

**PENGEMBANGAN *LUDO FOR ACCOUNTING* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN AKUNTANSI DASAR KELAS X AKUNTANSI DI SMK
YPKK 1 SLEMAN TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

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



OLEH:

KARINA CITRAMURTI VARDANI

15803241058

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN AKUNTANSI

JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI

FAKULTAS EKONOMI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2019

**PENGEMBANGAN *LUDO FOR ACCOUNTING* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN AKUNTANSI DASAR KELAS X AKUNTANSI DI SMK
YPKK 1 SLEMAN TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Oleh :

KARINA CITRAMURTI VARDANI

15803241058

Telah disetujui dan disahkan

Pada tanggal 3 Mei 2019

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Pendidikan Akuntansi

Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Dosen Pembimbing



Adeng Pustikaningsih, S.E., M.Si.

NIP. 197508252009122001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Karina Citramurti Vardani
NIM : 15803241058
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Ekonomi
Judul : Pengembangan *Ludo for Accounting* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Akuntansi di SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2018/2019

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

Yogyakarta, 3 Mei 2019

Penulis,



Karina Citramurti Vardani

NIM. 15803241058

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN *LUDO FOR ACCOUNTING* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN AKUNTANSI DASAR KELAS X AKUNTANSI DI SMK
YPKK 1 SLEMAN TAHUN AJARAN 2018/2019**

Oleh :

KARINA CITRAMURTI VARDANI

15803241058

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 15 Mei 2019 dan dinyatakan lulus

DEWAN PENGUJI

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ani Widayati, S.Pd., M.Pd., Ed.D	Ketua Penguji		11 Juni 2019
Adeng Pustikaningsih, S.E., M.Si.	Sekretaris		11 Juni 2019
Patriani Wahyu Dewanti, S.E., M.Acc.	Penguji Utama		11 Juni 2019

Yogyakarta, 14 Juni 2019
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan



Dr. Sugiharsono, M.Si.
NIP. 19550328 198303 1 002

MOTTO

“Boleh jadi kamu membenci sesuatu padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi pula kamu menyukai sesuatu padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui sedang kamu tidak mengetahui” - **(Q.S Al-Baqarah : 216)**

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, saya persembahkan skripsi ini kepada orang tua saya, Joko Rohadi Wibowo dan Kartika Rini sebagai tanda terimakasih atas segala doa dan dukungannya selama proses pembuatan Skripsi ini. Terimakasih telah bekerja keras untuk merawat dan menjaga saya hingga saya dewasa dan mampu melangkah sejauh ini. Semoga akan ada saatnya saya memberikan rasa terimakasih saya kepada Bapak dan Ibu dengan bentuk prestasi lain yang bisa Bapak dan Ibu banggakan.

**PENGEMBANGAN *LUDO FOR ACCOUNTING* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN AKUNTANSI DASAR KELAS X AKUNTANSI DI SMK
YPKK 1 SLEMAN TAHUN AJARAN 2018/2019**

Oleh:

**Karina Citramurti Vardani
15803241058**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Mengembangkan permainan *Ludo for Accounting* sebagai media pembelajaran Akuntansi Dasar untuk kelas X Akuntansi, 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Ludo for Accounting* pada mata pelajaran Akuntansi Dasar berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi, 3) Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Ludo for Accounting* pada mata pelajaran Akuntansi Dasar berdasarkan validasi siswa.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengadaptasi mode pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*), namun hanya dilaksanakan sampai tahap implementasi. Validasi media dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi. Media yang dikembangkan diujicobakan pada 20 siswa kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan angket. Data yang diperoleh melalui angket kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa 1) Media Pembelajaran *Ludo for Accounting* dikembangkan dengan menggunakan metode ADDIE, 2) Kelayakan media pembelajaran *Ludo for Accounting* menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut: a) penilaian oleh ahli materi diperoleh skor rata-rata 4,06 yang masuk dalam kategori “Layak”; b) penilaian oleh ahli media diperoleh rata-rata skor 4,25 yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”; c) penilaian dari praktisi pembelajaran akuntansi diperoleh rata-rata skor 3,83 yang masuk dalam kategori “Layak”, 3) Penilaian siswa terhadap media pembelajaran *Ludo for Accounting* pada tahap uji coba perorangan mendapatkan rata-rata skor 4,08 yang masuk dalam kategori “Layak”, uji coba kelompok kecil mendapatkan rata-rata skor 4,22 yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”, dan uji coba lapangan mendapatkan rata-rata skor 4,38 yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian media pembelajaran *Ludo for Accounting* yang dikembangkan ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi.

Kata kunci: media pembelajaran, *Ludo for Accounting*

**THE DEVELOPMENT OF LUDO FOR ACCOUNTING AS LEARNING
MEDIA IN BASIC ACCOUNTING FOR CLASS X ACCOUNTING IN SMK
YPKK 1 SLEMAN YEAR 2018/2019**

By :

**Karina Citramurti Vardani
15803241058**

ABSTRACT

The aims of this research are: 1) Develop Ludo for Accounting game as learning media of basic accounting for class X accounting, 2) Determine the feasibility Ludo for Accounting as learning media based on validity by subject expert, media expert, and accounting learning practitioner, 3) Determine the feasibility Ludo for Accounting as learning media in basic accounting based on validity by students.

This research is the development adapted from the model ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation), but only up to the stage of implementation. Media is validated by subject expert, media expert, and accounting learning practitioners. The media developed are given to 20 students of class X Accounting SMK YPKK 1 Sleman. Data collection applied in this research is questionnaire. Data collected through the questionnaire are then analyzed by using descriptive qualitative and quantitative methods.

The results shows: 1) Ludo for Accounting as learning media has developed through ADDIE method, 2) The feasibility of Ludo for Accounting as learning media based on expert's statements: a) subject expert gave 4,06 average score, which goes into feasible category; b) media expert gave 4,25 average score, which goes into very feasible category; c) accounting learning practitioner gave 3,83 average score, which goes into feasible category, 3) Students' valuation of Ludo for Accounting in first trial shows 4,08 average score which goes into feasible category, in second trial shows 4,22 average score which goes into very feasible category, and the last trial shows 4,38 average score which goes into very feasible category. Therefore, Ludo for Accounting that developed is very feasible to use as learning media of accounting.

Keywords: *learning media, Ludo for Accounting*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan YME, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan *Ludo For Accounting* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Akuntansi di SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2018/2019” dengan lancar. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta
3. RR. Indah Mustikawati, S.E., Akt., M.Si., Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta sekaligus Ahli Materi dalam penelitian ini
4. Adeng Pustikaningsih, S.E., M.Si., Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberi saran dan masukan selama penyusunan skripsi.
5. Segenap Dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu yang sangat bermanfaat selama penulis menimba ilmu.

6. Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd., yang telah memberikan penilaian, masukan, dan saran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
7. Dra. Suwarni, Guru Mata Pelajaran Akuntansi Dasar SMK YPKK 1 Sleman yang telah bekerjasama dengan baik selama proses observasi sampai penelitian.
8. Setia Aji Wardana, yang telah membantu dalam pembuatan desain media.
9. Adam Satria Mantika Ruri, Irsan Aidil Akbar, Serly Wardana, Ni Putu Sinta Pramesti, dan Maksimilianus Eko Prasetyo yang telah mendukung serta membantu pelaksanaan penelitian.
10. Segenap guru SMK Muhammadiyah 1 Tempel yang telah bekerjasama dengan baik selama proses observasi sampai pelaksanaan uji coba.
11. Siswa-siswa kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman dan SMK Muhammadiyah 1 Tempel
12. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis berharap semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya.

Yogyakarta, 27 April 2019

Penulis,



Karina Citramurti Vardani
NIM. 15803241058

DAFTAR ISI

JUDUL	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	7
G. Manfaat Penelitian	8
H. Asumsi Pengembangan.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Deskripsi Teori.....	11
1. Hakekat Belajar dan Pembelajaran.....	11
2. Pembelajaran Akuntansi Dasar	14
3. Media Pembelajaran.....	21
4. Model Pengembangan Media Pembelajaran.....	34
5. Media Pembelajaran “ <i>Ludo for Accounting</i> ”	39
B. Penelitian yang Relevan.....	41
C. Kerangka Berpikir	44
D. Prosedur Penelitian.....	46
E. Pertanyaan Penelitian.....	46
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Jenis Penelitian.....	48

B. Tempat dan Waktu Penelitian	48
C. Subjek dan Objek Penelitian	48
D. Prosedur Penelitian.....	49
E. Teknik Pengumpulan Data	52
F. Teknik Analisis Data.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Deskripsi Penelitian	59
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	59
2. Deskripsi Subjek Penelitian	59
3. Deskripsi Waktu Penelitian.....	59
B. Hasil Penelitian.....	60
1. Pengembangan Media Pembelajaran <i>Ludo for Accounting</i>	60
2. Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran <i>Ludo for Accounting</i>	83
3. Penilaian Siswa terhadap Implementasi Media Pembelajaran <i>Ludo for Accounting</i>	86
C. Pembahasan.....	88
1. Pengembangan Media Pembelajaran <i>Ludo for Accounting</i>	88
2. Kelayakan Media Pembelajaran <i>Ludo for Accounting</i>	90
3. Penilaian Siswa terhadap Media Pembelajaran <i>Ludo for Accounting</i>	92
D. Keterbatasan Pengembangan Media <i>Ludo for Accounting</i>	93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	94
A. Kesimpulan.....	94
B. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	54
Tabel 2. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media	54
Tabel 3. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Pembelajaran	55
Tabel 4. Kisi-kisi Angket Penilaian Siswa.....	55
Tabel 5. Ketentuan Pemberian Skor.....	56
Tabel 6. Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor pada Skala Lima	57
Tabel 7. Pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dan klasifikasi dengan lima kategori	57
Tabel 8. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	59
Tabel 9. Hasil Penilaian Ahli Materi.....	65
Tabel 10. Hasil Penilaian Ahli Media	67
Tabel 11. Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran	70
Tabel 12. Hasil Validasi Keseluruhan Ahli.....	73
Tabel 13. Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Perorangan.....	79
Tabel 14. Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Kelompok Kecil.....	81
Tabel 15. Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan	82
Tabel 16. Hasil rata-rata skor penilaian ahli materi	83
Tabel 17. Hasil rata-rata skor penilaian ahli media.....	84
Tabel 18. Hasil rata-rata skor penilaian praktisi pembelajaran.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Prosedur Penelitian.....	46
Gambar 2. Validasi oleh Ahli Materi.....	66
Gambar 3. Validasi aspek rekayasa media oleh Ahli Media	68
Gambar 4. Validasi aspek komunikasi visual oleh Ahli Media	69
Gambar 5. Validasi aspek rekayasa media oleh Praktisi Pembelajaran.....	71
Gambar 6. Validasi desain pembelajaran oleh Praktisi Pembelajaran	72
Gambar 7. Validasi komunikasi visual oleh Praktisi Pembelajaran.....	72
Gambar 8. Papan permainan sebelum direvisi.....	75
Gambar 9. Papan permainan setelah direvisi	75
Gambar 10. Kartu sebelum direvisi	76
Gambar 11. Kartu setelah direvisi.....	76
Gambar 12. Kartu Easy sebelum direvisi.....	77
Gambar 13. Kartu Easy setelah direvisi.....	77
Gambar 14. Kartu Aturan Permainan sebelum direvisi	78
Gambar 15. Kartu Aturan Permainan setelah direvisi	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	105
Lampiran 2.....	114
Lampiran 3.....	116
Lampiran 4.....	139
Lampiran 5.....	142
Lampiran 6.....	145
Lampiran 7.....	147
Lampiran 8.....	150
Lampiran 9.....	154
Lampiran 10.....	158
Lampiran 11.....	162
Lampiran 12.....	167
Lampiran 13.....	168
Lampiran 14.....	171
Lampiran 15.....	172
Lampiran 16.....	175
Lampiran 17.....	176
Lampiran 18.....	181
Lampiran 19.....	184
Lampiran 20.....	185
Lampiran 21.....	188

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia dalam upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, dan perbuatan mendidik. Pendidikan terbagi atas tiga jenis, yaitu pendidikan formal, pendidikan informal, dan pendidikan non formal. Sekolah Dasar, Sekolah Menengah, dan Universitas merupakan pendidikan formal.

Salah satu hal yang mendukung berhasilnya pendidikan formal adalah proses pembelajaran yang baik. Proses pembelajaran terdiri dari belajar dan mengajar. Mengajar dengan baik merupakan tantangan yang berat bagi seorang guru. Guru harus mampu mengajar dengan berbeda metode dan media untuk membuat siswa tidak bosan. Variasi media pembelajaran yang digunakan guru mampu menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran adalah alat bantu pendidikan yang digunakan sebagai pengantar dalam proses sebuah pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Sanaky, 2013: 4).

Menurut Djamarah (2013: 123) media pembelajaran dibagi menjadi 3 jenis yaitu auditif, visual, dan audiovisual. Media pembelajaran diharapkan mampu membantu peserta didik untuk memahami materi lebih baik lagi. Media pembelajaran yang digunakan guru harus disesuaikan

dengan kondisi siswa serta materi yang diajarkan. Dengan begitu, guru dituntut untuk mampu menyesuaikan dan mencari alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Segala sesuatu yang membantu tercapainya pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran (Sanjaya, 2013: 163). Pengadaan media pembelajaran tidak selalu membutuhkan biaya yang besar. Permainan sederhana pun bisa menjadi sebuah media pembelajaran.

Hays (dalam Ariffin, 2014: 21) menyatakan bahwa permainan dibentuk dengan aktivitas-aktivitas yang bersifat kompetitif, sebuah tujuan, sebuah peraturan, dan kendala-kendala yang terletak di sebuah konteks khusus. Permainan mampu menjadi media pembelajaran yang baik karena siswa akan terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Kelebihan permainan sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) mengurangi ketegangan dalam pembelajaran; 2) menarik minat siswa; 3) siswa menjadi pusat pembelajaran sehingga siswa bisa lebih memaknai pembelajaran; 4) permainan mudah dibuat dan bersifat fleksibel.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jenjang sekolah yang setara dengan Sekolah Menengah Atas (SMA), tetapi siswanya sudah dijuruskan pada keahlian-keahlian tertentu. SMK YPKK 1 Sleman merupakan salah satu SMK yang berada di Jalan Sayangan nomor 5, Mejing Wetan, Ambarketawang, Gamping, Sleman, Yogyakarta. Jurusan yang terdapat pada SMK YPKK 1 Sleman yaitu Akuntansi, Rekayasa Perangkat Lunak, dan Farmasi.

Mata pelajaran Akuntansi Dasar merupakan salah satu mata pelajaran wajib di jurusan Akuntanstei SMK YPKK 1 Sleman. Akuntansi Dasar mempelajari dasar-dasar dalam pencatatan laporan keuangan. Materi yang diajarkan pada semester genap di kelas X adalah Transaksi Bisnis Perusahaan, Penggunaan Jurnal, Penggunaan Buku Besar, Jurnal Penyesuaian, dan Laporan Keuangan. Berdasarkan wawancara dengan guru Akuntansi Dasar di SMK YPKK 1 Sleman, diketahui bahwa siswa memiliki nilai yang rendah pada mata pelajaran tersebut. Guru mengungkapkan dalam pembelajaran Akuntansi Dasar, siswa cenderung pasif. Siswa tidak menjawab pertanyaan guru, tidak mengerjakan soal yang diberikan guru, dan tidak bertanya ketika diberikan kesempatan.

Berdasarkan wawancara dengan guru, peneliti memperoleh fakta bahwa guru kurang memperhatikan penggunaan media dalam pembelajarannya. Alasan guru tidak menggunakan media pembelajaran adalah karena faktor usia guru. Metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung konvensional dan *teacher centered*. Guru lebih banyak menjelaskan serta memberikan modul soal kepada siswa. Metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung membuat siswa bosan dan kurang memperhatikan pembelajaran.

Berdasarkan angket yang disebarkan kepada siswa, hampir sebagian siswa di kelas tidak menyukai pelajaran Akuntansi Dasar karena dianggap mata pelajaran yang sulit. Siswa juga mengaku bahwa tidak semua materi Akuntansi Dasar bisa dipahami dengan baik. Berdasarkan

nilai Penilaian Tengah Semester, Penilaian Akhir Semester, dan rapor siswa, masih ada siswa yang belum mencapai KKM walaupun sudah dibantu dengan remedial.

Media pembelajaran yang diajukan peneliti untuk mengatasi masalah tersebut adalah berupa permainan. Pengembangan permainan *Ludo for Accounting* sebagai media pembelajaran diharapkan bisa menjadi sebuah solusi untuk permasalahan di SMK YPKK 1 Sleman. Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran akan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan lebih rileks. Aspek kompetitif yang diciptakan dalam permainan dapat memicu siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran *Ludo for Accounting* merupakan sebuah permainan yang diadaptasi dari permainan tradisional bernama Ludo. Mohammed (2017: 4) menyatakan bahwa Ludo merupakan salah satu permainan paling terkenal di dunia yang dimainkan oleh dua sampai empat pemain yang bergerak mengelilingi papan permainan untuk beradu cepat sampai di rumah masing-masing. Permainan tersebut dimainkan dengan menggunakan 16 pion dalam empat warna, yaitu merah, hijau, kuning, dan biru. Ludo memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah: 1) bisa digunakan oleh semua kalangan usia, 2) perangkat dalam permainan sederhana dan tidak banyak, 3) aturan permainan mudah, 4) Ludo tidak kalah menyenangkan walaupun sederhana (Mohammed, 2017: 1). Alvi dan Ahmed (2011: 142) juga mengungkapkan Ludo memiliki kelebihan

yaitu: 1) memiliki tingkat kompleksitas tinggi dalam strategi, dan 2) memiliki jenis strategi yang beragam sehingga menambah tingkat keseruan permainan.

Ludo for Accounting dipilih sebagai media pembelajaran Akuntansi Dasar di kelas X SMK YPKK 1 Sleman karena dianggap mampu menyelesaikan masalah yang terjadi. Guru bisa menjadikan permainan ini sebagai alternatif media pembelajaran karena mudah digunakan. Siswa yang kurang aktif di dalam pembelajaran akan dipaksa aktif karena harus menemukan strategi yang tepat untuk memenangkan permainan. Pembelajaran Akuntansi Dasar yang dianggap sulit oleh siswa menjadi menyenangkan karena dibalut dengan permainan yang sesuai dengan usia mereka. Materi Akuntansi Dasar yang dipelajari siswa melalui permainan *Ludo for Accounting* diharapkan bisa lebih mudah dipahami karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo for Accounting* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Akuntansi di SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2018/2019”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran Akuntansi Dasar, misalnya dalam diskusi antar siswa atau diskusi antara siswa dan guru.

2. Nilai Akuntansi Dasar yang diperoleh siswa belum cukup baik, masih ada siswa yang belum mencapai KKM walaupun sudah melaksanakan remedial.
3. Siswa sulit memahami materi Akuntansi Dasar sehingga harus dijelaskan secara berkali-kali.
4. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional atau *teacher centered* yaitu dengan menggunakan modul dan buku pelajaran saja.
5. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang variatif.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi, yaitu pengembangan *Ludo for Accounting* sebagai media pembelajaran Akuntansi Dasar di SMK YPKK 1 Sleman. Penelitian difokuskan pada uji kelayakan media pembelajaran berdasarkan Ahli Media, Ahli Materi, dan Praktisi pembelajaran Akuntansi. Sedangkan untuk uji coba media dilakukan sebanyak tiga kali yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan dengan mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *Ludo for Accounting*. Uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada siswa kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Tempel. Uji coba lapangan dilaksanakan pada siswa kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan permainan *Ludo for Accounting* sebagai media pembelajaran Akuntansi Dasar untuk siswa Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Ludo for Accounting* berdasarkan penilaian/validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Ludo for Accounting* berdasarkan penilaian/validasi siswa kelas X SMK YPKK 1 Sleman?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan permainan *Ludo for Accounting* sebagai media pembelajaran Akuntansi Dasar untuk kelas X.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Ludo for Accounting* pada mata pelajaran Akuntansi Dasar berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi.
3. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Ludo for Accounting* pada mata pelajaran Akuntansi Dasar berdasarkan validasi siswa.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam media pembelajaran *Ludo for Accounting* adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Ludo for Accounting* digunakan pada mata pelajaran Akuntansi Dasar dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku pada SMK YPKK 1 Sleman.
2. Media pembelajaran *Ludo for Accounting* disajikan dalam bentuk papan permainan dengan kode soal di setiap kotak yang dilewati. Permainan dimainkan menggunakan papan permainan, dadu, pion pemain, dan kartu soal.
3. Media pembelajaran *Ludo for Accounting* dibuat dengan berbagai kategori soal, dari soal yang mudah, sedang, dan sulit.
4. Media pembelajaran *Ludo for Accounting* diharapkan mampu meningkatkan minat siswa dalam mempelajari Akuntansi Dasar.
5. Media pembelajaran *Ludo for Accounting* bisa digunakan oleh seluruh siswa kelas X Akuntansi.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a) Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian pengembangan selanjutnya.
 - b) Mampu berkontribusi dalam dunia pendidikan Indonesia.
 - c) Memberikan alternatif pengembangan media pembelajaran Akuntansi.
2. Manfaat Praktis
 - a) Bagi Peneliti
 - 1) Mengembangkan kemampuan peneliti sebagai calon pendidik

- 2) Menerapkan teori yang didapatkan selama di bangku kuliah.
 - 3) Mengembangkan keinginan untuk memajukan pendidikan di Indonesia.
- b) Bagi Guru
- 1) Memberikan masukan metode dan media pembelajaran yang bisa digunakan di masa depan.
 - 2) Memberi dorongan Guru untuk mengembangkan media pembelajaran Akuntansi.
 - 3) Memberikan referensi selingan metode dan media pembelajaran Akuntansi.
- c) Bagi Siswa
- 1) Menambah pengetahuan siswa mengenai pengembangan media pembelajaran.
 - 2) Melatih siswa dengan mengerjakan soal-soal mengenai Akuntansi
 - 3) Memberikan motivasi kepada siswa untuk mempelajari Akuntansi
 - 4) Memberikan angin segar kepada siswa yang bosan dengan pembelajaran konvensional.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran *Ludo for Accounting* pada mata pelajaran Akuntansi Dasar:

1. Media pembelajaran *Ludo for Accounting* dapat digunakan dalam mata pelajaran Akuntansi Dasar dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
2. Ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi memiliki pandangan yang sama mengenai kelayakan permainan *Ludo for Accounting* sebagai media pembelajaran Akuntansi Dasar.
3. Penggunaan media pembelajaran *Ludo for Accounting* yang menyenangkan diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Akuntansi Dasar dan membantu siswa dalam mengerjakan soal-soal.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakekat Belajar dan Pembelajaran

a. Belajar

Belajar pada dasarnya merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang akan selalu dilakukan oleh manusia selama seumur hidup. Menurut Good dan Brophy yang dikutip oleh Thobroni & Mustofa (2013: 17) belajar bukan merupakan tingkah laku yang tampak, melainkan yang utama usahanya adalah proses yang terjadi secara internal di dalam usahanya memperoleh hubungan-hubungan baru. Belajar dalam idealisme berarti kegiatan psiko-fisik-sosio menuju perkembangan pribadi seutuhnya.

Sanjaya (2013: 110) mengatakan bahwa belajar merupakan suatu proses yang terus-menerus dan tidak terbatas pada dinding kelas. Belajar tidak hanya dengan membaca buku dan menulis, akan tetapi belajar juga bisa melalui kegiatan sehari-hari serta pengalaman-pengalaman yang didapat oleh seorang manusia. Pada intinya, seseorang dikatakan telah belajar apabila sudah memperoleh suatu hal yang baru.

Kegiatan belajar memiliki 6 komponen, seperti yang diungkapkan oleh Zain & Bahri (2013: 41). Komponen-komponen tersebut meliputi tujuan, bahan pelajaran, kegiatan, metode, alat

dan sumber, serta evaluasi. Belajar juga memiliki ciri-ciri. Beberapa ciri-ciri belajar yang diungkapkan oleh Suprijono dalam Thobroni & Mustofa (2013: 21) adalah sebagai berikut:

- 1) Hasil tindakan rasional instrumental atau perubahan yang disadari
- 2) Berkesinambungan dengan perilaku lainnya
- 3) Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup
- 4) Positif
- 5) Aktif sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan
- 6) Permanen atau tetap
- 7) Bertujuan dan terarah
- 8) Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan

Belajar terjadi karena dorongan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar (Thobroni & Mustofa, 2013: 22). Hamalik (2010: 155) mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Dari pernyataan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan setiap manusia sepanjang hidupnya secara terus menerus tanpa terikat ruang untuk menghasilkan perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Belajar juga merupakan sebuah usaha untuk menuju perkembangan pribadi yang seutuhnya.

b. Pembelajaran

Pembelajaran erat kaitannya dengan proses belajar. Pembelajaran adalah suatu proses belajar yang berulang kemudian menyebabkan perubahan perilaku yang disadari dan bersifat tetap

(Thobroni & Mustofa, 2013: 21). Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan pembelajaran sebagai proses, cara, atau perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.

Proses pembelajaran tercipta apabila terdapat setidaknya seorang guru/pengajar dan seorang murid. Kustandi & Sutjipto (2011: 5) mengatakan pembelajaran adalah usaha sadar guru untuk membantu muridnya agar bisa belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Sejalan dengan pendapat Sanaky (2013: 11) bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan (guru) ke penerima pesan (murid) dengan menggunakan media tertentu. Kerjasama antara murid dengan guru diperlukan agar tercapai pembelajaran yang efektif dan efisien.

Sanjaya (2013: 51) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem karena pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan untuk membelajarkan siswa. Pembelajaran semestinya dilaksanakan secara terencana dan terstruktur. Kimble dan Garmezy (dalam Thobroni & Mustofa, 2013: 18) mengartikan pembelajaran sebagai suatu perubahan perilaku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang. Dari pernyataan-pernyataan dari para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang berulang dan menyebabkan

perubahan perilaku antara guru/pengajar dengan murid yang bertujuan untuk membelajarkan murid tersebut.

2. Pembelajaran Akuntansi Dasar

Akuntansi merupakan proses pengidentifikasian, pengukuran, pencatatan, dan pelaporan informasi keuangan perusahaan yang berguna untuk penilaian dan pengambilan keputusan bagi pihak yang berkepentingan (Sucipto, 2009: 3). Akuntansi Dasar merupakan salah satu mata pelajaran wajib di SMK yang mempelajari tentang dasar-dasar akuntansi dan keuangan. Mata pelajaran ini diajarkan pada kelas X. Mata pelajaran ini diharapkan mampu membekali siswa dengan kemampuan dasar mengolah laporan keuangan serta memahami sistematika keuangan di suatu perusahaan tertentu.

Berikut ini merupakan materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Akuntansi Dasar di kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman mengacu pada silabus yang digunakan.

- a. Transaksi Bisnis Perusahaan
- b. Penggunaan Jurnal
- c. Penggunaan Buku Besar
- d. Jurnal Penyesuaian
- e. Laporan Keuangan

Berdasarkan silabus tersebut, materi yang dimuat dalam media pembelajaran *Ludo for Accounting* akan dijabarkan sebagai berikut.

a. Transaksi Bisnis Perusahaan

Transaksi bisnis adalah suatu kejadian ekonomi atau kondisi yang secara langsung mempengaruhi posisi keuangan entitas atau secara langsung mempengaruhi hasil operasi entitas tersebut (Jusup, 2013: 22). Jenis-jenis transaksi bisnis yang umum terjadi pada tiap perusahaan adalah menerima setoran dari pemilik, meminjam uang dari luar perusahaan, membeli gedung dan peralatan, membeli bahan, membayar gaji pegawai, dan menjual barang atau jasa. Pada hakikatnya, kegiatan dalam perusahaan selalu berkisar pada penggunaan sejumlah aset pada usaha produktif. Seluruh kegiatan yang dilakukan perusahaan bertujuan untuk memperoleh keuntungan.

Pada materi Transaksi Bisnis, akan dibahas mengenai beberapa transaksi yang terjadi dalam perusahaan secara umum. Pengertian mengenai perusahaan jasa dan perusahaan dagang juga akan didiskusikan dalam materi ini. Selain itu, Transaksi Bisnis juga akan membahas mengenai perbedaan perusahaan jasa dan perusahaan dagang.

b. Penggunaan Jurnal

Jurnal merupakan alat untuk mencatat transaksi perusahaan berdasarkan urutan waktunya dengan menunjukkan akun yang harus didebet dan dikredit beserta jumlah rupiahnya masing-masing (Jusup, 2013: 126). Jurnal dibuat setelah identifikasi

transaksi. Ada beberapa materi yang tercakup dalam KD Penggunaan Jurnal, yaitu pengertian jurnal, macam-macam jurnal, bentuk-bentuk jurnal, sistematika debit kredit, dan sistematika pencatatan dalam jurnal.

Jurnal dibagi menjadi dua macam, yaitu jurnal umum dan jurnal khusus. Jurnal umum biasanya digunakan dalam setiap perusahaan, sedangkan jurnal khusus biasanya digunakan pada perusahaan dagang dan manufaktur saja. Jurnal khusus dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu jurnal penerimaan kas, jurnal pengeluaran kas, jurnal pembelian, dan jurnal penjualan.

Bentuk jurnal disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan. Jurnal umum biasanya hanya terdiri dari kolom tanggal, nama akun, referensi, dan saldo debit kredit. Jurnal khusus memiliki bentuk yang bermacam-macam, tergantung jenisnya. Jurnal khusus dibuat untuk memisahkan transaksi secara kredit dan transaksi secara tunai.

Transaksi dalam perusahaan dicatat pertama kali pada jurnal. Pencatatan dalam jurnal harus mengikuti kaidah debit kredit. Debet merupakan sisi kiri dan kredit merupakan sisi kanan. Sisi debit dan sisi kredit dalam jurnal umum harus seimbang atau berjumlah sama. Akun-akun yang bersaldo normal debit adalah aktiva, beban, dan prive. Akun-akun yang bersaldo normal kredit adalah pendapatan, utang, dan ekuitas.

c. Penggunaan Buku Besar

Buku besar adalah kumpulan akun-akun yang digunakan untuk mencatat dan mengelompokkan transaksi-transaksi sejenis (Sucipto, 2009: 49). Buku besar digunakan setelah semua transaksi dicatat dalam jurnal. Buku besar merupakan buku pencatatan terakhir dalam akuntansi.

Materi yang akan dijelaskan adalah pengertian buku besar, bentuk-bentuk buku besar, *posting* ke buku besar, dan neraca saldo. Bentuk-bentuk buku besar ada empat, yaitu bentuk T *account*, bentuk skontro, stafel 3 kolom, dan stafel 4 kolom. Sama seperti jurnal, bentuk buku besar juga disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan.

Posting ke dalam buku besar merupakan sebuah proses memindahkan ayat jurnal umum ke dalam buku besar (Jusup, 2011: 130). Langkah dalam melakukan *posting* adalah dengan memindahkan angka dalam kolom debit jurnal ke dalam sisi debit suatu akun dan memindahkan angka yang tercantum dalam kolom kredit jurnal ke dalam sisi kredit akun yang lain. Nama akun yang di-*posting* ke dalam buku besar harus sesuai dengan nama akun dalam jurnal.

Semua jumlah akun dipindahkan dari buku besar ke neraca saldo untuk memastikan apakah jumlah debit dan kredit sudah

seimbang atau belum. Apabila terjadi perbedaan antara jumlah sisi debit dan jumlah sisi kredit, maka pasti ada kesalahan dalam pencatatan. Setelah semua sudah seimbang, baru laporan keuangan dapat digunakan.

d. Jurnal Penyesuaian

Penyesuaian berarti pencatatan atau pengakuan data-data transaksi tertentu pada akhir periode sehingga jumlah rupiah yang terdapat dalam tiap akun sesuai dengan kenyataan (Suwardjono, 2014: 161). Penyesuaian berarti memindahkan suatu jumlah dari akun yang satu ke akun yang lain. Jurnal penyesuaian diperlukan agar pemindahan ini terjadi. Hal-hal yang biasanya memerlukan penyesuaian adalah:

- 1) Persediaan bahan habis pakai yang masih tersisa
- 2) Persediaan barang dagang yang telah terjual dan tersisa
- 3) Depresiasi fasilitas fisik
- 4) Taksiran rugi piutang tak tertagih
- 5) Taksiran pajak penghasilan
- 6) Pengeluaran yang belum menjadi biaya
- 7) Biaya yang pengeluaran/pembayarannya belum terjadi
- 8) Penerimaan yang belum dapat diakui sebagai pendapatan
- 9) Pendapatan yang pembayarannya belum diterima

Pada umumnya penyesuaian akan melibatkan paling tidak dua elemen yaitu aset dengan biaya atau utang dengan biaya, dan aset dengan pendapatan atau utang dengan pendapatan. Akun mana yang akan disesuaikan tergantung dari pencatatan jumlah rupiah pada saat transaksi, apakah dalam akun aset atau biaya. Demikian juga pada saat menerima pendapatan, apakah dicatat dalam akun pendapatan atau dalam akun utang.

e. Laporan Keuangan

Laporan keuangan menurut PSAK No. 1 (2015: 1) adalah bagian dari laporan posisi keuangan dan kinerja keuangan suatu entitas yang terdiri dari beberapa bagian dan disajikan secara terstruktur. Laporan keuangan utama terdiri atas Neraca, Laporan Laba Rugi, Laporan Perubahan Modal, dan Laporan Arus Kas. Laporan keuangan pada umumnya disusun setahun sekali, tetapi ada juga yang menyusun setiap tiga bulan, empat bulan, bahkan sebulan sekali.

1) Neraca

Neraca juga sering disebut dengan laporan posisi keuangan. Neraca merupakan bagian dari laporan keuangan suatu perusahaan pada periode tertentu yang menunjukkan posisi keuangan perusahaan pada akhir periode (SAK ETAP, 2013: 17). Bagian inti Neraca biasanya terdiri dari tiga bagian yaitu aset, kewajiban, dan modal.

2) Laporan Laba Rugi

Laporan laba rugi menyajikan hubungan antara penghasilan dan beban dari entitas (SAK ETAP 2013: 17). Hasil operasi perusahaan diukur dengan

membandingkan penghasilan perusahaan dengan beban yang dikeluarkan untuk memperoleh penghasilan tersebut. Isi laporan laba rugi terdiri dari tiga komponen pokok yaitu pendapatan, beban, dan laba atau rugi.

3) Laporan Perubahan Modal

Laporan perubahan modal berisi informasi mengenai perubahan modal pemilik. Laporan ini menunjukkan seluruh perubahan dalam ekuitas untuk suatu periode (SAK ETAP 2013: 17). Pengaruh laba atau rugi suatu perusahaan diperhitungkan dalam laporan perubahan modal.

4) Laporan Arus Kas

Laporan arus kas menyajikan informasi perubahan historis atas kas dan setara kas entitas (SAK ETAP, 2013: 17). Pemakai laporan ini dapat memperoleh informasi untuk mengevaluasi kegiatan manajemen dalam operasi, investasi, dan pendanaan. Laporan ini juga berfungsi sebagai alat untuk menilai kemampuan perusahaan dalam membayar deviden.

Penjelasan mengenai Akuntansi Dasar di atas memberikan kesimpulan bahwa pembelajaran Akuntansi Dasar merupakan kegiatan belajar mengajar dalam bidang akuntansi yang membahas mengenai dasar-dasar akuntansi dan keuangan seperti ruang lingkup akuntansi

dan siklus akuntansi. Materi yang diajarkan adalah Transaksi Bisnis, Penggunaan Jurnal Umum, Penggunaan Buku Besar, Jurnal Penyesuaian, dan Laporan Keuangan. Materi-materi tersebut sudah disesuaikan dengan Kompetensi Dasar serta Silabus yang digunakan dalam SMK YPKK 1 Sleman.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan bentuk jamak dari Bahasa Latin yaitu *medium* atau berarti perantara atau pengantar. Suatu pembelajaran seringkali membutuhkan media untuk menunjang kegiatan di kelas atau disebut juga sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu pendidikan yang digunakan sebagai pengantar dalam proses sebuah pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Sanaky, 2013: 4). Segala komponen yang membantu proses pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran.

Menurut Gerlach dalam Sanjaya (2013: 163), media pembelajaran bisa berupa orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sedangkan pendapat lain mengatakan bahwa media pembelajaran dapat berupa perangkat keras seperti radio, televisi, buku, dan sebagainya; dan perangkat lunak atau program yang mengandung pesan. Kustandi & Sutjipto (2011: 6) berpendapat

bahwa media pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap dan menyusun kembali informasi visual maupun verbal.

Djamarah (2013: 123) menyatakan bahwa media pembelajaran diakui sebagai alat bantu auditif, visual, dan audiovisual. Penggunaan ketiga jenis media ini disesuaikan dengan kompetensi guru dan tujuan pembelajaran. Berarti dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang membantu jalannya pembelajaran, dapat berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang membantu secara auditif, visual, dan audiovisual.

b. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

Pemakaian media pembelajaran bisa meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Sanaky (2013: 7) mengatakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- 1) Menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka
- 2) Membuat duplikasi dari objek sebenarnya
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep konkret
- 4) Memberi kesamaan persepsi
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak
- 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten
- 7) Memberi suasana belajar yang menyenangkan

Fungsi media pembelajaran menurut Sanaky, berbeda dengan pendapat Levie dan Lentz. Levie dan Lentz dalam Kustandi & Sutjipto (2011: 20) menyebutkan ada 4 fungsi media pembelajaran khususnya visual, yaitu:

- 1) Fungsi afektif, gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- 2) Fungsi kognitif, gambar atau lambang visual dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar.
- 3) Fungsi kompensatoris, media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.
- 4) Fungsi atensi, menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan.

Kustandi & Sutjipto (2011: 20) juga mengutip pendapat Kemp dan Dayton mengenai fungsi media pembelajaran adalah memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi instruksi. Selain itu, media pembelajaran juga memberikan manfaat bagi pengajar maupun siswa. Berikut merupakan manfaat media pembelajaran (Sanaky, 2013: 5):

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya
- 3) Metode pembelajaran bervariasi
- 4) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar

Selain beberapa fungsi dan manfaat media pembelajaran yang telah disebutkan, Kustandi & Sutjipto juga mengungkapkan beberapa manfaat media pembelajaran. Fungsi media pembelajaran menurut Kustandi dan Sutjipto (2011: 23) sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak
- 3) Media pembelajaran mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu
- 4) Media pembelajaran memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa

c. Pengelompokan Media Pembelajaran

Media pembelajaran dikelompokkan secara berbeda-beda menurut para ahli. Berikut merupakan pengelompokan media pembelajaran menurut Sanaky (2013: 44):

1) Media pembelajaran visual

Yaitu semua bahan yang mengutamakan kegiatan membaca atau dengan simbol-simbol kata dan visual. Biasanya berupa cetakan atau bacaan.

2) Media pembelajaran audio-visual

a) Media proyeksi: *overhead projector*, *slide*, film, dan LCD

b) Media non-proyeksi: papan tulis, poster, papan teempel, papan panel, komik, bagan, diagram, gambar, grafik, dll.

c) Benda tiga dimensi: diorama, boneka, topeng, peta, globe, pameran, dan museum sekolah

3) Media yang menggunakan Teknik atau masinal

Yaitu seperti *slide*, film strif, film rekaman, radio, televisi, video, VCD, laboratorium elektronik, perkakas otoinstruktif, ruang kelas otomatis, system interkomunikasi, komputer, internet.

4) Kumpulan benda-benda

Yaitu berupa peninggalan sejarah, dokumentasi, bahan-bahan yang memiliki nilai sejarah, jenis kehidupan, mata pencaharian, industri, perbankan, perdagangan, pemerintahan, agama, kebudayaan, politik, dan lain-lain.

5) Contoh-contoh kelakuan

Misalnya mencontohkan suatu perbuatan dengan tangan atau kaki, gerakan badan, mimik, dan sebagainya.

Pengelompokan media pembelajaran menurut Sanaky berdasarkan keadaan fisik media, sedangkan Djamarah dan Zain mengelompokkan berdasarkan jenis, daya liput, dan baham pembuatannya. Klasifikasi media pembelajaran menurut Djamarah dan Zain (2013: 124):

1) Dilihat dari jenisnya

a) Media auditif

Merupakan media yang hanya mengandalkan kemampuan suara, seperti radio, *cassette recorder*, dan piringan hitam.

b) Media visual

Merupakan media yang mengandalkan indra penglihatan, seperti film strip, *slides* foto, gambar, atau cetakan.

c) Media audiovisual

Merupakan media yang mengandalkan indra pendengaran dan penglihatan.

2) Dilihat dari daya liputnya

a) Media dengan daya liput luas dan serentak

Media ini tidak terbatas ruang sehingga bisa menjangkau peserta didik yang banyak dalam waktu yang sama. Contoh: radio, televisi.

b) Media dengan daya liput terbatas ruang dan tempat

Media ini membutuhkan ruang dan tempat yang khusus. Contohnya adalah film, *sound slide*, dan film rangkap.

c) Media untuk pengajaran individual

Media ini digunakan untuk seorang diri. Contohnya adalah modul dan pengajaran melalui komputer.

3) Dilihat dari bahan pembuatannya

a) Media sederhana

Media yang tidak membutuhkan usaha berlebih dalam pembuatannya, harganya murah, dan penggunaannya tidak sulit.

b) Media kompleks

Media yang membutuhkan usaha lebih dalam pembuatannya, dan harganya mahal.

Hampir sama dengan klasifikasi yang dilakukan Sanaky, Kustandi dan Sutjipto juga melakukan pengelompokan berdasar keadaan fisik media. Adapun macam-macam media pembelajaran yang diungkapkan oleh Kustandi & Sutjipto (2011: 29) adalah sebagai berikut:

1) Media hasil teknologi cetak

Merupakan media yang dihasilkan dengan teknologi cetak, misalnya seperti buku dan materi visual statis.

2) Media hasil teknologi audio-visual

Media yang dihasilkan dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

3) Media teknologi berbasis komputer

Media yang dihasilkan dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-processor.

4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Media ini menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Ludo for Accounting*. Jenis media ini adalah media pembelajaran berbasis visual. Media pembelajaran ini diharapkan mampu memunculkan aktivitas membaca dan berdiskusi antar-siswa.

d. Pemilihan Media Pembelajaran

Tidak semua media pembelajaran bisa digunakan di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan situasi serta karakteristik siswa. Berikut ini merupakan beberapa prinsip penggunaan media pembelajaran menurut Nana Sudjana (dalam Djamarah & Zain, 2013: 127):

- 1) Menentukan jenis media dengan tepat
- 2) Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat
- 3) Menyajikan media dengan tepat
- 4) Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, Teknik, dan metode yang tepat

Berdasarkan pernyataan tersebut, Djamarah dan Zain (2013: 128) menyatakan ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran. Faktor-faktor tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Objektivitas

Pemilihan media didasarkan pada hasil penelitian atau percobaan, suatu media pengajaran menunjukkan

keefektivan dan efisiensi yang tinggi, bukan berdasarkan subjektivitas guru.

2) Program pengajaran

Program yang diajarkan kepada peserta didik harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.

3) Sasaran program

Program yang dipilih harus disesuaikan dengan sasaran/peserta didik. Usia, kondisi, serta daya tangkap siswa akan sangat berpengaruh dalam pemilihan media pembelajaran.

4) Situasi dan kondisi

Situasi dan kondisi sekolah, ruangan kelas, dan siswa juga menjadi perhatian khusus dalam pemilihan media pembelajaran.

5) Kualitas teknik

Media pembelajaran yang dipilih oleh guru juga harus memperhatikan kualitasnya apakah sudah memenuhi syarat atau belum.

6) Keefektivan dan efisiensi penggunaan

Keefektivan berkaitan dengan hasil yang dicapai oleh siswa, sedangkan efisiensi berkaitan dengan proses pencapaian hasil tersebut.

Kustandi dan Sutjipto juga mengungkapkan beberapa faktor yang mempengaruhi pemilihan media pembelajaran. Faktor-faktor pemilihan media yang diungkapkan oleh Kustandi dan Sutjipto (2011: 78) adalah sebagai berikut:

- 1) Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana, fasilitas, dan peralatan yang telah tersedia, waktu yang tersedia, dan sumber daya yang tersedia.
- 2) Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran.
- 3) Hambatan dari sisi siswa dengan memperhatikan keterampilan awal.
- 4) Tingkat kesenangan dan keefektivannya.
- 5) Kemampuan mengakomodasi penyajian stimulus, respon siswa, umpan balik, dan pemilihan media utama dan sekunder.
- 6) Penggunaan media yang beragam.

e. Evaluasi dan Penilaian Media Pembelajaran

Media pembelajaran perlu dinilai dan dievaluasi dalam proses pengembangannya. Walker & Hess (dalam Arsyad, 2004: 175) mengemukakan bahwa dalam penilaian sebuah media yang diperhatikan adalah mengenai kualitas, baik kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis. Sedangkan Wahono

(2006) menyebutkan kriteria penilaian pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

Hal-hal yang bisa dijadikan indikator berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak adalah a) efektivitas dan keefisienan, b) *maintainable*, c) kemudahan dalam penggunaan, d) ketepatan memilih jenis aplikasi, e) kompatibilitas, f) dokumentasi, dan g) *reusable*.

2) Aspek Desain Pembelajaran

- a) Kejelasan tujuan pembelajaran
- 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, runut, alur logika jelas
- m) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan
- n) Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi
- o) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi

3) Aspek Komunikasi Verbal

Jika dilihat dari aspek komunikasi visual, beberapa indikator yang dipertimbangkan adalah a) komunikatif, b) kreativitas, c) sederhana dan memikat, d) audio, e) visual, f) media bergerak, dan g) *layout*.

Berdasarkan aspek-aspek di atas, peneliti menetapkan beberapa aspek untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran *Ludo for Accounting* oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Aspek tersebut mengacu pada aspek-aspek yang diungkapkan oleh Wahono (2006) dan Arsyad (2004) dengan sedikit modifikasi untuk menyesuaikan dengan media yang ada. Angket penilaian media pembelajaran berisi tentang aspek-aspek yang mengukur kelayakan media ditinjau dari aspek rekayasa media, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual.

Aspek-aspek penilaian oleh ahli materi mengacu pada aspek desain pembelajaran, yaitu:

- 1) Kesesuaian materi
- 2) Interaktivitas
- 3) Pemberian motivasi belajar
- 4) Kontekstualitas dan aktualitas
- 5) Mudah dipahami
- 6) Sistematis, runut, alur logika jelas
- 7) Kelengkapan bahan bantuan ajar
- 8) Ketepatan alat evaluasi

Kriteria penilaian media pembelajaran untuk ahli media mengacu pada aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual.

Kriteria penilaian media pembelajaran untuk ahli media menurut aspek rekayasa media, yaitu:

- 1) Efektif dan efisien
- 2) *Maintainable*
- 3) Usabilitas atau mudah digunakan
- 4) Petunjuk penggunaan jelas
- 5) *Reusable*
- 6) Kualitas bahan yang digunakan

Aspek penilaian media pembelajaran menurut aspek komunikasi visual:

- 1) Komunikatif
- 2) Kreativitas
- 3) Pemilihan desain permainan
- 4) Penggunaan bahasa
- 5) *Font* yang digunakan sesuai
- 6) Komposisi warna
- 7) Struktur penggunaan kalimat jelas
- 8) Tingkat keterbacaan tulisan
- 9) Komposisi desain dengan tulisan seimbang

Aspek penilaian untuk praktisi pembelajaran mengacu pada 3 aspek yaitu aspek rekayasa media, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Aspek rekayasa media:

- 1) *Maintainable*
- 2) Usabilitas atau mudah digunakan
- 3) Efektif dan efisien
- 4) Petunjuk penggunaan jelas

Aspek desain pembelajaran meliputi hal-hal berikut:

- 1) Kesesuaian dengan materi
- 2) Kebermanfaatan media
- 3) Ketepatan alat evaluasi
- 4) Kelengkapan bahan bantuan ajar

Aspek komunikasi visual dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Komunikatif
- 2) Kemenarikan media
- 3) Tampilan media
- 4) Pemilihan desain media
- 5) Kesesuaian bahasa yang digunakan

4. Model Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian pengembangan media pembelajaran bermaksud untuk menyelidiki pola dan perurutan pertumbuhan atau perubahan sebagai fungsi waktu (Suryabrata, 2008: 77). Ada beberapa model pengembangan media pembelajaran. Berikut ini merupakan model pengembangan media pembelajaran menurut para ahli.

a. Menurut Borg dan Gall (dari Sukmadinata, 2009: 169)

- 1) *Research and information collecting*

Pada tahap ini peneliti diminta untuk mengukur kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan mempertimbangkan segi nilai.

2) *Planning*

Penyusunan rencana penelitian meliputi kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan masalah, desain, langka-langkah penelitian, dan kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.

3) *Develop preliminary form of product*

Pada tahap ini peneliti diminta untuk mengembangkan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi.

4) *Preliminary field testing*

Uji coba lapangan yang dilakukan sebanyak 1 – 3 sekolah dengan 6 – 12 subjek uji coba. Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara, dan pengedaran angket.

5) *Main product revision*

Peneliti melakukan revisi produk berdasarkan hasil uji coba lapangan yang sudah dilakukan.

6) *Main field testing*

Uji coba lapangan dilakukan dengan menggunakan subjek yang lebih luas. Dilakukan pada 5 – 15 sekolah dengan 30 –

100 orang subjek uji coba. Hasil pengumpulan data dievaluasi dan dibandingkan dengan kelompok pembanding.

7) *Operational product revision*

Produk kembali direvisi berdasarkan hasil uji coba lapangan yang lebih luas.

8) *Operational field testing*

Pada tahap ini uji coba dilakukan kepada 10 – 30 sekolah dengan melibatkan 40 – 200 subjek. Pengujian dilakukasn melalui angket, wawancara, dan observasi serta analisis hasilnya.

9) *Final product revision*

Penyempurnaan yang didasarkan pada uji pelaksanaan lapangan.

10) *Dissemination and implementation*

Melaporkan hasil penelitian pada forum professional dan dalam jurnal.

b. Model ADDIE oleh Dick and Carry (dalam Mulyatiningsih, 2012: 199)

1) *Analysis*

Kegiatan utama dalam tahap ini adalah menganalisis keperluan pengembangan model/metode pembelajaran baru. Setelah menganalisis keperluan pengembangan model

pembelajaran baru, peneliti perlu menganalisis kelayakan serta syarat pengembangan model pembelajaran baru tersebut.

2) *Design*

Membuat rancangan dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran, dan menyiapkan alat evaluasi pembelajaran.

3) *Development*

Tahap ini merupakan tahap realisasi rancangan produk. Kerangka produk yang sudah disiapkan sebelumnya direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

4) *Implementation*

Pada tahap ini produk diimplementasikan pada situasi yang nyata. Produk diterapkan pada 3 kondisi, uji coba perorangan, uji coba kelompok, dan uji coba lapangan. Uji coba perorangan berjumlah dua sampai tiga orang, uji coba kelompok berjumlah lima sampai dua puluh orang, dan uji coba lapangan berjumlah lima belas sampai tiga puluh orang.

5) *Evaluation*

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka sedangkan untuk evaluasi sumatif dilaksanakan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan. Hasil evaluasi digunakan sebagai bahan acuan untuk merevisi produk.

c. **Model 4D oleh Thiagarajan (dalam Mulyatiningsih, 2012: 195)**

1) Tahap pendefinisian (*define*)

Tahap ini merupakan tahap studi pendahuluan yang dilakukan dengan studi pustaka dan studi lapangan. Tahapan dalam tahap pendefinisian yaitu analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan.

2) Tahap perancangan (*design*)

Peneliti merancang produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini rancangan awal model produk sudah jadi.

3) Tahap pengembangan (*development*)

Pengembangan produk dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu validasi model oleh ahli, revisi model berdasarkan masukan dari pakar, uji coba terbatas, revisi model berdasarkan hasil uji coba, dan implementasi model pada wilayah yang lebih luas.

4) Tahap penyebaran (*disseminate*)

Media pembelajaran sudah jadi dan siap disebarluaskan.

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Ludo for Accounting* menggunakan model pengembangan ADDIE, namun hanya sampai pada tahap implementasi saja karena penelitian ini hanya menguji kelayakan media saja. Model pengembangan ADDIE digunakan karena sistematis dan sederhana.

5. Media Pembelajaran “*Ludo for Accounting*”

a. Definisi Permainan

Dananjaya (2013: 166) mendefinisikan permainan sebagai fakta yang dianalisis untuk memahami proses perilaku. Peter L. Berger (dalam Dananjaya, 2013: 165) menyatakan bahwa pembentukan pribadi manusia pada hakikatnya adalah manusia memproduksi dirinya sendiri melalui pengalaman dalam realitas sosial. Permainan mampu membuat siswa melibatkan diri dalam proses pengalaman untuk berinteraksi, kreatif, dan memperoleh tantangan. Dalam sebuah permainan, siswa dipertemukan untuk bertukar pengalaman dan mengambil kesimpulan dari pengalaman-pengalaman tersebut.

Ching-Hsue dan Chung-Ho (2012) mengatakan permainan dalam pembelajaran akan menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran, sehingga pembelajaran akan terasa lebih mudah, menarik, dan lebih efektif. Jika permainan berjalan dengan baik,

maka siswa akan merasa bermain dalam belajar. Hal tersebut bisa mengurangi ketegangan siswa dalam mempelajari sesuatu (Vernon dalam Paris dan Yussof, 2012).

b. *Ludo for Accounting* sebagai Media Pembelajaran

Ludo for Accounting merupakan permainan yang diadaptasi dari permainan tradisional kemudian dimodifikasi agar dapat digunakan dalam pembelajaran Akuntansi Dasar. Permainan Ludo kembali *booming* di kalangan remaja karena sudah dibuat versi *online* di *android*. *Ludo for Accounting* berisi soal-soal yang harus dijawab pemain agar bisa melangkah ke garis akhir. Terdapat 4 kategori soal, yaitu mudah, sedang, sulit, dan jackpot.

Prosedur dan tata cara permainan adalah sebagai berikut:

- 1) Dimainkan oleh 4 pemain, setiap pemain diberikan 4 pion
- 2) Pada setiap kotak permainan, terdapat kategori kartu yang akan didapatkan oleh pemain. Kartu tersebut terdiri dari kartu soal sulit, sedang, dan mudah, serta kartu Jackpot.
- 3) Pemain mengocok dadu untuk menentukan langkahnya. Setelah memperoleh kategori kartu, pemain diminta untuk mengambil kartu dan membacakan isi kartu tersebut

- 4) Pemain wajib menjawab soal untuk melanjutkan langkahnya. Apabila pemain tidak bisa menjawab soal, maka pion tidak bisa melanjutkan permainan selama satu putaran
- 5) Untuk soal yang tidak terjawab, bisa dijawab oleh pemain lain yang berhenti di kotak yang sama. Apabila soal tersebut dijawab oleh pemain lain, maka pemain pertama harus kembali ke kotak start.
- 6) Setiap pion yang sampai di garis akhir, akan memperoleh 20 poin. Untuk pemain yang berhasil memindahkan 4 pionnya pertama kali akan mendapat tambahan 20 poin.
- 7) Pemain dengan poin tertinggi akan mendapatkan *reward*

Ludo for Accounting diharapkan mampu mengaktifkan sifat bersaing dan sportivitas siswa. Permainan ini juga mengasah ingatan siswa terhadap materi yang pernah didapatkan dengan menjawab soal. Permainan ini bisa digunakan sebagai alat evaluasi siswa tetapi dengan cara yang lebih menyenangkan.

B. Penelitian yang Relevan

1. Sakinah dan Iswendi (2018), “Pengembangan *Ludo Word Game* sebagai Media Pembelajaran pada Materi Minyak Bumi Kelas XI SMA”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dilakukan dua penilaian,

yaitu penilaian mengenai keabsahan dan penilaian kegunaan *Ludo Word Game* sebagai media pembelajaran. Penilaian keabsahan *Ludo Word Game* sebagai media pembelajaran Minyak Bumi mendapatkan nilai 0,84 dengan kategori Sangat Tinggi. Penilaian kegunaan oleh guru mendapatkan nilai 0.89 dan dari siswa diperoleh nilai 0,92 dengan kategori Sangat Tinggi. Data tersebut menunjukkan bahwa *Ludo Word Game* bias digunakan untuk materi Minyak Bumi di kelas XI SMA. Persamaan dengan penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan. Perbedaan dengan penelitian ini adalah mata pelajaran dan subjek penelitian.

2. Silvia Darma dan Iswendi (2018), “Pengembangan *Ludo Word Game* Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Zat Aditif dan Zat Adiktif Kelas VII SMP”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa media pembelajaran *Ludo Word Game* Kimia mendapatkan nilai 0,79 untuk keabsahan media dengan kategori Sangat Tinggi. Penilaian mengenai kegunaan media mendapatkan nilai 0,84 dengan kategori Sangat Tinggi. Persamaan dengan penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan. Perbedaan dengan penelitian ini adalah subjek penelitian dan mata pelajaran.
3. Susan Mardiana (2015), “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Ludo* Akuntansi untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Ak 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015”.

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Ludo Akuntansi dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan di setiap indikator Aktivitas Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II. Peningkatan persentase rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi sebesar 19,29%, berasal dari persentase rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi dari siklus I 69,35% menjadi 88,64% pada siklus II. Persamaan dengan penelitian ini adalah media pembelajaran yang digunakan dan mata pelajaran yang diteliti. Perbedaan dengan penelitian ini adalah cara penggunaan permainan.

4. Mufida Miftahul Jannah dan Yusman Wiyatmo (2018), “Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo* untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik SMA”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) produk media pembelajaran permainan *Ludo* yang dikembangkan layak digunakan oleh peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Gamping berdasarkan penilaian dosen dan guru fisika kelas X dengan hasil rata-rata penilaian sebesar 3,96 (sangat baik), serta hasil respon peserta didik dengan nilai 2,98 (baik) pada uji coba terbatas dan 3,18 (sangat baik) pada uji coba lapangan, 2) media pembelajaran permainan *Ludo* dapat meningkatkan penguasaan materi fisika peserta didik pada uji coba terbatas dengan

standar *gain* 0,68 (sedang) dan pada uji coba lapangan dengan standar *gain* 0,7 (tinggi), 3) media pembelajaran *Ludo* dapat meningkatkan minat belajar fisika peserta didik pada uji coba terbatas dengan standar *gain* 0,31 (sedang) dan pada uji coba lapangan dengan standar *gain* 0,40 (sedang). Persamaan dengan penelitian ini adalah media yang dikembangkan. Perbedaan dengan penelitian ini adalah mata pelajaran dan subjek penelitian.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan proses penyampaian pesan dari seorang guru kepada peserta didik dengan menggunakan media. Media tersebut bisa berupa audio, berupa visual, dan berupa audiovisual. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran membantu penyampaian pesan antara guru dan peserta didik. Semakin efektif media yang digunakan, semakin baik juga pembelajaran yang terjadi. Pemilihan media pembelajaran bisa disesuaikan dengan kondisi siswa, kondisi lingkungan pembelajaran, dan materi yang diajarkan. Media pembelajaran yang baik adalah media yang mampu membuat pembelajaran diterima oleh peserta didik dengan lebih efektif dan efisien.

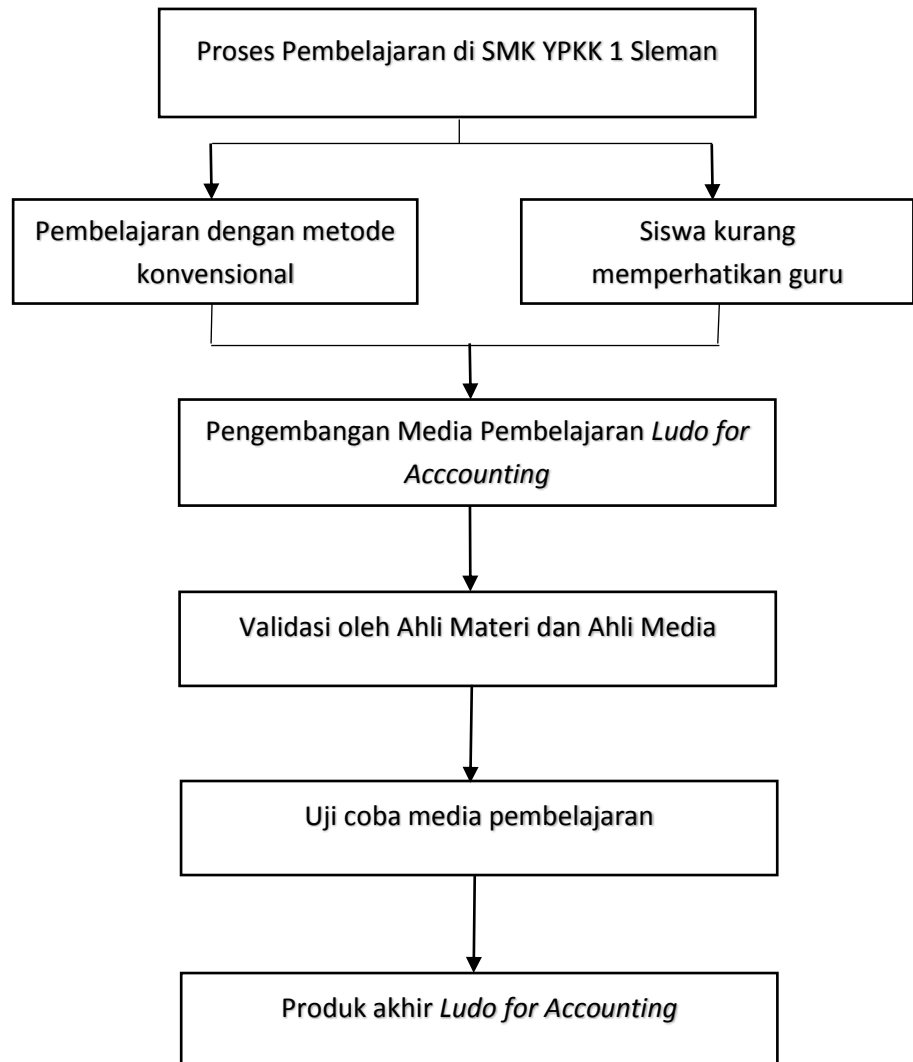
Akuntansi Dasar merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh siswa SMK YPKK 1 Sleman. Akuntansi Dasar mempelajari mengenai ruang lingkup akuntansi dan keuangan. Beberapa

materi dalam Akuntansi Dasar membahas mengenai transaksi bisnis dalam perusahaan, macam profesi dalam akuntansi, bidang-bidang akuntansi, siklus-siklus akuntansi, dan pelaporan akuntansi.

Proses pembelajaran di kelas X SMK YPKK 1 Sleman pada mata pelajaran Akuntansi Dasar sudah cukup baik, namun belum maksimal. Pembelajaran yang dilakukan guru terlalu monoton dan *teacher centered* sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Siswa cenderung sibuk dengan kegiatannya masing-masing dan kurang memperhatikan guru. Situasi tersebut menimbulkan permasalahan yang harus segera diperbaiki.

Dari permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan sebuah permainan *Ludo for Accounting* yang diharapkan bisa digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi Dasar di kelas X SMK YPKK 1 Sleman. Pembelajaran yang dilakukan dengan bermain, akan mampu membangkitkan semangat serta minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Untuk itu, permainan *Ludo for Accounting* didesain dengan menarik dan disesuaikan dengan materi ajar sehingga siswa tetap bisa bermain sambil belajar di dalam kelas.

D. Prosedur Penelitian



Gambar 1. Prosedur Penelitian

E. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana cara dan tahapan pengembangan media *Ludo for Accounting* sebagai media pembelajaran akuntansi kelas X SMK YPKK 1 Sleman?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Ludo for Accounting* sebagai media pembelajaran Akuntansi Dasar untuk siswa kelas X

SMK YPKK 1 Sleman tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan penilaian/validasi ahli media?

3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Ludo for Accounting* sebagai media pembelajaran Akuntansi Dasar untuk siswa kelas X SMK YPKK 1 Sleman tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan penilaian/validasi ahli materi?
4. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Ludo for Accounting* sebagai media pembelajaran Akuntansi Dasar untuk siswa kelas X SMK YPKK 1 Sleman tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan penilaian/validasi dari praktisi pembelajaran akuntansi (guru pengampu)?
5. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Ludo for Accounting* sebagai media pembelajaran Akuntansi Dasar untuk siswa kelas X SMK YPKK 1 Sleman tahun ajaran 2018/2019 berdasarkan penilaian/validasi siswa?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development*. Sugiyono (2015: 297) mengungkapkan bahwa penelitian *research and development* ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Jenis penelitian tersebut dipilih karena tujuan peneliti adalah untuk mengembangkan permainan *Ludo for Accounting* menjadi sebuah media pembelajaran pada mata pelajaran Akuntansi Dasar. Pengembangan media dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE, yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK YPKK 1 Sleman yang beralamatkan di Jl. Sayangan no. 5 Ambarketawang, Mejing Wetan, Gamping, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Waktu penelitian adalah dari bulan Januari sampai April 2019.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah satu orang ahli media (Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.), satu orang ahli materi (RR. Indah Mustikawati, S.E., Akt., M.Si.), satu orang praktisi pembelajaran akuntansi (Dra. Suwarni), dan siswa kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman. Sedangkan objek

penelitian adalah permainan *Ludo for Accounting* sebagai media pembelajaran Akuntansi Dasar.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Prosedur pengembangan media *Ludo for Accounting* adalah sebagai berikut:

1. Analysis

Peneliti menganalisis permasalahan yang terjadi di Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman. Pembelajaran yang dilakukan di kelas jarang menggunakan media pembelajaran yang melibatkan siswa. Siswa membutuhkan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan di kelas dengan konsep belajar sambil bermain. Media pembelajaran *Ludo for Accounting* diharapkan mampu memenuhi kebutuhan siswa.

2. Design

Pada tahap ini peneliti mulai merancang media pembelajaran dimulai dari membuat konsep permainan, menetapkan materi yang digunakan, membuat soal dan kunci jawaban, dan validasi kisi-kisi instrumen. Berikut merupakan proses *design* dalam pengembangan media *Ludo for Accounting*:

- a) Membuat konsep permainan

Peneliti membuat desain *storyboard* mengenai permainan yang berisi desain papan permainan, aturan main, alat dan bahan yang diperlukan dalam permainan, serta perlengkapan permainan yang lainnya.

b) Menetapkan materi yang digunakan

Peneliti menggunakan materi Akuntansi Dasar SMK kelas X yang terdiri dari transaksi bisnis perusahaan, penggunaan jurnal, buku besar, jurnal penyesuaian, dan laporan keuangan.

c) Membuat soal dan kunci jawaban

Peneliti membuat soal serta kunci jawaban yang kemudian dikonsultasikan dengan ahli materi.

d) Validasi kisi-kisi instrumen

Kisi-kisi instrumen penelitian diberikan kepada para ahli untuk diberi masukan.

3. *Development*

Pada tahap ini peneliti membuat produk jadi media pembelajaran *Ludo for Accounting*, validasi media kepada para ahli dan praktisi pembelajaran, dan melakukan revisi produk.

a) Produk jadi media pembelajaran *Ludo for Accounting*

Peneliti membuat media pembelajaran berdasarkan *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya. Semua

komponen disatukan dan menjadi sebuah produk Media Pembelajaran *Ludo for Accounting*.

b) Validasi para ahli dan praktisi pembelajaran

Media yang sudah jadi divalidasi oleh ahli media (dosen Fakultas Ekonomi), ahli materi (dosen FE), dan praktisi pembelajaran (guru). Hasil validasi berupa saran, komentar, dan kritik terhadap media pembelajaran.

c) Revisi produk

Revisi dilakukan berdasarkan hasil validasi para ahli dan praktisi pembelajaran.

4. *Implementation*

a) Uji coba perorangan

Uji coba dilakukan pada siswa kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Tempel dengan jumlah siswa 4 orang. Peneliti membagikan angket untuk mengetahui penilaian siswa terhadap produk yang dibuat.

b) Uji coba kelompok kecil

Uji coba dilakukan pada siswa kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Tempel dengan jumlah siswa 8 orang yang berbeda dengan siswa uji coba perorangan. Peneliti membagikan angket untuk mengetahui penilaian siswa terhadap produk yang dibuat.

c) Revisi produk

Revisi produk (bila diperlukan) dilakukan berdasarkan saran serta masukan dari siswa.

d) Uji coba lapangan

Uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman dengan jumlah siswa 28 orang. Peneliti juga membagikan angket untuk mengetahui penilaian siswa terhadap media yang dibuat.

5. *Evaluation*

Pada penelitian ini, tidak sampai pada tahap kelima melainkan hanya sampai tahap *implementation* saja. Hal ini disebabkan karena penelitian hanya menguji kelayakan media berdasarkan pendapat para ahli, praktisi pembelajaran, dan siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket atau kuisioner. Angket tersebut berisi tentang penilaian kelayakan media pembelajaran yang akan diberikan kepada ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran akuntansi, dan siswa.

1. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Sugiyono (2015: 23) mengungkapkan pengertian data kualitatif dan data kuantitatif sebagai berikut:

- a) Data kualitatif adalah data yang berbentuk kalimat, gambar, dan kata-kata. Data kualitatif dalam penelitian ini adalah saran, kritik, dan hasil wawancara dari ahli materi, ahli media, siswa, dan praktisi pembelajaran.
- b) Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau biasanya merupakan data kualitatif yang diangkakan. Data kuantitatif dalam penelitian ini adalah hasil penilaian kelayakan media pembelajaran dari ahli materi, ahli media, siswa, dan praktisi pembelajaran.

2. Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan 2 instrumen penelitian, yaitu pedoman wawancara dan angket. Wawancara dilakukan dengan guru pengampu mata pelajaran serta siswa yang bersangkutan. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data mengenai kesulitan serta permasalahan yang didapat oleh siswa dan guru.

Angket penelitian berisi tentang penilaian kelayakan media pembelajaran *Ludo for Accounting* yang akan diberikan kepada ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran, dan siswa sebagai responden. Angket penilaian kelayakan media ini menggunakan Skala Likert. Alternatif jawaban yang digunakan yaitu SB (Sangat Baik) = 5, B (Baik) = 4, C (Cukup) = 3, KB (Kurang Baik) = 2, dan SKB (Sangat Kurang Baik) = 1. Peneliti menggunakan Skala Likert dalam angket yang dibuat karena menurut Sugiyono (2015 : 93), setiap item

instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Peneliti menghendaki untuk mendapatkan penilaian yang beragam sehingga bisa memperoleh masukan-masukan dari berbagai pihak.

Berikut ini merupakan kisi-kisi angket yang digunakan dalam penilaian kelayakan Media *Ludo for Accounting*.

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	No. Pertanyaan
1	Kesesuaian materi	1,2,3
2	Interaktivitas	4,5,6
3	Pemberian motivasi belajar	7
4	Kontekstualitas dan aktualitas	8,9,10
5	Mudah dipahami	11
6	Sistematis, runut, alur logika jelas	12,13,14
7	Kelengkapan bahan bantuan ajar	15,16
8	Ketepatan alat evaluasi	17,18

Sumber: Wahono (2006) & Arsyad (2004) dengan modifikasi

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

No.	Aspek	No. Pertanyaan
Aspek Rekayasa Media		
1	Efektif dan efisien	1,2
2	<i>Maintainable</i>	3
3	Usabilitas	4
4	Petunjuk penggunaan jelas	5,6
5	<i>Reusable</i>	7
6	Kualitas bahan	8
Aspek Komunikasi Visual		
1	Komunikatif	9,10
2	Kreativitas	11
3	Pemilihan desain permainan	12
4	Penggunaan Bahasa	13
5	<i>Font</i> yang digunakan	14
6	Komposisi warna	15
7	Struktur penggunaan kalimat	16
8	Keterbacaan tulisan	17
9	Komposisi desain dengan tulisan	18

Sumber: Wahono (2006) & Arsyad (2004) dengan modifikasi

Tabel 3. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Aspek	No. Pertanyaan
Aspek rekayasa media		
1	<i>Maintainable</i>	1
2	Usabilitas	2
3	Efektif dan efisien	2,4
4	Petunjuk penggunaan jelas	5,6
Aspek desain pembelajaran		
1	Kesesuaian materi	7,8
2	Kebermanfaatan media	9
3	Ketepatan alat evaluasi	10
4	Kelengkapan bahan bantuan ajar	11
Aspek komunikasi visual		
1	Komunikatif	12,13
2	Kemenarikan media	14
3	Tampilan media	15
4	Pemilihan desain media	16
5	Kesesuaian bahasa yang digunakan	17,18

Sumber: Wahono (2006) & Arsyad (2004) dengan modifikasi

Tabel 4. Kisi-kisi Angket Penilaian Siswa

No.	Aspek	No. Pertanyaan
Aspek rekayasa media		
1	<i>Maintainable</i>	1
2	Usabilitas	2
3	Efektif dan efisien	3,4
4	Petunjuk penggunaan jelas	5,6
Aspek desain pembelajaran		
1	Kesesuaian materi	7,8
2	Kebermanfaatan media	9
3	Ketepatan kunci jawaban	10
4	Bahasa soal dapat dimengerti	11,12
5	Tingkat kesukaran soal	13,14
Aspek komunikasi visual		
1	Komunikatif	15,16
2	Kemenarikan media	17
3	Keterbacaan tulisan	18
4	Pemilihan desain media	19
5	Kesesuaian bahasa yang digunakan	20

Sumber: Wahono (2006) & Arsyad (2004) dengan modifikasi

F. Teknik Analisis Data

Analisis data menurut Sugiyono (2015: 147) merupakan suatu kegiatan mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Dalam penelitian ini analisis data yang diperlukan adalah sebagai berikut:

1. Data kualitatif

Data kualitatif berupa saran dan masukan dari ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran, dan siswa dianalisis sebagai deskriptif.

2. Data kuantitatif

Data kuantitatif berupa data penilaian kualitas produk dari ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran, dan siswa. Hasil penilaian kualitas tersebut merupakan data kualitatif yang kemudian dikonversikan menjadi data kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut

Tabel 5. Ketentuan Pemberian Skor

Kategori	Nilai
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
KB (Kurang Baik)	2
SKB (Sangat Kurang Baik)	1

Kemudian data yang terkumpul akan dianalisis dengan menghitung rata-rata skor yang diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

\bar{X} = nilai rata-rata

$\sum x$ = jumlah nilai

n = jumlah subjek

Tabel 6. Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor pada Skala Lima

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$X \geq \bar{X}_i + 1,8 SB_i$	A	Sangat Layak
4	$\bar{X}_i + 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	B	Layak
3	$\bar{X}_i - 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0,60 SB_i$	C	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,80 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0,60 SB_i$	D	Tidak Layak
1	$X \leq \bar{X}_i - 1,80 SB_i$	E	Sangat Tidak Layak

Sumber: Widoyoko (2011: 238)

Keterangan:

X = jumlah skor yang diperoleh

Skor maksimal ideal = jumlah indikator x tertinggi

Skor minimal ideal = jumlah indikator x terendah

$X_i = \frac{1}{2}$ (skor maks ideal + skor min ideal)

$$= \frac{1}{2} (5+1)$$

$$= 3$$

$SB_i = \frac{1}{6}$ (skor maks ideal – skor min ideal)

$$= \frac{1}{6} (5 - 1)$$

$$= 0,67$$

Tabel 7. Pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dan klasifikasi dengan lima kategori

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$X > 4,20$	A	Sangat Layak
4	$3,40 < X \leq 4,20$	B	Layak
3	$2,60 < X \leq 3,40$	C	Cukup
2	$1,80 < X \leq 2,60$	D	Tidak Layak
1	$X \leq 1,80$	E	Sangat Tidak Layak

Sumber: Widoyoko (2011: 238)

Berdasarkan tabel konversi di atas diperoleh standar kelayakan media pembelajaran *Ludo for Accounting* sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran *Ludo for Accounting* dinyatakan Sangat Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 4,21 sampai dengan 5,00.
- 2) Media pembelajaran *Ludo for Accounting* dinyatakan Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 3,41 sampai dengan 4,20.
- 3) Media pembelajaran *Ludo for Accounting* dinyatakan Cukup apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 2,61 sampai dengan 3,40.
- 4) Media pembelajaran *Ludo for Accounting* dinyatakan Tidak Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 1,81 sampai dengan 2,60.
- 5) Media pembelajaran *Ludo for Accounting* dinyatakan Sangat Tidak Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang kurang dari sampai dengan 1,80.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK YPKK 1 Sleman yang beralamat di Jalan Sayangan nomor 5, Mejing Wetan, Ambarketawang, Gamping, Sleman.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian Pengembangan Media *Ludo for Accounting* ini adalah siswa kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman yang terdiri dari 20 siswa.

3. Deskripsi Waktu Penelitian

Pengembangan media pembelajaran *Ludo for Accounting* dilaksanakan dari bulan Januari – April 2019. Prosedur penelitian pengembangan terdiri dari *Analysis, Design, Development, dan Implementation*. Rincian waktu pelaksanaan dari tiap-tiap tahap dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 8. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No.	Prosedur Penelitian	Waktu Penelitian
1.	<i>Analysis</i>	Januari – Februari 2019
2.	<i>Design</i>	Februari – Maret 2019
3.	<i>Development</i>	Maret – April 2019
4.	<i>Implementation</i>	April 2019

B. Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo for Accounting*

Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo for Accounting* ini menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE dengan modifikasi. Tahapan yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah 1) *analysis* (analisis), 2) *design* (desain), 3) *development* (pengembangan), 4) *implementation* (implementasi), 5) *evaluation* (evaluasi). Peneliti hanya membatasi sampai langkah implementasi. Proses pengembangan dijabarkan sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (*analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara di kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman. Observasi dilakukan tanggal 28 Januari 2019. Jumlah siswa yang hadir pada saat itu adalah 26 siswa. Peneliti mewawancarai guru mata pelajaran Akuntansi Dasar mengenai kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran, aktivitas yang dilakukan pada saat pembelajaran, dan sebagainya. Berdasarkan wawancara tersebut diketahui bahwa guru biasanya hanya memanfaatkan modul dan latihan soal pada setiap pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa merasa bosan dan kurang memahami materi. Selain itu, banyak siswa yang merasa bahwa pembelajaran Akuntansi Dasar sulit dipahami.

b. Tahap Desain (*design*)

Tahapan kedua dari penelitian ini adalah tahap desain. Pada tahapan ini, peneliti mengumpulkan informasi mengenai pengembangan media pembelajaran yang dibuat. Hasil informasi tersebut antara lain:

1) Perancangan konsep desain media pembelajaran

Media Pembelajaran *Ludo for Accounting* memodifikasi permainan *Ludo*. Permainan *Ludo* sudah dikenal sejak tahun 1896 di India dan Amerika. Media pembelajaran *Ludo for Accounting* memiliki konsep yang sama dengan permainan *Ludo* yang sudah dikenal, dengan beberapa modifikasi pada aturan permainan dan desain permainannya. Modifikasi yang dilakukan pada media pembelajaran *Ludo for Accounting* yaitu pada desain papan permainan diberikan kategori soal yang harus dijawab oleh peserta, penambahan kartu-kartu yang berisi soal, dan peraturan permainan disesuaikan dengan kebutuhan media pembelajaran. Keterangan desain permainan dapat dilihat pada lampiran 2 halaman 114.

2) Penyusunan aturan main, soal, dan kunci jawaban

Media Pembelajaran *Ludo for Accounting* dimainkan oleh empat orang. Pemain tersebut diberikan masing-masing empat pion sesuai dengan warna yang dipilih. Pemain diminta untuk mengocok dadu untuk melangkahkannya sampai ke kotak

finish. Di setiap kotak yang akan dilewati oleh pion, ada soal-soal yang harus dijawab oleh pemain. Apabila pemain tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut, maka pemain tidak boleh mengocok dadu selama satu putaran. Pemain lain boleh menjawab soal yang tidak terjawab tersebut apabila memperoleh kotak yang sama dengan pemain sebelumnya. Pemain pertama yang tidak bisa menjawab soal, harus kembali ke kotak *start* apabila soal terjawab oleh pemain lain.

Media pembelajaran *Ludo for Accounting* menyediakan 4 kategori soal yaitu soal mudah, sedang, sulit, dan jackpot. Kategori jackpot berisi soal acak dari soal mudah sampai sulit. Pemain yang mendapatkan kotak jackpot, maka harus menjawab 2 soal. Soal dan kunci jawaban akan dibacakan oleh seorang wasit.

Setiap pion yang berhasil mencapai kotak *finish*, akan diberikan skor 20. Pemain yang berhasil memindahkan semua pionnya ke kotak *finish* pertama kali akan mendapat tambahan skor 20. Permainan selesai apabila seluruh pemain sudah sampai di kotak *finish*.

3) Pembuatan desain media pembelajaran

Pembuatan desain media pembelajaran *Ludo for Accounting* menggunakan aplikasi Photoshop CC 2017. Desain produk disesuaikan untuk remaja usia 17 – 19 tahun agar siswa

tertarik menggunakan media tersebut. Berikut ini merupakan kelengkapan permainan *Ludo for Accounting*:

1 buah papan permainan

16 pion dan 1 buah dadu

1 set kartu soal mudah

1 set kartu soal sedang

1 set kartu soal sulit

1 set kartu soal jackpot

1 lembar aturan permainan

1 lembar petunjuk permainan

1 buah box permainan

Pion yang digunakan terbuat dari *clay* yang dibentuk kerucut dan dicat dengan 4 warna berbeda. Masing-masing warna tersebut adalah merah, hijau, coklat, dan biru. Kartu soal juga dibedakan menjadi 4 warna, yaitu kuning untuk soal mudah, merah muda untuk soal sedang, merah untuk soal sulit, dan ungu untuk soal jackpot.

c. Tahap Pengembangan (*development*)

1) Pembuatan Media

Pada proses ini peneliti menyatukan rancangan pada tahap desain. Semua komponen didesain menggunakan aplikasi Photoshop CC 2017. Kartu soal dicetak berbentuk persegi panjang dengan ukuran 7cm x 10cm. Kartu soal didesain bolak-

balik, bagian depan terdapat tulisan kategori kartu dan bagian belakang terdapat soal serta kunci jawaban. Papan permainan *ludo* dicetak menggunakan kertas stiker yang dilapisi pada karton dan dibuat menjadi puzzle.

Proses pembuatan produk ini berlangsung selama satu bulan, dari bulan Maret sampai bulan April 2019. Proses pembuatan produk ini dimulai dengan membuat desain permainan (papan, box, kartu soal, aturan permainan, dan petunjuk permainan). Setelah itu, pembuatan pion menggunakan *clay* yang dibentuk kerucut dan dicat warna-warni. Kemudian mencetak seluruh komponen permainan.

2) Validasi

Media awal yang telah dibuat kemudian divalidasi. Validasi ini dilakukan kepada ahli materi (dosen), ahli media (dosen), dan praktisi pembelajaran (guru). Validasi dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan pengakuan kelayakan dan memperoleh masukan perbaikan mengenai media yang dikembangkan.

a) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh ibu RR. Indah Mustikawati, S.E., Akt., M.Si. (Dosen Pendidikan Akuntansi FE UNY). Validasi yang dilakukan adalah tinjauan dari aspek pembelajaran. Peneliti

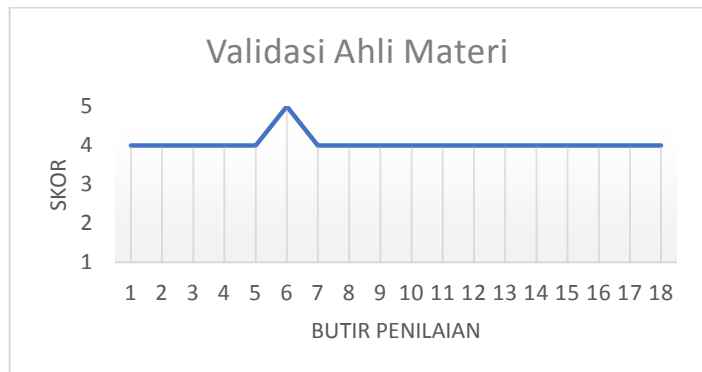
menggunakan skala *likert* dengan lima alternatif jawaban dalam angket validasi. Angket tersebut memiliki 18 indikator. Hasil penilaian oleh ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 9 halaman 154.

Tabel 9. Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
1	Aspek pembelajaran	73	4.06	Layak
Kesimpulan			4.06	Layak

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 9 diketahui bahwa media yang dikembangkan mendapatkan rata-rata skor 4,06 dari ahli materi (dosen). Berdasarkan tabel 7 mengenai pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dengan lima kategori, hasil validasi ahli materi ditinjau dari aspek pembelajaran berada pada rentang $3,40 < X \leq 4,20$ sehingga mendapatkan nilai “B” dengan kategori “Layak”. Dengan demikian, media *Ludo for Accounting* layak digunakan sebagai media pembelajaran ditinjau dari aspek pembelajaran. Berdasarkan lampiran 9 halaman 154 skor validasi penilaian oleh ahli materi apabila disajikan dalam diagram, maka akan tampak sebagai berikut:



Gambar 2. Validasi oleh Ahli Materi

Ahli materi memberikan penilaian juga saran perbaikan dari kesalahan-kesalahan yang harus diperbaiki. Saran tersebut dijadikan sebagai dasar untuk memperbaiki produk yang dikembangkan pada tahap revisi. Adapun beberapa saran yang diberikan oleh ahli materi adalah 1) perbaikan tata tulis, EYD, dan tanda baca, 2) melengkapi informasi pada soal, dan 3) mencermati soal-soal yang memiliki kesamaan maksud. Hasil validasi dari ahli materi memberikan kesimpulan bahwa “Layak untuk diujicobakan”.

b) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd. (dosen pengembangan media pembelajaran akuntansi FE UNY). Aspek-aspek yang divalidasi oleh ahli media adalah aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Untuk memperoleh data validasi ahli media, peneliti menggunakan skala *likert* dengan

lima alternatif jawaban. Pada tahap ini, peneliti merevisi angket validasi ahli media. Revisi dilakukan karena ada beberapa indikator yang tidak sesuai untuk dinilai oleh ahli media, sehingga indikator tersebut dihilangkan. Hasil revisi pada angket validasi bisa dilihat pada lampiran 7 halaman 147.

Berdasarkan angket yang sudah direvisi, angket untuk ahli media memiliki 16 indikator. Hasil penilaian kelayakan aspek rekayasa media dan komunikasi visual selengkapnya bisa dilihat pada lampiran 10 halaman 158, untuk hasil rata-rata penilaian validasi dari Ahli Materi adalah sebagai berikut:

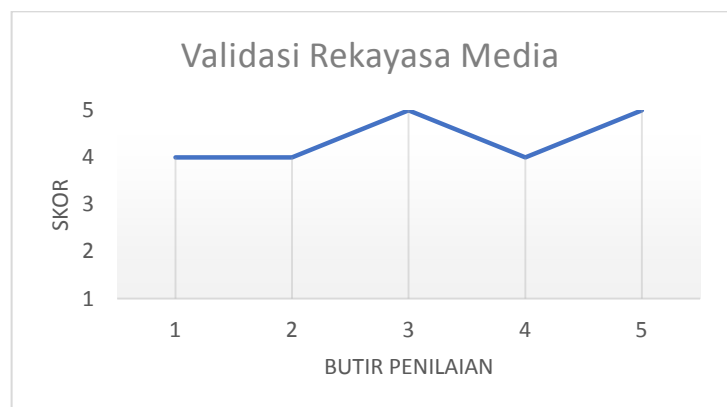
Tabel 10. Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
1	Aspek rekayasa media	22	4,40	Sangat Layak
2	Aspek komunikasi visual	46	4,18	Layak
Rata-rata keseluruhan			4,25	Sangat Layak

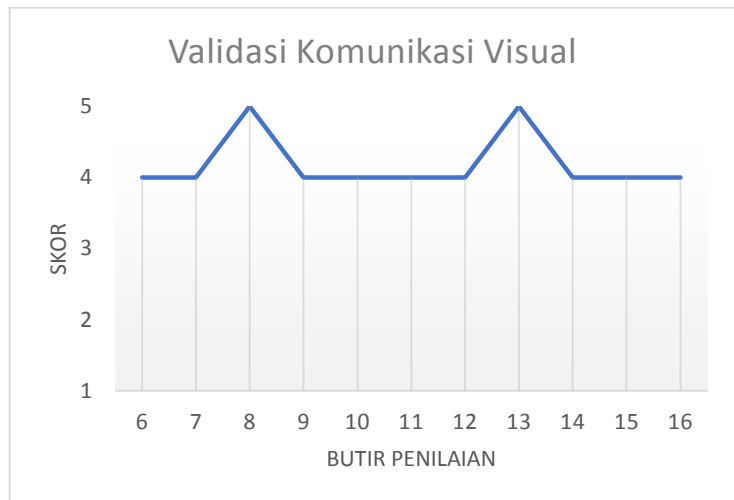
Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 10 diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek rekayasa media oleh ahli media (dosen) diperoleh rata-rata skor 4,40. Ditinjau dari aspek komunikasi visual oleh ahli media (dosen) diperoleh rata-rata skor 4,18.

Berdasarkan tabel 7 mengenai pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dengan lima kategori, hasil validasi ahli media ditinjau dari aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 4,25 yang berada pada rentang $X > 4,20$ sehingga mendapat nilai “A” dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan data pada lampiran 10 halaman 158 skor penilaian ahli media pada aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual jika disajikan dalam bentuk diagram, maka tampak sebagai berikut:



Gambar 3. Validasi aspek rekayasa media oleh Ahli Media



Gambar 4. Validasi aspek komunikasi visual oleh Ahli Media

Ahli media memberikan penilaian dan saran perbaikan untuk produk permainan. Saran-saran yang diberikan oleh ahli media adalah sebagai berikut:

- (1) Papan permainan sebaiknya dibuat *puzzle*
- (2) Kartu soal lebih baik dicetak bolak-balik
- (3) Tulisan *Easy* pada kartu soal sebaiknya diberikan warna yang kontras
- (4) *Shadow* pada aturan permainan sebaiknya dihapus karena mengganggu
- (5) Tulisan pada aturan permainan kurang rapi, sebaiknya dibuat menjorok

Beberapa saran yang diberikan oleh ahli media dijadikan acuan untuk perbaikan produk pada tahap revisi. Hasil validasi dari ahli media (dosen)

memberikan kesimpulan bahwa media tersebut “Layak untuk diujicobakan dengan revisi”.

c) Validasi Praktisi Pembelajaran

Validasi praktisi pembelajaran dilakukan oleh Ibu Dra. Suwarni (guru Akuntansi Dasar SMK YPKK 1 Sleman). Validasi yang dilakukan oleh praktisi pembelajaran adalah ditinjau melalui rekayasa media, desain pembelajaran, dan komunikasi visual. Untuk memperoleh data mengenai validasi praktisi pembelajaran, peneliti menggunakan skala *likert* dengan lima alternatif jawaban. Angket validasi oleh praktisi pembelajaran memiliki 18 indikator. Hasil penilaian oleh praktisi pembelajaran dapat dilihat pada lampiran 11 halaman 162. Hasil rata-rata skor penilaian validasi praktisi pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran

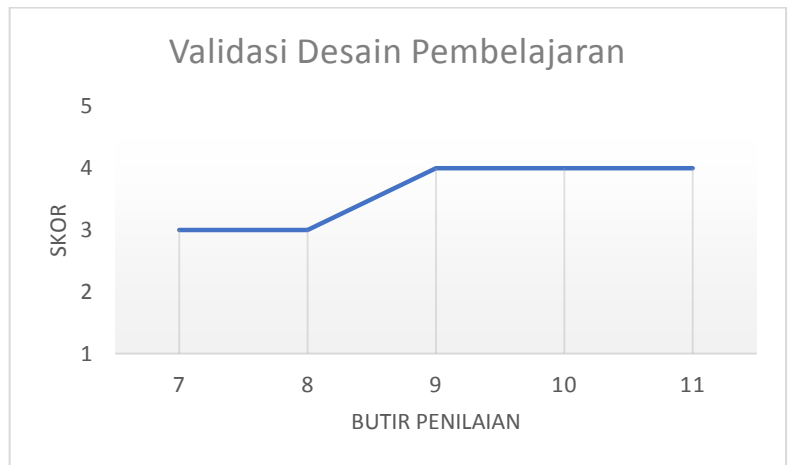
No.	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
1	Aspek rekayasa media	24	4,00	Layak
2	Aspek desain pembelajaran	18	3,60	Layak
3	Aspek komunikasi visual	27	3,86	Layak
Rata-rata keseluruhan			3,83	Layak

Sumber: Data primer yang diolah

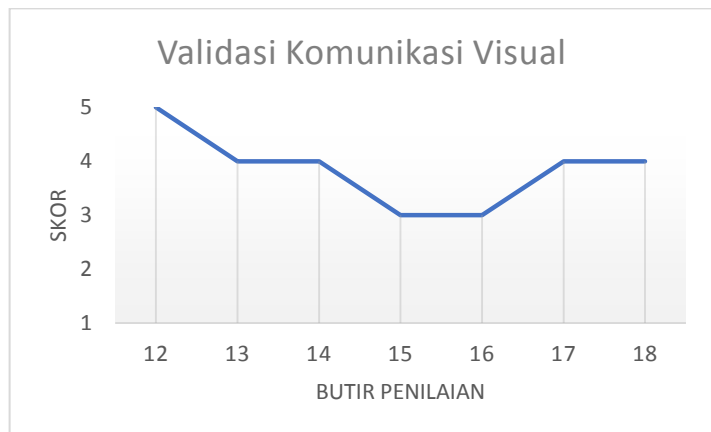
Berdasarkan tabel 11 diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari rekayasa media diperoleh rata-rata 4,00. Aspek desain pembelajaran diperoleh rata-rata 3,60 dan aspek komunikasi visual diperoleh rata-rata 3,86. Berdasarkan tabel 7 mengenai pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dengan lima kategori, hasil validasi dari praktisi pembelajaran dilihat dari rata-rata keseluruhan yaitu 3,83 yang berada pada rentang $3,40 < X \leq 4,20$ sehingga mendapat nilai “B” dengan kategori “Layak”. Berdasarkan data pada lampiran 11 halaman 162 skor penilaian praktisi pembelajaran disajikan dalam bentuk diagram, maka tampak seperti berikut:



Gambar 5. Validasi aspek rekayasa media oleh Praktisi Pembelajaran



Gambar 6. Validasi desain pembelajaran oleh Praktisi Pembelajaran



Gambar 7. Validasi komunikasi visual oleh Praktisi Pembelajaran

Praktisi pembelajaran memberikan beberapa saran berupa sesi waktu yang seharusnya dibatasi dan penjelasan tujuan pembelajaran di awal. Saran tersebut ditampung oleh peneliti untuk dilaksanakan pada saat pelaksanaan Uji Coba Lapangan. Hasil validasi dari praktisi pembelajaran memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran tersebut “Layak untuk diujicobakan”.

Berdasarkan hasil validasi dari masing-masing validator terhadap media pembelajaran *Ludo for Accounting* diperoleh rekapitulasi penilaian keseluruhan validator sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Validasi Keseluruhan Ahli

No.	Aspek	Ahli Materi	Ahli Media	Praktisi Pembelajaran	Rata-rata	Nilai	Kategori
1	Aspek Desain pembelajaran	4,06		3,60	3,83	B	Layak
2	Aspek rekayasa media		4,40	4,00	4,20	B	Layak
3	Aspek komunikasi visual		4,18	3,86	4,02	B	Layak
Rata-rata Keseluruhan					4,07	B	Layak

Sumber: Data pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel 12 menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil validasi keseluruhan ahli, hasil rata-rata skor tertinggi diperoleh dari aspek rekayasa media yaitu 4,20. Hasil kedua adalah aspek komunikasi visual yaitu 4,02 dan yang terakhir adalah aspek desain pembelajaran yaitu 3,86. Berdasarkan tabel 7 mengenai pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dengan lima kategori, rata-rata keseluruhan (X) menunjuk pada angka 4,07 yang terletak pada rentang $3,40 < X \leq 4,20$ yaitu "Layak". Kesimpulannya Media

Pembelajaran *Ludo for Accounting* yang dikembangkan mendapat nilai “B” dengan kategori “Layak”.

3) Revisi

a) Revisi Ahli Materi

Berdasarkan validasi dari ahli materi, peneliti mendapatkan saran terkait tata penulisan soal serta penggunaan kalimat pada soal. Saran tersebut dijadikan dasar oleh peneliti untuk melakukan perbaikan pada soal dan kunci jawaban. Ahli materi menyarankan untuk memperhatikan tata tulis dan penggunaan kalimat yang sesuai dengan EYD pada soal yang dibuat. Berdasarkan pernyataan dari ahli materi, peneliti melakukan perbaikan dengan mengganti kalimat dan menambahkan beberapa informasi untuk melengkapi soal.

b) Revisi Ahli Media

Berdasarkan validasi dari ahli media, peneliti mendapatkan saran terkait dengan media yang dikembangkan. Saran-saran yang diberikan oleh ahli media adalah sebagai berikut:

- (1) Papan permainan sebaiknya dibuat *puzzle*
- (2) Kartu soal lebih baik dicetak bolak-balik
- (3) Tulisan *Easy* pada kartu soal sebaiknya diberikan warna yang kontras

(4) *Shadow* pada aturan permainan sebaiknya dihapus karena mengganggu

(5) Tulisan pada aturan permainan kurang rapi, sebaiknya dibuat menjorok

Saran tersebut dijadikan dasar oleh peneliti untuk melakukan perbaikan pada media yang dikembangkan. Peneliti melakukan beberapa revisi pada media sesuai dengan pernyataan dari ahli media. Revisi yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

(1) Papan permainan sebaiknya dibuat *puzzle*



Gambar 8. Papan permainan sebelum direvisi



Gambar 9. Papan permainan setelah direvisi

(2) Kartu soal lebih baik dicetak bolak-balik



Gambar 10. Kartu sebelum direvisi



Gambar 11. Kartu setelah direvisi

(3) Tulisan *Easy* pada kartu soal sebaiknya diberikan warna yang kontras



Gambar 12. Kartu *Easy* sebelum direvisi



Gambar 13. Kartu *Easy* setelah direvisi

(4) *Shadow* pada aturan permainan sebaiknya dihapus karena mengganggu



Gambar 14. Kartu Aturan Permainan sebelum direvisi



Gambar 15. Kartu Aturan Permainan setelah direvisi

(5) Tulisan pada aturan permainan kurang rapi, sebaiknya dibuat menjorok

Revisi sama dengan gambar 14 dan gambar 15.

d. Tahap Implementasi (*implementation*)

Media pembelajaran *Ludo for Accounting* yang sudah direvisi selanjutnya memasuki tahap implementasi. Pada tahap ini, produk hasil revisi diimplementasikan kepada siswa yang dilakukan dengan tiga tahap, yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Berikut merupakan proses uji coba produk:

1) Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan dilaksanakan pada kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Tempel. Uji coba perorangan diikuti oleh 4 orang siswa pada tanggal 11 April 2019. Siswa diminta untuk mencoba memainkan media yang dikembangkan. Setelah itu, siswa diminta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Ludo for Accounting* melalui angket yang disebar oleh peneliti. Berdasarkan hasil penilaian siswa pada uji coba perorangan, diperoleh rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 13. Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Perorangan

No.	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
1	Aspek rekayasa media	100	4,17	Layak
2	Aspek desain pembelajaran	128	4,00	Layak
3	Aspek komunikasi visual	98	4,08	Layak
Rata-rata keseluruhan			4,08	Layak

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 13 diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari keseluruhan aspek memperoleh rata-rata skor 4,08. Mengacu pada tabel 7 mengenai pedoman konversi skor hasil penelitian ke dalam nilai dengan lima kategori, maka secara keseluruhan rata-rata skor tersebut terletak pada rentang $3,40 < X \leq 4,20$ yaitu Layak. Kesimpulannya, pada uji coba perorangan, produk tersebut mendapatkan nilai “B” dengan kategori “Layak”.

2) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 12 April 2019 di kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Tempel. Siswa yang mengikuti uji coba kelompok kecil berbeda dengan siswa yang mengikuti uji coba perorangan. Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui media bisa digunakan dalam kelompok yang lebih besar. Siswa yang mengikuti uji coba kelompok kecil sejumlah 8 orang. Siswa dibagi menjadi dua kelompok bermain. Seperti pada uji coba perorangan, siswa juga diberikan angket untuk penilaian media pembelajaran *Ludo for Accounting*. Berikut ini merupakan rekapitulasi hasil penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil:

Tabel 14. Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
1	Aspek rekayasa media	195	4,06	Layak
2	Aspek desain pembelajaran	271	4,23	Sangat Layak
3	Aspek komunikasi visual	210	4,38	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan			4,22	Sangat Layak

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 14, diketahui bahwa rata-rata keseluruhan skor yang diperoleh pada uji coba kelompok kecil adalah 4,22. Skor tersebut terletak pada rentang $X > 4,20$ atau Sangat Layak. Kesimpulannya, media pembelajaran *Ludo for Accounting* yang dikembangkan pada uji coba kelompok kecil mendapat nilai “A” dengan kategori “Sangat Layak”.

3) Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan di SMK YPKK 1 Sleman pada hari Selasa, 16 April 2019. Pada pelaksanaan uji coba lapangan ini, peneliti melibatkan 20 siswa. Siswa dibagi menjadi tiga kelompok bermain yang terdiri dari 4 – 8 siswa. Siswa diminta untuk mencoba media pembelajaran yang dikembangkan dan menilai media tersebut melalui angket yang disebarakan oleh peneliti. Angket penilaian tersebut terdiri dari aspek rekayasa media, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Berdasarkan hasil penilaian siswa pada uji

coba lapangan (lampiran 17 halaman 176) diperoleh rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 15. Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan

No.	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Kategori
1	Aspek rekayasa media	526	4,38	Sangat Layak
2	Aspek desain pembelajaran	695	4,34	Sangat Layak
3	Aspek komunikasi visual	531	4,43	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan			4,38	Sangat Layak

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 15 diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari aspek rekayasa media mendapatkan rata-rata skor 4,38. Ditinjau dari aspek desain pembelajaran mendapatkan rata-rata skor 4,34 dan ditinjau dari aspek komunikasi visual mendapatkan rata-rata skor 4,43. Mengacu pada tabel 7 mengenai pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dengan lima kategori, rata-rata keseluruhan menunjuk pada angka 4,38 yang terletak pada rentang $X > 4,20$ yaitu Sangat Layak. Kesimpulannya pada penilaian uji coba lapangan Media Pembelajaran *Ludo for Accounting* yang dikembangkan mendapat nilai “A” dengan kategori “Sangat Layak”.

2. Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran *Ludo for Accounting*

Hasil validasi kelayakan pengembangan Media Pembelajaran *Ludo for Accounting* secara keseluruhan mendapat nilai rata-rata 4,07 dengan kategori “Layak”. Penjelasan selengkapnya adalah sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Ahli materi menilai kelayakan media ditinjau dari aspek desain pembelajaran. Penilaian kelayakan oleh ahli materi terdiri dari 18 butir pernyataan. Hasil penilaian tersebut mendapatkan rata-rata skor 4,06 atau dapat dikategorikan Layak. Hasil penilaian oleh ahli materi dapat dilihat pada lampiran 9 halaman 154. Berikut ini merupakan hasil penilaian oleh ahli materi:

Tabel 16. Hasil rata-rata skor penilaian ahli materi

No.	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Nilai	Kategori
1	Aspek pembelajaran	73	4.06	B	Layak
Kesimpulan			4.06	B	Layak

Sumber: Data pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel 16 menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mendapatkan nilai 4,06 yang berada pada rentang $3,40 < X \leq 4,20$ sehingga memperoleh nilai “B” dengan kategori “Layak”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan Media Pembelajaran *Ludo for Accounting* yang dikembangkan. Dengan demikian media *Ludo for Accounting* layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

b. Ahli Media

Penilaian yang dilakukan oleh ahli media ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Penilaian tersebut terdiri dari 5 butir pernyataan aspek rekayasa media dengan rata-rata skor 4,40 dan 11 butir pernyataan aspek komunikasi visual dengan rata-rata skor yang diperoleh sebesar 4,18. Hasil penilaian oleh ahli media dapat dilihat pada lampiran 10 halaman 158. Berikut merupakan hasil rata-rata skor penilaian aspek rekayasa media dan komunikasi visual oleh ahli media:

Tabel 17. Hasil rata-rata skor penilaian ahli media

No.	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Nilai	Kategori
1	Aspek rekayasa media	22	4,40	A	Sangat Layak
2	Aspek komunikasi visual	46	4,18	B	Layak
Rata-rata keseluruhan			4,25	A	Sangat Layak

Sumber: data pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel 17 menunjukkan bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek rekayasa media dan komunikasi visual oleh ahli media mendapatkan rata-rata skor 4,25. Skor tersebut berada pada rentang $X > 4,20$ sehingga mendapatkan nilai “A” dengan kategori “Sangat Layak”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan Media Pembelajaran *Ludo for Accounting* yang dikembangkan. Dengan demikian media *Ludo*

for Accounting layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

c. Praktisi pembelajaran

Praktisi pembelajaran menilai kelayakan media ditinjau dari materi dan medianya. Aspek yang dinilai adalah aspek rekayasa media, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Angket penilaian tersebut terdiri dari 6 butir pernyataan aspek rekayasa media dengan rata-rata skor 4,00, 5 butir pernyataan aspek desain pembelajaran dengan rata-rata skor 3,60, dan 7 butir pernyataan aspek komunikasi visual dengan rata-rata skor 3,86. Berdasarkan data tersebut, aspek rekayasa media masuk dalam kategori layak, aspek desain pembelajaran masuk dalam kategori layak, dan aspek komunikasi visual masuk dalam kategori layak. Hasil penilaian oleh praktisi pembelajaran dapat dilihat pada lampiran 11 halaman 162. Berikut merupakan rata-rata skor hasil penelitian oleh praktisi pembelajaran:

Tabel 18. Hasil rata-rata skor penilaian praktisi pembelajaran

No.	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata	Nilai	Kategori
1	Aspek rekayasa media	24	4,00	B	Layak
2	Aspek desain pembelajaran	18	3,60	B	Layak
3	Aspek komunikasi visual	27	3,86	B	Layak
Rata-rata keseluruhan			3,83	B	Layak

Sumber: data pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel 18 menunjukkan bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek rekayasa media, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual oleh praktisi pembelajaran rata-rata keseluruhan memperoleh nilai 3,83. Skor tersebut berada pada rentang $3,40 < X \leq 4,20$ sehingga mendapat nilai “B” dengan kategori “Layak”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan Media Pembelajaran *Ludo for Accounting* yang dikembangkan. Dengan demikian media *Ludo for Accounting* layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

3. Penilaian Siswa terhadap Implementasi Media Pembelajaran

Ludo for Accounting

Pada tahap implementasi, peneliti melakukan tiga kali uji coba. Pada uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil, peneliti menggunakan siswa kelas X Akuntansi di SMK Muhammadiyah 1 Tempel untuk menjadi subjek penelitian. Pada uji coba lapangan, yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman. Penilaian siswa, dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan dari segi materi dan medianya.

Pertama, uji coba perorangan dilaksanakan pada tanggal 11 April 2019 dengan subjek penelitian adalah siswa kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Tempel. Berdasarkan hasil penilaian siswa pada uji coba perorangan (lampiran 13 halaman 168) diketahui bahwa pada aspek rekayasa media, mendapatkan skor rata-rata 4,17 masuk ke

dalam kategori Layak. Aspek desain pembelajaran memperoleh rata-rata skor 4,00 masuk dalam kategori Layak. Aspek komunikasi visual mendapatkan rata-rata skor 4,08 masuk dalam kategori Layak. Dari ketiga aspek yang dinilai diperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 4,08 masuk dalam kategori Layak.

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 12 April 2019 dengan subjek penelitian adalah siswa kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Tempel. Uji coba kelompok kecil diikuti oleh 8 siswa. Hasil penilaian pada uji coba kelompok kecil (lampiran 15 halaman 172) adalah pada aspek rekayasa media mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,06 masuk dalam kategori Layak. Pada aspek desain pembelajaran mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,23 masuk dalam kategori Sangat Layak. Aspek komunikasi visual mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,38 masuk dalam kategori Sangat Layak. Dari ketiga kategori tersebut dapat diperoleh rata-rata keseluruhan adalah 4,22 yang berarti terletak pada rentang $X > 4,20$ dengan kategori “Sangat Layak”.

Uji coba lapangan dilaksanakan pada tanggal 16 April 2019 dengan subjek penelitian siswa kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman. uji coba lapangan diikuti oleh 20 orang siswa yang dibagi menjadi 3 kelompok bermain. Berdasarkan hasil penilaian pada uji coba lapangan (lampiran 17 halaman 176), rata-rata skor yang diperoleh pada aspek rekayasa media adalah 4,38 masuk dalam kategori Sangat Layak.

Aspek desain pembelajaran mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,34 masuk dalam kategori Sangat Layak. Pada aspek komunikasi visual, diperoleh rata-rata skor sebesar 4,43 masuk dalam kategori Sangat Layak. Dari ketiga kategori tersebut diperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 4,38 yang terletak dalam rentang $X > 4,20$ dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok, dan uji coba lapangan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Ludo for Accounting* layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK.

C. Pembahasan

Penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa *Ludo for Accounting* layak digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi Dasar di kelas X SMK YPKK 1 Sleman. Hal ini selaras dengan penelitian-penelitian yang dilakukan oleh Sakinah (2018) tentang media pembelajaran *Ludo Word Game* pada mata pelajaran Kimia dengan materi Minyak Bumi untuk kelas X SMA, Silvia Darma (2018) tentang *Ludo Word Game* Kimia pada materi Zat Aditif dan Zat Adiktif untuk kelas VIII SMP, dan Mufidah Miftahul Jannah (2018) tentang permainan *Ludo* untuk meningkatkan penguasaan materi dan minat belajar Fisika untuk peserta didik SMA.

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo for Accounting*

Pengembangan media pembelajaran *Ludo for Accounting* menggunakan model pengembangan ADDIE sesuai dengan teori yang

diungkapkan oleh Endang Mulyatiningsih (2012: 184 – 185). Model pengembangan ADDIE terdiri atas *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Akan tetapi, pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *implementation*. Peneliti menggunakan model ini karena model ADDIE terstruktur secara sistematis dan mudah diterapkan dalam pengembangan media. Selain itu, tahapan model ADDIE mudah dipelajari untuk media yang dikembangkan.

Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo for Accounting* dimulai dengan tahap *analysis*. Peneliti melakukan observasi ke sekolah dan mewawancarai guru pengampu mata pelajaran Akuntansi Dasar. Setelah itu, peneliti baru memutuskan untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Ludo for Accounting*. Pada tahap *design*, peneliti merancang konsep media yang akan dibuat. Perancangan tersebut meliputi pembuatan desain media pembelajaran, penyusunan aturan main, penyusunan soal dan kunci jawaban, serta menentukan konsep permainan. Tahap selanjutnya yaitu *development*. Pada tahapan ini peneliti mulai membuat Media Pembelajaran *Ludo for Accounting*. Untuk mengetahui kelayakan dari produk tersebut, dilakukan penilaian oleh para ahli. Penilaian yang dilakukan dari segi materi, media, dan kebermanfaatan media tersebut. Ahli materi menilai kualitas soal pada media, ahli media menilai kualitas media, dan praktisi pembelajaran menilai kebermanfaatan media tersebut pada pembelajaran Akuntansi Dasar. Hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi

pembelajaran memperoleh kategori Layak. Peneliti melakukan revisi beberapa kali hingga media tersebut sudah layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di SMK. Tahapan terakhir yang dilakukan adalah *implementation*. Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan Media Pembelajaran *Ludo for Accounting* kepada siswa. Implementasi dilakukan melalui tiga tahap uji coba, yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Penelitian yang berjudul "Pengembangan *Ludo for Accounting* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Dasar di Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2018/2019" memberikan implikasi bahwa media dapat dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena model ini terstruktur secara sistematis dan mudah diterapkan dalam pengembangan media.

2. Kelayakan Media Pembelajaran *Ludo for Accounting*

Penilaian kelayakan media pembelajaran *Ludo for Accounting* dilakukan oleh satu orang ahli materi (RR. Indah Mustikawati, S.E., Akt., M.Si.), satu orang ahli media (Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.), dan satu orang praktisi pembelajaran (Dra. Suwarni). Rekapitulasi penilaian keseluruhan ahli pada tabel 12 tertulis bahwa media pembelajaran *Ludo for Accounting* mendapatkan rata-rata skor keseluruhan sebesar 4,07. Skor tersebut terletak pada rentang $3,40 < X \leq 4,20$ sehingga mendapatkan kategori "Layak".

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mufida Miftahul Jannah mengenai Media Pembelajaran Permainan *Ludo* untuk mata pelajaran Fisika. Media tersebut mendapatkan rata-rata penilaian sebesar 3,96 (sangat baik) dari dosen dan guru fisika, respon peserta didik sebesar 2,98 (baik) pada uji coba terbatas, dan 3,18 (sangat baik) pada uji coba lapangan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Silvia Darma juga menyatakan bahwa *Ludo Word Game* Kimia dapat digunakan sebagai media pembelajaran Kimia di kelas VIII SMP.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan *Ludo for Accounting* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Dasar di Kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2018/2019” memberikan implikasi bahwa media tersebut bisa dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Implementasi media pembelajaran bisa dilakukan setelah mendapatkan penilaian validasi dari validator yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Minimal nilai yang harus diperoleh untuk melanjutkan tahap implementasi media adalah B. Media Pembelajaran *Ludo for Accounting* mendapatkan rata-rata skor keseluruhan dari validator 4,07 atau setara dengan nilai B sehingga produk tersebut masuk ke dalam kategori Layak. Media pembelajaran *Ludo for Accounting* dinyatakan layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran di SMK.

3. Penilaian Siswa terhadap Media Pembelajaran *Ludo for Accounting*

Penilaian siswa terhadap media pembelajaran dilaksanakan pada tahap implementasi. Penilaian dilakukan dengan tiga tahap uji coba, yaitu uji coba perorangan yang melibatkan 4 siswa, uji coba kelompok kecil yang melibatkan 8 siswa, dan uji coba lapangan yang melibatkan 20 siswa. Uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil dilaksanakan di kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Tempel dan uji coba lapangan dilaksanakan di SMK YPKK 1 Sleman.

Berdasarkan hasil rekapitulasi uji coba perorangan, diperoleh rata-rata keseluruhan 4,08. Mengacu pada tabel 7 yang membahas mengenai pedoman konversi skor hasil penilaian ke dalam nilai dengan lima kategori, rata-rata keseluruhan terletak pada rentang $3,40 < X \leq 4,20$ dengan kategori Layak dan mendapatkan nilai B. artinya, dalam uji coba perorangan, media *Ludo for Accounting* sudah baik memenuhi kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 4,22. Rata-rata skor tersebut terletak pada rentang $X > 4,20$ yaitu mendapatkan nilai A dengan kategori “Sangat Layak”. Artinya, pada uji coba kelompok kecil, media pembelajaran *Ludo for Accounting* sudah baik memenuhi kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian uji coba lapangan diperoleh rata-rata skor keseluruhan 4,38. Skor rata-rata tersebut terletak pada rentang $X > 4,20$ yaitu mendapatkan nilai A dengan kategori “Sangat Layak”. Artinya, media pembelajaran *Ludo for Accounting* sudah baik memenuhi kebutuhan siswa. Kesimpulan dari tiga tahap uji coba yang dilakukan pada media pembelajaran *Ludo for Accounting* adalah bahwa media pembelajaran tersebut sudah memenuhi kebutuhan siswa dan layak untuk dijadikan alternatif media pembelajaran yang bisa digunakan untuk menunjang pembelajaran Akuntansi Dasar.

D. Keterbatasan Pengembangan Media *Ludo for Accounting*

Beberapa keterbatasan dalam pengembangan *Ludo for Accounting* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian uji coba lapangan terbatas hanya pada kelas X Akuntansi SMK YPKK 1 Sleman.
2. Kotak tempat penyimpanan perangkat permainan bisa rusak karena terbuat dari kertas tebal bukan dari kayu.
3. Pemain memiliki tingkat pemahaman berbeda sehingga pada saat permainan berlangsung, terdapat pemain yang tertinggal.
4. Pengembangan media pembelajaran *Ludo for Accounting* ini hanya sampai pada tahap *implementation* saja.
5. Materi yang tercakup dalam media ini terlalu luas sehingga tidak bisa membahas suatu kompetensi dasar secara mendalam.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan pada Bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo for Accounting* dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan sebagai berikut:
 - a. *Analysis*. Pada tahap analisis, peneliti menganalisa permasalahan yang ada di sekolah dan menentukan produk yang sesuai untuk diterapkan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, maka produk yang sesuai untuk dikembangkan adalah Media Pembelajaran *Ludo for Accounting*.
 - b. *Design*. Peneliti mulai untuk membuat konsep permainan pada tahap ini. Selain itu, peneliti juga menentukan desain permainan, pembuatan aturan permainan, serta pembuatan soal dan kunci jawaban,
 - c. *Development*. Pada tahap ini peneliti sudah mulai menghasilkan produk Media Pembelajaran *Ludo for Accounting* yang kemudian divalidasi oleh para ahli. Setelah mendapatkan penilaian serta saran perbaikan dari para ahli, peneliti merevisi media sesuai saran.
 - d. *Implementation*. Produk media pembelajaran *Ludo for Accounting* sudah siap diimplementasikan setelah direvisi sesuai kebutuhan.

Tahapan implementasi media dilakukan dalam tiga kali uji coba, yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

2. Kelayakan Media Pembelajaran *Ludo for Accounting* dinilai oleh beberapa ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Ahli materi menilai materi yang tercakup dalam media. Penilaian oleh ahli materi diperoleh rata-rata skor 4,06 yang masuk dalam kategori Layak. Ahli media menilai kualitas media yang dibuat. Penilaian oleh ahli media diperoleh rata-rata skor 4,25 yang masuk dalam kategori Sangat Layak. Praktisi pembelajaran menilai kebermanfaatan media berdasarkan materi dan media yang sudah dibuat. Penilaian oleh praktisi pembelajaran diperoleh rata-rata skor 3,83 yang masuk dalam kategori Layak. Berdasarkan penilaian para ahli diperoleh rata-rata skor 4,07 yang berada pada rentang $3,40 < X \leq 4,20$ sehingga masuk dalam kategori “Layak”. Dengan demikian dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SMK dilihat dari penilaian para ahli.
3. Penilaian siswa terhadap Media Pembelajaran *Ludo for Accounting* pada uji coba perorangan secara keseluruhan mendapatkan rata-rata skor 4,08 yang terletak pada rentang $3,40 < X \leq 4,20$ sehingga mendapatkan nilai “B” dengan kategori “Layak”. Penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil secara keseluruhan mendapatkan rata-rata skor 4,22 yang terletak pada rentang $X > 4,20$ sehingga mendapatkan nilai “A” dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian siswa pada uji

coba lapangan secara keseluruhan mendapatkan rata-rata skor 4,38 yang terletak pada rentang $X > 4,20$ sehingga mendapatkan nilai “A” dengan kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian, media pembelajaran *Ludo for Accounting* layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMK dilihat dari penilaian siswa.

B. Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan produk Media Pembelajaran *Ludo for Accounting* yang telah dibuat, keterbatasan yang telah dibahas sebelumnya, peneliti dapat memberikan saran untuk pengembangan media selanjutnya sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Ludo for Accounting* bisa dikembangkan kembali dengan menggunakan bahan yang lebih baik sehingga media tidak mudah rusak.
2. Media pembelajaran *Ludo for Accounting* bisa dikemas dengan lebih baik untuk meningkatkan nilai jual pada media tersebut.
3. Media pembelajaran *Ludo for Accounting* dapat dijadikan bahan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui efektivitas penggunaan media tersebut dalam meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.
4. Materi yang tercakup dalam media perlu dikembangkan kembali secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvi, F. & Ahmed, M. (2011). Complexity Analysis and Playing Strategies for Ludo and Its Variant Race Games. *IEEE Conference on Computational Intelligence and Games, CIG'11*, 142-148.
- Arifin, M.M., Oxley, A., & Sulaiman, S. (2014). Evaluating Game-Based Learning Effectiveness in Higher Education. *Procedia Social and Behavioral Science*, 123, 20-27.
- Arsyad, A. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dananjaya, U. (2013). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Darma, S. & Iswendi. (2018). Pengembangan *Ludo Word Game* Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Zat Aditif dan Zat Adiktif Kelas VIII SMP. *Menara Ilmu*, 12, 81-90.
- Djamarah, S. B. & Zain, A. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Jannah, M. M & Wiyatmo, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *Ludo* untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika 2018*, 240-250.
- Jusup, A. H. (2011). *Dasar-Dasar Akuntansi*. Yogyakarta: STIE YKPN.
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Liu, E.Z.F. & Chen, P.K. (2013). The Effect of Game-Based Learning on Students' Learning Performance in Science Learning – A Case of

- “Conveyance Go”. *Procedia Social and Behavioral Science*, 103, 1044-1051.
- Mardiana, S. (2015). *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Games Tournament (TGT) dengan Permainan Ludo Akuntansi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Ak 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Pelajaran 2014/2015*. Skripsi, Tidak Diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Mohammed, B.M.A. (2017). *Development of A Distributed Ludo Game*. Skripsi. Diterbitkan. University of Khartoum.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Paris, T.N.S.T.D & Yussof, R.L. (2012). Enhancing Grammar with Board Game. *Procedia Social and Behavioral Science*, 68, 213-221.
- Sanaky, H. AH. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sakinah & Iswendi. (2018). Pengembangan Ludo Word Game sebagai Media Pembelajaran pada Materi Minyak Bumi Kelas XI SMA. *Menara Ilmu*, 12, 58-69.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Suryabrata, S. (2008). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Suwardjono. (2014). *Akuntansi Pengantar*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Thobroni, M. & Mustofa, A. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Wahono, R.S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dankriteriapenilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 4 Januari 2019.
- Widoyoko, E.P. (2011). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

LAMPIRAN

TAHAP ANALISIS

1. Silabus Akuntansi Dasar Semester Genap

Lampiran 1. Silabus

SILABUS AKUNTANSI DASAR

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan
Bidang Keahlian : Bisnis dan Manajemen
Program Keahlian : Akuntansi dan Keuangan
Kompetensi Keahlian : Akuntansi dan Keuangan Lembaga
Kelas/Semester : X / 2
Kompetensi Inti :

K.I 3 : Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan factual, konseptual, dan procedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

K.I 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari apa yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
------------------	---------------------------------	---------------------	-----------------------	-----------	---------------	----------------

<p>3.7 Menjelaskan transaksi bisnis perusahaan baik perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur</p>	<p>3.7.1 Menjelaskan pengertian transaksi keuangan 3.7.2 Menyebutkan jenis-jenis transaksi keuangan 3.7.3 Menjelaskan transaksi keuangan perusahaan jasa 3.7.4 Menjelaskan transaksi keuangan perusahaan dagang 3.7.5 Menjelaskan transaksi keuangan perusahaan manufaktur 3.7.6 Menjelaskan transaksi bisnis perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian transaksi keuangan 2. Jenis-jenis transaksi keuangan 3. Pengertian perusahaan jasa 4. Pengertian perusahaan dagang 5. Pengertian perusahaan manufaktur 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati Peserta didik membaca teks dan mencermati uraian materi. 2. Menanya Peserta didik bertanya jawab tentang materi yang dibahas. 3. Mengksplorasi Peserta didik mencari informasi materi dari berbagai sumber. 4. Mengasosiasi Peserta didik berdiskusi mengenai materi yang dibahas. 5. Mengkomunikasikan Peserta didik menuliskan laporan kerja kelompok dan membacakan hasilnya di depan kelas. Peserta didik lain menanggapi. 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individu/kelompok • Diskusi dan latihan soal <p>Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan mandiri/kelompok.</p> <p>Portofolio Laporan tertulis individu/kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk uraian atau pilihan ganda</p>	<p>10 JP</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Harti, Dwi. 2017. <i>Akuntansi Dasar</i>. Yogyakarta: Erlangga. 2. Indrawati, L., dkk. 2017. <i>Praktikum Perusahaan Jasa</i>. Jakarta: Pustaka Mulia
---	--	--	--	--	--------------	---

<p>4.7 Mengelompokkan transaksi bisnis perusahaan baik perusahaan jasa, perusahaan dagang, dan manufaktur</p>	<p>4.7.1 Melakukan identifikasi transaksi keuangan perusahaan 4.7.2 Membutuhkan bukti transaksi keuangan</p>					
<p>3.8 Menerapkan buku jurnal, konsep debit dan kredit, saldo normal, sistematika pencatatan, dan bentuk jurnal</p>	<p>3.8.1 Menjelaskan bentuk-bentuk jurnal 3.8.2 Menyebutkan macam-macam jurnal 3.8.3 Menjelaskan bentuk-bentuk jurnal 3.8.4 Menjelaskan cara menerapkan transaksi dalam jurnal 3.8.5 Menjelaskan pengertian debit dan kredit 3.8.6 Menjelaskan sistematika pencatatan 3.8.7 Menerapkan buku jurnal, konsep debit dan kredit, saldo</p>	<p>1. Pengertian jurnal 2. Macam-macam jurnal 3. Bentuk-bentuk jurnal 4. Pengertian debit dan kredit 5. Sistematika pencatatan transaksi</p>	<p>1. Mengamati Peserta didik membaca teks dan mencermati uraian materi. 2. Menanya Peserta didik bertanya jawab tentang materi yang dibahas. 3. Mengksplorasi Peserta didik mencari informasi materi dari berbagai sumber. 4. Mengasosiasi Peserta didik berdiskusi mengenai materi yang dibahas. 5. Mengkomunikasikan</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individu/kelompok • Diskusi dan latihan soal <p>Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan mandiri/kelompok.</p> <p>Portofolio Laporan tertulis individu/kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk uraian atau pilihan ganda</p>	<p>20 JP</p>	<p>1. Harti, Dwi. 2017. <i>Akuntansi Dasar</i>. Yogyakarta: Erlangga. 2. Indrawati, L., dkk. 2017. <i>Praktikum Perusahaan Jasa</i>. Jakarta: Pustaka Mulia</p>

	normal, sistematis pencatatan, dan bentuk jurnal		Peserta didik menuliskan laporan kerja kelompok dan membacakan hasilnya di depan kelas. Peserta didik lain menanggapi.			
4.8 Melakukan pencatatan buku jurnal, konsep debit dan kredit, saldo normal, sistematis pencatatan, dan bentuk jurnal	4.8.1 Melakukan pencatatan dalam jurnal umum 4.8.2 Melakukan pencatatan transaksi dalam jurnal khusus					
3.9 Menerapkan posting/buku besar	3.9.1 Menjelaskan pengertian buku besar 3.9.2 Menyebutkan bentuk-bentuk buku besar 3.9.3 Menjelaskan konsep debit kredit 3.9.4 Menjelaskan pengertian neraca saldo	1. Pengertian buku besar 2. Bentuk-bentuk buku besar 3. Konsep debit dan kredit 4. Pengertian neraca saldo	1. Mengamati Peserta didik membaca teks dan mencermati uraian materi. 2. Menanya Peserta didik bertanya jawab tentang materi yang dibahas. 3. Mengksplorasi Peserta didik mencari informasi materi dari berbagai sumber.	Tugas • Individu/kelompok • Diskusi dan latihan soal Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan mandiri/kelompok. Portofolio Laporan tertulis individu/kelompok	20 JP	1. Harti, Dwi. 2017. <i>Akuntansi Dasar</i> . Yogyakarta: Erlangga. 2. Indrawati, L., dkk. 2017. <i>Praktikum Perusahaan Jasa</i> . Jakarta:

			<p>4. Mengasosiasi Peserta didik berdiskusi mengenai materi yang dibahas.</p> <p>5. Mengkomunikasikan Peserta didik menuliskan laporan kerja kelompok dan membacakan hasilnya di depan kelas. Peserta didik lain menanggapi.</p>	<p>Tes Tes tertulis bentuk uraian atau pilihan ganda</p>		Pustaka Mulia
4.9 Melakukan pencatatan buku/posting	<p>4.9.1 Melakukan posting jurnal ke buku besar dua kolom, tiga kolom, dan empat kolom</p> <p>4.9.2 Melakukan penyusunan neraca saldo</p>					
3.10 Menganalisis jurnal penyesuaian	<p>3.10.1 Menjelaskan pengertian jurnal penyesuaian</p> <p>3.10.2 Menjelaskan prosedur</p>	<p>1. Pengertian jurnal penyesuaian</p> <p>2. Prosedur membuat</p>	<p>1. Mengamati Peserta didik membaca teks dan mencermati uraian materi.</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individu/kelompok • Diskusi dan latihan soal <p>Observasi</p>	10 JP	1. Harti, Dwi. 2017. <i>Akuntansi Dasar</i> . Yogyakarta:

	<p>membuat jurnal penyesuaian</p> <p>3.10.3 Mengidentifikasi jurnal penyesuaian</p> <p>3.10.4 Menganalisis transaksi jurnal penyesuaian</p>	<p>jurnal penyesuaian</p>	<p>2. Menanya Peserta didik bertanya jawab tentang materi yang dibahas.</p> <p>3. Mengksplorasi Peserta didik mencari informasi materi dari berbagai sumber.</p> <p>4. Mengasosiasi Peserta didik berdiskusi mengenai materi yang dibahas.</p> <p>5. Mengkomunikasikan Peserta didik menuliskan laporan kerja kelompok dan membacakan hasilnya di depan kelas. Peserta didik lain menanggapi.</p>	<p>Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan mandiri/kelompok.</p> <p>Portofolio Laporan tertulis individu/kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk uraian atau pilihan ganda</p>		<p>Erlangga.</p> <p>2. Indrawati, L., dkk. 2017. <i>Praktikum Perusahaan Jasa</i>. Jakarta: Pustaka Mulia</p>
<p>4.10 Membuat jurnal penyesuaian</p>	<p>4.10.1 Menjelaskan pengertian jurnal penyesuaian</p> <p>4.10.2 Melakukan pencatatan</p>					

	jurnal penyesuaian					
3.11 Menganalisis perkiraan untuk menyusun neraca lajur sebagai pembantu dalam membuat laporan keuangan	3.11.1 Menjelaskan pengertian perkiraan lajur 3.11.2 Menjelaskan pengertian neraca lajur 3.11.3 Menjelaskan fungsi neraca lajur 3.11.4 Menjelaskan bentuk neraca lajur 3.11.5 Menyebutkan macam-macam laporan keuangan 3.11.6 Menganalisis perkiraan untuk menyusun laporan keuangan	1. Analisis perkiraan 2. Pengertian neraca lajur 3. Fungsi neraca lajur 4. Bentuk neraca lajur 5. Pengertian laporan keuangan 6. Pengertian laporan laba rugi 7. Pengertian laporan perubahan ekuitas 8. Pengertian neraca 9. Macam-macam laporan keuangan	1. Mengamati Peserta didik membaca teks dan mencermati uraian materi. 2. Menanya Peserta didik bertanya jawab tentang materi yang dibahas. 3. Mengksplorasi Peserta didik mencari informasi materi dari berbagai sumber. 4. Mengasosiasi Peserta didik berdiskusi mengenai materi yang dibahas. 5. Mengkomunikasikan Peserta didik menuliskan laporan kerja kelompok dan membacakan hasilnya di depan kelas. Peserta didik lain	Tugas <ul style="list-style-type: none"> • Individu/kelompok • Diskusi dan latihan soal Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan mandiri/kelompok. Portofolio Laporan tertulis individu/kelompok Tes Tes tertulis bentuk uraian atau pilihan ganda	10 JP	1. Harti, Dwi. 2017. <i>Akuntansi Dasar</i> . Yogyakarta: Erlangga. 2. Indrawati, L., dkk. 2017. <i>Praktikum Perusahaan Jasa</i> . Jakarta: Pustaka Mulia

			menanggapi.			
4.11 Menyusun laporan keuangan	4.11.1 Menyusun laporan laba rugi 4.11.2 Menyusun laporan perubahan ekuitas 4.11.3 Menyusun neraca 4.11.4 Menyusun laporan arus kas					

Yogyakarta, Januari 2019

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Sekolah

Deddy Setyono, S.Farm., Apt.
NIK. 079010684010707

Dra. Suwarni
NIK.

TAHAP DESAIN

1. Petunjuk dan aturan permainan
2. Soal dan kunci jawaban

Lampiran 2. Petunjuk Permainan

Petunjuk Permainan

Ludo for Accounting

1. Aturan Permainan

- a. Dimainkan oleh 4 pemain, setiap pemain diberikan 4 pion
- b. Pada setiap kotak permainan, terdapat kategori kartu yang akan didapatkan oleh pemain. Kartu tersebut terdiri dari kartu soal sulit, sedang, dan mudah, serta kartu Jackpot.
- c. Pemain mengocok dadu untuk menentukan langkahnya. Setelah memperoleh kategori kartu, pemain diminta untuk mengambil kartu dan membacakan isi kartu tersebut
- d. Pemain wajib menjawab soal untuk melanjutkan langkahnya. Apabila pemain tidak bisa menjawab soal, maka pion tidak bisa melanjutkan permainan selama satu putaran
- e. Untuk soal yang tidak terjawab, bisa dijawab oleh pemain lain yang berhenti di kotak yang sama. Apabila soal tersebut dijawab oleh pemain lain, maka pemain pertama harus kembali ke kotak start.
- f. Setiap pion yang sampai di garis akhir, akan memperoleh 20 poin. Untuk pemain yang berhasil memindahkan 4 pionnya pertama kali akan mendapat tambahan 20 poin.
- g. Pemain dengan poin tertinggi akan mendapatkan *reward*

2. Langkah-langkah Permainan

- a. Pilih 4 pion dengan warna yang sama dan letakkan pada 4 lingkaran di area yang sama warnanya dengan pion.
- b. Lempar dadu bergantian, yang mendapatkan angka dadu paling tinggi akan bermain duluan.
- c. Untuk mengeluarkan pion dari kotak start, pemain harus mendapatkan angka dadu 6.
- d. Lemparkan dadu kemudian gerakkan pion searah jarum jam sesuai dengan jumlah dadu yang diperoleh.

- e. Bila pemain mendapatkan angka dadu 6, maka boleh melempar dadu kembali. Tetapi jika pemain mendapatkan 3x angka dadu 6, maka pemain tidak boleh bergerak lagi.
- f. Ketika pion sudah sampai pada jalur berwarna di areanya, pemain harus mendapat angka dadu yang tepat nilainya untuk mencapai finish.
- g. Pemenangnya adalah pemain yang berhasil memindahkan 4 pionnya terlebih dahulu.

3. Keterangan Lain

- a. Kartu Easy = kartu berwarna kuning berisi soal dan kunci jawaban kategori mudah
- b. Kartu Medium = kartu berwarna merah muda berisi soal dan kunci jawaban kategori sedang
- c. Kartu Hard = kartu berwarna merah berisi soal dan kunci jawaban kategori sulit
- d. Kartu Jackpot = kartu berwarna ungu berisi campuran soal dan kunci jawaban kategori sulit, mudah, dan sedang

Lampiran 3. Soal dan Kunci Jawaban

Kategori Soal Mudah (kartu Easy)

1. Tanda bukti pembayaran yang ditandatangani oleh penerima uang merupakan bukti transaksi berbentuk...
 - a. *Kuitansi*
 - b. Nota kontan
 - c. Faktur
 - d. Nota kredit
 - e. Cek
2. Surat perintah dari pemegang rekening giro kepada banknya supaya mengeluarkan sejumlah uang untuk diberikan kepada pembawa merupakan pengertian dari....
 - a. Kuitansi
 - b. Nota kontan
 - c. Faktur
 - d. Nota kredit
 - e. *Cek*
3. Transaksi bisnis yang biasanya terjadi dalam perusahaan jasa adalah....
 - a. Pembelian barang dagang
 - b. Penjualan
 - c. *Pendapatan sewa*
 - d. Membayar gaji karyawan
 - e. Utang usaha
4. *Intangibility, inseparability, variability, dan perishability* merupakan ciri-ciri dari perusahaan....
 - a. Dagang
 - b. Manufaktur
 - c. Jual beli
 - d. Simpan pinjam

e. Jasa

5. Siklus akuntansi perusahaan jasa digambarkan sebagai berikut....
 - a. Pengikhtisaran – pelaporan – pencatatan
 - b. Pelaporan – pencatatan – pengikhtisaran
 - c. Pencatatan – pelaporan – pengikhtisaran
 - d. Pencatatan – pengikhtisaran – pelaporan*
 - e. Pengikhtisaran – pencatatan – pelaporan
6. Perbedaan utama perusahaan jasa dengan perusahaan dagang terletak pada....
 - a. Kegiatan usahanya*
 - b. Pemimpin perusahaannya
 - c. Sistem pembayarannya
 - d. Jumlah gaji karyawannya
 - e. Ekuitas usahanya
7. Tahap pencatatan pada perusahaan jasa terdiri dari beberapa urutan kegiatan, yaitu....
 - a. Pembuatan neraca saldo, pembuatan jurnal penyesuaian, pembuatan neraca lajur
 - b. Penerimaan bukti transaksi, pencatatan dalam jurnal, pemindahbukuan pada buku besar*
 - c. Pembuatan laporan keuangan, pembuatan jurnal penutup, pembuatan neraca saldo setelah penutupan, pembuatan jurnal pembalik
 - d. Penerimaan bukti transaksi, pembuatan jurnal penyesuaian, pembuatan laporan keuangan
 - e. Pencatatan dalam jurnal, pembuatan jurnal pembalik, pembuatan neraca saldo
8. Ketika seorang akuntan menerima sebuah bukti transaksi, maka pencatatan pertama yang dilakukan adalah....
 - a. Jurnal penyesuaian
 - b. Neraca saldo
 - c. Neraca
 - d. Jurnal umum*

- e. Buku besar
9. Transaksi-transaksi dalam neraca saldo diperoleh melalui....
- a. Jurnal penyesuaian
 - b. Neraca saldo
 - c. Neraca
 - d. Jurnal umum
 - e. *Buku besar*
10. Salah satu pencatatan akuntansi yang dibuat untuk memisahkan antara biaya yang sudah menjadi beban dan belum menjadi beban disebut dengan....
- a. *Jurnal penyesuaian*
 - b. Neraca saldo
 - c. Neraca
 - d. Jurnal umum
 - e. Buku besar
11. Neraca lajur dibuat dengan tujuan....
- a. Mencatat transaksi-transaksi dari jurnal umum
 - b. Memisahkan biaya yang sudah menjadi beban dan belum menjadi beban
 - c. *Menghimpun semua data akuntansi untuk memudahkan pembuatan laporan keuangan*
 - d. Menghitung pendapatan-pendapatan yang dikurangi beban kemudian disimpulkan menjadi laba/rugi
 - e. Mengetahui aliran dana perusahaan yang digunakan selama satu periode
12. Buku besar memiliki beberapa bentuk, salah satunya adalah yang memiliki 2 kolom, disebut....
- a. Bentuk skontro
 - b. *Bentuk T*
 - c. Bentuk stafel
 - d. Bentuk persegi
 - e. Bentuk L
13. Isi dari neraca lajur adalah sebagai berikut....
- a. Neraca, jurnal penyesuaian, jurnal umum, laporan laba rugi

- b. Neraca, neraca saldo, buku besar, laporan laba rugi
 - c. Neraca saldo, jurnal penyesuaian, jurnal umum, neraca
 - d. Neraca saldo, jurnal penyesuaian, laporan laba/rugi, neraca*
 - e. Neraca, laporan laba/rugi, perubahan ekuitas, laporan arus kas
14. Akun-akun yang memiliki saldo normal di debet adalah....
- a. Aktiva, utang, dan ekuitas
 - b. Beban, prive, dan aktiva*
 - c. Utang, beban, dan aktiva
 - d. Ekuitas, utang, dan pendapatan
 - e. Aktiva dan ekuitas
15. Laporan laba/rugi dibuat dengan akun-akun....
- a. Pendapatan dan beban*
 - b. Kas dan beban
 - c. Pendapatan dan utang
 - d. Piutang dan kas
 - e. Kas dan pendapatan
16. Akun-akun yang biasanya memerlukan jurnal penyesuaian adalah....
- a. Penyusutan, kas, sewa gedung
 - b. Piutang, kerugian piutang, utang
 - c. Penyusutan, sewa dibayar di muka, kerugian piutang*
 - d. Pendapatan diterima di muka, penyusutan, utang
 - e. Utang, sewa gedung, kerugian piutang
17. Laporan yang digunakan untuk mencatat aliran dana perusahaan selama satu periode adalah....
- a. Laporan laba/rugi
 - b. Laporan perubahan ekuitas
 - c. Neraca
 - d. Neraca lajur
 - e. Laporan arus kas*
18. Pencatatan keuangan yang digunakan untuk membantu pembuatan laporan keuangan adalah....

- a. Buku besar
 - b. *Neraca lajur*
 - c. Neraca
 - d. Neraca saldo
 - e. Jurnal umum
19. Pembelian peralatan kantor secara tunai akan mempengaruhi akun-akun berikut ini....
- a. Kas – utang
 - b. Kas – ekuitas
 - c. *Peralatan – kas*
 - d. Peralatan – piutang
 - e. Peralatan – utang

Kategori Soal Sedang (kartu Medium)

1. Tuan Dito meminjam uang kepada bank sebesar Rp30.000.000,- untuk digunakan oleh perusahaan. Transaksi tersebut mempengaruhi akun-akun berikut ini....
- a. *Kas – utang*
 - b. Utang - ekuitas
 - c. Beban – utang
 - d. Prive – ekuitas
 - e. Kas – pendapatan
2. Ibu Dinda membayarkan uang sebesar Rp400.000,- kepada Bengkel Jaya untuk biaya reparasi motornya. Transaksi tersebut mempengaruhi akun-akun berikut ini....
- a. Ekuitas – kas
 - b. Beban – kas
 - c. *Kas – pendapatan*
 - d. Kas – piutang
 - e. Pendapatan – piutang

3. Bengkel Jaya membeli peralatan kantor sebesar Rp550.000,-. Dibayar tunai sebesar Rp250.000.000,- sisanya dibayar minggu depan. Transaksi tersebut mempengaruhi akun-akun berikut ini....
 - a. Kas – utang – perlengkapan
 - b. Utang – ekuitas – beban
 - c. Kas – peralatan – piutang
 - d. Kas – peralatan – utang*
 - e. Peralatan – utang – pendapatan

4. Bapak Fedi membayar jasa perbaikan kepada Bengkel Jaya sebesar Rp450.000,- dengan rincian Rp300.000,- dibayar tunai dan Rp150.000,- dibayar setelahnya. Transaksi tersebut dicatat oleh Bengkel Jaya, akun-akun yang dipengaruhi adalah....
 - a. Kas – piutang – pendapatan*
 - b. Kas – pendapatan – utang
 - c. Pendapatan – piutang – utang
 - d. Pendapatan – piutang
 - e. Kas – pendapatan

5. Pemilik Bengkel Jaya mengambil uang sebesar Rp300.000,- untuk keperluan pribadinya. Transaksi tersebut akan mengurangi/menambah akun-akun seperti berikut....
 - a. Kas berkurang – ekuitas berkurang
 - b. Prive bertambah – kas berkurang*
 - c. Prive berkurang – kas bertambah
 - d. Prive bertambah – ekuitas berkurang
 - e. Kas bertambah – ekuitas berkurang

6. Bengkel Jaya membayar sewa gedung untuk 6 bulan sebesar Rp1.200.000,-. Transaksi tersebut dicatat dalam jurnal umum seperti berikut....
 - a. Sewa gedung (D) – ekuitas (K)
 - b. Ekuitas (D) – Utang (K)
 - c. Sewa gedung (K) – kas (D)
 - d. Kas (D) – sewa gedung (K)

- e. Sewa gedung (D) – kas (K)*
7. Penyusutan peralatan dicatat dalam jurnal penyesuaian sebagai berikut....
- Penyusutan (D) – Kas (K)
 - Beban penyusutan (D) – Akumulasi penyusutan (K)*
 - Akumulasi penyusutan (D) – beban penyusutan (K)
 - Kas (K) – penyusutan (K)
 - Akumulasi penyusutan (D) – kas (K)
8. Salon Jelita membeli 5 buah *hairdryer* seharga @Rp250.000,- secara tunai. Transaksi tersebut dicatat dalam jurnal sebagai berikut....
- | | |
|---------------|-------------|
| Peralatan (D) | Rp1.250.000 |
| Utang (K) | Rp1.250.000 |
 - | | |
|---------------|-----------|
| Peralatan (D) | Rp250.000 |
| Kas (K) | Rp250.000 |
 - | | |
|----------------------|------------------------|
| <i>Peralatan (D)</i> | <i>Rp1.250.000</i> |
| <i> Kas (K)</i> | <i> Rp1.250.000</i> |
 - | | |
|------------------|-------------|
| Perlengkapan (D) | Rp1.250.000 |
| Kas (K) | Rp1.250.000 |
 - | | |
|------------------|-----------|
| Perlengkapan (D) | Rp250.000 |
| Kas (K) | Rp250.000 |
9. Nyonya Santika selaku pemilik Salon Jelita membayarkan gaji karyawan yang berjumlah 4 orang @Rp800.000,-. Jurnal yang dicatat oleh Salon Jelita adalah sebagai berikut....
- | | |
|------------|-----------|
| Beban gaji | Rp800.000 |
| Kas | Rp800.000 |
 - | | |
|-------------------|------------------------|
| <i>Beban gaji</i> | <i>Rp3.200.000</i> |
| <i> Kas</i> | <i> Rp3.200.000</i> |
 - | | |
|------------|-----------|
| Kas | Rp800.000 |
| Beban gaji | Rp800.000 |
 - | | |
|------------|-------------|
| Kas | Rp3.200.000 |
| Beban gaji | Rp3.200.000 |
 - | | |
|------------|-------------|
| Beban gaji | Rp3.200.000 |
|------------|-------------|

Utang Rp3.200.000

10. Pelanggan bernama Ny. Dewi membayarkan jasa potong rambut dan *creambath* yang dilakukan minggu lalu sejumlah Rp150.000,-. Pencatatan dalam jurnal adalah....

a. Pendapatan Rp150.000

Kas Rp150.000

b. Kas Rp50.000

Piutang Rp50.000

c. Piutang Rp50.000

Pendapatan Rp50.000

d. Kas Rp150.000

Piutang Rp150.000

e. Piutang Rp150.000

Kas Rp150.000

11. Perhatikan jurnal umum berikut!

Piutang Rp150.000

Kas Rp200.000

Pendapatan Rp350.000

Jurnal umum di atas apabila diterjemahkan dalam bentuk transaksi, maka terjemahannya adalah sebagai berikut....

a. Perusahaan menerima uang sejumlah Rp350.000 dari jasa yang telah dilakukan.

b. Dian membayar jasa yang telah digunakan sebesar Rp350.000

c. Dian membayar utang kepada perusahaan sebesar RpRp150.000

d. Perusahaan menerima pembayaran utang dari pelanggan sebesar Rp150.000 dan sisanya sebesar Rp200.000 dibayar tunai

e. Perusahaan menerima pembayaran atas jasa yang sudah diberikan sebesar Rp200.000 dan memasukkan sisa tagihannya sebesar Rp150.000 sebagai piutang

12. Perhatikan jurnal umum berikut!

Utang Rp500.000

Kas Rp500.000

Jurnal umum di atas apabila diterjemahkan dalam bentuk transaksi, maka terjemahannya adalah sebagai berikut....

- a. *Perusahaan membayar utang kepada supplier sebesar Rp500.000*
- b. Perusahaan menerima pembayaran utang dari pelanggan sebesar Rp500.000
- c. Perusahaan menerima pembayaran piutang dari pelanggan sebesar Rp500.000
- d. Perusahaan membayar pembayaran piutang dari pelanggan sebesar Rp500.000
- e. Perusahaan menerima pembayaran atas jasa yang diberikan sebesar Rp500.000

13. Perhatikan jurnal penyesuaian berikut!

Beban peny. Kendaraan Rp5.000.000

Akum. Peny. Kendaraan Rp5.000.000

Jurnal di atas apabila diterjemahkan dalam bentuk transaksi, maka terjemahannya adalah sebagai berikut....

- a. Perusahaan membeli kendaraan seharga Rp5.000.000
- b. *Perusahaan mencatat penyusutan kendaraan sebesar Rp5.000.000 setiap tahun*
- c. Perusahaan mencatat penyusutan kendaraan sebesar Rp50.000.000 setiap tahun
- d. Perusahaan mencatat pembayaran cicilan kendaraan sebesar Rp5.000.000
- e. Perusahaan memberikan harga sewa kendaraan sebesar Rp5.000.000

14. Perhatikan jurnal penyesuaian berikut!

Beban perlengkapan Rp3.600.000

Perlengkapan Rp3.600.000

Jurnal di atas apabila diterjemahkan dalam bentuk transaksi, maka terjemahannya adalah sebagai berikut....

- a. Perlengkapan yang tersisa adalah sebesar Rp3.600.000
 - b. Perlengkapan yang dibeli perusahaan adalah sebesar Rp3.600.000
 - c. Perlengkapan yang dibeli perusahaan adalah sebesar Rp3.000.000
 - d. Perlengkapan yang terpakai oleh perusahaan adalah sebesar Rp3.600.000*
 - e. Perlengkapan yang dimiliki perusahaan saat ini adalah Rp3.600.000
15. Cara menghitung laba/rugi perusahaan adalah sebagai berikut....
- a. Pendapatan – prive
 - b. Pendapatan – beban – prive
 - c. Pendapatan – beban*
 - d. Pendapatan – prive – utang
 - e. Pendapatan – beban – utang
16. Apabila perusahaan mengalami kerugian selama periode berjalan, maka perhitungan ekuitas akhir dalam laporan perubahan ekuitas adalah....
- a. Ekuitas awal + rugi + prive
 - b. Ekuitas awal – (rugi + prive)*
 - c. Ekuitas awal + (rugi – prive)
 - d. Ekuitas awal – rugi – prive
 - e. (ekuitas awal – prive) + rugi
17. Penulisan akun dan saldo akun dalam neraca saldo berikut ini yang paling tepat adalah....
- | No. | Nama akun | Debet | Kredit |
|-----|---------------|--------------------|-----------|
| a. | <i>Kas</i> | <i>Rp6.000.000</i> | |
| b. | Piutang usaha | | Rp400.000 |
| c. | Perlengkapan | | Rp900.000 |
| d. | Pendapatan | Rp3.000.000 | |
| e. | Utang | Rp300.000 | |
18. Transaksi-transaksi yang membutuhkan penyesuaian adalah....

- a. Pembelian peralatan secara utang
- b. Pendapatan yang diterima setelah melakukan jasa
- c. Piutang dari pelanggan
- d. Sewa Gedung yang dibayar untuk 1 tahun ke depan*
- e. Pembayaran utang kepada *supplier*

Kategori Sulit (kartu Hard)

1. Perhatikan jurnal penyesuaian berikut!

Beban peny. kendaraan Rp5.000.000,00

Akum. Peny. Kendaraan Rp5.000.000,00

Jurnal di atas apabila diterjemahkan dalam bentuk transaksi, maka terjemahannya adalah sebagai berikut....

- a. Perusahaan membeli kendaraan seharga Rp5.000.000,00
 - b. Perusahaan mencatat penyusutan kendaraan sebesar Rp5.000.000,00 setiap tahun*
 - c. Perusahaan mencatat penyusutan kendaraan sebesar Rp50.000.000,00 setiap tahun
 - d. Perusahaan mencatat pembayaran cicilan kendaraan sebesar Rp5.000.000,00
 - e. Perusahaan memberikan harga sewa kendaraan sebesar Rp5.000.000,00
2. Perusahaan memiliki sebuah gedung senilai Rp600.000.000,00. Gedung tersebut diperkirakan memiliki masa manfaat 20 tahun. Bagaimana perhitungan untuk jurnal penyesuaiannya apabila perusahaan melakukan pencatatan pertahun?
 - a. Penyusutan Gedung = $Rp600.000.000,00 / 20 \text{ tahun} / 12 \text{ bulan} = Rp2.500.000,00$
 - b. Penyusutan Gedung = $Rp600.000.000,00 / 20 \text{ tahun} \times 12 \text{ bulan} = Rp36.000.000,00$
 - c. Penyusutan Gedung = $Rp600.000.000,00 / 20 \text{ tahun} = Rp30.000.000,00$*
 - d. Penyusutan Gedung = $Rp600.000.000,00 / 12 \text{ bulan} = Rp50.000.000,00$

- e. Penyusutan Gedung = $\text{Rp}600.000.000,00 / 12 \text{ tahun} = \text{Rp}50.000.000,00$
3. Perusahaan membayar beban iklan untuk 6 bulan sampai bulan April 2019 sebesar $\text{Rp}450.000,00$ pada tanggal 22 November 2018. Perhitungan yang tepat untuk jurnal penyesuaian yang dibuat bulan Desember 2018 adalah sebagai berikut....
- Penyesuaian beban iklan = $\text{Rp}450.000,00 / 6 = \text{Rp}75.000,00$
 - Penyesuaian beban iklan = $\text{Rp}450.000,00 \times 6 = \text{Rp}2.700.000,00$
 - Penyesuaian beban iklan = $(\text{Rp}450.000,00 \times 2) / 6 = \text{Rp}150.000,00$
 - Penyesuaian beban iklan = $\text{Rp}450.000,00 \times 2 = \text{Rp}900.000,00$
 - Penyesuaian beban iklan = $(\text{Rp}450.000,00 / 6) \times 2 = \text{Rp}150.000,00$*
4. Perusahaan belum membayar gaji karyawannya sejumlah $\text{Rp}2.700.000,00$ pada akhir periode Desember 2018. Untuk itu, perusahaan harus membuat jurnal penyesuaian sebagai berikut....
- Gaji karyawan $\text{Rp}2.700.000,00$
 Kas $\text{Rp}2.700.000,00$
 - Kas $\text{Rp}2.700.000,00$
 Gaji karyawan $\text{Rp}2.700.000,00$
 - Utang gaji $\text{Rp}2.700.000,00$
 Gaji karyawan $\text{Rp}2.700.000,00$
 - Gaji karyawan $\text{Rp}2.700.000,00$*
 Utang gaji $\text{Rp}2.700.000,00$
 - Gaji karyawan $\text{Rp}270.000,00$
 Utang gaji $\text{Rp}270.000,00$
5. Di akhir periode bulan Desember 2018, perusahaan menerima orderan sebesar $\text{Rp}500.000,00$, akan tetapi belum dibayarkan. Perusahaan harus membuat jurnal penyesuaian seperti berikut....
- Piutang usaha $\text{Rp}500.000,00$*
 Pendapatan usaha $\text{Rp}500.000,00$
 - Piutang usaha $\text{Rp}500.000,00$
 Kas $\text{Rp}500.000,00$

- c. Kas Rp500.000,00
 Pendapatan usaha Rp500.000,00
- d. Piutang usaha Rp50.000,00
 Pendapatan usaha Rp50.000,00
- e. Kas Rp500.000,00
 Piutang usaha Rp500.000,00

6. Perusahaan menghapuskan piutang Bp. Dwi sebesar Rp250.000,00 karena bangkrut. Perusahaan mencatat hal tersebut dalam jurnal penyesuaian dengan metode tidak langsung....

- a. Piutang usaha Rp250.000,00
 Kas Rp250.000,00
- b. Piutang usaha Rp250.000,00
 Kerugian piutang Rp250.000,00
- c. *Cad. kerugian piutang Rp250.000,00*
 Piutang usaha Rp250.000,00
- d. Kerugian piutang Rp250.000,00
 Piutang usaha Rp250.000,00
- e. Kas Rp250.000,00
 Piutang usaha Rp250.000,00

7. Perhatikan data-data berikut ini!

Beban sewa	Rp4.500.000,00
Beban gaji	Rp3.500.000,00
Beban perlengkapan	Rp1.500.000,00
Prive	Rp2.500.000,00
Ekuitas awal	Rp46.500.000,00
Ekuitas akhir	Rp51.500.000,00

Berdasarkan data di atas, maka pendapatan usaha perusahaan adalah....

- a. Rp26.000.000,00
- b. Rp22.000.000,00
- c. Rp18.000.000,00
- d. *Rp17.000.000,00*

- e. Rp14.500.000,00
8. Perusahaan Dua Tiga menghitung pendapatan usaha periode 2018 sebesar Rp4.000.000,00. Beban-beban yang harus dibayar sebesar Rp2.500.000,00. Pemilik perusahaan memiliki prive Rp200.000,00. Berapakah laba yang diperoleh perusahaan pada tahun 2018?
- a. *Rp1.500.000,00*
- b. Rp1.300.000,00
- c. Rp1.700.000,00
- d. Rp6.300.000,00
- e. Rp6.700.000,00
9. Salon Jelita memiliki data ekuitas awal sebesar Rp14.000.000,00, ekuitas akhir sebesar Rp16.200.000,00, dan prive Rp900.000,00. Berdasarkan data tersebut, laba salon Jelita adalah....
- a. Rp1.300.000,00
- b. Rp2.400.000,00
- c. Rp3.200.000,00
- d. Rp3.000.000,00
- e. *Rp3.100.000,00*
10. Perusahaan mencatat ekuitas awal yang diberikan pemilik sebesar Rp10.000.000,00. Selama periode akuntansi, terdapat beberapa transaksi prive sebesar Rp300.000,00 dan diperoleh laba sebesar Rp900.000,00. Maka ekuitas akhir perusahaan adalah....
- a. Rp8.400.000,00
- b. *Rp10.600.000,00*
- c. Rp9.400.000,00
- d. Rp8.800.000,00
- e. Rp9.000.000,00
11. Ekuitas akhir sebuah perusahaan adalah sebesar Rp15.400.000,00 dan mendapatkan laba sebesar Rp500.000,00. Diketahui prive yang diambil oleh pemilik sebesar Rp300.000,00. Carilah ekuitas awal perusahaan!
- a. Rp16.200.000,00

- b. Rp14.600.000,00
 - c. Rp15.200.000,00*
 - d. Rp15.700.000,00
 - e. Rp15.900.000,00
12. Perusahaan menderita rugi selama periode berjalan sebesar Rp400.000,00. Ekuitas awal yang diberikan pemilik adalah Rp5.000.000,00. Maka, saat ini ekuitas perusahaan adalah....
- a. Rp5.400.000,00
 - b. Rp4.500.000,00
 - c. Rp5.600.000,00
 - d. Rp4.400.000,00
 - e. Rp4.600.000,00*
13. Sewa gedung sudah dibayarkan tgl 1 November sebesar Rp6.000.000,00 untuk satu tahun. Bulan Desember, perusahaan membuat jurnal penyesuaian dengan metode laba/rugi seperti berikut ini....
- a. Beban sewa Rp1.000.000,00
Sewa dibayar di muka Rp1.000.000,00
 - b. Beban sewa Rp5.000.000,00
Sewa dibayar di muka Rp5.000.000,00
 - c. Sewa dibayar di muka Rp1.000.000,00
Beban sewa Rp1.000.000,00
 - d. Sewa dibayar di muka Rp5.000.000,00*
Beban sewa Rp5.000.000,00
 - e. Beban sewa Rp6.000.000,00
Sewa dibayar di muka Rp6.000.000,00
14. Perhatikan ilustrasi di bawah ini!
- Pendapatan Asuransi Rp3.200.000,00
Asuransi diterima di muka Rp3.200.000,00
- Pencatatan di atas merupakan jurnal untuk menyesuaikan....
- a. Beban dibayar di muka

- b. Perlengkapan
- c. Pendapatan diterima di muka*
- d. Pendapatan masih akan diterima
- e. Penyusutan aktiva tetap

Kategori Jackpot

1. Penulisan Ref. pada kolom Buku Besar diisikan dengan....
 - a. Nama akun
 - b. Jumlah saldo
 - c. Tanggal transaksi
 - d. Nomor akun*
 - e. Bulan transaksi
2. Bentuk buku besar yang dibuat sebelah menyebelah disebut juga dengan bentuk....
 - a. Stafel 4 kolom
 - b. Stafel 3 kolom
 - c. Stafel 2 kolom
 - d. Stafel 8 kolom
 - e. Skontro*
3. Cara pencatatat transaksi jurnal umum ke dalam buku besar yang paling tepat adalah sebagai berikut....
 - a. Memindahkan seluruh transaksi dari satu akun secara bersamaan
 - b. Memindahkan transaksi satu persatu sesuai urutan tanggal transaksi yang terjadi*
 - c. Memindahkan transaksi secara acak sesuai dengan nomor akun terkecil
 - d. Memindahkan transaksi secara acak sesuai dengan nomor akun terbesar
 - e. Memindahkan transaksi satu persatu sesuai dengan tanggal terakhir
4. Perhatikan akun-akun berikut!
 - 1) Beban gaji
 - 2) Pendapatan jasa
 - 3) Ekuitas

4) Prive

5) Kas

Akun-akun yang dipindahkan dari neraca saldo setelah penyesuaian ke dalam neraca adalah....

a. 1, 2, 3

b. 3, 4, 5

c. 2, 3, 4

d. 1, 4, 5

e. 2, 4, 5

5. Perhatikan akun-akun berikut!

1) Beban sewa

2) Ekuitas

3) Prive

4) Pendapatan

5) Beban gaji

Akun-akun yang tidak dipindahkan dari neraca saldo setelah penyesuaian ke dalam laba/rugi adalah....

a. 1 dan 4

b. 1, 2, 3

c. 2, 3, 4

d. 2 dan 3

e. 4 dan 5

6. Data-data yang tertulis dalam laporan perubahan ekuitas diperoleh dari....

a. Jurnal umum

b. Neraca saldo setelah penyesuaian

c. Laporan laba/rugi

d. Buku besar

e. Neraca saldo sebelum penyesuaian

7. Salah satu fungsi dari neraca saldo adalah....

- a. Mengetahui jumlah suatu akun
 - b. Mempermudah dalam pembuatan laporan keuangan
 - c. *Mengoreksi jumlah seluruh saldo akun debet dan kredit seimbang atau tidak*
 - d. Membuat akun debet dan akun kredit seimbang
 - e. Membantu penulisan buku besar
8. Perhatikan akun-akun berikut ini!
- 1) Kas
 - 2) Utang usaha
 - 3) Piutang bunga
 - 4) Ekuitas
 - 5) Perlengkapan

Akun-akun yang ditulis pada sisi aktiva pada Neraca adalah....

- a. 1, 2, 3
 - b. 2, 4, 5
 - c. 1, 3, 4
 - d. 2, 3, 4
 - e. *1, 3, 5*
9. Akun-akun ini dicatat dalam neraca, yaitu....
- a. *Ekuitas, utang, dan kas*
 - b. Pendapatan, beban, perlengkapan
 - c. Peralatan, beban, dan prive
 - d. Prive, perlengkapan, beban
 - e. Pendapatan, prive, beban
10. Laporan keuangan yang dibuat sebelum pembuatan neraca adalah....
- a. Jurnal penutup
 - b. Laporan arus kas
 - c. *Laporan perubahan ekuitas*
 - d. Jurnal pembalik
 - e. Buku besar

11. Laporan yang mencatat seluruh aliran dana perusahaan adalah....
- Laporan perubahan ekuitas
 - Laporan arus kas*
 - Laporan laba/rugi
 - Neraca
 - Neraca saldo
12. Tuan Rendy menambahkan uang sebesar Rp25.000.000,00 untuk ekuitas perusahaan. Penulisan jurnal umum oleh perusahaan adalah sebagai berikut....
- | | | |
|---------|-----------------|-----------------|
| Ekuitas | Rp25.000.000,00 | |
| Kas | | Rp25.000.000,00 |
 - Kas Rp25.000.000,00*
Ekuitas Rp25.000.000,00
 - | | | |
|------------|-----------------|-----------------|
| Kas | Rp25.000.000,00 | |
| Pendapatan | | Rp25.000.000,00 |
 - | | | |
|---------|-----------------|-----------------|
| Piutang | Rp25.000.000,00 | |
| Ekuitas | | Rp25.000.000,00 |
 - | | | |
|---------|----------------|----------------|
| Kas | Rp2.500.000,00 | |
| Ekuitas | | Rp2.500.000,00 |
13. Perusahaan membeli perlengkapan sebesar Rp3.000.000,00 sebagian dibayar tunai, sebagian dibayarkan kemudian. Rp1.500.000,00 dibayarkan tunai. Pencatatan jurnal umum adalah sebagai berikut....
- | | | |
|--------------|----------------|----------------|
| Kas | Rp3.000.000,00 | |
| Perlengkapan | | Rp3.000.000,00 |
 - | | | |
|--------------|----------------|----------------|
| Perlengkapan | Rp3.000.000,00 | |
| Kas | | Rp3.000.000,00 |
 - | | | |
|--------------|----------------|----------------|
| Perlengkapan | Rp3.000.000,00 | |
| Utang | | Rp3.000.000,00 |
 - Perlengkapan Rp3.000.000,00*
Kas Rp1.500.000,00
Utang Rp1.500.000,00

- e. Perlengkapan Rp3.000.000,00
 Piutang Rp1.500.000,00
 Ekuitas Rp1.500.000,00
14. Bengkel Tirto mendapatkan pendapatan sebesar Rp500.000,00 untuk reparasi yang belum dilakukan. Jurnal penyesuaian yang dibuat adalah...
- a. Kas Rp500.000,00
 Pendapatan Rp500.000,00
- b. Pend. ditrm di muka Rp500.000,00
 Kas Rp500.000,00
- c. Kas Rp500.000,00
 Pend. ditrm di muka Rp500.000,00
- d. Pendapatan Rp500.000,00
 Pend. ditrm di muka Rp500.000,00
- e. Pend. ditrm di muka Rp500.000,00*
 Pendapatan Rp500.000,00
15. Ibu kos Paragon mendapatkan uang dari penyewa sebesar Rp3.000.000,00 untuk 6 bulan dari bulan Agustus – Januari. Perhitungan pendapatan diterima di muka tersebut adalah sebagai berikut....
- a. Penyesuaian = Rp3.000.000,00 / 6 = Rp500.000,00*
- b. Penyesuaian = Rp3.000.000,00 x 6 = Rp18.000.000,00
- c. Penyesuaian = Rp3.000.000,00 / 12 = Rp250.000,00
- d. Penyesuaian = Rp3.000.000,00 x 12 = Rp3.600.000,00
- e. Penyesuaian = Rp3.000.000,00 x 6 / 12 = Rp1.500.000,00
16. Sebuah perusahaan baliho pada tgl 1 November mendapatkan pembayaran yang berasal dari klien untuk pemasangan baliho selama 6 bulan ke depan sejumlah Rp2.400.000,00. Pada akhir periode, baliho tersebut baru dipakai selama satu bulan. Jurnal penyesuaian yang dibuat oleh perusahaan dengan metode laba/rugi adalah....
- a. Iklan ditrm di muka Rp2.400.000
 Pendapatan iklan Rp2.400.000
- b. Pendapatan iklan Rp400.000

- Iklan diterima di muka Rp400.000
- c. Iklan diterima di muka Rp400.000
 - Pendapatan Iklan Rp400.000
- d. Iklan ditrm di muka Rp2.000.000
 - Pendapatan Iklan Rp2.000.000
- e. *Pendapatan iklan Rp2.000.000*
 - Iklan ditrm di muka Rp2.000.000*

17. Pada tanggal 3 Februari 2018 perusahaan membayar asuransi untuk satu tahun sebesar Rp3.600.000,00. Pada bulan Desember 2018 perusahaan membuat jurnal penyesuaian dengan metode laba/rugi. Ayat jurnal penyesuaiannya adalah....

- a. *Asuransi dibyr di muka Rp600.000*
 - Beban asuransi Rp600.000*
- b. Beban asuransi Rp3.000.000
 - Asuransi dibyr di muka Rp3.000.000
- c. Asuransi dibyr di muka Rp3.000.000
 - Beban asuransi Rp3.000.000
- d. Beban asuransi Rp600.000
 - Asuransi dibyr di muka Rp600.000
- e. Beban asuransi Rp3.600.000
 - Asuransi dibyr di muka Rp3.600.000

18. Tahap pengikhtisaran dalam siklus akuntansi perusahaan jasa terdiri dari....

- a. Penerimaan bukti transaksi, pencatatan jurnal, *posting* buku besar
- b. *Penyusunan jurnal penyesuaian, pembuatan neraca lajur*
- c. Penerimaan bukti transaksi, penyusunan jurnal penyesuaian
- d. Pembuatan laporan keuangan, jurnal penutup, jurnal pembalik
- e. Pencatatan jurnal umum. pencatatan jurnal penyesuaian, pembuatan neraca lajur

19. Diketahui perusahaan menderita rugi sebesar Rp200.000,00. Rincian beban-beban yang dibayarkan oleh perusahaan adalah sebagai berikut:

- Beban gaji Rp150.000,00
- Beban listrik&air Rp100.000,00
- Beban telp. Rp100.000,00
- Beban sewaRp250.000,00

Berapa besar pendapatan perusahaan?

- a. Rp700.000,00
- b. Rp500.000,00
- c. Rp300.000,00
- d. Rp400.000,00*
- e. Rp800.000,00

TAHAP PENGEMBANGAN

1. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi
2. Instrumen Angket Validasi Ahli Media
3. Instrumen Angket Validasi Ahli Media (revisi)
4. Instrumen Angket Validasi Praktisi Pembelajaran
5. Instrumen Angket Penilaian Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil, Lapangan
6. Hasil Validasi Ahli Materi
7. Hasil Validasi Ahli Media
8. Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran

**Lampiran 4. Instrumen Angket
Validasi Ahli Materi**

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan *Ludo for Accounting* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Akuntansi di SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2018/2019

Sasaran Program : Siswa kelas X Akuntansi

Mata Pelajaran : Akuntansi Dasar

Peneliti : Karina Citramurti Vardani

Ahli Materi : RR. Indah Mustikawati, S.E., Akt., M.Si.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran *Ludo for Accounting* yang sedang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan masukan Ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (v) pada kolom angka.

Keterangan skala:

Sangat baik : 5
Baik : 4
Cukup : 3
Kurang baik : 2
Sangat kurang baik : 1

Komentar atau saran Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Materi

No.	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar					
2	Kesesuaian materi dengan indicator					
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
4	Soal sesuai dengan konteks materi yang diberikan					
5	Kelengkapan cakupan soal					
6	Variasi soal					
7	Keberagaman tingkat kesulitan soal					
8	Ketepatan penggunaan istilah atau pernyataan					
9	Materi mencakup seluruh siklus akuntansi perusahaan jasa					
10	Bahasa soal mudah dipahami					
11	Uraian soal jelas					
12	Kesesuaian evaluasi dengan materi					
13	Kebenaran kunci jawaban					
14	Kesesuaian evaluasi dengan materi					
15	Bahasa kunci jawaban bisa dipahami					
16	Soal disajikan secara menarik					
17	Media dapat membuat siswa lebih bersemangat belajar Akuntansi Dasar					
18	Media dapat menarik perhatian siswa					

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentor / Saran

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta, _____

Ahli Materi

RR. Indah Mustikawati, S.E., Akt., M.Si.

NIP. 196819141998022001

**Lampiran 5. Instrumen Angket
Validasi Ahli Media**

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan *Ludo for Accounting* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Akuntansi di SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2018/2019

Sasaran Program : Siswa kelas X Akuntansi

Mata Pelajaran : Akuntansi Dasar

Peneliti : Karina Citramurti Vardani

Ahli Media : Rizqi Ilyasa Aghni, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *Ludo for Accounting* yang sedang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan masukan Bapak akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (v) pada kolom angka.

Keterangan skala:

Sangat baik : 5
Baik : 4
Cukup : 3
Kurang baik : 2
Sangat kurang baik : 1

Komentar atau saran Bapak dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Materi

No.	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Media						
1	Keefektifan penggunaan media					
2	Keefisienan penggunaan media					
3	Media tidak mudah rusak					
4	Media mudah digunakan					
5	Petunjuk penggunaan media jelas					
6	Cara penggunaan media mudah dimengerti					
7	Media bisa digunakan lebih dari sekali					
Aspek Komunikasi Verbal						
8	Media mudah dipahami					
9	Media sesuai dengan target penelitian					
10	Desain permainan menarik					
11	Penggunaan Bahasa media					
12	Font yang digunakan cukup					
13	Pemilihan komposisi warna					
14	Struktur penggunaan kalimat					
15	Tulisan bisa terbaca					
16	Bahan yang digunakan untuk media					
17	Kreativitas pembuatan media					
18	Keseimbangan tulisan dengan desain media					

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar / Saran

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan

4. Layak untuk diuji cobakan
5. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak untuk diuji cobakan

Yogyakarta, _____

Ahli Media

Rizqi Ilyasa Aghni, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198803022015041002

**Lampiran 6. Instrumen Angket
Validasi Ahli Media Revisi**

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian	: Pengembangan <i>Ludo for Accounting</i> Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Akuntansi di SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2018/2019
Sasaran Program	: Siswa kelas X Akuntansi
Mata Pelajaran	: Akuntansi Dasar
Peneliti	: Karina Citramurti Vardani
Ahli Media	: Rizqi Ilyasa Aghni, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *Ludo for Accounting* yang sedang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan masukan Bapak akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (v) pada kolom angka.

Keterangan skala:

Sangat baik	: 5
Baik	: 4
Cukup	: 3
Kurang baik	: 2
Sangat kurang baik	: 1

Komentar atau saran Bapak dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Materi

No.	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Media						
1	Media tidak mudah rusak					
2	Media mudah digunakan					
3	Petunjuk penggunaan media jelas					
4	Cara penggunaan media mudah dimengerti					
5	Media bisa digunakan lebih dari sekali					
Aspek Komunikasi Verbal						
6	Media mudah dipahami					
7	Media sesuai dengan target penelitian					
8	Desain permainan menarik					
9	Penggunaan Bahasa media					
10	Font yang digunakan cukup					
11	Pemilihan komposisi warna					
12	Struktur penggunaan kalimat					
13	Tulisan bisa terbaca					
14	Bahan yang digunakan untuk media					
15	Kreativitas pembuatan media					
16	Keseimbangan tulisan dengan desain media					

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Papan permainan jangan digulung	Lebih baik dibuat puzzle
2.	Kartu soal kurang rapi	Lebih baik diprint bolak-balik
3.	Tulisan Easy pada kartu soal kurang terlihat	Dibuat dengan warna kontras
5.	Tidak ada petunjuk permainan	Buat petunjuk permainan
6.	Shadow pada tulisan Aturan	Shadow dihapus saja
7.	Permainan mengganggu Tulisan pada aturan permainan kurang rapi	Tulisan dibuat menjorok

C. Komentari / Saran

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan

7. Layak untuk diuji cobakan
8. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
9. Tidak layak untuk diuji cobakan

Yogyakarta, 2 April 2019

Ahli Media

Rizqi Ilyasa Aghni, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198803022015041002

**Lampiran 7. Instrumen Angket
Validasi Praktisi Pembelajaran**

ANGKET VALIDASI PRAKTISI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan *Ludo for Accounting* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Akuntansi di SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2018/2019

Sasaran Program : Siswa kelas X Akuntansi

Mata Pelajaran : Akuntansi Dasar

Peneliti : Karina Citramurti Vardani

Praktisi Pembelajar : Dra. Suwarni

Petunjuk:

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *Ludo for Accounting* yang sedang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan masukan Ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (v) pada kolom angka.

Keterangan skala:

Sangat baik : 5
Baik : 4
Cukup : 3
Kurang baik : 2
Sangat kurang baik : 1

Komentar atau saran Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Materi

No.	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Media						
1	Media mudah diperbaiki					
2	Media mudah digunakan					
3	Keefektifan media					
4	Keefisienan media					
5	Petunjuk penggunaan media jelas					
6	Cara penggunaan media mudah dipahami					
Aspek Desain Pembelajaran						
7	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar					
8	Materi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran					
9	Media bermanfaat dalam pembelajaran					
10	Soal sesuai dengan materi					
11	Soal mencakup seluruh materi					
Aspek Komunikasi Visual						
12	Media sesuai dengan usia target penelitian					
13	Media mudah dipahami					
14	Media menarik untuk digunakan					
15	Desain media menarik					
16	Tampilan media					
17	Bahasa yang digunakan bisa dipahami					
18	Bahasa yang digunakan sesuai untuk media pembelajaran					

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentari / Saran

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan

10. Layak untuk diuji cobakan

11. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran

12. Tidak layak untuk diuji cobakan

Yogyakarta, _____

Praktisi Pembelajaran

Dra. Suwarni

NIP.

**Lampiran 8. Instrumen Angket
Penilaian Uji Coba**

**Lembar Penilaian
Uji Coba**

Nama :

Kelas :

Judul Penelitian : Pengembangan *Ludo for Accounting* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Dasar Kelas X di SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2018/2019

Sasaran Program : Siswa Kelas X Akuntansi

Mata Pelajaran : Akuntansi Dasar

Peneliti : Karina Citramurti Vardani

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda cek list (v) untuk setiap pertanyaan pada kolom alternative jawaban sesuai dengan kesadaran Anda! (setelah Anda mengikuti pembelajaran Akuntansi Dasar dengan *Ludo for Accounting*)
3. Keterangan skala:

Sangat baik	= 5
Baik	= 4
Cukup	= 3
Kurang baik	= 2
Sangan kurang baik	= 1
4. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan.
5. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.
6. Tidak ada jawaban salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat Anda.
7. Jawaban Anda tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Akuntansi Dasar dan dijaga kerahasiaannya.
8. Komentar atau saran dimohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

Atas kesediaan Anda untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media

No.	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Media						
1	Media tidak mudah rusak					
2	Media mudah digunakan					
3	Keefektifan media					
4	Keefisienan media					
5	Petunjuk penggunaan media jelas					
6	Cara penggunaan media bisa dipahami					
Aspek Desain Pembelajaran						
7	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar					
8	Soal sesuai dengan materi yang diajarkan di sekolah					
9	Media bermanfaat untuk pembelajaran					
10	Kebenaran kunci jawaban soal					
11	Soal mudah dipahami					
12	Bahasa yang digunakan dalam soal mudah dimengerti					
13	Variasi soal beragam					
14	Tingkat kesulitan soal					
Aspek Komunikasi Visual						
15	Media mudah dipahami					
16	Media sesuai dengan usia siswa					
17	Kemenarikan media					
18	Keterbacaan tulisan					
19	Pemilihan desain media					
20	Bahasa yang digunakan sesuai					

B. Komentar / Saran

Yogyakarta, _____

Siswa

()

Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Pernyataan	Skor
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	4
2	Kesesuaian materi dengan indicator	4
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
4	Soal sesuai dengan konteks materi yang diberikan	4
5	Kelengkapan cakupan soal	4
6	Variasi soal	5
7	Keberagaman tingkat kesulitan soal	4
8	Ketepatan penggunaan istilah atau pernyataan	4
9	Materi mencakup seluruh siklus akuntansi perusahaan jasa	4
10	Bahasa soal mudah dipahami	4
11	Uraian soal jelas	4
12	Kesesuaian evaluasi dengan materi	4
13	Kebenaran kunci jawaban	4
14	Kesesuaian evaluasi dengan materi	4
15	Bahasa kunci jawaban bisa dipahami	4
16	Soal disajikan secara menarik	4
17	Media dapat membuat siswa lebih bersemangat belajar Akuntansi Dasar	4
18	Media dapat menarik perhatian siswa	4
Jumlah		73
Rerata skor		4.06
Kategori		Layak

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan *Ludo for Accounting* Sebagai Media Pembelajaran
Akuntansi Dasar Kelas X Akuntansi di SMK YPKK 1 Sleman Tahun
Ajaran 2018/2019

Sasaran Program : Siswa kelas X Akuntansi

Mata Pelajaran : Akuntansi Dasar

Peneliti : Karina Citramurti Vardani

Ahli Materi : RR. Indah Mustikawati, S.E., Akt., M.Si.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran *Ludo for Accounting* yang sedang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan masukan Ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (v) pada kolom angka.

Keterangan skala:

Sangat baik : 5
Baik : 4
Cukup : 3
Kurang baik : 2
Sangat kurang baik : 1

Komentar atau saran Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Materi

No.	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar				✓	
2	Kesesuaian materi dengan indicator				✓	
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaram				✓	
4	Soal sesuai dengan konteks materi yang diberikan				✓	
5	Kelengkapan cakupan soal				✓	
6	Variasi soal					✓
7	Keberagaman tingkat kesulitan soal				✓	
8	Ketepatan penggunaan istilah atau pernyataan				✓	
9	Materi mencakup seluruh siklus akuntansi perusahaan jasa				✓	
10	Bahasa soal mudah dipahami				✓	
11	Uraian soal jelas				✓	
12	Kesesuaian evaluasi dengan materi				✓	
13	Kebenaran kunci jawaban				✓	
14	Kesesuaian evaluasi dengan materi				✓	
15	Bahasa kunci jawaban bisa dipahami				✓	
16	Soal disajikan secara menarik				✓	
17	Media dapat membuat siswa lebih bersemangat belajar Akuntansi Dasar				✓	
18	Media dapat menarik perhatian siswa				✓	

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Terdapat Teks, E-TV, tanda baca	direvisi sepenuhnya
2.	Kurang lengkap informasi tentang tanggal untuk soal-soal penyelesaian	
3.	Kurang lengkap informasi mengenai metode akuntansi yang digunakan untuk soal penyelesaian piutang	
4.	Ada soal yang sama	

C. Komentor / Saran

Soal sudah baik dikembangkan dan bervariasi.

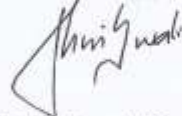
D. Kesimpulan

lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta, 27 Maret 2019

Ahli Materi



RR. Indah Mustikawati, S.E., Akt., M.Si.
NIP. 196819141998022001

Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Pernyataan	Skor
Aspek Rekayasa Media		
1	Media tidak mudah rusak	4
2	Media mudah digunakan	4
3	Petunjuk penggunaan media jelas	5
4	Cara penggunaan media mudah dimengerti	4
5	Media bisa digunakan lebih dari sekali	5
Jumlah		22
Rerata Skor		4.4
Kategori Aspek Rekayasa Media		Sangat Layak
Aspek Komunikasi Verbal		
6	Media mudah dipahami	4
7	Media sesuai dengan target penelitian	4
8	Desain permainan menarik	5
9	Penggunaan Bahasa media	4
10	Font yang digunakan cukup	4
11	Pemilihan komposisi warna	4
12	Struktur penggunaan kalimat	4
13	Tulisan bisa terbaca	5
14	Bahan yang digunakan untuk media	4
15	Kreativitas pembuatan media	4
16	Keseimbangan tulisan dengan desain media	4
Jumlah		46
Rerata Skor		4.18
Kategori Aspek Komunikasi Verbal		Layak
Jumlah Keseluruhan		68
Rerata Skor Keseluruhan		4.25
Kategori		Sangat Layak

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan *Ludo for Accounting* Sebagai Media Pembelajaran
Akuntansi Dasar Kelas X Akuntansi di SMK YPKK 1 Sleman Tahun
Ajaran 2018/2019

Sasaran Program : Siswa kelas X Akuntansi

Mata Pelajaran : Akuntansi Dasar

Peneliti : Karina Citramurti Vardani

Ahli Media : Rizqi Ilyasa Aghni, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk:

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *Ludo for Accounting* yang sedang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan masukan Bapak akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (v) pada kolom angka.

Keterangan skala:

Sangat baik : 5
Baik : 4
Cukup : 3
Kurang baik : 2
Sangat kurang baik : 1

Komentar atau saran Bapak dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Materi

No.	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Media						
1	Media tidak mudah rusak				✓	
2	Media mudah digunakan				✓	
3	Petunjuk penggunaan media jelas					✓
4	Cara penggunaan media mudah dimengerti				✓	
5	Media bisa digunakan lebih dari sekali					✓
Aspek Komunikasi Verbal						
6	Media mudah dipahami				✓	
7	Media sesuai dengan target penelitian				✓	
8	Desain permainan menarik					✓
9	Penggunaan Bahasa media				✓	
10	Font yang digunakan cukup				✓	
11	Pemilihan komposisi warna				✓	
12	Struktur penggunaan kalimat				✓	
13	Tulisan bisa terbaca					✓
14	Bahan yang digunakan untuk media				✓	
15	Kreativitas pembuatan media				✓	
16	Keseimbangan tulisan dengan desain media				✓	

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Papan permainan jangan digulung	Lebih baik dibuat puzzle
2.	Kartu soal kurang rapi	Lebih baik diprint bolak-balik
3.	Tulisan Easy pada kartu soal kurang terlihat	Dibuat dengan warna kontras
5.	Tidak ada petunjuk permainan	Buat petunjuk permainan
6.	Shadow pada tulisan Aturan Permainan mengganggu	Shadow dihapus saja
7.	Tulisan pada aturan permainan kurang rapi	Tulisan dibuat menjorok

C. Komentar / Saran

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan

② Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran

3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Yogyakarta, 2 April 2019

Ahli Media



Rizqi Ilyasa Aghni, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198803022015041002

Lampiran 11. Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran

No.	Pernyataan	Skor
Aspek Rekayasa Media		
1	Media mudah diperbaiki	3
2	Media mudah digunakan	4
3	Keefektifan media	3
4	Keefisiensian media	4
5	Petunjuk penggunaan media jelas	5
6	Cara penggunaan media mudah dipahami	5
Jumlah		24
Rerata Skor		4
Kategori Rekayasa Media		Layak
Aspek Desain Pembelajaran		
7	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar	3
8	Materi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran	3
9	Media bermanfaat dalam pembelajaran	4
10	Soal sesuai dengan materi	4
11	Soal mencakup seluruh materi	4
Jumlah		18
Rerata Skor		3.60
Kategori Desain Pembelajaran		Layak
Aspek Komunikasi Visual		
12	Media sesuai dengan usia target penelitian	5
13	Media mudah dipahami	4
14	Media menarik untuk digunakan	4
15	Desain media menarik	3
16	Tampilan media	3
17	Bahasa yang digunakan bisa dipahami	4
18	Bahasa yang digunakan sesuai untuk media pembelajaran	4
Jumlah		27
Rerata Skor		3.86
Kategori Komunikaasi Visual		Layak
Jumlah Keseluruhan		69
Rerata Skor Keseluruhan		3.83
Kategori		Layak

ANGKET VALIDASI PRAKTISI PEMBELAJAR

Judul Penelitian : Pengembangan *Ludo for Accounting* Sebagai Media Pembelajaran
Akuntansi Dasar Kelas X Akuntansi di SMK YPKK 1 Sleman Tahun
Ajaran 2018/2019

Sasaran Program : Siswa kelas X Akuntansi

Mata Pelajaran : Akuntansi Dasar

Peneliti : Karina Citramurti Vardani

Praktisi Pembelajaran : Dra. Suwarni

Petunjuk:

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *Ludo for Accounting* yang sedang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan masukan Ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda (v) pada kolom angka.

Keterangan skala:

Sangat baik : 5
Baik : 4
Cukup : 3
Kurang baik : 2
Sangat kurang baik : 1

Komentar atau saran Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Materi

No.	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Media						
1	Media mudah diperbaiki			✓		
2	Media mudah digunakan				✓	
3	Keefektifan media			✓		
4	Keefisiensian media				✓	
5	Petunjuk penggunaan media jelas					✓
6	Cara penggunaan media mudah dipahami					✓
Aspek Desain Pembelajaran						
7	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar			✓		
8	Materi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran			✓		
9	Media bermanfaat dalam pembelajaran				✓	
10	Soal sesuai dengan materi				✓	
11	Soal mencakup seluruh materi				✓	
Aspek Komunikasi Visual						
12	Media sesuai dengan usia target penelitian					✓
13	Media mudah dipahami				✓	
14	Media menarik untuk digunakan				✓	
15	Desain media menarik			✓		
16	Tampilan media			✓		
17	Bahasa yang digunakan bisa dipahami				✓	
18	Bahasa yang digunakan sesuai untuk media pembelajaran				✓	

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	Sisi waktu	- Ada pembatasan yang pasti
2	Tujuan pembelajaran	
3	Materi	blu & jiridik.

C. Komentor / Saran

~~Anda sudah membuat uji dengan~~
~~masalah uji di kelas dan nilai.~~ X.

Untuk nilai pembelajaran sudah juga
lebih Fokus ke KD 1, 2 atau 3.
(misal nya).

Fokus pascapan waktu yg tersedia
bisa diukur dg Di kuasai abstrak
jd lebih lengkap.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan

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

1. Masalah Kesempatan Waktu
Utk penyelesaian masalah.

2. Masalah Score / nilai
Belum terdapat SC R.I.L.

Yogyakarta, 16 Mei 2019

Praktisi Pembelajaran



Dra. Suwarni

NIP. —

TAHAP IMPLEMENTASI

1. Daftar Hadir Siswa Uji Coba Perorangan
2. Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan
3. Daftar Hadir Siswa Uji Coba Kelompok Kecil
4. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil
5. Daftar Hadir Siswa Uji Coba Lapangan
6. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan

**Lampiran 12. Daftar Hadir Siswa Uji
Coba Perorangan**

Presemi Uji Coba Perorangan
*Pengembangan *Case for Accounting**

No.	Nama Siswa	Tanda tangan
1	Adinda Putri Trismanih	
2	Adiati Yuniarti	
3	Amanda Kurnia Rahmadini	
4	Destry Kurnia Putri	

**Lampiran 13. Hasil Penilaian Uji Coba
Perorangan**

No	Aspek	Responden				Jumlah	Rerata Skor
		1	2	3	4		
1	Aspek Rekayasa Media	4	4	4	4	16	4.00
2		5	5	4	4	18	4.50
3		4	4	4	4	16	4.00
4		4	4	4	3	15	3.75
5		5	5	4	4	18	4.50
6		5	4	4	4	17	4.25
Rerata Skor Rekayasa Media						100	4.17
Kategori						Layak	
7	Aspek Desain Pembelajaran	4	4	4	5	17	4.25
8		4	4	4	4	16	4.00
9		4	4	4	4	16	4.00
10		4	4	5	4	17	4.25
11		4	4	4	4	16	4.00
12		4	4	4	3	15	3.75
13		4	4	4	4	16	4.00
14		3	4	4	4	15	3.75
Rerata Skor Desain Pembelajaran						128	4.00
Kategori						Layak	
15	Komunikasi Visual	4	4	4	5	17	4.25
16		4	4	4	4	16	4.00
17		4	4	4	3	15	3.75
18		4	4	4	4	16	4.00
19		4	4	5	5	18	4.50
20		4	4	4	4	16	4.00
Rerata Skor Komunikasi Visual						98	4.08
Kategori						Layak	
Rerata Skor Keseluruhan						326	4.08
Kategori Keseluruhan						Layak	

Lembar Penilaian
Uji Coba Perorangan

Nama : Adinda Putri T
Kelas : X AFL
Judul Penelitian : Pengembangan *Ludo for Accounting* Sebagai Media Pembelajaran
Akuntansi Dasar Kelas X di SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran
2018/2019
Sasaran Program : Siswa Kelas X Akuntansi
Mata Pelajaran : Akuntansi Dasar
Peneliti : Karina Citramurti Vardani

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda cek list (v) untuk setiap pertanyaan pada kolom alternative jawaban sesuai dengan kesadaran Anda! (setelah Anda mengikuti pembelajaran Akuntansi Dasar dengan *Ludo for Accounting*)
3. Keterangan skala:

Sangat baik	= 5
Baik	= 4
Cukup	= 3
Kurang baik	= 2
Sangat kurang baik	= 1
4. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan.
5. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.
6. Tidak ada jawaban salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat Anda.
7. Jawaban Anda tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Akuntansi Dasar dan dijaga kerahasiaannya.
8. Komentar atau saran dimohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

Atas kesediaan Anda untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media

No.	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Media						
1	Media tidak mudah rusak				✓	
2	Media mudah digunakan					✓
3	Keefektifan media				✓	
4	Keefisienan media				✓	
5	Petunjuk penggunaan media jelas					✓
6	Cara penggunaan media bisa dipahami					✓
Aspek Desain Pembelajaran						
7	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar				✓	
8	Soal sesuai dengan materi yang diajarkan di sekolah				✓	
9	Media bermanfaat untuk pembelajaran				✓	
10	Kebenaran kunci jawaban soal				✓	
11	Soal mudah dipahami				✓	
12	Bahasa yang digunakan dalam soal mudah dimengerti				✓	
13	Variasi soal beragam				✓	
14	Tingkat kesulitan soal			✓		
Aspek Komunikasi Visual						
15	Media mudah dipahami				✓	
16	Media sesuai dengan usia siswa				✓	
17	Kemenarikan media				✓	
18	Keterbacaan tulisan				✓	
19	Pemilihan desain media				✓	
20	Bahasa yang digunakan sesuai				✓	

B. Komentar / Saran

Yogyakarta, 11 - 04 - 2019

Siswa

(Adinda Putri T)

**Lampiran 14. Daftar Hadir Siswa Uji
Coba Kelompok Kecil**

Presensi Uji Coba Kelompok Kecil
Pengembangan *Ludo for Accounting*

No.	Nama	Tanda tangan	
1	Devi Navizah		
2	Ismiyati Wulandari		
3	Nadiva Dwi Perwita		
4	Prihatin Ningsih		
5	Rahmad Saifudin		
6	Rejita Muji Arthavia		
7	Rifka Aprilia		
8	Siti Mutohanah		

**Lampiran 15. Hasil Penilaian Uji Coba
Kelompok Kecil**

No	Aspek	Responden								Jumlah	Rerata Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	Aspek Rekayasa Media	4	4	4	3	4	4	4	5	32	4.00
2		4	4	4	4	5	4	5	5	35	4.38
3		4	3	4	3	4	3	4	4	29	3.63
4		4	5	4	3	4	5	4	4	33	4.13
5		4	4	4	4	5	4	5	4	34	4.25
6		4	4	4	3	5	3	5	4	32	4.00
Rerata Skor Rekayasa Media									195	4.06	
Kategori									Layak		
7	Aspek Desain Pembelajaran	4	4	4	5	5	4	5	4	35	4.38
8		4	4	5	5	5	4	5	5	37	4.63
9		4	4	5	3	5	4	5	5	35	4.38
10		4	4	5	3	4	4	5	5	34	4.25
11		4	4	3	4	4	4	4	3	30	3.75
12		4	4	4	4	5	4	5	4	34	4.25
13		4	4	4	4	5	4	5	4	34	4.25
14		3	4	4	3	5	4	5	4	32	4.00
Rerata Skor Desain Pembelajaran									271	4.23	
Kategori									Sangat Layak		
15	Komunikasi Visual	4	4	4	5	5	4	5	4	35	4.38
16		4	4	4	4	5	4	5	4	34	4.25
17		4	4	5	5	5	4	5	5	37	4.63
18		4	4	5	3	4	4	4	5	33	4.13
19		4	4	5	4	5	4	5	5	36	4.50
20		4	4	5	3	5	4	5	5	35	4.38
Rerata Skor Komunikasi Visual									210	4.38	
Kategori									Sangat Layak		
Rerata Skor Keseluruhan									676	4.22	
Kategori Keseluruhan									Sangat Layak		

Lembar Penilaian
Uji Coba Kelompok Kecil Siswa

Nama : Devi Nurizah P
Kelas : X AKL
Judul Penelitian : Pengembangan *Ludo for Accounting* Sebagai Media Pembelajaran
Akuntansi Dasar Kelas X di SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran
2018/2019
Sasaran Program : Siswa Kelas X Akuntansi
Mata Pelajaran : Akuntansi Dasar
Peneliti : Karina Citramurti Vardani

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda cek list (v) untuk setiap pertanyaan pada kolom alternative jawaban sesuai dengan kesadaran Anda! (setelah Anda mengikuti pembelajaran Akuntansi Dasar dengan *Ludo for Accounting*)
3. Keterangan skala:

Sangat baik	= 5
Baik	= 4
Cukup	= 3
Kurang baik	= 2
Sangat kurang baik	= 1
4. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan.
5. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.
6. Tidak ada jawaban salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat Anda.
7. Jawaban Anda tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Akuntansi Dasar dan dijaga kerahasiaannya.
8. Komentar atau saran dimohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

Atas kesediaan Anda untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media

No.	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Media						
1	Media tidak mudah rusak				✓	
2	Media mudah digunakan					✓
3	Keefektifan media				✓	
4	Keefisienan media				✓	
5	Petunjuk penggunaan media jelas					✓
6	Cara penggunaan media bisa dipahami					✓
Aspek Desain Pembelajaran						
7	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar					✓
8	Soal sesuai dengan materi yang diajarkan di sekolah					✓
9	Media bermanfaat untuk pembelajaran					✓
10	Kebenaran kunci jawaban soal				✓	
11	Soal mudah dipahami				✓	
12	Bahasa yang digunakan dalam soal mudah dimengerti					✓
13	Variasi soal beragam					✓
14	Tingkat kesulitan soal					✓
Aspek Komunikasi Visual						
15	Media mudah dipahami					✓
16	Media sesuai dengan usia siswa					✓
17	Kemenarikan media					✓
18	Keterbacaan tulisan				✓	
19	Pemilihan desain media					✓
20	Bahasa yang digunakan sesuai					✓

B. Komentar / Saran

Sangat membantu untuk mengingat soal
 Soal yang susah & bermanfaat untuk hiburan

Yogyakarta, 12-09-19

Siswa



(Dani Nourah)

**Lampiran 16. Daftar Hadir Siswa Uji
Coba Lapangan**

PRESENSI UJI COBA LAPANGAN "PENGEMBANGAN LUDO FOR ACCOUNTS"
SELASA, 16 APRIL 2019

NO	NAMA	TANDA TANGAN
1	Adetana Novliani	1
2	Alfian Budi Laksono	2
3	Alfienda Zaasyien	3
4	Amara Widya Fearnella	4
5	Apriansyah	5
6	Desti Genta Eka Adianti	6
7	Deta Devi Pramita	7
8	Dhena Vidanti	8
9	Dini Amelia	9
10	Diva Mutiara Savitri	10
11	Dwi Maelani	11
12	Evi Septiani	12
13	Felysya Bernandy	13
14	Fia Ogyaningrum	14
15	Frida Amanda R	15
16	Ika Wahani Kurniasih	16
17	Jessichu Roselin	17
18	Nur Alfia Yula Septiana	18
19	Pipit Eriska Putri	19
20	Prita Fitriana Hapsari	20
21	Putri Wahyuningrum	21
22	Ramdani Jetkumar	22
23	Sekar Fitriani	23
24	Selly Yuliyani	24
25	Serliya Anjelina	25
26	Sri Apriyani	26
27	Uut Tri Utami	27
28		
29		
30		

Lampiran 17. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan

No	Aspek	Responden																				Jumlah	Rerata Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	Aspek Rekayasa Media	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	3	3	84	4.20
2		4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	88	4.40
3		5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	90	4.50
4		5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	90	4.50
5		4	4	4	5	4	3	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	86	4.30
6		5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	88	4.40
Rerata Skor Rekayasa Media																				526	4.38		
Kategori																				Sangat Layak			
7	Aspek Desain Pembelajaran	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	3	3	82	4.10
8		5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	2	4	4	5	5	85	4.25
9		5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	93	4.65
10		4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	89	4.45
11		4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	84	4.20
12		4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	91	4.55
13		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	88	4.40
14		4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	83	4.15
Rerata Skor Desain Pembelajaran																				695	4.34		
Kategori																				Sangat Layak			

15	Komunikasi Visual	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	90	4.50
16		5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	3	4	5	4	4	89	4.45
17		4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	89	4.45
18		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	3	4	5	3	3	83	4.15
19		4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	89	4.45
20		4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	91	4.55
Rerata Skor Komunikasi Visual																					531	4.43	
Kategori																					Sangat Layak		
Rerata Skor Keseluruhan																					1752	4.38	
Kategori Keseluruhan																					Sangat Layak		

Lembar Penilaian
Uji Coba Lapangan

Nama : Nutri Utami
Kelas : 8 At
Judul Penelitian : Pengembangan *Ludo for Accounting* Sebagai Media Pembelajaran
Akuntansi Dasar Kelas X di SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran
2018/2019
Sasaran Program : Siswa Kelas X Akuntansi
Mata Pelajaran : Akuntansi Dasar
Peneliti : Karina Citramurti Vardani
Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda cek list (v) untuk setiap pertanyaan pada kolom alternative jawaban sesuai dengan kesadaran Anda! (setelah Anda mengikuti pembelajaran Akuntansi Dasar dengan *Ludo for Accounting*)
3. Keterangan skala:

Sangat baik	= 5
Baik	= 4
Cukup	= 3
Kurang baik	= 2
Sangat kurang baik	= 1
4. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan.
5. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.
6. Tidak ada jawaban salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat Anda.
7. Jawaban Anda tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Akuntansi Dasar dan dijaga kerahasiaannya.
8. Komentar atau saran dimohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

Atas kesediaan Anda untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media

No.	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Rekayasa Media						
1	Media tidak mudah rusak					✓
2	Media mudah digunakan					✓
3	Keefektifan media					✓
4	Keefisienan media					✓
5	Petunjuk penggunaan media jelas				✓	
6	Cara penggunaan media bisa dipahami				✓	
Aspek Desain Pembelajaran						
7	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar				✓	
8	Soal sesuai dengan materi yang diajarkan di sekolah				✓	
9	Media bermanfaat untuk pembelajaran					✓
10	Kebenaran kunci jawaban soal					✓
11	Soal mudah dipahami				✓	
12	Bahasa yang digunakan dalam soal mudah dimengerti					✓
13	Variasi soal beragam					✓
14	Tingkat kesulitan soal			✓		
Aspek Komunikasi Visual						
15	Media mudah dipahami					✓
16	Media sesuai dengan usia siswa					✓
17	Kemenarikan media					✓
18	Keterbacaan tulisan					✓
19	Pemilihan desain media					✓
20	Bahasa yang digunakan sesuai					✓

B. Komentar / Saran

Sangat baik, dan mudah dipahami :v

Yogyakarta, 10 April 2019

Siswa



(Uti tri utami)

DOKUMENTASI DAN PERIZINAN

1. Produk Akhir Media Pembelajaran *Ludo for Accounting*
2. Dokumentasi
3. Surat Permohonan Validasi
4. Surat Izin Penelitian

Lampiran 18. Produk Akhir *Ludo for Accounting*



ATURAN PERMAINAN

1. DIMINKAN DUE EMPAT DARI PEMAIN, SETIAP PEMAIN DIBERIKAN EMPAT PION.
2. PADA SETIAP KOTAK PERTINGKAT, TERDAPAT KATEGORI KARTU YANG AKAN DIPUTAKAN. BILAH PEMAIN KARTU TERSEBUT TERDAPAT DARI KARTU GADU, DULU, SEDANG, DAN MUDAH, BERTA KARTU JACKPOT.
3. PEMAIN MENDUDUK DADU UNTUK MENENTUKAN LANGKAHNYA. SETESAH MEMPEROLEH KATEGORI KARTU, PEMAIN DIMINTA UNTUK MEMSAMBIL KARTU DAN MEMBACA ISI KARTU TERSEBUT.
4. PEMAIN WAJIB MENJAWAB SOAL UNTUK MELANJUTKAN LANGKAHNYA. APABILA PEMAIN TIDAK BISA MENJAWAB SOAL, MAKA PION TIDAK BAKU MELANJUTKAN PERMAINAN KE LAINA SETU PUTARAN.
5. UNTUK SOAL YANG TIDAK TERJAWAB, BILA DIJAWAB OLEH PEMAIN LAIN YANG BERHENTI DI NYAK YANG SAMA, APABILA SOAL TERSEBUT DIJAWAB OLEH PEMAIN LAIN, MAKA PEMAIN PERTAMA HARUS KENDALI KE KOTAK START.
6. SETIAP PION YANG SAMPAI KE DARI DARI ORAN MEMPEROLEH 20 PION. UNTUK PEMAIN YANG BERGASUL MEMINDAHKAN EMPAT PIONNYA PERTAMA BILA AKAN MENDAPAT TAMBAHAN 20 PION.
7. PEMAIN DENGAN PION TERTINGGI AKAN MENDAPATKAN HUKAH.

TATA CARA PERMAINAN

1. PION EMPAT PION DENGAN WARNA YANG SAMA DAN LETAKKAN PADA EMPAT LINGKARAN DI AREA YANG SEDIKITNYA SAMA.
2. LEMPAR DADU BERGANTIAN YANG MENDAPAT ANGKA DADU PALING TINGGI AKAN BERMAIN SELAMA.
3. UNTUK MEMBEDAKAN PION DARI KOTAK START, PEMAIN HARUS MENDAPAT ANGKA DADU ENAM.
4. LEMPAR DADU KEMUDIAN DERTAKKAN PION DENGAN JALAN JAM SEDIKIT DENGAN JUMLAH DADU DIPEROLEH.
5. BILA PEMAIN MENDAPAT ANGKA DADU ENAM, MAKA Boleh MELEMPAR DADU KEMUDI, KEMUDIAN, APABILA MENDAPAT TIGA KALI ANGKA DADU ENAM, MAKA PEMAIN TIDAK Boleh BERGERAK LAGI.
6. KETIKA PION SUDAH SAMPAI PADA JALAN BERWARNA DI AWALNYA, PEMAIN HARUS MENDAPAT ANGKA DADU YANG TEPAT SELANJUTNYA UNTUK MENCAPAI FINISH.
7. PEMAIN YANG BERHASIL MEMINDAHKAN KE EMPAT PIONNYA TERLEBIH DIBERIKAN ACUAN PEMENANG.



Tanda bukti pembayaran yang ditandatangani oleh penerima uang merupakan bukti transaksi berbentuk...

- a. Kuitansi
- b. Nota kredit
- c. Faktur
- d. Nota debit
- e. Cek

Surat perintah dari pemegang rekening giro kepada banknya supaya mengeluarkan sejumlah uang untuk diberikan kepada penerima merupakan...

- a. Kuitansi
- b. Nota kredit
- c. Faktur
- d. Nota debit
- e. Cek

Perusahaan memiliki sebuah gedung senilai Rp600.000.000,00. Gedung tersebut diparkirkan senilai Rp1.500.000,00 setiap 20 tahun. Bagaimana perhitungan nilai jurnal penyusutananya apabila perusahaan melakukan penyusutan tahunan?

- a. Penyusutan Gedung = $\frac{Rp600.000.000,00}{20 \text{ tahun}} = Rp30.000.000,00$
- b. Penyusutan Gedung = $\frac{Rp600.000.000,00}{20 \text{ tahun} \times 12 \text{ bulan}} = Rp2.500.000,00$
- c. Penyusutan Gedung = $\frac{Rp600.000.000,00}{20 \text{ tahun}} = Rp30.000.000,00$
- d. Penyusutan Gedung = $\frac{Rp600.000.000,00}{12 \text{ bulan}} = Rp50.000.000,00$
- e. Penyusutan Gedung = $\frac{Rp600.000.000,00}{12 \text{ bulan}} = Rp50.000.000,00$

Perhatikan jurnal penyesuaian berikut!

Debit piutang kerabat Rp5.000.000,00
 Akun Piutang Kerabat Rp5.000.000,00

Jurnal di atas apabila ditransferkan dalam bentuk transaksi, maka jumlahnya adalah sebagai berikut...

- a. Perusahaan menambah kas sebesar Rp5.000.000,00
- b. Perusahaan mencatat piutang kerabat sebesar Rp5.000.000,00 setiap tahun
- c. Perusahaan mencatat piutang kerabat sebesar Rp5.000.000,00 setiap tahun
- d. Perusahaan mencatat piutang kerabat sebesar Rp1.000.000,00
- e. Perusahaan memberikan harga sewa kas sebesar Rp5.000.000,00

Pembelian peralatan kantor secara tunai akan mempengaruhi akun-akun berikut ini...

- a. Kas dan utang
- b. Kas dan ekuitas
- c. Peralatan dan kas
- d. Peralatan dan piutang
- e. Peralatan dan utang

Tuan Dito menyetor uang kepada bank sebesar Rp20.000.000,00 untuk digunakan oleh perusahaan. Transaksi tersebut mempengaruhi akun-akun berikut ini...

- a. Kas dan utang
- b. Utang dan ekuitas
- c. Beban dan utang
- d. Piutang dan ekuitas
- e. Kas dan pendapatan

Penulisan Ref. pada kolom Buku Besar disusun dengan...

- a. Nama akun
- b. Jumlah saldo
- c. Tanggal transaksi
- d. Nomor akun
- e. Bulan transaksi

Bentuk buku besar yang dibuat setelah menyebelah disebut juga dengan bentuk...

- a. Stafel 4 kolom
- b. Stafel 3 kolom
- c. Stafel 2 kolom
- d. Stafel 5 kolom
- e. Stafel 9

Lampiran 19. Dokumentasi



Lampiran 20. Surat Permohonan Validasi

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validasi Ahli Materi
Lampiran : 1 eksemplar materi dan soal Akuntansi Dasar

Kepada
Yth. Dra. Suwarni

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada Jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan *Ludo for Accounting* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Akuntansi di SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2018/2019". Penelitian tersebut dilakukan oleh:

Nama : Karina Citramurti Vardani

NIM : 15803241058

Prodi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian pengembangan ini memerlukan Praktisi Pembelajaran untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMK YPKK 1 Sleman untuk Kelas X Akuntansi. Untuk itu, kami mohon kesediaan Ibu untuk menjadi Praktisi Pembelajaran dan memberikan masukan terhadap materi dan media.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing


Adeng Bustikaningsih, S.E., M.Si.
NIP. 197508252009122001

Yogyakarta, 21 Februari 2019

Hormat saya,
Pemohon


Karina Citramurti Vardani
NIM. 15803241058

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validasi Ahli Materi
Lampiran : 1 eksemplar materi dan soal Akuntansi Dasar

Kepada

Yth. Rr. Indah Mustikawati, S.E., Akt., M.Si.

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada Jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan *Ludo for Accounting* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Akuntansi di SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2018/2019". Penelitian tersebut dilakukan oleh:

Nama : Karina Citramurti Vardani

NIM : 15803241058

Prodi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian pengembangan ini memerlukan Ahli Materi untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMK YPKK 1 Sleman untuk Kelas X Akuntansi. Untuk itu, kami mohon kesediaan Ibu untuk menjadi Ahli Materi dan memberikan masukan terhadap materi.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Adepg Pusikaningsih, S.E., M.Si.
NIP. 197508252009122001

Yogyakarta, 21 Februari 2019

Hormat saya,
Pemohon



Karina Citramurti Vardani
NIM. 15803241058

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validasi Ahli Materi
Lampiran : 1 eksemplar materi dan soal Akuntansi Dasar

Kepada

Yth. Rizqi Ilyasa Aghni, S.Pd., M.Pd.

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada Jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan *Ludo for Accounting* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Akuntansi di SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2018/2019". Penelitian tersebut dilakukan oleh:


Nama : Karina Citramurti Vardani

NIM : 15803241058

Prodi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian pengembangan ini memerlukan Ahli Media untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMK YPKK 1 Sleman untuk Kelas X Akuntansi. Untuk itu, kami mohon kesediaan Bapak untuk menjadi Ahli Media dan memberikan masukan terhadap media.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing


Adang Pustikaningsih, S.E., M.Si.
NIP. 197508252009122001

Yogyakarta, 21 Februari 2019

Hormat saya,
Pemohon


Karina Citramurti Vardani
NIM. 15803241058

Lampiran 21. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 554902, 586168 pesawat 817, Fax (0274) 554902
Laman: fe.uny.ac.id E-mail: fe@uny.ac.id

Nomor : B/938/UN34.18/PP.07.02/2019

2 April 2019

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth. SMK YPKK 1 Sleman
Jl. Sidoarum-Gamping No.2, Mejing Wetan, Ambarketawang, Gamping,
Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55294

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Karina Citramurti Vardani
NIM : 15803241058
Program Studi : Pend. Akuntansi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Ludo for Accounting sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Dasar di Kelas X SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2018/2019
Waktu Penelitian : Senin - Selasa, 15 - 16 April 2019

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.



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



Yayasan Pendidikan Kejuruan dan Ketrampilan

SMK YPKK 1 SLEMAN

Kompetensi Keahlian :

1. Akuntansi Terakreditasi 'A' (Nomor :16.01/BAP-SM/TU/X/2014)
2. Rekayasa Perangkat Lunak Terakreditasi 'A' (Nomor : 16.01/BAP-SM/TU/X/2014)
3. Farmasi, Terakreditasi B, (Nomor : 10.2/BAP-SM/TU/2017)

Alamat : Jl. Sayangan 05, Mejing Wetan, Ambarketawang, Gamping, Sleman, Yogyakarta
55294, Telp/Fax. (0274) 798806, HP/SMS : 081578103981

SURAT KETERANGAN

Nomor : 1127/14.

Yang bertanda tangan dibawah ini :

- Nama : **DEDDY SETYONO, S. Farm. Apt**
- NIK : 1131140379270715
- Jabatan : Kepala SMK YPKK 1 Sleman - Gamping
- Alamat : Jl. Sayangan 05, Ambarketawang, Gamping, Sleman, Yogyakarta,
55294, Telp. (0274) 798806/ SMS/HP/WA : 081578103981

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa Mahasiswa Politeknik Kesehatan Kemenkes Yogyakarta dengan data sebagai berikut :

- Nama : **KARINA CITRAMURTI VARDANI**
- No. Mahasiswa : 15803241058
- Progam Studi : Pendidikan Akuntansi - S1
Iniversitas Negeri Yogyakarta (UNY).

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di SMK YPKK 1 Sleman - Gamping dengan judul ' **PENGEMBANGAN LUDO FOR ACCOUNTING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI DASAR DI KELAS X (SEPULUH) KOMPETENSI KEAHLIAN AKUNTANSI** ' tanggal 16 April 2019.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



DEDDY SETYONO, S. Farm. Apt.
NIK 079010684010707

e-mail: smkypkk1_gmp@yahoo.co.id - http://www.smkypkk1sleman.sch.id



MUHAMMADIYAH MAJELIS DIKDASMEN
SMK MUHAMMADIYAH 1 TEMPEL
Terakreditasi "A"

Kompetensi Keahlian : Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran,
Akuntansi dan Keuangan Lembaga , Tata Busana, Perhotelan
Alamat : Sanggrahan Tempel, Sleman, Yogyakarta 55552 ☎ 08112650222
Email: smkmuh1tempel@gmail.com, Website : smk-muhtempel1.sch.id

SURAT KETERANGAN
Nomor : 377/III.AU/F/2019

Kepala SMK Muhammadiyah 1 Tempel Kabupaten Sleman, menerangkan bahwa:

Nama : KARINA CITRAMURTI VARDANI
NIM : 15803241058
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Yang bersangkutan telah melakukan Uji Instrumen penelitian di SMK Muhammadiyah 1 Tempel, Sleman, Yogyakarta dengan judul Tugas Akhir:

"Pengembangan Ludo For Accounting sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Akuntansi di SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2018/2019"

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan dengan sebagaimana mestinya.



Tempel, 26 April 2019
Kepala Sekolah

ZAHROH KHOMSIYATI, S.Pd
NBM. 101.9383