALID
6.	0,567	$\geq 0,339$	VALID
7.	0,602	$\geq 0,339$	VALID
8.	0,442	$\geq 0,339$	VALID
9.	0,315	$\leq 0,339$	TIDAK VALID
10.	0,530	$\geq 0,339$	VALID
11.	0,669	$\geq 0,339$	VALID
12.	0,200	$\leq 0,339$	TIDAK VALID
13.	0,643	$\geq 0,339$	VALID
14.	0,474	$\geq 0,339$	VALID
15.	0,169	$\leq 0,339$	TIDAK VALID

Sumber: Hasil Olah Data menggunakan SPSS versi 20

Berdasarkan tabel tersebut, terdapat 12 butir pernyataan yang dinyatakan valid.

Tabel 7. Hasil Analisis Validitas Angket Motivasi Belajar

No.	Kriteria	Nomor Butir Angket	Jumlah	Persentase
1.	Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 13, 14	12	80%
2.	Tidak Valid	9, 12, 15	3	20%
TOTAL			15	100%

Sumber: hasil uji validitas instrumen penelitian

2. Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada tingkat keterandalan sesuatu. Instrumen yang reliabel mengandung arti bahwa instrumen cukup baik sehingga mampu mengungkapkan data yang bisa dipercaya (Suharsimi, 2010: 221-222). Pada penelitian ini untuk mencari realibilitas instrumen digunakan rumus Alpha sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen
 k = banyaknya butir pertanyaan
 \sum = jumlah varians butir
 σ_b^2
 σ_t^2 = varians total

Berdasarkan penelitian pengembangan ini, uji reliabilitas instrumen angket menunjukkan skor $0,717 > r_{\text{tabel}} 0,339$. Instrumen penelitian memiliki reliabilitas yang tinggi jika nilai koefisian $\geq 0,60$. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut reliabel dan memiliki reliabilitas tinggi.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga dapat mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2014: 244).

1. Mengukur Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Angket Motivasi Belajar siswa menggunakan skala *Likert* dengan alternatif jawaban dan kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 8. Kriteria Penilaian Skala *Likert* Angket Motivasi Belajar

Alternatif Jawaban	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Peningkatan Motivasi Belajar siswa akan dianalisis dengan menggunakan *gain score*. Teknik analisis data *gain-score* adalah dengan menghitung nilai *gain* (g) dengan rumus:

$$g = \frac{\% \text{ rerata motivasi akhir} - \% \text{ rerata motivasi awal}}{100 - \% \text{ rerata motivasi awal}}$$

Hake (2012: 1)

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus di atas kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kriteria nilai *gain* yang ditunjukkan pada tabel 9.

Tabel 9. Kriteria Nilai *Gain*

Nilai g	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,7 < g < 0,3$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Hake (2012: 1)

2. Kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi

Data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan uji coba kelompok kecil dengan lembar kuesioner dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sugiyono, 2014: 147). Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan.

Untuk menganalisis data tentang kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif

Tabel 10. Kriteria Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi

Klasifikasi	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

- b. Menghitung nilai rerata skor tiap indikator dengan rumus:

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

Keterangan:

\bar{x} = skor rata-rata, $\sum x$ = jumlah skor, N = jumlah subjek uji coba

- c. Menjumlahkan rerata skor tiap aspek
- d. Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek dengan menggunakan rumus konversi skor skala 5 berikut:

Tabel 11. Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor pada Skala Lima

Skor	Rumus	Nilai	Kategori
5	$X + 1,8Sb_i < X$	A	Sangat Baik
4	$X_i + 0,6Sb_i < X \leq X_i + 1,8 Sb_i$	B	Baik
3	$X_i - 0,6Sb_i < X \leq X_i + 0,6 Sb_i$	C	Cukup
2	$X_i - 1,80Sb_i < X \leq X_i - 0,6 Sb_i$	D	Kurang
1	$X \leq X_i - 1,8 Sb_i$	E	Sangat Kurang

Sumber: Eko Putro Widoyoko (2009:238)

Keterangan:

- X = skor empiris
- Skor maksimal ideal = jumlah indikator x skor tertinggi
- Skor minimal ideal = jumlah indikator x skor terendah
- X_i (Rerata ideal) = $\frac{1}{2}$ (skor maks ideal + skor min ideal)
- Sb_i (Simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maks ideal + skor min ideal)

Tabel 12. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian ke dalam Nilai

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$X > 4,2$	A	Sangat Layak
4	$3,4 < X \leq 4,2$	B	Layak
3	$2,6 < X \leq 3,4$	C	Cukup Layak
2	$1,8 < X \leq 2,6$	D	Kurang Layak
1	$X \leq 1,8$	E	Sangat Kurang Layak

Untuk mengetahui kualitas dari produk media yang dikembangkan layak atau tidak, maka peneliti menggunakan kriteria minimal penilaian “B” yang termasuk kategori “Layak”. Jika penilaian media pembelajaran minimal mendapatkan nilai “Layak” maka media yang dikembangkan “Layak” digunakan sebagai media pembelajaran. Media dikatakan dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa jika Motivasi Belajar siswa terjadi peningkatan sebelum diterapkan media dengan setelah diterapkan media.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas X Ak 2 di SMK Negeri 4 Klaten yang terdiri dari 36 siswa.

2. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SMK Negeri 4 Klaten yang beralamat di Jl. Mataram No. 5, Belangwetan, Klaten Utara, Klaten. Adapun pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan November 2015 sampai dengan Februari 2016. Prosedur penelitian pengembangan terdiri atas beberapa tahapan yang dijelaskan dalam Tabel 13 berikut ini:

Tabel 13. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Pengembangan

No.	Prosedur Pengembangan	Waktu Pelaksanaan
1.	<i>Analysis</i>	November 2015
2.	<i>Design</i>	November 2015
3.	<i>Development</i>	November – Januari 2016
4.	<i>Implementation</i>	Januari 2016 - Februari 2016
5.	<i>Evaluation</i>	Februari 2016

B. Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi Perusahaan

Dagang Standar Kompetensi Memproses Entri Jurnal Khusus

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi di kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten. Observasi dilakukan pada saat PPL

di sekolah tersebut tanggal 31 Agustus 2015. Jumlah siswa yang hadir ada 36 siswa yang terdiri dari 3 siswa laki-laki dan 33 siswa perempuan.

Saat pembelajaran berlangsung, ada satu siswa yang tiduran, 40% siswa mengobrol dengan siswa lainnya dan 25% siswa belum memiliki inisiatif untuk mengerjakan latihan soal Akuntansi. Guru yang mengajar masih belum optimal dalam menerapkan media pembelajaran. Pembelajaran hanya terpaku pada modul yang dimiliki oleh siswa. Peran guru masih dominan dalam pembelajaran.

Motivasi Belajar sangat dibutuhkan siswa dalam belajar. Salah satu faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar adalah media pembelajaran yang diterapkan. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan membuat siswa lebih paham dalam menyerap ilmu yang dipelajari. Monopoli dapat menjadi alternatif media pembelajaran karena memiliki karakteristik yang sama dengan sistem ekonomi dan mudah dimodifikasi sesuai dengan materi yang diterapkan. Peneliti melakukan pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi perusahaan dagang untuk meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi siswa khususnya dalam materi jurnal khusus.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap kedua yaitu merancang konsep dan tampilan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi di atas kertas. Fungsi komponen Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dijabarkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 14. Fungsi Komponen Monopoli

Monopoli (umum)		Monopoli Akuntansi	
Komponen	Fungsi	Komponen	Fungsi
Papan Monopoli	Ada 40 petak terdiri dari: -mulai -22 nama negara -hanya lewat -bebas parkir -masuk penjara -transportasi -pajak -dana umum dan kesempatan	Papan Monopoli	Ada 36 petak terdiri dari: -mulai -28 barang dagang -berlibur -bonus -penjara -beban
Dana Umum	berisi perintah, pendapatan dan pengeluaran tambahan bagi pemain	Kartu Ku	berisi transaksi yang hanya melibatkan 1 perusahaan itu sendiri
Kesempatan	berupa perintah, pendapatan dan pengeluaran tambahan bagi pemain	Kartu Bonus	berisi pertanyaan dan kunci jawaban
Kartu Hak Milik	berisi keterangan atas kepemilikan kompleks negara	Kartu Pemilik	berisi keterangan atas kepemilikan barang
Rumah	menambah harga sewa	Sekunder	barang dagang yang dibeli oleh pemain lain menjadi 2x lipat
Hotel	harga sewa menjadi paling mahal	Tersier	barang dagang yang dibeli oleh pemain lain menjadi 10x lipat

Konsep yang sudah matang kemudian dirancang di atas kertas. Tampilan komponen Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi yang perlu dirancang kembali adalah papan monopoli, Kartu Ku, Kartu Bonus, Kartu Pemilik, uang monopoli dan petunjuk permainan. Rancangan di atas kertas ini menjadi dasar perancangan di *Corel Draw X5*.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Peneliti memulai tahap pengembangan dengan mencari gambar-gambar pendukung untuk Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dan membuat kerangka papan monopoli dengan menggunakan *Corel Draw X5*. Gambar-gambar yang telah dikumpulkan kemudian ditata dalam kerangka yang telah dibuat. Setelah itu, rancangan yang telah dibuat di atas kertas seperti Kartu Ku, Kartu Bonus, Kartu Pemilik, uang monopoli dan petunjuk permainan juga dirancang dengan menggunakan *Corel Draw X5*. Rancangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dalam *Corel Draw X5* yang telah dibuat kemudian dicetak dan merupakan produk I.

Langkah selanjutnya, produk I divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ini untuk memperoleh data kuantitatif sebagai data primer dan data kualitatif berupa saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media. Validasi merupakan tahap penilaian media sebelum diujicobakan kepada siswa. Validasi

Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dilakukan oleh satu dosen sebagai Ahli Materi dan satu dosen sebagai Ahli Media.

Hasil validasi oleh Ahli Materi menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi yang dikembangkan berdasarkan aspek pembelajaran, sangat layak untuk diujicobakan sesuai dengan saran sebagai berikut:

- 1) Menambahkan jumlah soal pada Kartu Bonus.
- 2) melengkapi materi tentang potongan penjualan dan potongan pembelian.

Berikut ini adalah revisi berdasarkan saran dari Ahli Materi:

- 1) menambahkan jumlah soal pada Kartu Bonus.

<p><i>Kartu Bonus</i> 1</p>  <p>Bukti Transaksi Pengeluaran Uang</p> <p>✂️ kwitansi</p>	<p><i>Kartu Bonus</i> 2</p>  <p>Bukti Transaksi Penerimaan Uang</p> <p>✂️ Bukti Kas Masuk</p>	<p><i>Kartu Bonus</i> 3</p>  <p>Bukti Transaksi Penjualan dan Pembelian Kredit</p> <p>✂️ Faktur</p>
<p><i>Kartu Bonus</i> 4</p>  <p>Bukti Transaksi yang Dibuat Ketika Terjadi Retur</p> <p>✂️ Nota Debit</p>	<p><i>Kartu Bonus</i> 5</p>  <p>Jurnal untuk Mencatat Pembelian Kredit</p> <p>✂️ Jurnal Pembelian</p>	<p><i>Kartu Bonus</i> 6</p>  <p>Jurnal untuk Mencatat Penjualan Kredit</p> <p>✂️ Jurnal Penjualan</p>
<p><i>Kartu Bonus</i> 7</p>  <p>Jatuh tempo pembayaran 10 hari dari tanggal transaksi n/10</p> <p>✂️</p>	<p><i>Kartu Bonus</i> 8</p>  <p>Jatuh tempo pembayaran akhir bulan terjadinya transaksi EOM</p> <p>✂️</p>	<p><i>Kartu Bonus</i> 9</p>  <p>Jurnal untuk mencatat penjualan tunai</p> <p>✂️ J. Penerimaan Kas</p>
<p><i>Kartu Bonus</i> 10</p>  <p>Jurnal untuk mencatat pembelian tunai</p> <p>✂️ J. Pengeluaran Kas</p>	<p><i>Kartu Bonus</i> 11</p>  <p>Pihak yang berhutang kepada pihak lain</p> <p>✂️ Debitur</p>	<p><i>Kartu Bonus</i> 12</p>  <p>Pihak yang berpiutang kepada pihak lain</p> <p>✂️ Kreditur</p>

Gambar 2. Sebelum Menambahkan Jumlah Soal di Kartu Bonus

<p><i>Kartu Bonus</i> 1</p>  <p>Bukti transaksi ekstern penerimaan dan pengeluaran uang adalah...</p> <p>✂️ kwitansi</p>	<p><i>Kartu Bonus</i> 2</p>  <p>Bukti transaksi intern penerimaan uang adalah...</p> <p>✂️ Bukti Kas Masuk (BKM)</p>	<p><i>Kartu Bonus</i> 3</p>  <p>Bukti transaksi yang dibuat ketika ada penjualan/ pembelian kredit adalah...</p> <p>✂️ Faktur</p>
<p><i>Kartu Bonus</i> 4</p>  <p>Bukti transaksi yang dibuat ketika terjadi retur pembelian adalah...</p> <p>✂️ Nota Debit</p>	<p><i>Kartu Bonus</i> 5</p>  <p>Jurnal untuk mencatat pembelian kredit adalah...</p> <p>✂️ Jurnal Pembelian</p>	<p><i>Kartu Bonus</i> 6</p>  <p>Jurnal untuk mencatat penjualan kredit adalah...</p> <p>✂️ Jurnal Penjualan</p>
<p><i>Kartu Bonus</i> 7</p>  <p>Penulisan termin pembayaran 10 hari dari tanggal faktur tanpa diskon adalah...</p> <p>✂️ n/10</p>	<p><i>Kartu Bonus</i> 8</p>  <p>Penulisan termin pembayaran akhir bulan terjadinya transaksi adalah...</p> <p>✂️ EOM</p>	<p><i>Kartu Bonus</i> 9</p>  <p>Jurnal untuk mencatat penjualan tunai adalah...</p> <p>✂️ J. Penerimaan Kas</p>
<p><i>Kartu Bonus</i> 10</p>  <p>Jurnal untuk mencatat pembelian tunai adalah...</p> <p>✂️ J. Pengeluaran Kas</p>	<p><i>Kartu Bonus</i> 11</p>  <p>Pihak yang berutang kepada pihak lain adalah...</p> <p>✂️ Debitur</p>	<p><i>Kartu Bonus</i> 12</p>  <p>Pihak yang berpiutang kepada pihak lain adalah...</p> <p>✂️ Kreditur</p>
<p><i>Kartu Bonus</i> 13</p>  <p>Bukti transaksi intern pengeluaran uang adalah...</p> <p>✂️ Bukti Kas Keluar (BKK)</p>	<p><i>Kartu Bonus</i> 14</p>  <p>Penulisan termin pembayaran akan diberikan potongan 2% jika pembayaran dilakukan 10 hari sesudah tanggal faktur, tapi tidak melewati 30 hari sejak tanggal faktur adalah...</p> <p>✂️ 2/10, n/30</p>	<p><i>Kartu Bonus</i> 15</p>  <p>Bukti transaksi yang dibuat ketika terjadi retur penjualan adalah...</p> <p>✂️ Nota Kredit</p>
<p><i>Kartu Bonus</i> 16</p>  <p>Bukti atas pembelian sejumlah barang secara tunai adalah...</p> <p>✂️ Nota Kontan</p>	<p><i>Kartu Bonus</i> 17</p>  <p>Surat perintah kepada bank untuk membayar sejumlah uang kepada pemegang bukti transaksi tersebut adalah...</p> <p>✂️ Cek</p>	<p><i>Kartu Bonus</i> 18</p>  <p>Bukti pencatatan antar bagian atau manager dengan bagian-bagian yang ada di intern perusahaan adalah...</p> <p>✂️ Memo</p>

Gambar 3. Setelah Menambahkan Jumlah Soal di Kartu Bonus

2) Melengkapi materi tentang potongan penjualan dan potongan pembelian.

Sebelum diberi saran oleh Ahli Materi, Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi belum dilengkapi transaksi potongan penjualan dan pembelian. Untuk memunculkan transaksi tersebut, peneliti menambahkan kartu anggota pada Kartu Ku. Pemain yang memiliki kartu anggota berhak melakukan pembelian kredit dan mendapatkan

potongan sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Adapun kartu tersebut seperti pada gambar di bawah ini:



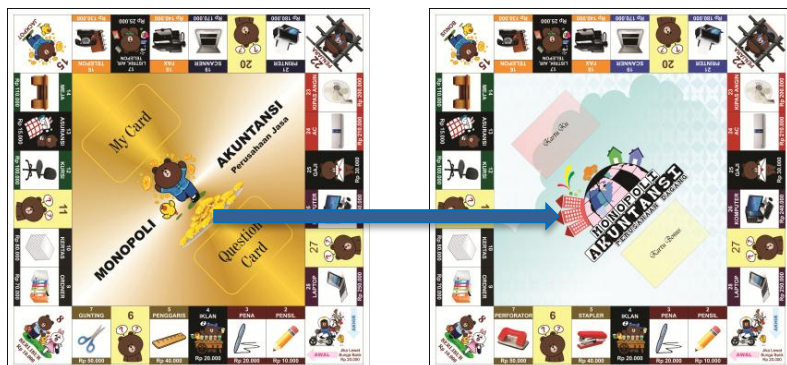
Gambar 4. Kartu Anggota

Hasil validasi oleh Ahli Materi menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi yang dikembangkan berdasarkan aspek pembelajaran, sangat layak untuk diujicobakan sesuai dengan saran sebagai berikut:

- 1) menambahkan logo pada papan
- 2) konsisten dalam menggunakan bahasa
- 3) desain petunjuk permainan dibuat lebih menarik
- 4) desain pada papan diberi pewarnaan yang berbeda pada kotak Kartu Ku dan Kartu Bonus.

Berikut ini adalah revisi berdasarkan saran dari Ahli Media:

- 1) Menambahkan logo pada papan



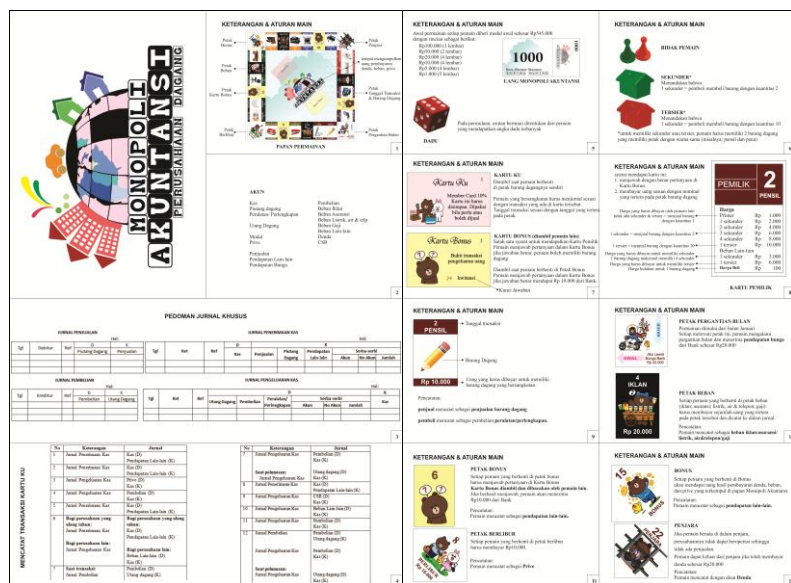
Gambar 5. Sebelum dan Setelah Ditambahkan Logo

2) Konsisten dalam menggunakan bahasa

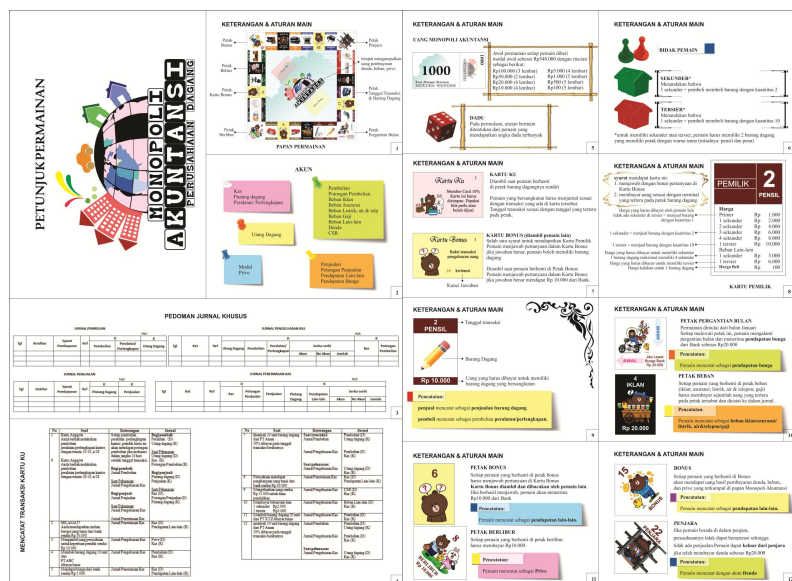


Gambar 6. Revisi Konsisten Menggunakan Bahasa Indonesia

3) Desain petunjuk permainan dibuat lebih menarik

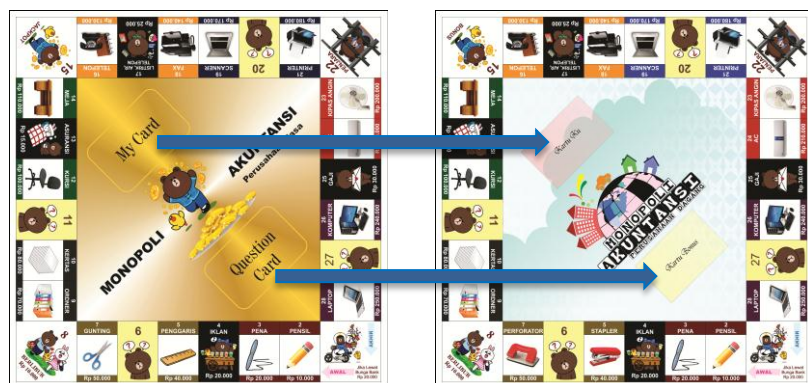


Gambar 7. Petunjuk Permainan Sebelum Revisi



Gambar 8. Petunjuk Permainan Setelah Revisi

- 4) Desain pada papan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi diberi pewarnaan yang berbeda pada kotak Kartu Ku dan Kartu Bonus.



Gambar 9. Revisi Warna pada Kotak Kartu

Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi yang telah direvisi (produk II) berdasarkan saran dari ahli materi dan ahli media kemudian diujicobakan kepada siswa dalam kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan tanggal 26 Januari 2016 oleh 8 siswa kelas X Ak 2. Sebelum uji coba dilakukan, 36 siswa kelas

X Ak 2 mengisi angket Motivasi Belajar sebelum diterapkan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi. Setelah pengisian angket, peneliti menjelaskan cara bermain Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi kepada siswa.

Siswa yang mengikuti uji coba kelompok kecil diberikan angket untuk menilai kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi terkait aspek rekayasa media, komunikasi visual dan pembelajaran. Setelah Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi diujicobakan pada kelompok kecil, Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi siap untuk diimplementasikan untuk siswa dalam satu kelas.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi yang telah dinyatakan layak oleh Ahli Materi, Ahli Media dan telah diuji coba dalam kelompok kecil kemudian diterapkan di kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten. Implementasi dalam satu kelas dilaksanakan pada tanggal 1 Februari 2016. Pada tahap ini, 28 siswa dibagi menjadi 7 kelompok. Siswa yang telah mengikuti uji coba kelompok kecil, ikut mendampingi dan mengarahkan kelompoknya selama permainan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi berlangsung.

Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi berlangsung selama 90 menit. Pada saat implementasi

berlangsung, siswa terlihat sangat antusias dengan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi yang diterapkan. Siswa yang belum memahami entri jurnal khusus berani bertanya hingga paham. Selain itu, selama pembelajaran berlangsung siswa tidak ada yang tidur maupun mengobrol di luar materi pembelajaran.

Setelah media pembelajaran diterapkan, 36 siswa kelas X Ak 2 diberi angket untuk mengukur Motivasi Belajar siswa setelah penerapan media. Angket Motivasi Belajar siswa digunakan sebagai dasar untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan menggunakan angket Motivasi Belajar siswa setelah implementasi. Peningkatan Motivasi Belajar siswa dapat dilihat dari hasil pengukuran Motivasi Belajar awal dan akhir. Angket menggunakan skala *Likert* dan berisi 12 butir pernyataan yang sudah dinilai valid dengan rincian 11 pernyataan positif dan 1 pernyataan negatif. Angket telah melalui uji empiris dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,717 dengan kriteria reliabilitas instrumen $\geq 0,600$ (Lampiran 4).

Peneliti mengukur peningkatan Motivasi Belajar siswa setelah media diketahui kelayakannya dan diterapkan. Pengisian angket Motivasi Belajar awal dilaksanakan sebelum peneliti menerapkan pembelajaran dengan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi

dan pengisian angket Motivasi Belajar akhir dilaksanakan setelah peneliti menerapkan pembelajaran dengan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi. Pengukuran peningkatan Motivasi Belajar siswa dilakukan dengan menggunakan *gain score*.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi Perusahaan Dagang Standar Kompetensi Memproses Entri Jurnal Khusus
 - a. Validasi Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi

Ahli Materi dalam pengembangan media ini adalah Ibu Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si. dosen dari Prodi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi dilakukan dengan mengisi angket berskala 1-5 yang terdiri dari 20 butir aspek pembelajaran. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Materi selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 9. Selain penilaian kelayakan, Ahli Materi memberikan saran untuk memperbaiki media. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 15. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Jumlah Skor	Rata-rata	Nilai	Kategori
96	4,8	A	Sangat Layak

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Berdasarkan tabel 15 mengenai Konversi Data Kuantitatif (Skor Validasi) ke Data Kualitatif (Kategori Nilai), diketahui bahwa rata-rata skor (\bar{X}) $4,8 > 4,2$ yang berarti media yang

dikembangkan mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”.

b. Validasi Ahli Media terhadap Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi

Ahli Media dalam pengembangan media ini adalah Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd. dosen dari Prodi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi dilakukan dengan 6 butir penilaian pada aspek rekayasa media dan 16 butir penilaian pada aspek komunikasi visual dari Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi yang dikembangkan dengan mengisi angket berskala 1-5. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Media selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 9. Selain penilaian kelayakan, Ahli Media memberikan saran untuk memperbaiki media. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 16. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Media

Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Nilai	Kategori
Rekayasa Media	26	4,33	A	Sangat Layak
Komunikasi Visual	68	4,25	A	Sangat Layak

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Penilaian Ahli Media terhadap Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi adalah “A” dengan kategori “**Sangat Layak**” sesuai dengan Tabel 16 yaitu rata-rata skor (X) $4,29 > 4,2$. Hasil validasi

oleh Ahli Media menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi yang dikembangkan berdasarkan aspek rekayasa media dan komunikasi visual layak untuk diujicobakan.

c. Kelayakan Media oleh Siswa

Secara ringkas, rekapitulasi nilai kelayakan media melalui uji coba pada siswa disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 17. Rekapitulasi Nilai Kelayakan Media oleh Siswa

Aspek	Nilai Rata-rata	Kriteria
Rekayasa media	3,94	Layak
Komunikasi visual	4,40	Sangat Layak
Pembelajaran	4,33	Sangat Layak
Rata-rata	4,22	Sangat Layak

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Penilaian siswa terhadap Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dalam kelompok kecil adalah “A” dengan kategori “Sangat Layak” sesuai dengan Tabel 17 yaitu rata-rata skor (X) $4,22 > 4,2$.

Berdasarkan hasil validasi dari masing-masing validator terhadap Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi, diperoleh penilaian keseluruhan media pada tabel 18 berikut ini:

Tabel 18. Perbandingan Hasil Validasi

Aspek Kelayakan	Validator			Rata-rata
	Ahli Materi	Ahli Media	Siswa	
Rekayasa Media		4,33	3,94	4,14
Komunikasi Visual		4,25	4,40	4,33
Pembelajaran	4,8		4,33	4,57
Rata-rata Skor Keseluruhan				4,35

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Tabel 18 menunjukkan bahwa setiap aspek kelayakan memiliki rata-rata $\geq 4,2$ dan termasuk dalam kategori Sangat Layak. Rata-rata skor aspek kelayakan secara keseluruhan yaitu $4,35 \geq 4,2$ yaitu Sangat Layak. Kesimpulannya, Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi mendapatkan nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”.

3. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa setelah Menggunakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi

Pengukuran peningkatan Motivasi Belajar siswa dilakukan dengan menggunakan *gain score*.

$$g = \frac{\% \text{ rerata motivasi akhir} - \% \text{ rerata motivasi awal}}{100 - \% \text{ rerata motivasi awal}}$$

$$g = \frac{90 - 87,10}{100 - 87,10}$$

$$g = 0,22$$

Hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi mampu meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Ak 2 sebesar 0,22. Peningkatan Motivasi Belajar tersebut masuk dalam kategori rendah karena nilai *gain* $< 0,3$.

C. Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi Perusahaan Dagang Standar Kompetensi Memproses Entri Jurnal Khusus

Prosedur penelitian dan pengembangan ini diadaptasi dari aktivitas model ADDIE Dick *and* Carey (1996) dalam Endang Mulyatiningsih (2011: 185-186). Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluations.*

a. *Analysis*

Produk yang sesuai untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam standar kompetensi entri jurnal khusus adalah Monopoli. Monopoli merupakan permainan berupa penyederhanaan sistem ekonomi di masyarakat yang mencakup adanya transaksi pembelian, penjualan, dan lain-lain.

Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dapat menjadi media pembelajaran yang tepat pada standar kompetensi jurnal khusus karena permainan ini merupakan simulasi dari berbagai transaksi yang ada di perusahaan dagang. Dengan adanya simulasi tersebut, siswa dapat lebih memahami materi tentang entri jurnal khusus dan siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan sehingga Motivasi Belajar siswa meningkat.

b. *Design*

Peneliti merancang konsep permainan dan merancang desain Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi di atas kertas. Konsep Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi berupa simulasi dari berbagai transaksi yang ada di perusahaan dagang. Komponen-komponen pada permainan monopoli diubah fungsinya sesuai dengan konsep Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi.

Papan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi memiliki petak dengan identitas nomor 1-28 yang merupakan tanggal transaksi. Setiap pemain harus mengisi pada jurnal khusus yang telah disediakan sesuai dengan transaksi yang dialami. Pada papan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi terdapat berbagai transaksi seperti pembelian, penjualan, pembayaran beban, pengambilan uang untuk keperluan pribadi, pendapatan bunga dan pendapatan lain-lain. Adapun berbagai komponen yang menunjang dalam Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi ini diantaranya Kartu Ku untuk memunculkan berbagai transaksi yang dialami oleh perusahaan itu sendiri, Kartu Bonus berisi pertanyaan untuk menguji pengetahuan siswa terkait materi jurnal khusus. Konsep yang telah matang dan dirancang di atas kertas menjadi acuan dalam pembuatan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dengan menggunakan *Corel Draw X5*.

c. *Development or Production*

Peneliti membuat Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dengan menggunakan *Corel Draw X5*. Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi yang telah dicetak kemudian diujikelayakannya oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi dan ahli media adalah dosen dari Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Peneliti memilih dosen dari Jurusan Pendidikan Akuntansi sebagai ahli karena dosen tersebut memiliki kompetensi pada bidangnya.

Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh siswa karena peneliti ingin mengetahui penilaian siswa sebagai pengguna Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi. Uji coba tersebut melibatkan 8 siswa dari kelas X Ak 2 agar pada saat tahap implementasi, kedelapan siswa tersebut dapat membantu peneliti untuk mengawasi dan mengarahkan kelompoknya selama jalannya pembelajaran sehingga implementasi dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

d. *Implementation or Delivery*

Siswa terlihat sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi. Siswa berusaha untuk memahami entri jurnal khusus dan bertanya ketika menemui permasalahan. Selain itu, selama pembelajaran siswa tidak ada yang tidur dan mengobrol di luar materi pembelajaran.

Siswa kelas X Ak 2 telah mendapatkan materi entri jurnal khusus sebelum peneliti melakukan penelitian. Pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi membawa suasana baru dalam belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Pada materi entri jurnal khusus yang telah siswa dapatkan, siswa belajar hanya terbatas pada modul.

Siswa dapat merasakan langsung berbagai transaksi pada perusahaan dagang dengan adanya konsep Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi yang berupa simulasi. Dengan adanya konsep simulasi ini, transaksi yang harus dicatat oleh siswa dalam jurnal khusus juga lebih bervariasi. Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bukan menjadi beban.

e. *Evaluations*

Tujuan utama dari pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi adalah untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa walaupun dalam kategori rendah. Pada tahap ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi ini dapat dikatakan efektif.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi Perusahaan Dagang Standar Kompetensi Memproses Entri Jurnal Khusus

Hasil validasi kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi secara keseluruhan Ahli memperoleh rata-rata 4,35 dengan kategori Sangat Layak (tabel 18). Penjelasan selengkapnya adalah sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Berdasarkan penilaian ahli materi, Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi memperoleh rata-rata skor 4,8 dan mendapatkan nilai “A”. Berdasarkan hasil tersebut, berarti bahwa Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi “Sangat Layak” karena dapat diimplementasikan dalam pembelajaran tetapi ditinjau dari segi materi dan aspek pembelajaran.

Kelayakan materi berdasarkan aspek pembelajaran ditinjau dari 20 butir pernyataan. Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa 16 butir pernyataan aspek pembelajaran tergolong sangat baik dan 4 butir pernyataan tergolong baik (lampiran 9). Saran perbaikan untuk Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dari ahli materi adalah untuk melengkapi materi. Sebelum revisi, Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi tidak dilengkapi adanya transaksi potongan penjualan maupun potongan pembelian. Dari saran tersebut, kemudian peneliti menambahkan transaksi tersebut pada Kartu Ku. Selain memberikan saran untuk melengkapi materi pada Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi, ahli materi juga memberi

saran untuk menambahkan jumlah soal pertanyaan pada Kartu Bonus.

b. Ahli Media

Berdasarkan penilaian ahli media, Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi memperoleh rata-rata skor 4,29 dan mendapatkan nilai “A”. Hal ini berarti bahwa dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual, Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi yang dikembangkan “Sangat Layak” karena dapat diimplementasikan dalam pembelajaran dari segi medianya.

Kelayakan media ditinjau dari 22 butir pernyataan yang terdiri dari 6 butir pernyataan dalam aspek rekayasa media dan 16 butir pernyataan dalam aspek komunikasi visual. Hasil penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa aspek rekayasa media dan komunikasi visual Sangat Layak. Aspek rekayasa Media memperoleh rata-rata 4,33 dan aspek komunikasi visual memperoleh rata-rata 4,25.

c. Siswa

Berdasarkan penilaian siswa dari aspek pembelajaran, komunikasi visual dan rekayasa media, secara keseluruhan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi memperoleh rata-rata skor 4,22 dengan kategori **Sangat Layak**. Hal ini berarti bahwa Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi perusahaan dagang pada standar kompetensi memproses entri jurnal khusus sangat layak

karena dari segi materi maupun media, Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi yang dikembangkan dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran di kelas.

Kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi ditinjau dari 20 butir pernyataan yang terdiri dari 4 butir pernyataan dalam aspek rekayasa media, 10 butir pernyataan dalam aspek komunikasi visual, dan 6 butir pernyataan dalam aspek pembelajar. Hasil penilaian dari siswa menunjukkan bahwa aspek rekayasa media dalam kategori Layak, aspek komunikasi visual dan pembelajaran Sangat Layak. Aspek rekayasa Media memperoleh rata-rata 3,94, aspek komunikasi visual memperoleh rata-rata 4,40 dan aspek pembelajaran memperoleh rata-rata 4,33.

3. Peningkatan Motivasi Belajar setelah menggunakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi

Hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Ak 2 sebesar 0,22. Peningkatan Motivasi Belajar tersebut masuk dalam kategori rendah karena nilai *gain* <0,3. Artinya, meskipun ada peningkatan Motivasi Belajar, tetapi secara signifikansi dari peningkatannya tidak terlalu banyak.

Rendahnya peningkatan Motivasi Belajar siswa dikarenakan hasil angket Motivasi Belajar siswa sebelum diterapkan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi menunjukkan hasil yang tinggi.

Data Motivasi Belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi memperoleh rata-rata 87,10% (lampiran 8a). Sedangkan data Motivasi Belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi memperoleh rata-rata 90% (lampiran 8b). Hasil angket Motivasi Belajar ini berbeda dengan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada saat observasi di kelas X Ak 2 yang menunjukkan ciri-ciri Motivasi Belajar siswa di kelas tersebut rendah.

Setelah dianalisis, angket Motivasi Belajar yang diberikan kepada siswa cenderung memiliki pernyataan yang berupa harapan. Pernyataan yang bersifat harapan cenderung membuat siswa memilih alternatif jawaban yang baik. Oleh karena itu, Motivasi Belajar siswa sebelum diterapkan media pembelajaran dari hasil angket menunjukkan hasil yang tinggi. Hal ini menjadi keterbatasan dalam penelitian ini.

D. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan adalah:

1. Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi hanya terkait dengan memproses entri jurnal khusus dengan metode pencatatan periodik.
2. Uji coba kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi hanya dilakukan di satu kelas saja.

3. Penerapan pembelajaran dengan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi hanya digunakan untuk mengetahui peningkatan Motivasi Belajar siswa.
4. Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi menggunakan gambar karakter pada salah satu media sosial sehingga tidak dapat diperjualbelikan.
5. Siswa mengisi angket sesuai dengan harapan siswa dan bukan berdasarkan pada kenyataannya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi melalui lima tahap dan menunjukkan hasil sebagai berikut:
 - a. *Analysis*. Didasarkan pada analisis, maka produk yang sesuai untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam standar kompetensi entri jurnal khusus adalah Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi.
 - b. *Design*. Pada tahap ini peneliti merancang konsep permainan dan merancang desain Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi di atas kertas sebelum dibuat dengan menggunakan *Corel Draw X5*.
 - c. *Development or Production*. Berdasarkan rancangan yang telah dibuat di atas kertas, peneliti membuat Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dengan *Corel Draw X5*. Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi divalidasi dan dilakukan uji coba kelompok kecil yang melibatkan 8 siswa kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten. Sebelum uji coba kelompok kecil dilakukan, seluruh siswa kelas X Ak 2 mengisi angket Motivasi Belajar sebelum diterapkan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi.

- d. *Implementation or Delivery*. Pada tahap implementasi siswa terlihat sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi. Siswa berusaha untuk memahami entri jurnal khusus dan bertanya ketika menemui permasalahan. Selain itu, selama pembelajaran siswa tidak ada yang tidur dan mengobrol di luar materi pembelajaran.
 - e. *Evaluation*. Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari prosedur pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi yaitu mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk dilihat dari peningkatan Motivasi Belajar siswa. Dari hasil pengukuran Motivasi Belajar menggunakan *gain score*, Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten sebesar 0,22. Peningkatan Motivasi Belajar tersebut termasuk dalam kategori rendah.
2. Tingkat kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi
 - a. Ahli Materi

Berdasarkan penilaian dari Ahli Materi adalah sangat layak dengan rata-rata skor sebesar 4,8. Hal ini berarti bahwa dari aspek pembelajaran, Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan diterapkan kepada siswa.
 - b. Berdasarkan penilaian dari Ahli Media adalah sangat layak dengan rata-rata skor sebesar 4,29. Adapun rata-rata skor aspek

rekayasa media adalah 4,33 dan rata-rata skor aspek komunikasi visual 4,25. Kedua aspek tersebut masuk dalam kategori sangat layak. Hal ini berarti bahwa dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual, Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan diterapkan kepada siswa.

3. Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan *gain test*, Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa sebesar 0,22. Peningkatan tersebut masuk dalam kategori rendah karena nilai *gain* $< 0,3$.

B. Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan dan keterbatasan pengembangannya seperti yang telah dijelaskan, Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi sebagai media pembelajaran masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut sehingga materi yang terkandung dalam Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi tidak hanya sebatas pada entri jurnal khusus, tetapi juga dapat digunakan hingga membuat laporan keuangan.

2. Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi sebaiknya dilakukan di beberapa kelas sehingga mengetahui perbedaan tingkat Motivasi Belajar siswa.
3. Perlu dilakukan perbaikan angket Motivasi Belajar agar hasil pengukuran Motivasi Belajar siswa dengan pengamatan menunjukkan hasil yang relatif sama dengan hasil pengukuran Motivasi Belajar siswa dengan menggunakan angket.
4. Membuat karakter khusus untuk Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi sehingga media pembelajaran ini dapat diperbanyak dan diperjual-belikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arin Pranesti. (2015). “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2014/2015”. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta : UNY Press.
- Eveline Siregar dan Hartini Nara. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hake, Richard. (2012). *Analyzing Change/Gain Scores*. USA: Indiana University.
- Hamzah B. Uno. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Irfan Dwi Jayanto. (2013). “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Akuntapoli (Akuntansi-Monopoli) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013”. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Jamil Suprihatiningrum. (2013). *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2009). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Oemar Hamalik. (2010). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Ria Sartikaningrum. (2013). “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel”. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Romi Satria Wahono. (2006). Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 20 Oktober 2015.
- Sardiman. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suyono dan Hariyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Kuesioner Lembar Validasi Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas X Ak 2

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Annisa Nur Isnaini

Ahli Materi : Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si.

Petunjuk:

Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran monopoli akuntansi yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup

2 = kurang

1 = sangat kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validitas ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Materi

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
2.	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran					
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
4.	Penumbuhan motivasi belajar					
5.	Materi sesuai dengan konteks perusahaan dagang					
6.	Aktualitas (Sesuai dengan kondisi sekarang)					
7.	Kecukupan jumlah soal					
8.	Kelengkapan cakupan soal					
9.	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi					
10.	Variasi soal					
11.	Kedalaman soal sesuai materi					
12.	Materi mudah untuk dipahami					
13.	Bahasa soal mudah dipahami					
14.	Keruntutan alur pikir					
15.	Kejelasan uraian soal					
16.	Kejelasan petunjuk belajar					
17.	Terdapat transaksi dalam perusahaan dagang yang disederhanakan					
18.	Ketepatan dalam menggunakan istilah dan pernyataan					
19.	Soal sesuai dengan teori dan konsep					
20.	Kunci jawaban sesuai dengan soal					

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentor/Saran

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta, _____
Ahli Materi

Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si.

Lampiran 2

Kuesioner Lembar Validasi Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas X Ak 2

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Annisa Nur Isnaini

Ahli Media : Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.

Petunjuk:

Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran monopoli akuntansi yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup

2 = kurang

1 = sangat kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validitas ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Media

No.	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Media						
1.	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)					
2.	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan)					
3.	Ketepatan memilih media					
4.	Petunjuk penggunaan media jelas					
5.	Alat permainan bervariasi					
6.	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)					
Aspek Komunikasi Visual						
7.	Komunikatif (bahasa mudah dipahami)					
8.	Kreatif dan inovatif (media menarik)					
9.	Sederhana					
10.	Pemilihan jenis huruf					
11.	Ukuran huruf yang digunakan					
12.	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)					
13.	Kemenarikan gambar yang disajikan					
14.	Ketepatan penempatan gambar					
15.	Keseimbangan proporsi gambar					
16.	Kesesuaian gambar dengan ilustrasi					
17.	Pengaturan tata letak					
18.	Komposisi warna					
19.	Keserasian pemilihan warna					
20.	Kerapian desain					
21.	Kemenarikan desain					
22.	Desain permainan sesuai dengan ilustrasi perusahaan dagang					

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta, _____
Ahli Media

Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.

Lampiran 3

Kuesioner Lembar Uji Coba Siswa

Nama Siswa : _____

Kelas : _____

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli
Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa
Kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran
2015/2016

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Annisa Nur Isnaini

Petunjuk:

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap kelayakan media pembelajaran monopoli akuntansi yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Berilah tanda cek (√) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda!

Keterangan Skala:

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup

2 = kurang

1 = sangat kurang

Komentar atau saran dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Saudara untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih. Penilaian yang Saudara berikan tidak akan berpengaruh pada nilai mata pelajaran akuntansi Saudara di sekolah.

Penilaian Media dan Materi

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Media						
1.	Kemudahan dalam pengelolaan					
2.	Kemudahan dalam penggunaan					
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan media					
4.	Permainan menggambarkan transaksi perusahaan dagang yang disederhanakan					
Aspek Komunikasi Visual						
5.	Komunikatif (menggunakan bahasa yang baik, benar dan efektif)					
6.	Kreatif dan inovatif					
7.	Media menarik					
8.	Pemilihan warna					
9.	Kemenarikan gambar					
10.	Tata letak					
11.	Susunan huruf					
12.	Keterbacaan teks					
13.	Kemenarikan desain					
14.	Kerapian desain					
Aspek Pembelajaran						
15.	Kesesuaian dengan materi					
16.	Materi mudah dipahami					
17.	Penumbuhan motivasi belajar					
18.	Aktualitas (kesesuaian dengan kondisi sekarang)					
19.	Bahasa soal mudah dipahami					
20.	Kejelasan uraian soal					

Komentar/Saran

Klaten, _____
Siswa

.....

Lampiran 4

Kuesioner Motivasi Belajar Siswa

- a. Kuesioner Motivasi Belajar Siswa Sebelum Uji Validitas

KUESIONER MOTIVASI BELAJAR SISWA

Yth. Adik-adik siswa kelas X Ak 3
di SMK Negeri 4 Klaten

Assalamu'alaikum wr. wb.

Terima kasih telah menerima kehadiran saya di kelas X Ak 3. Saya mahasiswa jurusan Pendidikan Akuntansi dari Universitas Negeri Yogyakarta akan mengadakan pengambilan data mengenai motivasi belajar. Saya mohon untuk mengisi angket ini sesuai dengan keadaan Saudara yang sebenarnya dengan memberikan tanda cek (√) pada satu jawaban. Tidak ada jawaban salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat sendiri. Jawaban Saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran dan kerahasiaannya terjaga. Atas partisipasi Saudara saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Identitas Responden

Nama Siswa : _____

No. Presensi : _____

No.	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya berusaha mengerjakan soal-soal Akuntansi dengan benar.					
2.	Saya bertanya kepada guru ketika ada materi yang belum dipahami.					
3.	Saya mempelajari kembali materi yang sudah diberikan guru di luar jam pelajaran.					
4.	Saya berusaha memahami materi jurnal khusus perusahaan dagang.					
5.	Saya ingin menguasai materi-materi Akuntansi baik secara teori maupun praktik.					
6.	Saya memiliki target untuk mendapatkan nilai di atas KKM.					
7.	Cita-cita masa depan membuat saya bersungguh-sungguh dalam belajar Akuntansi .					
8.	Mendapatkan nilai yang bagus membuat saya lebih semangat untuk belajar.					
9.	Saya senang ketika guru, orang tua, dan teman menghargai usaha belajar saya.					
10	Saya mengobrol di luar materi pembelajaran saat guru sedang menjelaskan materi.					
11	Saya senang membaca buku dan bersemangat mengerjakan latihan soal Akuntansi.					

12	Di kelas, saya mengantuk atau pikiran saya tidak fokus karena pembelajaran yang membosankan.					
13	Saya tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan guru.					
14	Saya mengetahui gaya belajar yang tepat untuk saya sehingga saya dapat belajar dengan baik.					
15	Saya senang jika mata pelajaran kosong (guru tidak hadir).					

b. Hasil Uji Validitas Kuesioner Motivasi Belajar Siswa

	x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x10	x11	x12	x13	x14	x15	total x
total Pearson Correlation	.591**	.608**	.594**	.500**	.444**	.567**	.602**	.442**	.315	.530**	.669**	.200	.643**	.474**	.169	1
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.003	.008	.000	.000	.009	.070	.001	.000	.257	.000	.005	.340	
N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.717	16

c. Kuesioner Motivasi Belajar Siswa Setelah Uji Validitas

1) Kuesioner Motivasi Belajar Siswa Sebelum Penerapan Monopoli
Akuntansi

KUESIONER MOTIVASI BELAJAR SISWA

Yth. Adik-adik siswa kelas X Ak 2
di SMK Negeri 4 Klaten

Assalamu'alaikum wr. wb.

Terima kasih telah menerima kehadiran saya di kelas X Ak 2. Saya mahasiswa jurusan Pendidikan Akuntansi dari Universitas Negeri Yogyakarta akan mengadakan pengambilan data mengenai motivasi belajar. Saya mohon untuk mengisi angket ini sesuai dengan keadaan Saudara yang sebenarnya dengan memberikan tanda cek (√) pada satu jawaban. Tidak ada jawaban salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat sendiri. Jawaban Saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran dan kerahasiaannya terjaga. Atas partisipasi Saudara saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Identitas Responden

Nama Siswa : _____

No. Presensi : _____

No.	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya berusaha mengerjakan soal-soal Akuntansi dengan benar.					
2.	Saya bertanya kepada guru ketika ada materi yang belum dipahami.					
3.	Saya mempelajari kembali materi yang sudah diberikan guru di luar jam pelajaran.					
4.	Saya berusaha memahami materi jurnal khusus perusahaan dagang.					
5.	Saya ingin menguasai materi-materi Akuntansi baik secara teori maupun praktik.					
6.	Saya memiliki target untuk mendapatkan nilai di atas KKM.					
7.	Cita-cita masa depan membuat saya bersungguh-sungguh dalam belajar Akuntansi .					
8.	Mendapatkan nilai yang bagus membuat saya lebih semangat untuk belajar.					
9.	Saya mengobrol di luar materi pembelajaran saat guru sedang menjelaskan materi.					
10.	Saya senang membaca buku dan bersemangat mengerjakan latihan soal Akuntansi.					
11.	Saya tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan guru.					
12.	Saya mengetahui gaya belajar yang tepat untuk saya sehingga saya dapat belajar dengan baik.					

2) Kuesioner Motivasi Belajar Siswa Setelah Penerapan Monopoli
Akuntansi

KUESIONER MOTIVASI BELAJAR SISWA

Yth. Adik-adik siswa kelas X Ak 2
di SMK Negeri 4 Klaten

Assalamu'alaikum wr. wb.

Terima kasih telah menerima kehadiran saya di kelas X Ak 2. Saya mahasiswa jurusan Pendidikan Akuntansi dari Universitas Negeri Yogyakarta akan mengadakan pengambilan data mengenai motivasi belajar **setelah penerapan Monopoli Akuntansi**. Saya mohon untuk mengisi angket ini sesuai dengan keadaan Saudara yang sebenarnya dengan memberikan tanda cek (✓) pada satu jawaban. Tidak ada jawaban salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat sendiri. Jawaban Saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran dan kerahasiaannya terjaga.

Atas partisipasi Saudara saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Identitas Responden

Nama Siswa : _____

No. Presensi : _____

No.	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya berusaha mengerjakan soal-soal Akuntansi dengan benar.					
2.	Saya bertanya kepada guru ketika ada materi yang belum dipahami.					
3.	Saya ingin menguasai materi-materi Akuntansi baik secara teori maupun praktik.					
4.	Saya mempelajari kembali materi yang sudah diberikan guru di luar jam pelajaran.					
5.	Saya berusaha memahami materi jurnal khusus perusahaan dagang.					
6.	Saya memiliki target untuk mendapatkan nilai di atas KKM.					
7.	Saya mengobrol di luar materi pembelajaran saat guru sedang menjelaskan materi.					
8.	Cita-cita masa depan membuat saya bersungguh-sungguh dalam belajar Akuntansi .					
9.	Mendapatkan nilai yang bagus membuat saya lebih semangat untuk belajar.					
10.	Saya tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan guru.					
11.	Saya senang membaca buku dan bersemangat mengerjakan latihan soal Akuntansi.					
12.	Saya mengetahui gaya belajar yang tepat untuk saya sehingga saya dapat belajar dengan baik.					

Lampiran 5

Isi Materi Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi

a. Petunjuk Permainan

KETERANGAN & ATURAN MAIN

Petak Bonus

Petak Beban

Petak Kartu Bonus

Petak Berlibur

Petak Penjara

tempat mengumpulkan uang pembayaran denda, beban, prive

Petak Tanggal Transaksi & Barang Dagang

Petak Pergantian Bulan

PAPAN PERMAINAN

1

AKUN

Kas
Piutang dagang
Peralatan/ Perlengkapan

Utang Dagang

Modal Prive

Pembelian
Potongan Pembelian
Beban Iklan
Beban Asuransi
Beban Listrik, air & telp
Beban Gaji
Beban Lain-lain
Denda
CSR

Penjualan
Potongan Penjualan
Pendapatan Lain-lain
Pendapatan Bunga

2

Pedoman Lembar Kerja Jurnal Khusus

JURNAL PEMBELIAN

Hal:

Tgl	Kreditur	Syarat Pembayaran	Ref	D		K
				Pembelian	Peralatan/ Perlengkapan	Utang Dagang

JURNAL PENJUALAN

Hal:

Tgl	Debitur	Syarat Pembayaran	Ref	D	K
				Piutang Dagang	Penjualan

JURNAL PENGELUARAN KAS

Hal:

Tgl	Ket	Ref	D						K	
			Utang Dagang	Pembelian	Peralatan/ Perlengkapan	Serba-serbi			Kas	Potongan Pembelian
						Akun	No Akun	Jumlah		

JURNAL PENERIMAAN KAS

Hal:

Tgl	Ket	Ref	D			K						
			Kas	Potongan Penjualan	Penjualan	Piutang Dagang	Pendapatan Lain- lain	Serba-serbi				
								Akun	No Akun	Jumlah		

Penjurnalan Transaksi pada Kartu Ku

No	Soal	Keterangan	Jurnal
1	Kartu Anggota Anda berhak melakukan pembelian peralatan/perlengkapan kantor dengan termin 10/10, n/28	Setiap pembelian peralatan/ perlengkapan kantor, pemilik kartu ini akan mendapat potongan pembelian jika melunasi dalam jangka 10 hari setelah tanggal transaksi.	Bagi pembeli: Peralatan (D) Utang dagang (K)
6	Kartu Anggota Anda berhak melakukan pembelian peralatan/perlengkapan kantor dengan termin 20/10, n/28	Bagi pembeli: Jurnal Pembelian <u>Saat Pelunasan:</u> Jurnal Pengeluaran Kas Bagi penjual: Jurnal Penjualan <u>Saat Pelunasan:</u> Jurnal Pengeluaran Kas Jurnal Penerimaan Kas	<u>Saat Pelunasan:</u> Utang dagang (D) Kas (K) Potongan Pembelian (K) Bagi penjual: Piutang dagang (D) Penjualan (K) <u>Saat Pelunasan:</u> Kas (D) Potongan Penjualan (D) Piutang dagang (K)
2	SELAMAT! Anda mendapatkan undian berupa uang tunai dari bank senilai Rp 50.000	Jurnal Penerimaan Kas	Kas (D) Pendapatan Lain-lain (K)
3	Mengambil uang perusahaan untuk keperluan pemilik senilai Rp 10.000	Jurnal Pengeluaran Kas	Prive (D) Kas (K)
4	Membeli barang dagang 10 unit dari PT ABC dibayar lunas	Jurnal Pengeluaran Kas	Pembelian (D) Kas (K)
5	Mendapat bunga dari bank senilai Rp 5.000	Jurnal Penerimaan Kas	Kas (D) Pendapatan Lain-lain (K)

7	membeli 20 unit barang dagang dari PT Aman 50% dibayar pada tanggal transaksi berikutnya	Saat transaksi: Jurnal Pembelian Jurnal Pengeluaran Kas Saat pelunasan: Jurnal Pengeluaran Kas	Pembelian (D) Utang dagang (K) Pembelian (D) Kas (K) Utang dagang (D) Kas (K)
8	Perusahaan mendapat penghargaan uang tunai dari bank senilai Rp 20.000	Jurnal Penerimaan Kas	Kas (D) Pendapatan Lain-lain (K)
9	Mengeluarkan uang senilai Rp 15.000 untuk dana pendidikan	Jurnal Pengeluaran Kas	CSR (D) Kas (K)
10	Membayar beban lain-lain 1 sekunder Rp2.000 1 tersier Rp5.000	Jurnal Pengeluaran Kas	Beban Lain-lain (D) Kas (K)
11	Membeli barang dagang 20 unit dari PT XYZ dibayar lunas	Jurnal Pengeluaran Kas	Pembelian (D) Kas (K)
12	membeli 10 unit barang dagang dari PT Aman 50% dibayar pada tanggal transaksi berikutnya	Jurnal Pembelian Jurnal Pengeluaran Kas Saat pelunasan: Jurnal Pengeluaran Kas	Pembelian (D) Utang dagang (K) Pembelian (D) Kas (K) Utang dagang (D) Kas (K)

KETERANGAN & ATURAN MAIN

UANG MONOPOLI AKUNTANSI



Awal permainan setiap pemain diberi modal awal sebesar Rp548.000 dengan rincian sebagai berikut:

Rp100.000 (3 lembar)	Rp5.000 (4 lembar)
Rp50.000 (2 lembar)	Rp1.000 (5 lembar)
Rp20.000 (4 lembar)	Rp500 (5 lembar)
Rp10.000 (4 lembar)	Rp100 (5 lembar)



DADU

Pada permulaan, urutan bermain ditentukan dari pemain yang mendapatkan angka dadu terbanyak

5

KETERANGAN & ATURAN MAIN



BIDAK PEMAIN



SEKUNDER*

Menandakan bahwa
1 sekunder = pembeli membeli barang dengan kuantitas 2



TERSIER*

Menandakan bahwa
1 tersier = pembeli membeli barang dengan kuantitas 10

*untuk memiliki sekunder atau tersier, pemain harus memiliki 2 barang dagang yang memiliki petak dengan warna sama (misalnya: pensil dan pena)

6

KETERANGAN & ATURAN MAIN



KARTU KU

Diambil saat pemain berhenti di petak barang dagangnya sendiri

Pemain yang bersangkutan harus menjurnal sesuai dengan transaksi yang ada di kartu tersebut. Tanggal transaksi sesuai dengan tanggal yang tertera pada petak.



KARTU BONUS (diambil pemain lain)

Salah satu syarat untuk mendapatkan Kartu Pemilik Pemain menjawab pertanyaan dalam Kartu Bonus jika jawaban benar, pemain boleh memiliki barang dagang

Diambil saat pemain berhenti di Petak Bonus Pemain menjawab pertanyaan dalam Kartu Bonus jika jawaban benar mendapat Rp 10.000 dari Bank.

Kunci Jawaban

7

KETERANGAN & ATURAN MAIN

syarat mendapat kartu ini:

1. menjawab dengan benar pertanyaan di Kartu Bonus
2. membayar uang sesuai dengan nominal yang tertera pada petak barang dagang

Harga yang harus dibayar oleh pemain lain tidak ada sekunder & tersier = menjual barang dengan kuantitas 1

1 sekunder = menjual barang dengan kuantitas 2

1 tersier = menjual barang dengan kuantitas 10

Harga yang harus dibayar untuk memiliki sekunder 1 barang dagang maksimal memiliki 4 sekunder

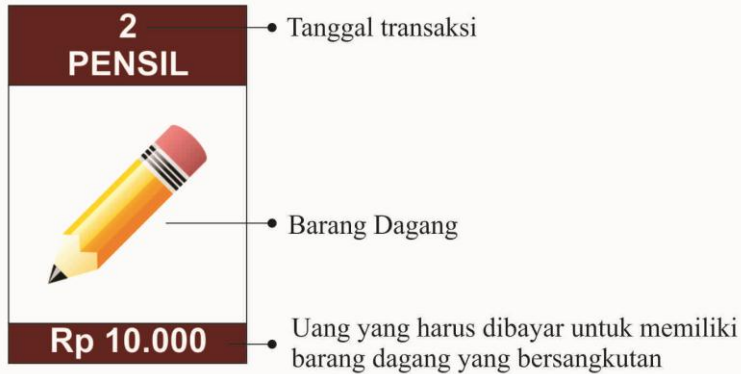
Harga yang harus dibayar untuk memiliki tersier Harga kulakan untuk 1 barang dagang

PEMILIK		2
PENSIL		
Harga		
Primer	Rp	1.000
1 sekunder	Rp	2.000
2 sekunder	Rp	4.000
3 sekunder	Rp	6.000
4 sekunder	Rp	8.000
1 tersier	Rp	10.000
Beban Lain-lain		
1 sekunder	Rp	3.000
1 tersier	Rp	6.000
Harga Beli	Rp	100

KARTU PEMILIK

8

KETERANGAN & ATURAN MAIN



Pencatatan:

penjual mencatat sebagai **penjualan barang dagang**

pembeli mencatat sebagai pembelian **peralatan/perengkapan.**

9

KETERANGAN & ATURAN MAIN

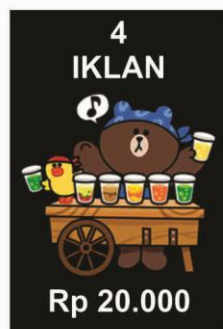


PETAK PERGANTIAN BULAN

Permainan dimulai dari bulan Januari
Setiap melewati petak ini, pemain mengalami pergantian bulan dan menerima **pendapatan bunga** dari Bank sebesar Rp20.000

Pencatatan:

Pemain mencatat sebagai **pendapatan bunga**



PETAK BEBAN

Setiap pemain yang berhenti di petak beban (iklan; asuransi; listrik, air & telepon; gaji) harus membayar sejumlah uang yang tertera pada petak tersebut dan dicatat ke dalam jurnal.

Pencatatan:

Pemain mencatat sebagai **beban iklan/asuransi/ listrik, air&telepon/gaji**

10

KETERANGAN & ATURAN MAIN



PETAK BONUS

Setiap pemain yang berhenti di petak bonus harus menjawab pertanyaan di Kartu Bonus **Kartu Bonus diambil dan dibacakan oleh pemain lain.** Jika berhasil menjawab, pemain akan menerima Rp10.000 dari Bank

Pencatatan:

Pemain mencatat sebagai **pendapatan lain-lain.**



PETAK BERLIBUR

Setiap pemain yang berhenti di petak berlibur harus membayar Rp10.000.

Pencatatan:

Pemain mencatat sebagai **Prive**

11

KETERANGAN & ATURAN MAIN



BONUS

Setiap pemain yang berhenti di Bonus akan mendapat uang hasil pembayaran denda, beban, dan prive yang terkumpul di papan Monopoli Akuntansi

Pencatatan:

Pemain mencatat sebagai **pendapatan lain-lain.**



PENJARA
















Jika pemain berada di dalam penjara, perusahaannya tidak dapat beroperasi sehingga tidak ada penjualan. Pemain dapat **keluar dari penjara** jika telah membayar denda sebesar Rp20.000

Pencatatan:

Pemain mencatat dengan akun **Denda**

12

b. Bentuk Soal pada Kartu Bonus dan Kunci Jawaban

<p><i>Kartu Bonus</i> 1</p>  <p>Bukti transaksi ekstern penerimaan dan pengeluaran uang adalah...</p> <p> kwitansi</p>	<p><i>Kartu Bonus</i> 2</p>  <p>Bukti transaksi intern penerimaan uang adalah...</p> <p> Bukti Kas Masuk (BKM)</p>
<p><i>Kartu Bonus</i> 3</p>  <p>Bukti transaksi yang dibuat ketika ada penjualan/ pembelian kredit adalah...</p> <p> Faktur</p>	<p><i>Kartu Bonus</i> 4</p>  <p>Bukti transaksi yang dibuat ketika terjadi retur pembelian adalah...</p> <p> Nota Debit</p>
<p><i>Kartu Bonus</i> 5</p>  <p>Jurnal untuk mencatat pembelian kredit adalah...</p> <p> Jurnal Pembelian</p>	<p><i>Kartu Bonus</i> 6</p>  <p>Jurnal untuk mencatat penjualan kredit adalah...</p> <p>Jurnal Penjualan</p>
<p><i>Kartu Bonus</i> 7</p>  <p>Penulisan termin pembayaran 10 hari dari tanggal faktur tanpa diskon adalah...</p> <p> n/10</p>	<p><i>Kartu Bonus</i> 8</p>  <p>Penulisan termin pembayaran akhir bulan terjadinya transaksi adalah...</p> <p> EOM</p>

Kartu Bonus 9



Jurnal untuk mencatat penjualan tunai adalah...

🐝 J. Penerimaan Kas

Kartu Bonus 11



Pihak yang berhutang kepada pihak lain adalah...

🐝 Debitur

Kartu Bonus 13



Bukti transaksi intern pengeluaran uang adalah....

🐝 Bukti Kas Keluar (BKK)

Kartu Bonus 15



Bukti transaksi yang dibuat ketika terjadi retur penjualan adalah...

🐝 Nota Kredit

Kartu Bonus 17



Surat perintah kepada bank untuk membayar sejumlah uang kepada pemegang bukti transaksi tersebut adalah....

🐝 Cek

Kartu Bonus 10



Jurnal untuk mencatat pembelian tunai adalah...

🐝 J. Pengeluaran Kas

Kartu Bonus 12



Pihak yang berpiutang kepada pihak lain adalah...

🐝 Kreditur

Kartu Bonus 14



Penulisan termin pembayaran akan diberikan potongan 2% jika pembayaran dilakukan 10 hari sesudah tanggal faktur, tapi tidak melewati 30 hari sejak tanggal faktur adalah...

🐝 2/10, n/30

Kartu Bonus 16



Bukti atas pembelian sejumlah barang secara tunai adalah...

🐝 Nota Kontan

Kartu Bonus 18



Bukti pencatatan antar bagian atau manager dengan bagian-bagian yang ada di intern perusahaan adalah...

🐝 Memo

c. Bentuk Transaksi pada Kartu Ku

<p style="text-align: right;"><i>Kartu Ku</i> ¹</p>  <p>Kartu Anggota Anda berhak melakukan pembelian peralatan/perlengkapan kantor dengan termin 10/10, n/28</p>	<p style="text-align: right;"><i>Kartu Ku</i> ²</p>  <p>SELAMAT! Anda mendapatkan uang tunai dari bank senilai Rp 50.000 sebagai pendapatan lain-lain</p>
<p style="text-align: right;"><i>Kartu Ku</i> ³</p>  <p>Mengambil uang perusahaan untuk keperluan pemilik senilai Rp 10.000</p>	<p style="text-align: right;"><i>Kartu Ku</i> ⁴</p>  <p>Perusahaan membeli barang dagang 10 unit dari PT ABC dibayar lunas</p>
<p style="text-align: right;"><i>Kartu Ku</i> ⁵</p>  <p>Mendapat bunga dari bank senilai Rp 5.000</p>	<p style="text-align: right;"><i>Kartu Ku</i> ⁶</p>  <p>Kartu Anggota Anda berhak melakukan pembelian peralatan/perlengkapan kantor dengan termin 20/10, n/28</p>
<p style="text-align: right;"><i>Kartu Ku</i> ⁷</p>  <p>Membeli 20 unit barang dagang dari PT Aman 50% dibayar pada tanggal transaksi berikutnya</p>	<p style="text-align: right;"><i>Kartu Ku</i> ⁸</p>  <p>Perusahaan mendapat penghargaan uang tunai dari bank senilai Rp 20.000</p>

Kartu Ku ⁹



Perusahaan
mengeluarkan uang
senilai
Rp 15.000 untuk
dana pendidikan

Kartu Ku ¹⁰



Membayar beban lain-
lain atas kepemilikan
1 sekunder Rp2.000
1 tersier Rp5.000

Kartu Ku ¹¹



Membeli barang
dagang 20 unit dari
PT XYZ
dibayar lunas

Kartu Ku ¹²



membeli 10 unit
barang dagang dari
PT Aman
50% dibayar pada
tanggal transaksi
berikutnya

d. Kartu Pemilik

<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">PEMILIK</th> <th>2</th> </tr> <tr> <th colspan="2"></th> <th>PENSIL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3">Harga</td> </tr> <tr> <td>Primer</td> <td>Rp</td> <td>1.000</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>2.000</td> </tr> <tr> <td>2 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>4.000</td> </tr> <tr> <td>3 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>6.000</td> </tr> <tr> <td>4 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>8.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>10.000</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Beban Lain-lain</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>3.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>6.000</td> </tr> <tr> <td>Harga Beli</td> <td>Rp</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table>	PEMILIK		2			PENSIL	Harga			Primer	Rp	1.000	1 sekunder	Rp	2.000	2 sekunder	Rp	4.000	3 sekunder	Rp	6.000	4 sekunder	Rp	8.000	1 tersier	Rp	10.000	Beban Lain-lain			1 sekunder	Rp	3.000	1 tersier	Rp	6.000	Harga Beli	Rp	100	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">PEMILIK</th> <th>3</th> </tr> <tr> <th colspan="2"></th> <th>PENA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3">Harga</td> </tr> <tr> <td>Primer</td> <td>Rp</td> <td>2.000</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>4.000</td> </tr> <tr> <td>2 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>8.000</td> </tr> <tr> <td>3 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>12.000</td> </tr> <tr> <td>4 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>16.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>20.000</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Beban Lain-lain</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>6.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>12.000</td> </tr> <tr> <td>Harga Beli</td> <td>Rp</td> <td>200</td> </tr> </tbody> </table>	PEMILIK		3			PENA	Harga			Primer	Rp	2.000	1 sekunder	Rp	4.000	2 sekunder	Rp	8.000	3 sekunder	Rp	12.000	4 sekunder	Rp	16.000	1 tersier	Rp	20.000	Beban Lain-lain			1 sekunder	Rp	6.000	1 tersier	Rp	12.000	Harga Beli	Rp	200	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">PEMILIK</th> <th>5</th> </tr> <tr> <th colspan="2"></th> <th>STAPLER</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3">Harga</td> </tr> <tr> <td>Primer</td> <td>Rp</td> <td>4.000</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>8.000</td> </tr> <tr> <td>2 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>16.000</td> </tr> <tr> <td>3 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>24.000</td> </tr> <tr> <td>4 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>32.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>40.000</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Beban Lain-lain</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>12.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>24.000</td> </tr> <tr> <td>Harga Beli</td> <td>Rp</td> <td>400</td> </tr> </tbody> </table>	PEMILIK		5			STAPLER	Harga			Primer	Rp	4.000	1 sekunder	Rp	8.000	2 sekunder	Rp	16.000	3 sekunder	Rp	24.000	4 sekunder	Rp	32.000	1 tersier	Rp	40.000	Beban Lain-lain			1 sekunder	Rp	12.000	1 tersier	Rp	24.000	Harga Beli	Rp	400	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">PEMILIK</th> <th>7</th> </tr> <tr> <th colspan="2"></th> <th>PERFORA-TOR</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3">Harga</td> </tr> <tr> <td>Primer</td> <td>Rp</td> <td>5.000</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>10.000</td> </tr> <tr> <td>2 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>20.000</td> </tr> <tr> <td>3 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>30.000</td> </tr> <tr> <td>4 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>40.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>50.000</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Beban Lain-lain</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>15.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>30.000</td> </tr> <tr> <td>Harga Beli</td> <td>Rp</td> <td>500</td> </tr> </tbody> </table>	PEMILIK		7			PERFORA-TOR	Harga			Primer	Rp	5.000	1 sekunder	Rp	10.000	2 sekunder	Rp	20.000	3 sekunder	Rp	30.000	4 sekunder	Rp	40.000	1 tersier	Rp	50.000	Beban Lain-lain			1 sekunder	Rp	15.000	1 tersier	Rp	30.000	Harga Beli	Rp	500
PEMILIK		2																																																																																																																																																													
		PENSIL																																																																																																																																																													
Harga																																																																																																																																																															
Primer	Rp	1.000																																																																																																																																																													
1 sekunder	Rp	2.000																																																																																																																																																													
2 sekunder	Rp	4.000																																																																																																																																																													
3 sekunder	Rp	6.000																																																																																																																																																													
4 sekunder	Rp	8.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	10.000																																																																																																																																																													
Beban Lain-lain																																																																																																																																																															
1 sekunder	Rp	3.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	6.000																																																																																																																																																													
Harga Beli	Rp	100																																																																																																																																																													
PEMILIK		3																																																																																																																																																													
		PENA																																																																																																																																																													
Harga																																																																																																																																																															
Primer	Rp	2.000																																																																																																																																																													
1 sekunder	Rp	4.000																																																																																																																																																													
2 sekunder	Rp	8.000																																																																																																																																																													
3 sekunder	Rp	12.000																																																																																																																																																													
4 sekunder	Rp	16.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	20.000																																																																																																																																																													
Beban Lain-lain																																																																																																																																																															
1 sekunder	Rp	6.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	12.000																																																																																																																																																													
Harga Beli	Rp	200																																																																																																																																																													
PEMILIK		5																																																																																																																																																													
		STAPLER																																																																																																																																																													
Harga																																																																																																																																																															
Primer	Rp	4.000																																																																																																																																																													
1 sekunder	Rp	8.000																																																																																																																																																													
2 sekunder	Rp	16.000																																																																																																																																																													
3 sekunder	Rp	24.000																																																																																																																																																													
4 sekunder	Rp	32.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	40.000																																																																																																																																																													
Beban Lain-lain																																																																																																																																																															
1 sekunder	Rp	12.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	24.000																																																																																																																																																													
Harga Beli	Rp	400																																																																																																																																																													
PEMILIK		7																																																																																																																																																													
		PERFORA-TOR																																																																																																																																																													
Harga																																																																																																																																																															
Primer	Rp	5.000																																																																																																																																																													
1 sekunder	Rp	10.000																																																																																																																																																													
2 sekunder	Rp	20.000																																																																																																																																																													
3 sekunder	Rp	30.000																																																																																																																																																													
4 sekunder	Rp	40.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	50.000																																																																																																																																																													
Beban Lain-lain																																																																																																																																																															
1 sekunder	Rp	15.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	30.000																																																																																																																																																													
Harga Beli	Rp	500																																																																																																																																																													
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">PEMILIK</th> <th>14</th> </tr> <tr> <th colspan="2"></th> <th>MEJA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3">Harga</td> </tr> <tr> <td>Primer</td> <td>Rp</td> <td>11.000</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>22.000</td> </tr> <tr> <td>2 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>44.000</td> </tr> <tr> <td>3 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>66.000</td> </tr> <tr> <td>4 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>88.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>110.000</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Beban Lain-lain</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>33.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>66.000</td> </tr> <tr> <td>Harga Beli</td> <td>Rp</td> <td>1.100</td> </tr> </tbody> </table>	PEMILIK		14			MEJA	Harga			Primer	Rp	11.000	1 sekunder	Rp	22.000	2 sekunder	Rp	44.000	3 sekunder	Rp	66.000	4 sekunder	Rp	88.000	1 tersier	Rp	110.000	Beban Lain-lain			1 sekunder	Rp	33.000	1 tersier	Rp	66.000	Harga Beli	Rp	1.100	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">PEMILIK</th> <th>12</th> </tr> <tr> <th colspan="2"></th> <th>KURSI</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3">Harga</td> </tr> <tr> <td>Primer</td> <td>Rp</td> <td>10.000</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>20.000</td> </tr> <tr> <td>2 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>40.000</td> </tr> <tr> <td>3 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>60.000</td> </tr> <tr> <td>4 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>80.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>100.000</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Beban Lain-lain</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>30.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>60.000</td> </tr> <tr> <td>Harga Beli</td> <td>Rp</td> <td>1.000</td> </tr> </tbody> </table>	PEMILIK		12			KURSI	Harga			Primer	Rp	10.000	1 sekunder	Rp	20.000	2 sekunder	Rp	40.000	3 sekunder	Rp	60.000	4 sekunder	Rp	80.000	1 tersier	Rp	100.000	Beban Lain-lain			1 sekunder	Rp	30.000	1 tersier	Rp	60.000	Harga Beli	Rp	1.000	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">PEMILIK</th> <th>10</th> </tr> <tr> <th colspan="2"></th> <th>KERTAS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3">Harga</td> </tr> <tr> <td>Primer</td> <td>Rp</td> <td>8.000</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>16.000</td> </tr> <tr> <td>2 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>32.000</td> </tr> <tr> <td>3 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>48.000</td> </tr> <tr> <td>4 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>64.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>80.000</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Beban Lain-lain</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>24.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>48.000</td> </tr> <tr> <td>Harga Beli</td> <td>Rp</td> <td>800</td> </tr> </tbody> </table>	PEMILIK		10			KERTAS	Harga			Primer	Rp	8.000	1 sekunder	Rp	16.000	2 sekunder	Rp	32.000	3 sekunder	Rp	48.000	4 sekunder	Rp	64.000	1 tersier	Rp	80.000	Beban Lain-lain			1 sekunder	Rp	24.000	1 tersier	Rp	48.000	Harga Beli	Rp	800	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">PEMILIK</th> <th>9</th> </tr> <tr> <th colspan="2"></th> <th>ORDNER</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3">Harga</td> </tr> <tr> <td>Primer</td> <td>Rp</td> <td>7.000</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>14.000</td> </tr> <tr> <td>2 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>28.000</td> </tr> <tr> <td>3 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>42.000</td> </tr> <tr> <td>4 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>56.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>70.000</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Beban Lain-lain</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>21.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>42.000</td> </tr> <tr> <td>Harga Beli</td> <td>Rp</td> <td>700</td> </tr> </tbody> </table>	PEMILIK		9			ORDNER	Harga			Primer	Rp	7.000	1 sekunder	Rp	14.000	2 sekunder	Rp	28.000	3 sekunder	Rp	42.000	4 sekunder	Rp	56.000	1 tersier	Rp	70.000	Beban Lain-lain			1 sekunder	Rp	21.000	1 tersier	Rp	42.000	Harga Beli	Rp	700
PEMILIK		14																																																																																																																																																													
		MEJA																																																																																																																																																													
Harga																																																																																																																																																															
Primer	Rp	11.000																																																																																																																																																													
1 sekunder	Rp	22.000																																																																																																																																																													
2 sekunder	Rp	44.000																																																																																																																																																													
3 sekunder	Rp	66.000																																																																																																																																																													
4 sekunder	Rp	88.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	110.000																																																																																																																																																													
Beban Lain-lain																																																																																																																																																															
1 sekunder	Rp	33.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	66.000																																																																																																																																																													
Harga Beli	Rp	1.100																																																																																																																																																													
PEMILIK		12																																																																																																																																																													
		KURSI																																																																																																																																																													
Harga																																																																																																																																																															
Primer	Rp	10.000																																																																																																																																																													
1 sekunder	Rp	20.000																																																																																																																																																													
2 sekunder	Rp	40.000																																																																																																																																																													
3 sekunder	Rp	60.000																																																																																																																																																													
4 sekunder	Rp	80.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	100.000																																																																																																																																																													
Beban Lain-lain																																																																																																																																																															
1 sekunder	Rp	30.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	60.000																																																																																																																																																													
Harga Beli	Rp	1.000																																																																																																																																																													
PEMILIK		10																																																																																																																																																													
		KERTAS																																																																																																																																																													
Harga																																																																																																																																																															
Primer	Rp	8.000																																																																																																																																																													
1 sekunder	Rp	16.000																																																																																																																																																													
2 sekunder	Rp	32.000																																																																																																																																																													
3 sekunder	Rp	48.000																																																																																																																																																													
4 sekunder	Rp	64.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	80.000																																																																																																																																																													
Beban Lain-lain																																																																																																																																																															
1 sekunder	Rp	24.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	48.000																																																																																																																																																													
Harga Beli	Rp	800																																																																																																																																																													
PEMILIK		9																																																																																																																																																													
		ORDNER																																																																																																																																																													
Harga																																																																																																																																																															
Primer	Rp	7.000																																																																																																																																																													
1 sekunder	Rp	14.000																																																																																																																																																													
2 sekunder	Rp	28.000																																																																																																																																																													
3 sekunder	Rp	42.000																																																																																																																																																													
4 sekunder	Rp	56.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	70.000																																																																																																																																																													
Beban Lain-lain																																																																																																																																																															
1 sekunder	Rp	21.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	42.000																																																																																																																																																													
Harga Beli	Rp	700																																																																																																																																																													
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">PEMILIK</th> <th>16</th> </tr> <tr> <th colspan="2"></th> <th>TELEPON</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3">Harga</td> </tr> <tr> <td>Primer</td> <td>Rp</td> <td>13.000</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>26.000</td> </tr> <tr> <td>2 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>52.000</td> </tr> <tr> <td>3 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>78.000</td> </tr> <tr> <td>4 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>104.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>130.000</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Beban Lain-lain</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>39.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>78.000</td> </tr> <tr> <td>Harga Beli</td> <td>Rp</td> <td>1.300</td> </tr> </tbody> </table>	PEMILIK		16			TELEPON	Harga			Primer	Rp	13.000	1 sekunder	Rp	26.000	2 sekunder	Rp	52.000	3 sekunder	Rp	78.000	4 sekunder	Rp	104.000	1 tersier	Rp	130.000	Beban Lain-lain			1 sekunder	Rp	39.000	1 tersier	Rp	78.000	Harga Beli	Rp	1.300	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">PEMILIK</th> <th>18</th> </tr> <tr> <th colspan="2"></th> <th>FAX</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3">Harga</td> </tr> <tr> <td>Primer</td> <td>Rp</td> <td>14.000</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>28.000</td> </tr> <tr> <td>2 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>56.000</td> </tr> <tr> <td>3 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>84.000</td> </tr> <tr> <td>4 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>112.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>140.000</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Beban Lain-lain</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>42.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>84.000</td> </tr> <tr> <td>Harga Beli</td> <td>Rp</td> <td>1.400</td> </tr> </tbody> </table>	PEMILIK		18			FAX	Harga			Primer	Rp	14.000	1 sekunder	Rp	28.000	2 sekunder	Rp	56.000	3 sekunder	Rp	84.000	4 sekunder	Rp	112.000	1 tersier	Rp	140.000	Beban Lain-lain			1 sekunder	Rp	42.000	1 tersier	Rp	84.000	Harga Beli	Rp	1.400	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">PEMILIK</th> <th>19</th> </tr> <tr> <th colspan="2"></th> <th>SCANNER</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3">Harga</td> </tr> <tr> <td>Primer</td> <td>Rp</td> <td>17.000</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>34.000</td> </tr> <tr> <td>2 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>68.000</td> </tr> <tr> <td>3 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>102.000</td> </tr> <tr> <td>4 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>136.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>170.000</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Beban Lain-lain</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>51.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>102.000</td> </tr> <tr> <td>Harga Beli</td> <td>Rp</td> <td>1.700</td> </tr> </tbody> </table>	PEMILIK		19			SCANNER	Harga			Primer	Rp	17.000	1 sekunder	Rp	34.000	2 sekunder	Rp	68.000	3 sekunder	Rp	102.000	4 sekunder	Rp	136.000	1 tersier	Rp	170.000	Beban Lain-lain			1 sekunder	Rp	51.000	1 tersier	Rp	102.000	Harga Beli	Rp	1.700	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">PEMILIK</th> <th>21</th> </tr> <tr> <th colspan="2"></th> <th>PRINTER</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3">Harga</td> </tr> <tr> <td>Primer</td> <td>Rp</td> <td>18.000</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>36.000</td> </tr> <tr> <td>2 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>72.000</td> </tr> <tr> <td>3 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>108.000</td> </tr> <tr> <td>4 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>144.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>180.000</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Beban Lain-lain</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>54.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>108.000</td> </tr> <tr> <td>Harga Beli</td> <td>Rp</td> <td>1.800</td> </tr> </tbody> </table>	PEMILIK		21			PRINTER	Harga			Primer	Rp	18.000	1 sekunder	Rp	36.000	2 sekunder	Rp	72.000	3 sekunder	Rp	108.000	4 sekunder	Rp	144.000	1 tersier	Rp	180.000	Beban Lain-lain			1 sekunder	Rp	54.000	1 tersier	Rp	108.000	Harga Beli	Rp	1.800
PEMILIK		16																																																																																																																																																													
		TELEPON																																																																																																																																																													
Harga																																																																																																																																																															
Primer	Rp	13.000																																																																																																																																																													
1 sekunder	Rp	26.000																																																																																																																																																													
2 sekunder	Rp	52.000																																																																																																																																																													
3 sekunder	Rp	78.000																																																																																																																																																													
4 sekunder	Rp	104.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	130.000																																																																																																																																																													
Beban Lain-lain																																																																																																																																																															
1 sekunder	Rp	39.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	78.000																																																																																																																																																													
Harga Beli	Rp	1.300																																																																																																																																																													
PEMILIK		18																																																																																																																																																													
		FAX																																																																																																																																																													
Harga																																																																																																																																																															
Primer	Rp	14.000																																																																																																																																																													
1 sekunder	Rp	28.000																																																																																																																																																													
2 sekunder	Rp	56.000																																																																																																																																																													
3 sekunder	Rp	84.000																																																																																																																																																													
4 sekunder	Rp	112.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	140.000																																																																																																																																																													
Beban Lain-lain																																																																																																																																																															
1 sekunder	Rp	42.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	84.000																																																																																																																																																													
Harga Beli	Rp	1.400																																																																																																																																																													
PEMILIK		19																																																																																																																																																													
		SCANNER																																																																																																																																																													
Harga																																																																																																																																																															
Primer	Rp	17.000																																																																																																																																																													
1 sekunder	Rp	34.000																																																																																																																																																													
2 sekunder	Rp	68.000																																																																																																																																																													
3 sekunder	Rp	102.000																																																																																																																																																													
4 sekunder	Rp	136.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	170.000																																																																																																																																																													
Beban Lain-lain																																																																																																																																																															
1 sekunder	Rp	51.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	102.000																																																																																																																																																													
Harga Beli	Rp	1.700																																																																																																																																																													
PEMILIK		21																																																																																																																																																													
		PRINTER																																																																																																																																																													
Harga																																																																																																																																																															
Primer	Rp	18.000																																																																																																																																																													
1 sekunder	Rp	36.000																																																																																																																																																													
2 sekunder	Rp	72.000																																																																																																																																																													
3 sekunder	Rp	108.000																																																																																																																																																													
4 sekunder	Rp	144.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	180.000																																																																																																																																																													
Beban Lain-lain																																																																																																																																																															
1 sekunder	Rp	54.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	108.000																																																																																																																																																													
Harga Beli	Rp	1.800																																																																																																																																																													
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">PEMILIK</th> <th>28</th> </tr> <tr> <th colspan="2"></th> <th>LAPTOP</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3">Harga</td> </tr> <tr> <td>Primer</td> <td>Rp</td> <td>25.000</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>50.000</td> </tr> <tr> <td>2 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>100.000</td> </tr> <tr> <td>3 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>150.000</td> </tr> <tr> <td>4 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>200.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>250.000</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Beban Lain-lain</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>75.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>150.000</td> </tr> <tr> <td>Harga Beli</td> <td>Rp</td> <td>2.500</td> </tr> </tbody> </table>	PEMILIK		28			LAPTOP	Harga			Primer	Rp	25.000	1 sekunder	Rp	50.000	2 sekunder	Rp	100.000	3 sekunder	Rp	150.000	4 sekunder	Rp	200.000	1 tersier	Rp	250.000	Beban Lain-lain			1 sekunder	Rp	75.000	1 tersier	Rp	150.000	Harga Beli	Rp	2.500	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">PEMILIK</th> <th>26</th> </tr> <tr> <th colspan="2"></th> <th>KOMPUTER</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3">Harga</td> </tr> <tr> <td>Primer</td> <td>Rp</td> <td>24.000</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>48.000</td> </tr> <tr> <td>2 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>96.000</td> </tr> <tr> <td>3 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>144.000</td> </tr> <tr> <td>4 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>192.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>240.000</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Beban Lain-lain</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>72.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>144.000</td> </tr> <tr> <td>Harga Beli</td> <td>Rp</td> <td>2.400</td> </tr> </tbody> </table>	PEMILIK		26			KOMPUTER	Harga			Primer	Rp	24.000	1 sekunder	Rp	48.000	2 sekunder	Rp	96.000	3 sekunder	Rp	144.000	4 sekunder	Rp	192.000	1 tersier	Rp	240.000	Beban Lain-lain			1 sekunder	Rp	72.000	1 tersier	Rp	144.000	Harga Beli	Rp	2.400	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">PEMILIK</th> <th>24</th> </tr> <tr> <th colspan="2"></th> <th>AC</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3">Harga</td> </tr> <tr> <td>Primer</td> <td>Rp</td> <td>21.000</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>42.000</td> </tr> <tr> <td>2 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>84.000</td> </tr> <tr> <td>3 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>126.000</td> </tr> <tr> <td>4 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>168.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>210.000</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Beban Lain-lain</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>63.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>126.000</td> </tr> <tr> <td>Harga Beli</td> <td>Rp</td> <td>2.100</td> </tr> </tbody> </table>	PEMILIK		24			AC	Harga			Primer	Rp	21.000	1 sekunder	Rp	42.000	2 sekunder	Rp	84.000	3 sekunder	Rp	126.000	4 sekunder	Rp	168.000	1 tersier	Rp	210.000	Beban Lain-lain			1 sekunder	Rp	63.000	1 tersier	Rp	126.000	Harga Beli	Rp	2.100	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">PEMILIK</th> <th>23</th> </tr> <tr> <th colspan="2"></th> <th>KIPAS ANGIN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3">Harga</td> </tr> <tr> <td>Primer</td> <td>Rp</td> <td>20.000</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>40.000</td> </tr> <tr> <td>2 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>80.000</td> </tr> <tr> <td>3 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>120.000</td> </tr> <tr> <td>4 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>160.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>200.000</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Beban Lain-lain</td> </tr> <tr> <td>1 sekunder</td> <td>Rp</td> <td>60.000</td> </tr> <tr> <td>1 tersier</td> <td>Rp</td> <td>120.000</td> </tr> <tr> <td>Harga Beli</td> <td>Rp</td> <td>2.000</td> </tr> </tbody> </table>	PEMILIK		23			KIPAS ANGIN	Harga			Primer	Rp	20.000	1 sekunder	Rp	40.000	2 sekunder	Rp	80.000	3 sekunder	Rp	120.000	4 sekunder	Rp	160.000	1 tersier	Rp	200.000	Beban Lain-lain			1 sekunder	Rp	60.000	1 tersier	Rp	120.000	Harga Beli	Rp	2.000
PEMILIK		28																																																																																																																																																													
		LAPTOP																																																																																																																																																													
Harga																																																																																																																																																															
Primer	Rp	25.000																																																																																																																																																													
1 sekunder	Rp	50.000																																																																																																																																																													
2 sekunder	Rp	100.000																																																																																																																																																													
3 sekunder	Rp	150.000																																																																																																																																																													
4 sekunder	Rp	200.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	250.000																																																																																																																																																													
Beban Lain-lain																																																																																																																																																															
1 sekunder	Rp	75.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	150.000																																																																																																																																																													
Harga Beli	Rp	2.500																																																																																																																																																													
PEMILIK		26																																																																																																																																																													
		KOMPUTER																																																																																																																																																													
Harga																																																																																																																																																															
Primer	Rp	24.000																																																																																																																																																													
1 sekunder	Rp	48.000																																																																																																																																																													
2 sekunder	Rp	96.000																																																																																																																																																													
3 sekunder	Rp	144.000																																																																																																																																																													
4 sekunder	Rp	192.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	240.000																																																																																																																																																													
Beban Lain-lain																																																																																																																																																															
1 sekunder	Rp	72.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	144.000																																																																																																																																																													
Harga Beli	Rp	2.400																																																																																																																																																													
PEMILIK		24																																																																																																																																																													
		AC																																																																																																																																																													
Harga																																																																																																																																																															
Primer	Rp	21.000																																																																																																																																																													
1 sekunder	Rp	42.000																																																																																																																																																													
2 sekunder	Rp	84.000																																																																																																																																																													
3 sekunder	Rp	126.000																																																																																																																																																													
4 sekunder	Rp	168.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	210.000																																																																																																																																																													
Beban Lain-lain																																																																																																																																																															
1 sekunder	Rp	63.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	126.000																																																																																																																																																													
Harga Beli	Rp	2.100																																																																																																																																																													
PEMILIK		23																																																																																																																																																													
		KIPAS ANGIN																																																																																																																																																													
Harga																																																																																																																																																															
Primer	Rp	20.000																																																																																																																																																													
1 sekunder	Rp	40.000																																																																																																																																																													
2 sekunder	Rp	80.000																																																																																																																																																													
3 sekunder	Rp	120.000																																																																																																																																																													
4 sekunder	Rp	160.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	200.000																																																																																																																																																													
Beban Lain-lain																																																																																																																																																															
1 sekunder	Rp	60.000																																																																																																																																																													
1 tersier	Rp	120.000																																																																																																																																																													
Harga Beli	Rp	2.000																																																																																																																																																													

Lampiran 6

Tampilan Visual Monopoli Akuntansi

a. Papan Monopoli Akuntansi



b. Petunjuk Permainan

PETUNJUK PERMAINAN

MONOPOLI AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG

KETERANGAN & ATURAN MAIN

PAPAN PERMAINAN

1

AKUN

Kas
Piutang dagang
Peralatan/ Perlengkapan

Utang Dagang

Modal Prive

Pembelian
Potongan Pembelian
Beban Iklan
Beban Asuransi
Beban Listrik, air & telp
Beban Gaji
Beban Lain-lain
Denda
CSR

Penjualan
Potongan Penjualan
Pendapatan Lain-lain
Pendapatan Bunga

2

PEDOMAN JURNAL KHUSUS

JURNAL PEMBELIAN

Tgl	Kreditur	Syarat Pembayaran	Ref	Hal:		
				D	K	
				Pembelian	Peralatan/ Perlengkapan	Utang Dagang

JURNAL PENGELUARAN KAS

Tgl	Ket	Ref	Hal:						
			D	K					
			Utang Dagang	Pembelian	Peralatan/ Perlengkapan	Serba-serbi	Kas	Potongan Pembelian	
						Akun	No Akun	Jumlah	

JURNAL PENJUALAN

Tgl	Debitur	Syarat Pembayaran	Ref	Hal:	
				D	K
				Piutang Dagang	Penjualan

JURNAL PENERIMAAN KAS

Tgl	Ket	Ref	Hal:							
			D	K						
			Kas	Potongan Penjualan	Penjualan	Piutang Dagang	Pendapatan Lain-lain	Serba-serbi		
								Akun	No Akun	Jumlah

3

MENCATAT TRANSAKSI KARTU KU


No	Seal	Keterangan	Jurnal
1	Kartu Anggota	Setiap pembeli Anda berhak melakukan pembelian peralatan/perengkapan kantor dengan termin 10/10, n/28	Bagi pembeli: Peralatan (D) Utang dagang (K) Saat Pelunasan: Utang dagang (D) Kas (K) Potongan Pembelian (K)
6	Kartu Anggota	Anda berhak melakukan pembelian peralatan/perengkapan kantor dengan termin 20/10, n/28	Bagi pembeli: Jurnal Pembelian Saat Pelunasan: Jurnal Pengeluaran Kas Bagi penjual: Jurnal Penjualan Saat Pelunasan: Jurnal Pengeluaran Kas
2	SELAMAT!	Anda mendapatkan undian berupa uang tunai dari bank senilai Rp 50.000	Jurnal Penerimaan Kas Kas (D) Pendapatan Lain-lain (K)
3	Mengambil uang pertukaran untuk keperluan pajak senilai Rp 10.000	Jurnal Pengeluaran Kas	Private (D) Kas (K)
4	Membeli barang dagang 10 unit dari PT ABC dibayar lunas	Jurnal Pengeluaran Kas	Pembelian (D) Kas (K)
5	Mendapat bunga dari bank senilai Rp 5.000	Jurnal Penerimaan Kas	Kas (D) Pendapatan Lain-lain (K)

No	Seal	Keterangan	Jurnal
7	membeli 20 unit barang dagang dari PT Aman 50% dibayar pada tanggal transaksi berikutnya	Saat transaksi: Jurnal Pembelian Jurnal Pengeluaran Kas Saat pelunasan: Jurnal Pengeluaran Kas	Pembelian (D) Utang dagang (K) Pembelian (D) Kas (K) Utang dagang (D) Kas (K)
8	Perusahaan mendapat penghargaan uang tunai dari bank senilai Rp 20.000	Jurnal Penerimaan Kas	Kas (D) Pendapatan Lain-lain (K)
9	Membayarkan uang sewa Rp 15.000 untuk dana pendidikan	Jurnal Pengeluaran Kas	CSR (D) Kas (K)
10	Membayar beban lain-lain 1 sekunder Rp2.000 1 triwulan Rp5.000	Jurnal Pengeluaran Kas	Beban Lain-lain (D) Kas (K)
11	Membeli barang dagang 20 unit dari PT XYZ dibayar lunas	Jurnal Pengeluaran Kas	Pembelian (D) Kas (K)
12	membeli 10 unit barang dagang dari PT Aman 50% dibayar pada tanggal transaksi berikutnya	Jurnal Pembelian Jurnal Pengeluaran Kas Saat pelunasan: Jurnal Pengeluaran Kas	Pembelian (D) Utang dagang (K) Pembelian (D) Kas (K) Utang dagang (D) Kas (K)

4

KETERANGAN & ATURAN MAIN

UANG MONOPOLI AKUNTANSI



Awal permainan setiap pemain diberi modal awal sebesar Rp548.000 dengan rincian sebagai berikut:

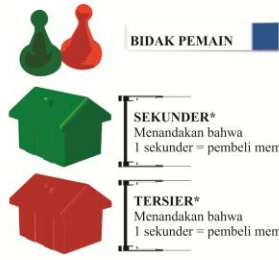
Rp100.000 (3 lembar)	Rp5.000 (4 lembar)
Rp50.000 (2 lembar)	Rp1.000 (5 lembar)
Rp20.000 (4 lembar)	Rp500 (5 lembar)
Rp10.000 (4 lembar)	Rp100 (5 lembar)



DADU
Pada permulaan, urutan bermain ditentukan dari pemain yang mendapatkan angka dadu terbanyak

5

KETERANGAN & ATURAN MAIN



BIDAK PEMAIN

SEKUNDER*
Menandakan bahwa 1 sekunder = membeli/membeli barang dengan kuantitas 2

TERSIER*
Menandakan bahwa 1 tersier = membeli/membeli barang dengan kuantitas 10

*untuk memiliki sekunder atau tersier, pemain harus memiliki 2 barang dagang yang memiliki petak dengan warna sama (misalnya: pensil dan pena)

6

KETERANGAN & ATURAN MAIN

Kartu Ku 1
Member Card 10%
Kartu ini harus disimpan. Dipakai bila perlu atau boleh dijual

KARTU KU
Diambil saat pemain berhenti di petak barang dagangnya sendiri

Pemain yang bersangkutan harus menjurnal sesuai dengan transaksi yang ada di kartu tersebut. Tanggal transaksi sesuai dengan tanggal yang tertera pada petak.

Kartu Bonus 1
Bukti transaksi pengeluaran uang
kwitansi

KARTU BONUS (diambil pemain lain)
Salah satu syarat untuk mendapatkan Kartu Pemilik Pemain menjawab pertanyaan dalam Kartu Bonus jika jawaban benar, pemain boleh memiliki barang dagang

Diambil saat pemain berhenti di Petak Bonus
Pemain menjawab pertanyaan dalam Kartu Bonus jika jawaban benar mendapat Rp 10.000 dari Bank.

Kunci Jawaban

7

KETERANGAN & ATURAN MAIN

syarat mendapat kartu ini:
1. menjawab dengan benar pertanyaan di Kartu Bonus
2. membayar uang sesuai dengan nominal yang tertera pada petak barang dagang

Harga yang harus dibayar oleh pemain lain tidak ada sekunder & tersier = menjual barang dengan kuantitas 1

1 sekunder = menjual barang dengan kuantitas 2

1 tersier = menjual barang dengan kuantitas 10

Harga yang harus dibayar untuk memiliki sekunder
1 barang dagang maksimal memiliki 4 sekunder
Harga yang harus dibayar untuk memiliki tersier
Harga kulakan untuk 1 barang dagang

PEMILIK		2 PENSIL	
Primer	Rp	1.000	
1 sekunder	Rp	2.000	
2 sekunder	Rp	4.000	
3 sekunder	Rp	6.000	
4 sekunder	Rp	8.000	
1 tersier	Rp	10.000	
Beban Lain-lain			
1 sekunder	Rp	3.000	
1 tersier	Rp	6.000	
Harga Beli	Rp	100	

KARTU PEMILIK

8

KETERANGAN & ATURAN MAIN



2 PENSIL

Tanggal transaksi

Barang Dagang

Rp 10.000

Uang yang harus dibayar untuk memiliki barang dagang yang bersangkutan

Pencatatan:
penjual mencatat sebagai penjualan barang dagang
pembeli mencatat sebagai pembelian peralatan/perengkapan.

9

KETERANGAN & ATURAN MAIN

PETAK PERGANTIAN BULAN
Permainan dimulai dari bulan Januari
Setiap melewati petak ini, pemain mengalami pergantian bulan dan menerima pendapatan bunga dari Bank sebesar Rp20.000

Pencatatan:
Pemain mencatat sebagai pendapatan bunga

PETAK BEBAN
Setiap pemain yang berhenti di petak beban (iklan, asuransi, listrik, air & telepon; gaji) harus membayar sejumlah uang yang tertera pada petak tersebut dan dicatat ke dalam jurnal.

Pencatatan:
Pemain mencatat sebagai beban iklan/asuransi/ listrik, air & telepon/gaji

10

KETERANGAN & ATURAN MAIN

6

PETAK BONUS
Setiap pemain yang berhenti di petak bonus harus menjawab pertanyaan di Kartu Bonus. Kartu Bonus diambil dan dibacakan oleh pemain lain. Jika berhasil menjawab, pemain akan menerima Rp10.000 dari Bank

Pencatatan:
Pemain mencatat sebagai pendapatan lain-lain.

PETAK BERLIBUR
Setiap pemain yang berhenti di petak berlibur harus membayar Rp10.000.

Pencatatan:
Pemain mencatat sebagai Prive

11

KETERANGAN & ATURAN MAIN

15

BONUS
Setiap pemain yang berhenti di Bonus akan mendapat uang hasil pembayaran denda, beban, dan prive yang terkumpul di papan Monopoli Akuntansi

Pencatatan:
Pemain mencatat sebagai pendapatan lain-lain.

PENJARA
Jika pemain berada di dalam penjara, perusahaannya tidak dapat beroperasi sehingga tidak ada penjualan. Pemain dapat keluar dari penjara jika telah membayar denda sebesar Rp20.000

Pencatatan:
Pemain mencatat dengan akun Denda

12

- c. Sebuah Dadu, Kocokan, 4 Bidak Pemain, Sekunder dan Tersier



- d. Kartu Bonus



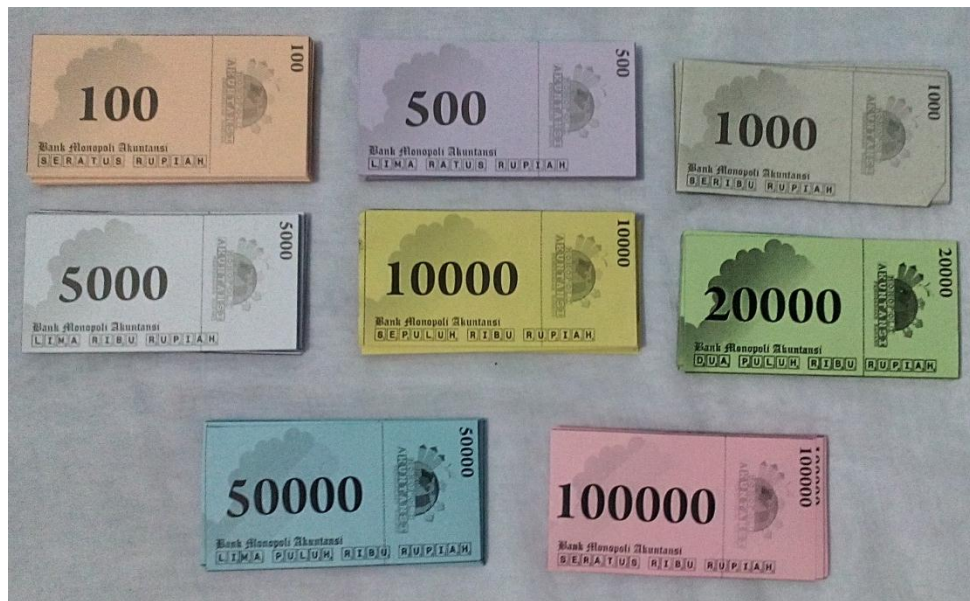
e. Kartu Ku



f. Kartu Pemilik



g. Uang Monopoli Akuntansi



h. 1 Paket Monopoli Akuntansi



Lampiran 7

Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek	Butir	Responden								Total	Rata-rata	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8			
Rekayasa Media	1	4	5	4	4	3	4	4	4	32	4.00	Layak
	2	4	5	3	4	5	4	3	4	32	4.00	Layak
	3	4	5	4	3	3	5	4	3	31	3.88	Layak
	4	5	4	4	4	2	5	4	3	31	3.88	Layak
											3.94	Layak
Komunikasi Visual	5	5	5	4	4	4	5	4	4	35	4.38	Sangat Layak
	6	5	5	4	5	5	5	4	5	38	4.75	Sangat Layak
	7	5	5	4	5	5	5	3	5	37	4.63	Sangat Layak
	8	5	5	3	4	4	4	4	5	34	4.25	Sangat Layak
	9	5	5	4	4	5	4	5	5	37	4.63	Sangat Layak
	10	4	5	4	3	3	3	5	5	32	4.00	Layak
	11	4	5	4	4	3	3	5	4	32	4.00	Layak
	12	4	5	4	4	4	4	5	5	35	4.38	Sangat Layak
	13	4	5	5	5	5	4	4	5	37	4.63	Sangat Layak
	14	4	5	5	4	4	4	4	5	35	4.38	Sangat Layak
											4.40	Sangat Layak
Pembelajaran	15	4	5	4	4	4	5	5	4	35	4.38	Sangat Layak
	16	5	5	3	3	4	5	5	5	35	4.38	Sangat Layak
	17	5	5	4	5	5	5	5	5	39	4.88	Sangat Layak
	18	5	5	4	5	3	5	5	5	37	4.63	Sangat Layak
	19	4	4	3	4	2	4	5	5	31	3.88	Layak
	20	4	4	3	3	3	4	5	5	31	3.88	Layak
											4.33	Sangat Layak

Lampiran 8

Data Hasil Motivasi Belajar Siswa

a. Sebelum Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	JUMLAH	PERSENT ASE (%)
1	Anik Dwijayanti	5	4	3	5	5	5	5	5	4	5	5	4	55	92%
2	Apri Antika Eka Santi	5	3	4	4	5	5	4	5	3	4	3	4	49	82%
3	Deni Handayani	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	56	93%
4	Desty Rahmawati	4	2	2	3	4	4	3	2	3	3	2	2	34	57%
5	Devi Yuliasari	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	3	4	54	90%
6	Devy	5	5	5	5	5	5	4	5	3	4	4	4	54	90%
7	Dewi Setyowati	5	4	3	5	5	5	4	3	2	3	4	3	46	77%
8	Dwi Kurnia Halimah	5	5	2	5	5	5	5	5	5	3	1	3	49	82%
9	Dyah Ayu Savitri	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	56	93%
10	Ervina Putri Maharani	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	1	4	50	83%
11	Febi Dewayanti K.	5	5	4	5	5	5	5	5	4	3	4	5	55	92%
12	Habib Ridwan Efendi	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	57	95%
13	Hanna Ratna Sari	5	3	4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	49	82%
14	Henny Indriati	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	54	90%
15	Ifah Hananda Ocfa	5	3	4	4	5	5	5	5	3	4	4	4	51	85%
16	Intan Putri Nugraheni	5	4	3	4	5	5	5	5	4	4	4	3	51	85%
17	Isnaini Putri Utami	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	57	95%

18	Laila Fitriyani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	57	95%
19	Meilita Tri Stevani	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	52	87%
20	Naning Sugiarti	5	3	4	4	5	4	4	5	2	4	3	4	47	78%
21	Novita Sari	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	3	4	52	87%
22	Nur Hasanah Ilhapsari	4	5	3	4	5	4	4	4	3	3	4	4	47	78%
23	Osy Safitri	5	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	3	49	82%
24	Puspa Indah Nur A.	4	3	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	54	90%
25	Reni Anggraini	4	3	4	4	5	5	4	5	3	3	4	4	48	80%
26	Rika Nursahana	5	4	4	5	5	5	4	5	3	4	3	4	51	85%
27	Riska Surya Dewi	4	3	3	4	4	5	4	5	3	4	4	4	47	78%
28	Rossa Amelia Maharani	4	4	3	3	5	4	4	4	3	2	2	3	41	68%
29	Santi Kurniawati	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	3	4	52	87%
30	Selvia Setianingrum	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	49	82%
31	Shafrudin Han	5	5	3	5	5	5	4	5	3	3	4	3	50	83%
32	Titik Norma Amalia	5	3	4	4	4	5	5	4	4	3	3	4	48	80%
33	Titin Hakim Arifah	5	4	4	5	5	5	5	5	3	4	4	4	53	88%
34	Tyas Titi Dyah C.	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	53	88%
35	Yogi Firman Syah	5	4	3	4	5	5	4	5	2	4	4	5	50	83%
36	Yufika Nanda Sekar A.	5	4	4	5	5	5	4	4	3	4	4	5	52	87%
	JUMLAH	170	145	135	158	173	173	163	169	128	139	132	144		
	PERSENTASE (%)	97%	83%	77%	90%	99%	99%	93%	97%	73%	79%	75%	82%		
	RATA-RATA	87.10%													

b. Setelah Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	JUMLAH	PERSENTASE (%)
1	Anik Dwijayanti	5	4	5	3	4	5	3	4	5	4	4	4	50	83%
2	Apri Antika Eka Santi	5	4	5	4	4	5	3	4	5	5	5	4	53	88%
3	Deni Handayani	5	4	5	3	4	5	4	5	5	5	5	5	55	92%
4	Desty Rahmawati	4	5	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	49	82%
5	Devi Yuliasari	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	55	92%
6	Devy	5	4	5	4	5	5	3	5	5	4	5	4	54	90%
7	Dewi Setyowati	5	4	5	3	5	5	3	4	3	5	4	3	49	82%
8	Dwi Kurnia Halimah	5	5	5	1	3	2	5	5	5	5	3	3	47	78%
9	Dyah Ayu Savitri	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	58	97%
10	Ervina Putri Maharani	5	4	4	4	4	5	3	5	5	4	4	4	51	85%
11	Febi Dewayanti K.	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	57	95%
12	Habib Ridwan Efendi	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	57	95%
13	Hanna Ratna Sari	5	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	50	83%
14	Henny Indriati	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	55	92%
15	Ifah Hananda Ocfa	5	4	4	4	4	5	2	5	5	5	4	4	51	85%
16	Intan Putri Nugraheni	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	53	88%
17	Isnaini Putri Utami	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	58	97%
18	Laila Fitriyani	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	56	93%
19	Meilita Tri Stevani	5	4	5	4	5	5	3	4	5	5	4	4	53	88%
20	Naning Sugiarti	5	4	4	3	5	4	2	4	5	4	4	3	47	78%
21	Novita Sari	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	57	95%

22	Nur Hasanah Ilhapsari	5	5	4	3	3	5	3	5	4	4	3	5	49	82%
23	Osy Safitri	4	4	5	3	4	4	4	4	5	4	3	4	48	80%
24	Puspa Indah Nur A.	5	4	4	4	4	5	3	5	5	5	4	5	53	88%
25	Reni Anggraini	5	4	4	3	4	5	3	4	5	4	4	4	49	82%
26	Rika Nursahana	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	58	97%
27	Riska Surya Dewi	4	4	4	4	4	5	3	4	5	4	4	5	51	85%
28	Rossa Amelia M.	5	4	5	3	4	4	4	4	4	2	3	3	45	75%
29	Santi Kurniawati	5	5	5	4	5	5	4	5	5	3	4	4	54	90%
30	Selvia Setianingrum	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	51	85%
31	Shafrudin Han	4	5	5	3	5	4	2	5	5	5	4	4	51	85%
32	Titik Norma Amalia	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	54	90%
33	Titin Hakim Arifah	5	4	5	4	4	5	3	4	5	5	4	3	51	85%
34	Tyas Titi Dyah C.	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	52	87%
35	Yogi Firman Syah	5	4	5	3	5	5	4	4	4	4	4	5	52	87%
36	Yufika Nanda Sekar A	5	5	5	4	5	5	4	3	5	5	4	4	54	90%
	JUMLAH	173	158	169	133	158	172	130	164	172	160	147	150		
	PERSENTASE (%)	99%	90%	97%	76%	90%	98%	74%	94%	98%	91%	84%	86%		
	RATA-RATA	90%													

Lampiran 9

Lembar Penilaian Validasi Instrumen Penelitian

KUESIONER

LEMBAR VALIDITAS AHLI MATERI

A. Penilaian Materi

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					√
2.	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran					√
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					√
4.	Penumbuhan motivasi belajar					√
5.	Materi sesuai dengan konteks perusahaan dagang					√
6.	Aktualitas (Sesuai dengan kondisi sekarang)				√	
7.	Kecukupan jumlah soal				√	
8.	Kelengkapan cakupan soal				√	
9.	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi					√
10.	Variasi soal					√
11.	Kedalaman soal sesuai materi				√	
12.	Materi mudah untuk dipahami					√
13.	Bahasa soal mudah dipahami					√
14.	Keruntutan alur pikir					√
15.	Kejelasan uraian soal					√
16.	Kejelasan petunjuk belajar					√
17.	Terdapat transaksi dalam perusahaan dagang yang disederhanakan					√
18.	Ketepatan dalam menggunakan istilah dan pernyataan					√
19.	Soal sesuai dengan teori dan konsep					√
20.	Kunci jawaban sesuai dengan soal					√

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	Kekeliruan materi	Melengkapi materi

C. Komentar/Saran

Semoga pembelajaran dengan materi ini lebih menyenangkan dan mudah dipahami

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta, _____

Ahli Materi



Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si.

Hasil Penilaian Materi Monopoli Akuntansi

Aspek	Butir	Nilai
Pembelajaran	1	5
	2	5
	3	5
	4	5
	5	5
	6	4
	7	4
	8	4
	9	5
	10	5
	11	4
	12	5
	13	5
	14	5
	15	5
	16	5
	17	5
	18	5
	19	5
	20	5
total		96
rata-rata		4.8
nilai/ kriteria		A / Sangat Layak

KUESIONER
LEMBAR VALIDITAS AHLI MEDIA

A. Penilaian Media

No.	Aspek	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Media						
1.	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)				√	
2.	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan)				√	
3.	Ketepatan memilih media				√	
4.	Petunjuk penggunaan media jelas				√	
5.	Alat permainan bervariasi					√
6.	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)					√
Aspek Komunikasi Visual						
7.	Komunikatif (bahasa mudah dipahami)					√
8.	Kreatif dan inovatif (media menarik)				√	
9.	Sederhana				√	
10.	Pemilihan jenis huruf				√	
11.	Ukuran huruf yang digunakan				√	
12.	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)				√	
13.	Kemenarikan gambar yang disajikan				√	
14.	Ketepatan penempatan gambar				√	
15.	Keseimbangan proporsi gambar				√	
16.	Kesesuaian gambar dengan ilustrasi					√
17.	Pengaturan tata letak				√	
18.	Komposisi warna					√
19.	Keserasian pemilihan warna					√
20.	Kerapian desain				√	
21.	Kemenarikan desain				√	
22.	Desain permainan sesuai dengan ilustrasi perusahaan dagang				√	

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	<ul style="list-style-type: none"> - Logo - Penggunaan bahasa pengan-tar - Desain petunjuk permainan - Desain media 	

C. Komentar/Saran

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta, 21-01-2016
Ahli Media



Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.

Hasil Penilaian Media Monopoli Akuntansi

Aspek	Butir	Nilai
Rekayasa Media	1	4
	2	4
	3	4
	4	4
	5	5
	6	5
total		26
rata-rata		4.33
nilai/ kriteria		A / Sangat Layak
Komunikasi Visual	7	5
	8	4
	9	4
	10	4
	11	4
	12	4
	13	4
	14	4
	15	4
	16	5
	17	4
	18	5
	19	5
	20	4
	21	4
	22	4
total		68
rata-rata		4.25
nilai/ kriteria		A / Sangat Layak

Lampiran 10

Surat Izin Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(BAPPEDA)**

Jl. Pemuda No. 294 Gedung Pemda II Lt. 2 Telp. (0272)321046 Psw 314-318 Faks 328730
KLATEN 57424

Nomor : 072/071/09
Lampiran : -
Perihal : Ijin Penelitian

Klaten, 5 Januari 2016
Kepada Yth.
Ka. SMKN 4 Klaten
Di --

KLATEN

Menunjuk Surat dari Dekan Fak. Ekonomi UNY Nomor 2678/UN34.1.8/LT/2015 Tanggal 30 Desember 2015 Perihal Permohonan Ijin Penelitian, dengan hormat kami beritahukan bahwa di Instansi/Wilayah yang Saudara pimpin akan dilaksanakan Penelitian oleh :

Nama : Annisa Nur Isnaini
Alamat : Karangmalang, Yogyakarta
Pekerjaan : Mahasiswa UNY
Penanggungjawab : Prof. Sukirno, M.Si Ph D
Judul/Topik : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016
Jangka Waktu : 3 BI (5 Januari s/d 5 April 2016)
Catatan : Menyerahkan Hasil Penelitian Berupa **Hard Copy** Dan **Soft Copy** Ke Bidang PEPP/ Litbang BAPPEDA Kabupaten Klaten

Demikian Atas Kerjasama Yang Baik Selama Ini Kami Ucapkan Terima Kasih

An BUPATI KLATEN
Kepala BAPPEDA
Ub. Kepala Bidang PEPP

Nurul Banyah, SH, M.Si
Pembina
NIP 195910271987032003

- Tembusan disampaikan Kepada Yth :
1. Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Klaten
 2. Ka. Dinas Pendidikan Kab. Klaten
 3. Dekan Fak. Ekonomi UNY
 4. Yang Bersangkutan
 5. Arsip



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 554902, 586168 pesawat 817, 296 Fax (0274) 554902
Laman: fe.uny.ac.id E-mail: fe@uny.ac.id

Nomor : 2678/UN34.18/LT/2015
Lampiran : 1 Bendel Proposal
Ha : **Izin Penelitian**

Yogyakarta, 30 Desember 2015

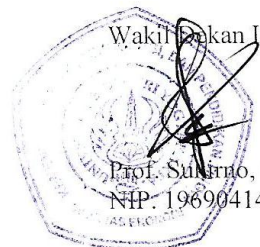
**Yth. Kepala BAPPEDA Kab. Klaten
Jl. Pemuda Tengah No. 56 Klaten
Jawa Tengah**

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa dari Jurusan Pendidikan Akuntansi/Prodi Pendidikan Akuntansi angkatan 2012 bermaksud mencari data untuk Tugas Akhir Skripsi, adapun nama mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Annisa Nur Isnaini
NIM : 12803241024
Jurusan/Prodi : Pendidikan Akuntansi/Pendidikan Akuntansi
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Ak 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan I,
Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D.
NIP. 19690414 199403 1 002

Tembusan Yth :

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