

**PENGEMBANGAN *GAME* *EDUKATIF* BERBASIS *ANDROID* SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI DI KELAS XI IPS SMA
NEGERI 1 IMOIRI PADA MATERI JURNAL
PENYESUAIAN PERUSAHAAN JASA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
DITTO RAHMAWAN PUTRA
12803241016

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

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKATIF BERBASIS *ANDROID*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI DI KELAS XI IPS
SMA NEGERI 1 IMOGIRI PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN
PERUSAHAAN JASA**

SKRIPSI

Oleh:
DITTO RAHMAWAN PUTRA
12803241016



Disetujui,
Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Mahendra Adhi Nugroho".

Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.
NIP. 19831120200812 1 002

PENGESAHAN



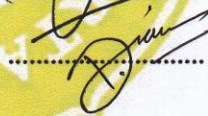
Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF BERBASIS ANDROID SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI DI KELAS XI IPS
SMA NEGERI 1 IMOGIRI PADA MATERI JURNAL
PENYESUAIAN PERUSAHAN JASA**

yang disusun oleh:
DITTO RAHMAWAN PUTRA
12803241016

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 24 Maret 2016 dan dinyatakan LULUS

DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Sumarsih, M.Pd.	Ketua Penguji		7-4-2016
Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.	Sekretaris Penguji		7-4-2016
Diana Rahmawati, M.Si.	Penguji Utama		7-4-2016

Yogyakarta, 8 April 2016
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

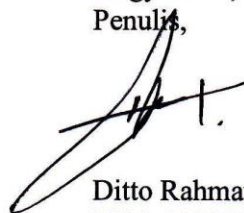
Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Ditto Rahmawan Putra
NIM : 12803241016
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Ekonomi
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN *GAME EDUKATIF*
BERBASIS *ANDROID* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN AKUNTANSI DI KELAS XI
IPS SMA NEGERI 1 IMOGIRI PADA MATERI
JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAN JASA

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

Yogyakarta, 2 Februari 2016

Penulis,



Ditto Rahmawan Putra
NIM. 12803241016

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada tuhanmulah engkau berharap”. (Q.S Al-Insyirah: 6-8)

“Lakukan Apapun dengan Ketulusan, karena dengan ketulusan ketika dipuji tak Goyah, dan dicacipun tak Tumbang” (Penulis)

PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan untuk :

1. Kedua orang tuaku yang selalu ada di pikiran, hati, dan setiap langkah di kehidupan ini, Bapak Supranowo Ariadi dan Ibu Rahayu Yuliati atas segala jasa dan doa yang telah engkau berikan untukku.
2. Mas Bayu Prasetyo Utomo, atas bimbingan dan bantuan dalam menyelesaikan media ini.
3. Almamaterku tercinta Prodi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta

**PENGEMBANGAN *GAME EDUKATIF* BERBASIS *ANDROID*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI DI KELAS XI IPS
SMA NEGERI 1 IMOGIRI PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN
PERUSAHAAN JASA**

**Oleh :
DITTO RAHMAWAN PUTRA
12803241016**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengembangkan *game edukatif* berbasis *android* sebagai media pembelajaran akuntansi untuk siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa, 2) Mengetahui kelayakan *game edukatif* berbasis *android* sebagai media pembelajaran akuntansi kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa berdasarkan validasi/penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi, 3) Mengetahui penilaian siswa terhadap media pembelajaran *game edukatif* berbasis *android* pada kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian untuk siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengikuti model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, namun hanya dilaksanakan hingga tahap keempat, yaitu implementasi. Validasi media dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi yaitu guru Akuntansi SMA. Media yang dikembangkan diujicobakan kepada 27 siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Imogiri, Bantul. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan *game edukatif* berbasis *android* sebagai media pembelajaran akuntansi berdasarkan penilaian : 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,87 yang termasuk dalam kategori sangat layak, 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4,33 yang termasuk dalam kategori sangat layak, 3) Praktisi Pembelajaran Akuntansi diperoleh rata-rata skor 4,75 yang termasuk dalam kategori sangat layak, 4) Penilaian siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Imogiri diperoleh skor 4,19 yang termasuk dalam kategori Layak. Dengan demikian *game edukatif* “Asah Akuntansi” berbasis *android* yang dikembangkan ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Akuntansi, *game edukatif*, *android*, SMA, Jurnal Penyesuaian.

**DEVELOPING ANDROID BASED EDUCATIONAL GAME AS A MEANS
OF ACCOUNTING LEARNING IN ELEVENTH GRADE SOCIAL STUDY 1
IMOIRI SENIOR HIGH SCHOOL ON SERVICE COMPANY ADJUSTING
JOURNAL MATERIAL**

BY:

DITTO RAHMAWAN PUTRA

12803241016

ABSTRACT

The aims of this research are: 1) to develop android based educational game as a means of accounting learning for eleventh grade social study 1 Imogiri Senior High School on service company adjusting journal material, 2) to learn the feasibility of the android based educational game as a means of accounting learning for eleventh grade social study 1 Imogiri Senior High School on service company adjusting journal material based on validity/evaluation by subject experts, media experts, and accounting learning practitioners, 3) to know students' evaluation of the android based educational game as a means of accounting learning on service company adjusting journal material for eleventh grade social study 1 Imogiri Senior High School.

The approach of this research is Research and Development that take the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model, but it is only conducted up to the fourth stages, which is Implementation. Media validity is evaluated by subject experts, media experts, and accounting learning practitioners who are high school accounting teachers. The media developed are given to 27 students of eleventh grade social study 3, 1 Imogiri Senior High School, Bantul. 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 show that the development of the android based educational game as means of accounting learning based on experts evaluation are: 1) Subject Experts gave 4,87 average score, which goes into very feasible category, 2) Media Experts gave 4,33 average score, which goes into very feasible category, 3) Accounting Learning Practitioners gave 4,75 average score which goes into very feasible category, 4) Student Assessment shows of 4,19 average score, which goes into feasible category. This, android based educational game developed is very feasible as means of accounting learning

Keywords : Learning Media, Accounting, educational game, android, Senior High School, Adjusting Journal.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan *Game Edukatif* Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa” dengan lancar. Tugas Akhir Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini, penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta
3. Abdullah Taman, SE. Akt, M.Si., Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta
4. Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc., Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memberikan arahan selama penyusunan skripsi.
5. Diana Rahmawati, M.Si., Dosen Narasumber yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyusunan tugas akhir ini.

6. Adeng Pustikaningsih, M.Si., dan Sigit Pambudi, M.Eng. yang telah memberikan penilaian, masukan, dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
7. Kusmardiati, S.Pd., Guru mata pelajaran Ekonomi-Akuntansi kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri Bantul yang telah bekerjasama dengan baik selama pelaksanaan penelitian.
8. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Akuntansi 2012 A, yang telah sama-sama berjuang dari awal dan memberikan banyak sekali motivasi
9. Teman-teman HIMA DIKSI periode 2013 dan 2014 yang telah belajar dan berjuang bersama, kalian luar biasa.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan serta bantuan selama penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih dan berharap semoga skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak.

Yogyakarta, 2 Februari 2016

Penulis,



Ditto Rahmawan Putra
NIM. 12803241016

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Pengembangan	9
F. Spesifikasi Media yang Diharapkan.....	10
G. Manfaat Pengembangan	11
H. Asumsi Pengembangan	12
 BAB II KAJIAN TEORI.....	 13
A. Kajian Teori.....	13
1. Hakikat Pembelajaran Akuntansi.....	13
2. Jurnal Penyesuaian.....	17
3. Media Pembelajaran	18
4. <i>Game Edukatif Berbasis Android</i>	36
5. Model Pengembangan Media	43
B. Penelitian yang Relevan	47
C. Kerangka Berpikir	49

D.	Paradigma Penelitian	52
E.	Pertanyaan Penelitian	53
BAB III METODE PENELITIAN.....		54
A.	Jenis Penelitian	54
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	54
C.	Prosedur Penelitian	54
D.	Subjek dan Objek Penelitian	59
E.	Teknik Pengumpulan Data	59
F.	Teknik Analisis Data	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		66
A.	Deskripsi Penelitian.....	66
B.	Hasil Penelitian.....	66
C.	Pembahasan	99
D.	Kajian Media Akhir	106
E.	Keterbatasan Pengembangan.....	108
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		110
A.	Kesimpulan.....	110
B.	Saran	112
DAFTAR PUSTAKA		114
LAMPIRAN.....		117

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1 SK dan KD Akuntansi SMA N 1 Imogiri Kelas XI IPS	17
Tabel 2 Versi dan Jenis-jenis Android	39
Tabel 3 Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi	61
Tabel 4 Kisi-kisi instrumen untuk ahli media	61
Tabel 5 Kisi-kisi instrumen untuk guru	62
Tabel 6 Kisi-kisi instrumen untuk siswa	62
Tabel 7 Ketentuan Pemberian Nilai	63
Tabel 8 Pedoman Konversi Skor	64
Tabel 9 Konversi Skor Aktual Menjadi Kategori Kualitatif	65
Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Materi	89
Tabel 11 Hasil Validasi Ahli Media	91
Tabel 12 Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi	95
Tabel 13 Hasil Penilaian Siswa Kelas XI IPS 3	97
Tabel 14 Kelayakan Media Pada Tahap Validasi	104
Tabel 15 Penilaian Siswa Kelas XI IPS 3	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Posisi Media Dalam Sistem Pembelajaran (Daryanto, 2010: 7)	20
2 Paradigma penelitian pengembangan Game Edukatif berbasis Android	52
3 Bagan Prosedur Pengembangan Produk Media Pembelajaran	58
4 Flowchart Menu Utama.....	72
5 Flowchart menu latihan soal	73
6 Materi yang ditampilkan dalam format .html	74
7 Pembahasan yang ditampilkan dalam Format .png.....	75
8 Contoh desain gambar dalam media	75
9 Background dalam media.....	76
10 Kumpulan tombol dan icon	76
11 Layar Kerja Android Studio.....	78
12 Logo Asah Akuntansi.....	79
13 Tampilan halaman awal	79
14 Tampilan Mengisi nama user	80
15 Tampilan Pilih Karakter	81
16 Tampilan menu utama.....	82
17 tampilan sub-menu mulai mengasah	83
18 Tampilan sub-menu kompetensi	84
19 Tampilan sub-menu tentang	85
20 Tampilan sub-menu Informasi	85
21 Tampilan Konfirmasi Keluar	86
22 Kelas Java.....	87
23 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi	90
24 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media	92
25 Tombol Pilihan (a) sebelum direvisi (b) sesudah revisi.....	94
26 Diagram Batang Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi.....	96
27 Diagram Batang Hasil Penilaian Siswa	98
28 Diagram Batang Kelayakan Game pada tiap tahap validasi	105
29 Diagram Batang Penilaian Siswa Kelas XI IPS 3	106

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Storyboard	118
2 PrintScreen	124
3 SILABUS	128
4 Soal dan Pembahasan	130
5 Instrumen Penelitian.....	161
6 Hasil Validasi	174
7 Rekapitulasi <i>Skoring</i> Angket Validasi Ahli Materi	184
8 Rekapitulasi Skoring Angket Validasi Ahli Media.....	186
9 Rekapitulasi <i>Skoring</i> Angket Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi.....	188
10 Rekapitulasi Skoring Penilaian Siswa.....	190
11 Surat Permohonan Validasi.....	192
12 Perizinan.....	195
13 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	198
14 Dokumentasi	199
15 Daftar Hadir Uji Coba Lapangan	200

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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

Pendidikan yang dapat menghasilkan SDM berkualitas membutuhkan suatu proses pembelajaran. Proses pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Ketercapaian suatu proses pembelajaran ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku yang lebih baik dimana menyangkut perubahan, pengetahuan (kognitif), ketrampilan (psikomotor), maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Ketercapaian perubahan-perubahan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain, pendidik, peserta didik, lingkungan, metode pembelajaran, serta media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan demikian tujuannya untuk mempermudah

guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran membantu siswa untuk menyiapkan dan menerima materi karena dapat digunakan siswa secara mandiri di rumah. Media pembelajaran harus dikemas secara baik dan menimbulkan daya tarik agar siswa menjadi betah untuk belajar. Kurang variatifnya media bukan semata-mata kesalahan guru, namun karena waktu pembelajaran akuntansi yang sedikit, kondisi sekolah, karakter siswa, dan kurang mengoptimalkan perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi semakin hari semakin meningkat. Perkembangan ini memberikan berbagai kemudahan kepada manusia untuk menjalankan segala aktivitas atau kegiatan sehari-hari, contoh dari perkembangan teknologi adalah telepon genggam. Teknologi komunikasi ini berkembang dengan sangat pesat karena harganya yang cukup ekonomis dan mudah didapatkan. Saat ini setiap orang dari berbagai lapisan memiliki telepon genggam mulai dari kalangan pemerintah sampai daerah perbatasan. Teknologi ini sangat membantu dan bermanfaat bagi kehidupan manusia, misalnya untuk berkomunikasi dengan saudara yang jaraknya jauh untuk memberitahukan kondisinya. Namun, tidak semua masyarakat Indonesia mampu memanfaatkan teknologi ini dengan baik dan tepat sasaran, dalam dunia pendidikan misalnya banyak siswa yang menggunakan telepon genggam selama kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung. Apalagi generasi telepon genggam yang tidak hanya digunakan untuk mengirim pesan singkat saja, tetapi untuk mengakses internet terutama jejaring sosial,

video *call*, dan bermain *game*. Dengan demikian, siswa akan lebih suka menggunakan telepon genggamnya untuk bersenang-senang daripada belajar. Teknologi yang digunakan tidak pada tempatnya akan menjadi momok mengerikan khususnya dalam bidang pendidikan.

Smartphone atau telepon pintar adalah perangkat telepon genggam *handphone* yang bisa digunakan untuk berkomunikasi dasar (mengirim pesan singkat dan telepon), serta di dalamnya terdapat fungsi PDA (*Personal Digital Assistant*) dan dapat bekerja layaknya sebuah *computer* mini. Generasi *smartphone* ini merupakan dampak dari perkembangan teknologi yang melaju pesat. Menurut lembaga riset Roy Morgan, periode maret 2012-2013 kepemilikan *smartphone* di Indonesia naik dua kali lipat, dari 12 % menjadi 24 % dari total populasi di Indonesia. Sementara itu, pengguna telepon seluler naik 10 % mencapai 84 % dari total populasi Indonesia pada maret 2013. Tutut (2013) mengemukakan bahwa penggunaan *smartphone* atau telepon pintar di Indonesia pada kuartal ke-II tahun 2013 hampir menembus 15 juta unit dan mayoritas pengguna berasal dari kalangan remaja dengan kisaran umur 15-18 tahun. Kemudian Menurut Lembaga Riset *digital marketing emarketer* memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. *Smartphone* dapat berkembang pesat dengan harga yang dapat dijangkau oleh berbagai kalangan dengan *specification dan type smartphone* yang beranekaragam. Pesatnya perkembangan *smartphone* bisa menjadi tantangan dan peluang khususnya di dunia pendidikan. Tantangan tersebut

dilihat dari banyaknya kasus siswa menggunakan telepon genggam di kelas seperti yang sudah disebutkan di bagian sebelumnya yaitu untuk mengirim pesan singkat, bermain *game*, serta adanya siswa yang menyimpan video-video tidak pantas untuk dilihat oleh remaja. Sedangkan peluangnya adalah pemanfaatan dalam dunia pendidikan yaitu lewat pengembangan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan interaktif.

SMA Negeri 1 Imogiri merupakan salah satu sekolah menengah atas yang sudah menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. SMA Negeri 1 Imogiri berlokasi di di Jln. Imogiri Timur Km 14 wukirsari, Imogiri, Bantul. SMA Negeri 1 Imogiri juga didukung oleh tenaga pengajar yang berjumlah 41 orang dengan jumlah kelas sebanyak 21 kelas yang terdiri dari kelas X, XI, dan kelas XII.

Berdasarkan Observasi secara langsung siswa kelas XI IPS 3 di SMA N 1 Imogiri sekitar 92% atau 25 siswa dari 27 siswa merupakan pengguna *smartphone*, yaitu *Android*. Sedangkan sisanya telepon genggam biasa. Alasan terbanyak menggunakan *smartphone* adalah mengikuti *life style*, fitur-fitur yang ditawarkan sangatlah menarik, serta kemudahan dalam mengakses internet. Dari 27 siswa mengatakan selalu menggunakan untuk bermain *games*, memutar musik, mengakses jejaring sosial, dan *chat* dengan teman-temannya. Sedangkan *aplikasi* yang berhubungan dengan dunia pendidikan di perangkat *smartphone* mereka masih terbatas pada penggunaan *browser* untuk mengakses google, dan kamus elektronik. Di SMA N 1 Imogiri belum ada media pembelajaran yang memanfaatkan

smartphone. Para siswa masih banyak yang menggunakan laptop atau bahkan masih ada yang menggunakan buku manual untuk menunjang pembelajaran di sekolah. Dengan menggunakan laptop sebagai media pembelajaran akan menyulitkan siswa membawa perangkat tersebut karena berat dan terkesan repot. Guru pun masih menggunakan metode konvensional dalam mengajar sehingga peserta didik merasa bosan ketika melakukan kegiatan pembelajaran. Tenaga pendididkan di sekolah ini masih menggunakan metode ceramah khususnya dalam pembelajaran akuntansi sehingga siswa kurang tertarik dan lebih memilih untuk melakukan hal-hal lain seperti berdiskusi dengan temannya dan sibuk dengan *gadgetnya* masing-masing.

Akuntansi di SMA merupakan bagian dari kompetensi lulusan mata pelajaran ekonomi berdasarkan Permendiknas No. 23 Tahun 2008 mengenai Standar Kompetensi Lulusan. Menurut pengamatan/Observasi di SMAN 1 Imogiri Bantul, sekitar 85 % siswa atau 23 Siswa dari 27 siswa menyatakan akuntansi dianggap sulit untuk dipahami dan dimengerti karena memerlukan pemahaman konsep yang baik dan kemampuan berhitung yang baik pula, sedangkan mayoritas mata pelajaran pada jurusan IPS berupa hafalan. Alokasi jam pelajaran yang disediakan untuk proses pembelajaran di kelas yang minim yaitu satu minggu 4 jam pelajaran membuat kurang optimal untuk memberi pemahaman secara memadai kepada siswa, serta sebagian besar *handphone* yang digunakan oleh siswa ialah *smartphone*

dengan spesifikasi yang sudah memadai untuk dioperasikan dengan suatu aplikasi yang bermanfaat untuk proses pembelajaran.

Melihat fenomena di atas, maka tercipta sebuah ide untuk membuat media pembelajaran akuntansi yang inovatif, kreatif, interaktif dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Salah satunya adalah pengembangan media *game* edukasi berbasis *Android*. *Game* adalah sebuah permainan yang berfungsi sebagai *warming up* (pemanasan), penghilang kejenuhan dalam materi yang melelahkan, mensupport peserta mentoring agar terlibat lebih aktif dan memberi respon (Eko Susanto, 2009:19). Hal ini telah mengungkapkan bahwa *game* (permainan) selalu menarik untuk diikuti dan lebih mudah untuk dipahami dengan bantuan gambar kartun yang terdapat di dalamnya. Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2010:58).

Sistem operasi yang akan digunakan adalah *Android* karena penggunaannya merupakan yang terbesar dibandingkan sistem operasi yang lainnya seperti Blackberry OS dan iOS (*iPhone Operating System*) yang menguasai antara 60%- 70% pangsa pasar *smartphone* sedangkan Blackberry hanya 30 %. Tutut (2013) mengatakan bahwa berdasarkan hasil riset Ericsson Lab pada 2011 hingga awal 2012 kepada 6.600 responden di seluruh Indonesia, pertumbuhan penggunaan *smartphone* di perkotaan naik dari 8 % pada 2011 menjadi 22 % di 2012. Hal yang mengejutkan, di

pedesaan angka penggunaanya juga naik dari 5 % menjadi 21 %. Mayoritas pemakai *Android* pada usia SMA atau remaja. Selain itu berdasarkan hasil observasi di SMA N 1 Imogiri bantul, pengguna *smartphone* terbanyak siswa adalah *Android* yaitu 92 % atau 25 siswa dari 27 siswa, sedangkan sisanya merupakan pengguna telepon genggam biasa.

Android merupakan sistem operasi *open source* yang artinya gratis dan bebas digunakan untuk para pengembang aplikasi, hal ini sangat memudahkan para *developer* atau pengembang aplikasi *Android* atau pengembang aplikasi. *Android* untuk membuat berbagai jenis aplikasi *Android* sesuai kehendaknya. Pengguna juga sangat dimudahkan, karena kemudahan dalam mendapatkan aplikasi. Melalui *Play Store*, pengguna dapat mengunduh berbagai macam aplikasi dengan gratis ataupun berbayar tergantung dari *developer*/pembuatnya. Selain itu juga bisa berbagi melalui perangkat transfer data antar telepon (*Bluetooth*).

Materi Jurnal Penyesuaian Siklus akuntansi perusahaan jasa sering dianggap sulit oleh siswa, Jurnal Penyesuaian merupakan materi yang membutuhkan pemahaman yang lebih kompleks dibandingkan materi lainnya. Dalam penyampaian materi, pendidik masih menggunakan metode konvensional, dan peserta didik sudah merasa bosan akan hal tersebut. Pelajaran akuntansi dibutuhkan kemampuan untuk berkonsentrasi. Kemampuan tersebut bisa muncul dikarenakan kesenangan, maka dari itu pendidik harus membawa peserta didik menuju suasana yang menyenangkan dan peserta didik bisa fokus pada materi yang disampaikan

oleh pendidik. Oleh karena itu, peneliti mencoba memberikan solusi dengan membuat *game edukatif* dengan berbasis *Android* sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *Game Edukatif* Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar belum digunakan secara optimal oleh pendidik.
2. Guru masih menggunakan cara konvensional dan monoton dalam pembelajaran sehingga siswa cepat bosan atau jenuh
3. Akuntansi dianggap sesuatu yang sulit dan rumit bagi siswa.
4. Pengembangan aplikasi dengan memanfaatkan *smartphone Android* belum digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan *game edukatif* berbasis *Android* sebagai media pembelajaran akuntansi di Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Imogiri. Materi yang disajikan dibatasi pada kompetensi dasar

membuat ikhtisar siklus Akuntansi perusahaan jasa pada materi membuat jurnal penyesuaian pada perusahaan jasa. Pengujian kelayakan *game edukatif* berbasis *Android* yang dibuat berdasarkan validasi/penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi. Penelitian ini tidak sampai membahas pada pengaruhnya terhadap prestasi belajar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan *game edukatif* berbasis *Android* sebagai media pembelajaran akuntansi untuk siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa ?
2. Bagaimana kelayakan *game edukatif* berbasis *Android* sebagai media pembelajaran akuntansi untuk siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa. berdasarkan validasi/penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi ?
3. Bagaimana penilaian siswa terhadap media pembelajaran *game edukatif* berbasis *Android* pada kompetensi membuat jurnal penyesuaian untuk Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri ?

E. Tujuan Pengembangan

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

1. Mengembangkan *game edukatif* berbasis *Android* sebagai media pembelajaran Akuntansi untuk siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa.
2. Mengetahui kelayakan *game edukatif* berbasis *Android* sebagai media pembelajaran Akuntansi kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa. berdasarkan validasi/penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi
3. Mengetahui penilaian siswa terhadap media pembelajaran *game edukatif* berbasis *android* pada kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian untuk siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri.

F. Spesifikasi Media yang Diharapkan

Spesifikasi media yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Media yang dihasilkan.

Media yang dihasilkan berupa *game edukatif* sebagai media pembelajaran yang memuat evaluasi/latihan soal, latihan soal dikemas melalui level-level atau memilih level yang telah disediakan dan dapat diketahui berapa *skor* yang diperoleh . *game edukatif* dikemas menarik untuk membuat siswa lebih tertarik belajar akuntansi dengan memanfaatkan *smartphone* untuk kegiatan pembelajaran.

2. Materi yang disajikan

Materi yang terdapat dalam *game edukatif* sesuai dengan kompetensi dasar membuat ikhtisar siklus Akuntansi perusahaan jasa pada materi

membuat jurnal penyesuaian pada perusahaan jasa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri yang berdasarkan pada kurikulum KTSP.

3. Jenis Media Pembelajaran

Jenis media berupa media pembelajaran berbasis *Android*. Media pembelajaran ini dapat digunakan melalui *smartphone* dengan sistem operasi *Android* (minimal versi 2.2/*froyo*) sehingga dapat dijadikan sebagai sumber belajar mandiri bagi siswa.

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat teoritis

Berupa sumbangan teori yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada kompetensi dasar membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa pada materi membuat jurnal penyesuaian pada perusahaan jasa untuk siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

Guru dapat mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar melalui media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar sehingga anak didik dapat menambah pemahaman mengenai materi yang diajarkan dan dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk mengajarkan akuntansi agar lebih menyenangkan.

b. Bagi siswa

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

c. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang disusun merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa di luar kelas dimana pun dan kapan pun.
2. Siswa memiliki *smartphone* yang menggunakan OS *Android* sehingga dapat digunakan untuk membuka media pembelajaran.
3. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas/kelayakan media pembelajaran yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran Akuntansi

a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan sebuah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya Slameto (2010:2). Sedangkan Wittig (1968) dalam Muhibbin Syah (2005:92) mengatakan bahwa “belajar dapat dipahami sebagai perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkah laku seseorang sebagai hasil pengalaman”.

Belajar tidak terlepas kaitannya dengan proses yang nantinya akan terjadi perubahan tingkah laku seseorang di dalam segala situasi. Seperti disampaikan oleh Oemar Hamalik (2011: 27) bahwa “belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan, belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami”. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan akan tetapi merupakan perubahan perilaku.

Pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2011:54) merupakan “suatu kombinasi yang tersusun unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai

tujuan dari pembelajaran itu sendiri”, sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 157) pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dari dua pendapat di atas, pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.

b. Pembelajaran Akuntansi

Pengertian Akuntansi menurut AICPA (*American Institute of Certified Public Accountants*) dalam Zaki Baridwan (2008: 1) adalah “suatu kegiatan jasa seni dari pencatatan, penggolongan, dan peringkasan dengan satu cara tertentu dan dalam nilai uang terhadap kejadian atau transaksi keuangan dari kesatuan usaha Akuntansi yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan-keputusan Akuntansi dalam memilih alternatif-alternatif dari suatu keadaan”.

AAA (*American Accounting Association*) dalam Kardiman (2009: 2) adalah :

proses pengidentifikasian, pengukuran, dan penyampaian informasi Akuntansi yang memungkinkan dilakukannya penilaian dan keputusan yang tepat bagi para pemakai informasi tersebut.

Dari beberapa pernyataan pengertian akuntansi dapat disimpulkan bahwa Akuntansi merupakan sebuah sistem informasi yang menghasilkan informasi keuangan dan digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan yang tepat bagi pemakainya. Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran dan akuntansi yang telah dijelaskan

di atas, dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Akuntansi merupakan suatu proses kerjasama antara guru dan siswa untuk mendapatkan ilmu tentang bagaimana mengelola informasi keuangan yang sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Pembelajaran Akuntansi di SMA N 1 Imogiri diajarkan sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang tercantum dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang disesuaikan dengan kondisi SMA Negeri 1 Imogiri Tahun Ajaran 2015/2016

c. Fungsi, Tujuan, dan Ruang Lingkup Pembelajaran Akuntansi di SMA

Berdasarkan standar isi dan standar kompetensi lulusan untuk satuan pendidikan menengah SMA/MA/SMK fungsi pembelajaran Akuntansi pada Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, rasional, teliti, jujur, dan bertanggung jawab melalui prosedur pencatatan, pengelompokan, pengikhtisaran transaksi keuangan, penyusunan laporan keuangan dan penafsiran perusahaan berdasarkan Standar Akuntansi Keuangan (SAK). Sedangkan tujuan pembelajaran Akuntansi untuk SMA adalah membekali lulusan SMA dalam berbagai kompetensi dasar agar mereka menguasai dan mampu menerapkan konsep-konsep dasar, prinsip, dan prosedur Akuntansi yang benar, baik untuk kepentingan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi maupun untuk terjun ke masyarakat, sehingga memberikan manfaat bagi kehidupan siswa.

Pada kurikulum KTSP 2006 untuk SMA/MA, Akuntansi tidak berdiri sendiri, melainkan menjadi bagian dari mata pelajaran Ekonomi. Berdasarkan Permendiknas No.23 Tahun 2006 mengenai SKL (Standar Kompetensi Lulusan) untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, pemahaman dan keterampilan Akuntansi merupakan salah satu bagian dari kompetensi lulusan mata pelajaran Ekonomi untuk tingkat SMA/MA. Ruang lingkup materi Akuntansi SMA difokuskan pada perilaku Akuntansi perusahaan jasa dan dagang. Siswa dituntut memahami transaksi keuangan perusahaan jasa dan dagang serta mencatatnya dalam suatu sistem Akuntansi untuk disusun dalam laporan keuangan. Pemahaman pencatatan ini berguna untuk disusun dalam laporan keuangan perusahaan jasa dan dagang.

d. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Akuntansi

Standar kompetensi (SK) menurut *Center for Civics Education* dalam Abdul Majid (2008: 42) adalah pernyataan tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dikuasai serta tingkat penguasaan yang diharapkan dicapai dalam mempelajari suatu mata pelajaran. Sedangkan Kompetensi Dasar (KD) merupakan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang minimal harus dikuasai siswa untuk menunjukkan bahwa siswa telah menguasai standar kompetensi yang ditetapkan (Abdul Majid, 2008: 43). SK terdiri atas sejumlah KD sebagai acuan baku yang harus dicapai. Berikut adalah SK dan KD dari mata pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS di SMA N 1 Imogiri, Bantul.

Tabel 1 SK dan KD Akuntansi SMA N 1 Imogiri Kelas XI IPS

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Memahami penyusunan siklus Akuntansi perusahaan jasa	a. Mendeskripsikan Akuntansi sebagai sistem informasi b. Menafsirkan persamaan Akuntansi c. Mencatat transaksi/dokumen ke dalam jurnal umum d. Melakukan posting dari jurnal ke buku besar e. Membuat ikhtisar siklus Akuntansi perusahaan jasa f. Menyusun laporan keuangan perusahaan jasa

Sumber : Silabus SMA N 1 Imogiri, Bantul.

2. Jurnal Penyesuaian

Menurut Suwardjono (2014: 101-102) jurnal penyesuaian adalah pencatatan atau pengakuan (penjurnalan dan pengakuan) data-data transaksi tertentu pada akhir periode sehingga jumlah rupiah yang terdapat dalam tiap akun sesuai dengan kenyataan pada akhir periode tersebut dan statemen keuangan yang dihasilkan menggambarkan keadaan yang senyatanya.

Alasan perlunya penyesuaian adalah :

a. Kepraktisan

Dalam hal tertentu tidaklah praktis untuk mencatat suatu transaksi setiap kali terjadi karena transaksi tersebut hanya menyangkut jumlah rupiah yang kecil dan berkali-kali terjadi. Hal ini biasanya berkaitan dengan pemakaian bahan habis pakai

atau semacamnya. Pemakaian bahan ini tentunya menghendaki pencatatan pengeluaran sumber ekonomik menjadi biaya. Karena tidak setiap hari menyusun laporan keuangan pencatatan bahan seperti itu dapat dilakukan sekaligus pada akhir periode tertentu demi kepraktisan.

b. Alokasi Periodik

Dalam hal tertentu pencatatan biaya tertentu baru dapat dilakukan pada akhir periode karena jumlahnya tergantung pada pemakaian selama satu periode.

c. Akuntansi menganut asas akrual

Asas akrual sebenarnya timbul karena akuntansi menggunakan periode waktu sebagai taksiran pengukuran laba (konsep periode). Akuntansi berkepentingan untuk mengukur besarnya laba dalam suatu periode dan bukan mengukur laba untuk penjualan sejumlah unit barang atau jasa.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

1) Definisi Media Pembelajaran

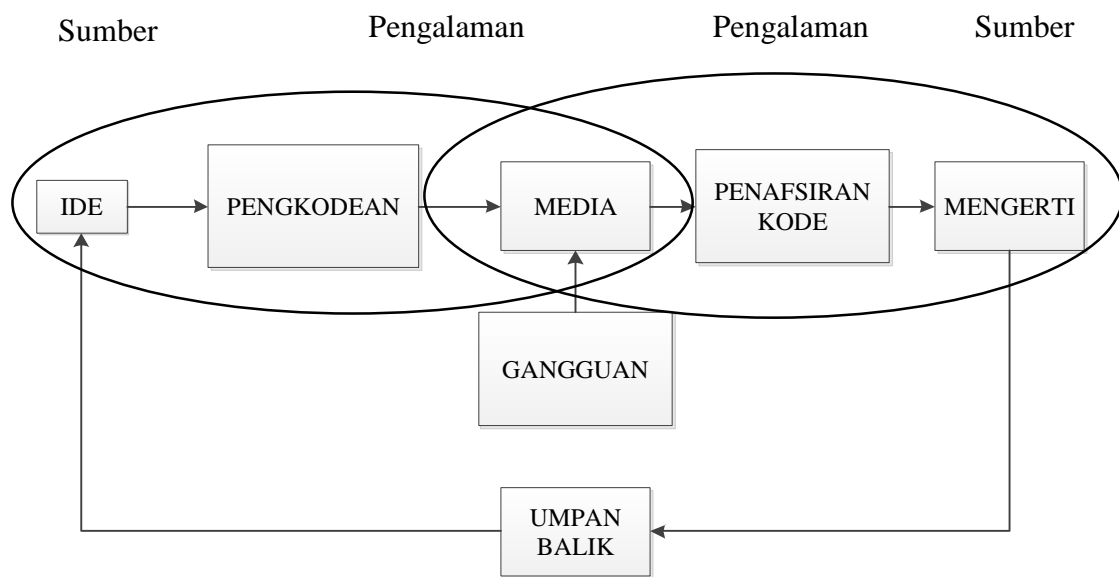
Kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Gerlach & Ely (1971) dalam Azhar Arsyad (2011: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian, yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh

pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Media pembelajaran menurut Ibrahim dan Nana Syaodih (2003: 112) merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi yang sangat penting dalam menyampaikan suatu materi yang disampaikan komunikator atau guru kepada siswa untuk dapat memberikan rangsangan yang sama dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2) Posisi Media dalam Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi di tunjukan pada gambar berikut :



Gambar 1 Posisi Media Dalam Sistem Pembelajaran (Daryanto, 2010: 7)

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

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

1) Fungsi atensi

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

2) Fungsi afektif

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

3) Fungsi kognitif

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

4) Fungsi kompensatoris

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

Sedangkan manfaat media menurut Arsyad (2011: 26-27) adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antar siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru,

masyarakat, dan lingkungan misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau ke kebun binatang.

Manfaat media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran tidak lain adalah memperlancar proses interaksi antara guru dan siswa, dalam hal ini membantu siswa belajar secara optimal. Selain itu, ada beberapa manfaat lain yang lebih khusus. Kemp dan Dayton (1989) dalam H. Martinis Yamin (2007: 200-203) mengidentifikasi tujuh manfaat media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

- 1) Penyampaian materi dapat diseragamkan. Guru mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam tentang suatu hal. Melalui media pembelajaran, penafsiran yang beragam dapat direduksi dan disampaikan kepada siswa secara seragam.
- 2) Proses pembelajaran akan lebih menarik. Media dapat membangkitkan keingintahuan siswa, merangsang siswa untuk beraksi terhadap penjelasan guru, memungkinkan siswa menyentuh objek kajian pelajaran, membantu siswa mengkonkretkan sesuatu yang abstrak, dan sebagainya.
- 3) Proses belajar menjadi lebih interaktif. Media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif.
- 4) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi. Kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap siswa.

- 5) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan. Penggunaan media tidak hanya membuat proses belajar lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran secara lebih mendalam dan utuh.
- 6) Proses belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru.
- 7) Sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran maupun proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan. Dengan media belajar mengajar menjadi lebih menarik. Hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi siswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu itu sendiri.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Gagne & Briggs (1987) dalam Arsyad (2011: 4) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri, antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video, kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Berikut diuraikan media pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk (1992) dalam Arsyad (2011: 81-101)

1) Media berbasis manusia

Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa.

2) Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak yang digunakan sebagai alat penuntun dan menarik perhatian.

3) Media berbasis visual

Media visual digunakan untuk memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Bentuk media visual berupa gambar, diagram, peta, dan grafik.

4) Media berbasis audio visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memediasinya. Salah satunya adalah dengan penulisan naskah dan pembuatan *storyboard*.

5) Media berbasis computer

Peran computer sebagai pembantu tambahan dalam belajar adalah penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau keduanya yang dikenal dengan istilah CAI (*Computer Asisted Instruction*). CAI mendukung pembelajaran

dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pembelajaran.

d. Kriteria Pemilihan Media

Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013:79) mengemukakan bahwa dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut:

1) Motivasi

Harus ada kebutuhan, minat, atau keinginan untuk belajar dari pihak siswa sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan.

2) Perbedaan individual

Siswa belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda. Faktor-faktor, seperti kemampuan inteligensia, tingkat pendidikan, kepribadian, dan gaya belajar mempengaruhi kemampuan dan kesiapan siswa untuk belajar.

3) Tujuan Pembelajaran

Jika guru memberitahukan kepada siswa terkait apa yang diharapkan melalui media pembelajaran, maka kesempatan untuk berhasil dalam pembelajaran semakin besar.

4) Organisasi isi

Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau keterampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan kedalam urutan-urutan yang bermakna.

5) Persiapan sebelum belajar

Siswa sebaiknya telah menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai yang mungkin merupakan prasyarat untuk penggunaan media dengan sukses.

6) Emosi

Pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan sangat berpengaruh dan bertahan.

7) Partisipasi

Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, seorang siswa harus menginternalisasikan informasi, informasi, tidak sekedar diberitahukan kepadanya.

8) Umpan balik

Hasil belajar dapat meningkat apabila secara berkala siswa diinformasikan kemajuan belajarnya.

9) Penguatan

Apabila siswa berhasil dia didorong untuk terus belajar.

10) Penerapan

Hasil belajar yang diinginkan yang diinginkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentransfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru.

11) Latihan dan pengulangan

Sesuatu hal baru jarang sekali dapat dipelajari secara efektif hanya dengan sekali jalan. Agar suatu pengetahuan atau keterampilan dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual seseorang, maka pengetahuan atau keterampilan harus sering diulangi dan dilatih dalam berbagai hal.

Sedangkan, menurut Mulyanta dan Marlon Leong (2009: 8), kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi 4 hal utama, yaitu :

- 1) Kesesuaian atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan belajar dan karakteristik peserta didik
- 2) Kemudahan, artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari, atau dipahami oleh peserta didik, dan sangat operasional dalam penggunaannya
- 3) Kemenarikan, artinya media pembelajaran harus mampu menarik maupun merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna, maupun isinya. Uraian isi tidak membingungkan serta dapat

menggugah minat peserta didik untuk menggunakan media tersebut.

- 4) Kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia apa lagi merusak peserta didik.

e. **Penilaian Media Pembelajaran**

Ada beberapa aspek dan kriteria dalam penilaian pengembangan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menurut Romi Satria Wahono (2006) sebagai berikut :

1) **Aspek Rekayasa Perangkat Lunak**

- a) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran

Efektif dan efisien disini maksudnya adalah ketepatan dalam pemakaian *resource* (*processor*, RAM, dan *memory*) agar program yang dibuat tidak berjalan lambat karena *Android* memiliki keterbatasan dalam hal kecepatan, memori, dan kapasitas penyimpanan tetap

- b) *Reliable* (handal)

Program dikatakan handal jika program dapat digunakan dengan baik, tidak mudah *hang*, *crash* atau berhenti saat pengoperasian

- c) *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)

Program hendaknya disusun dengan kode-kode yang tidak terlalu rumit dan tidak terlalu banyak agar dapat dengan mudah untuk dimodifikasi, diperbaiki ataupun diubah.

- d) *Usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)

Program yang dibuat menyajikan *icon-icon* atau tombol-tombol yang dapat membantu bagi pengguna awal yang tidak tahu sekalipun tentang program tersebut sehingga tidak kebingungan.

- e) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/ *software/ tool* untuk pengembangan

Media pembelajaran dikembangkan dengan aplikasi dan perangkat yang tepat sesuai dengan kebutuhan. Misalnya untuk membuat desain grafis harus menggunakan perangkat lunak pengolah grafis bukan menggunakan aplikasi pengolah kata.

- f) Kompabilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada)

Media dapat dijalankan di berbagai kondisi *hardware* dan *software* yang beragam tidak terbatas pada spesifikasi *android* tertentu.

- g) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi

Semua elemen dalam media terpaket dengan baik. Proses instalasi berjalan secara mudah. Dengan sekali install, aplikasi langsung dapat digunakan tanpa melakukan instalasi satu persatu. Selain itu, program juga dapat dikembangkan tanpa proses instalasi maksudnya hanya dengan mengklik satu *icon*, aplikasi sudah dapat digunakan.

- h) Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap) *trouble shooting* (jelas, terstruktur, dan antisipatif), dengan program (jelas, menggambarkan alur kerja program)

Media memuat petunjuk yang lengkap sehingga tidak membingungkan pengguna. Dokumentasi yang dibuat meliputi petunjuk instalasi, *trouble shooting*, dan desain program.

- i) *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain). Seluruh komponen yang ada dalam media dapat dengan mudah digunakan untuk program lain.

2) Aspek Desain Pembelajaran

- a) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistis), tujuan ditulis dengan bahasa yang jelas, realistis, dan dapat diukur. Dengan rumusan tujuan yang jelas, siswa mengetahui manfaat dan arah yang jelas, siswa mengetahui manfaat dan arah yang jelas saat menggunakan media tersebut.

- b) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum yang sudah dibuat oleh guru.
- c) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran yang disusun.
- 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 yang di muat dalam media.
- k) Kemudahan materi untuk dipahami walaupun disajikan dalam bentuk *game*.
- l) Materi yang disajikan disusun secara sistematis, urut, dan alur logikanya jelas.
- m) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan.
- n) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran.
- o) Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi.
- p) Pemberian umpan balik atau respon terhadap hasil evaluasi.

3) Aspek Komunikasi Visual

- a) Komunikatif: unsur visual dan audio sesuai dengan materi ajar agar mudah dipahami oleh siswa.
- b) Kreatif: visualisasi disajikan dengan unik dan menghadirkan suasana baru sehingga menarik perhatian siswa.

- c) Sederhana: visualisasi tidak rumit namun tetap memberikan kesan menarik bagi siswa agar fokus utamanya yaitu penyajian materi tetap jelas.
- d) Unsur audi (narasi, *sound effect*, *backsound*, music) sesuai dengan karakter dan topic.
- e) Visual (*layout*, *design*, *typography*, warna) sesuai dengan tema dan menarik perhatian.
- f) Media bergerak (animasi, *movie*); animasi dapat digunakan untuk mensimulasi materi pelajaran.
- g) *Layout interactive* (ikon navigasi); navigasi disusun dengan bentuk yang familiar dan konsisten).

Berdasarkan pendapat ahli tersebut mengenai aspek dan kriteria penilaian suatu media pembelajaran maka peneliti menetapkan beberapa aspek dan kriteria penilaian Media Pembelajaran Akuntansi *game edukatif* berbasis *Android* yang akan dikembangkan untuk dinilai oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran. Aspek dan kriteria penilaian Media Pembelajaran Akuntansi *game edukatif* berbasis *Android* dimodifikasi dari aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual yang telah dijabarkan pada kajian teori sebelumnya, serta disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik dari media yang dibuat.

Aspek dan kriteria penilaian untuk ahli materi meliputi 3 aspek yaitu aspek soal, kebahasaan, dan keterlaksanaan.

Untuk aspek soal adalah :

- a) Kejelasan rumusan soal
- b) Kelengkapan soal
- c) Kebenaran konsep soal
- d) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi
- e) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran

Untuk aspek kebahasaan adalah :

- a) Kekomunikatifan bahasa
- b) Ketepatan penggunaan istilah

Untuk aspek keterlaksanaan adalah :

- a) Pemberian motivasi belajar
- b) interaktivitas

Aspek dan kriteria penilaian untuk ahli media meliputi dua aspek, yaitu aspek rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual.

Untuk aspek rekayasa perangkat lunak adalah:

- a) efektif dan efisien penggunaan sumber daya
- b) reliabilitas media
- c) kompatibilitas media
- d) pemaketan yang terpadu
- e) kelengkapan dokumentasi
- f) usabilitas media

Untuk aspek komunikasi visual adalah:

- a) komunikatif

- b) kreatif
- c) audio
- d) visual
- e) animasi
- f) ikon navigasi

Aspek dan kriteria penilaian untuk praktisi pembelajaran akuntansi atau guru meliputi tiga aspek, yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran dan komunikasi visual. Untuk aspek rekayasa perangkat lunak adalah:

- a) reliabilitas media
- b) pemaketan yang terpadu
- c) kelengkapan dokumentasi

Untuk aspek desain pembelajaran adalah :

- a) relevansi tujuan dengan standar isi
- b) kesesuaian materi dengan tujuan
- c) aktualitas materi
- d) kejelasan alur logika
- e) kejelasan contoh dan pembahasan materi
- f) konsistensi soal dengan tujuan
- g) umpan balik terhadap hasil evaluasi
- h) penggunaan Bahasa
- i) pemberian motivasi belajar

Untuk aspek komunikasi visual adalah :

- a) kreatif
- b) audio
- c) visual
- d) animasi
- e) ikon navigasi

Aspek dan kriteria pendapat dari siswa meliputi tiga aspek, yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual.

Untuk aspek rekayasa perangkat lunak adalah:

- a) pemaketan yang terpadu
- b) kelengkapan dokumentasi
- c) reliabilitas media

Untuk aspek desain pembelajaran adalah :

- a) kejelasan contoh dan pembahasan materi
- b) keruntutan penyajian materi
- c) penggunaan Bahasa
- d) pemberian motivasi belajar
- e) kejelasan alur logika
- f) ketepatan alat evaluasi
- g) umpan balik terhadap hasil evaluasi

Untuk aspek komunikasi visual :

- a) audio
- b) visual

- c) ikon navigasi
- d) animasi
- e) kreatif

4. *Game Edukatif Berbasis Android*

a. Definisi *Game Edukatif*

Game berasal dari kata bahasa Inggris yang memiliki arti dasar permainan. Arief Sadiman (2009:75) mengungkapkan bahwa “permainan (*game*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula”. Pendapat lain diungkapkan Riva (2012: 8) permainan (*game*) adalah kegiatan yang berisi bermain dan mainan, bermain merupakan kegiatan bermain.

Game Edukatif merupakan suatu permainan yang mengintegrasikan dan mengkombinasikan materi pelajaran kedalam komponen-komponen permainan tersebut (Riva, 2012: 12). Menurut Cahyo (2011: 19) suatu permainan (*game*) dikatakan *edukatif* jika permainan itu dapat mendayagunakan dan mengasah kemampuan fungsi otak kiri sebagaimana mestinya. Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa suatu *game* dapat disebut sebagai *game edukatif* ketika *game* tersebut mengintegrasikan materi pelajaran dalam komponennya dan mendayagunakan fungsi otak kiri. Dengan kata lain *game edukatif* adalah *game* yang digunakan untuk membelajarkan pemainnya.

b. Kelebihan dan kekurangan *Game Edukatif*

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

1) Kelebihan

- a) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur
- b) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar
- c) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung
- d) Permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat
- e) Permainan bersifat luwes
- f) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak

2) Kekurangan

- a) Karena asyik, atau karena belum mengenai atauran/teknis pelaksanaan
- b) Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja padahal keterlibatan siswa/warga belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.

c. Definisi *Android*

Sugeng Purwantoro, Heni Rahmawati dan Achmad Thermizi (2013: 177) mengatakan “*Android* merupakan suatu *software* (perangkat lunak)

yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi inti”. *Android* menurut Satyaputra dan aritonang (2014: 2) adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara *device* (piranti) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device-nya* dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*.

Sistem operasi *Android* ini bersifat *open source* sehingga programmer berbondong-bondong untuk membuat aplikasi maupun memodifikasi sistem ini. Para programmer memiliki peluang yang sangat besar untuk terlibat mengembangkan aplikasi *Android* karena alasan *open source* tersebut. Sebagian besar aplikasi yang terdapat dalam *Play Store* bersifat gratis dan ada juga yang berbayar.

d. Sejarah *Android*

Perkembangan *Android* dimulai dengan berdirinya *Android Inc.* pada Oktober 2003 dengan tujuan *Mobile Device* yang lebih pintar untuk menyaingi *Symbian* dan *Windows Mobile* yang populer pada saat itu dimana *iPhone* dan *Blackberry* belum dirilis.

Pada tahun 2005, *Android* diakusisi oleh Google, pengembangan terus dilanjutkan sampai *Android* versi beta diluncurkan pada tanggal 5 November 2007. Hingga saat ini tanggal 5 November diperingati sebagai hari jadi *Android*. Seminggu setelahnya yaitu pada tanggal 12 November 2007 *Android SDK (Software Development Kit)* diluncurkan,

sehingga pengguna dapat membuat dan mengembangkan aplikasi-aplikasi *Android* mereka sendiri (Satyaputra dan Aritonang, 2014: 5)

e. Versi dan Jenis-jenis *Android*

Sistem operasi *Android* ini sangatlah unik dan mampu memberikan kemudahan bagi para pengguna karena nama sistem operasinya selalu berdasarkan nama makanan dan diawali dengan abjad yang berurutan seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 2 Versi dan Jenis-jenis *Android*

Versi	Nama	Rilis
1.0	<i>Android</i> 1.0	23 September 2008
1.1	<i>Android</i> 1.1	9 Februari 2008
1.5	Cupcake	30 April 2009
1.6	Donut	15 September 2009
2.0-2.1	Eclair	26 Oktober 2009 (2.0) 12 Januari 2010 (2.1)
2.2	Froyo	20 Mei 2010
2.3	Gingerbread	6 Desember 2010
3.0-3.2	Honeycomb	22 Februari 2010
4.0	ICS (<i>Ice Cream Sandwich</i>)	19 Oktober 2011
4.1-4.3	Jelly Bean	9 Juli 2012 (4.1) 13 November 2012 (4.2) 24 Juli 2013 (4.3)
4.4	Kit Kat	3 September 2013
5.0	Lollipop	3 November 2014

Sumber : Satyaputra dan Aritonang (2014: 7) dengan modifikasi

f. Komponen Aplikasi *Android*

Menurut Arif Akbarul Huda (2013: 4-5) komponen aplikasi merupakan bagian penting dari sebuah *Android*. Setiap komponen

mempunyai fungsi yang berbeda, dan antara komponen atau dengan yang lainnya bersifat saling berhubungan. Berikut ini komponen aplikasi yang harus diketahui, yaitu :

- 1) *Activites. Activity* merupakan satu halaman antarmuka yang bisa digunakan oleh *user* (pengguna) untuk berinteraksi dengan aplikasi. Biasanya dalam satu *activity* terdapat *button*, *spinner*, *list view*, *edit text*, dan sebagainya. Satu aplikasi dalam *Android* dapat terdiri atas lebih dari satu *Activity*.
- 2) *Services. Services* merupakan komponen aplikasi yang dapat berjalan secara *background*, misalnya digunakan untuk memuat data dari *server database*. Selain itu, aplikasi pemutar musik atau radio juga memanfaatkan servis supaya aplikasinya bisa tetap berjalan meskipun pengguna melakukan aktivitas dengan aplikasi lain.
- 3) *Contact Provider*. Komponen ini digunakan untuk mengelola data sebuah aplikasi, misalnya kontak telepon. Siapapun bisa membuat aplikasi *Android* dan dapat mengakses kontak yang tersimpan pada sistem *Android*. Oleh karena itu, agar dapat mengakses kontak, *user* (pengguna) memerlukan komponen *contact provider*.
- 4) *Broadcast Receiver*. Fungsi komponen ini sama seperti bahasa terjemahannya yaitu penerima pesan. Kasus baterai lemah merupakan kasus yang sering dialami *handphone Android*. Sistem *Android* dirancang untuk menyampaikan “pengumuman” secara otomatis jika baterai habis. Apabila aplikasi yang dibuat dilengkapi dengan komponen *broadcast receiver*, maka *user* (pengguna) dapat

mengambil tindakan menyimpan kemudian menutup aplikasi atau tindakan yang lain.

g. Kelebihan dan Kelemahan *Android*

Android merupakan sistem operasi yang dirancang oleh salah satu pemilik situs terbesar di dunia yaitu Google. Seiring berjalannya waktu, *Android* telah berevolusi menjadi sistem yang luar biasa dan banyak diminati oleh pengguna *smartphone* karena mempunyai banyak kelebihan. Namun, dibalik popularitas *platform Android* yang disebut sebagai teknologi canggih ini pastilah memiliki kekurangan. Berikut adalah kelemahan dan kelebihan *Android* menurut Zuliana dan Irwan Padli (2013: 2) :

1) Kelebihan *Android*

- a) Lengkap : Para pengembang dapat melakukan pendekatan yang komprehensif ketika sedang mengembangkan *platform Android*. *Android* merupakan sistem operasi yang aman dan banyak menyediakan *tools* guna membangun *software* dan menjadikan peluang untuk para pengembang aplikasi.
- b) *Android* bersifat terbuka (*Open Source Platform*) : *Android* berbasis linux yang bersifat terbuka atau *open source* maka dapat dengan mudah untuk dikembangkan oleh siapa saja.
- c) *Free Platform* : *Android* merupakan *platform* yang bebas untuk para pengembang. Tidak ada biaya untuk membayar lisensi atau biaya royalti. *Software Android* sebagai *platform* yang lengkap,

terbuka bebas, dan informasi lainnya dapat diunduh secara gratis dengan mengunjungi *website* <http://developer.Android.com>

- d) Sistem Operasi Rakyat. Ponsel *Android* tentu berbeda dengan *Iphone Operating System* (IOS) yang terbatas pada *gadget* dari Apple, lain halnya dengan *Android* yang memiliki banyak produsen, mulai dari HP china seperti Evercross, Infinix, Xiaomi hingga Samsung dengan harga yang cukup terjangkau.

2) Kelemahan *Android*

- a) *Android* selalu terhubung dengan internet. *Handphone* bersistem *Android* ini sangat memerlukan koneksi internet yang aktif.
- b) Banyaknya iklan yang terpampang diatas atau dibawah aplikasi. Walaupun tidak ada pengaruhnya dengan aplikasi yang sedang dipakai tetapi iklan ini cukup mengganggu
- c) Baterai yang cepat habis.

h. *Android Studio*

Android Studio adalah lingkungan pengembangan *Android* baru berdasarkan IntelliJ IDEA. Mirip dengan *Eclipse* dengan *ADT Plugin*, *Android Studio* menyediakan alat pengembang terintegrasi *Android* untuk pengembangan dan *debugging*. Di atas kemampuan yang anda harapkan dari IntelliJ (*Android Developer*).

Android studio menawarkan :

- 1) Gradle berbasis membangun dukungan
- 2) *Android-Spesifik refactoring* dan perbaikan yang cepat

- 3) Alat Lint untuk menangkap kinerja, kegunaan, versi kompatibilitas dan masalah lainnya
- 4) Proguard dan app-penandatangan kemampuan
- 5) *Wizard* berbasis template untuk membuat desain *Android* umum dan komponen
- 6) Sebuah layout editor kaya yang memungkinkan anda untuk *drag-and-drop*-komponen UI. Layout pratinjau pada beberapa konfigurasi layar dan banyak lagi
- 7) *Built-in* dukungan untuk *google cloud platform* sehingga mudah untuk mengintegrasikan *google cloud messaging* dan *app engine* sebagai komponen *server-side*.

Berdasarkan pengertian *game edukatif* dan *android* di atas, dapat disimpulkan bahwa *game edukatif* berbasis android adalah suatu permainan (*game*) yang dikembangkan dengan sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet yang dapat mengintegrasikan materi pelajaran dalam komponennya dan mendayagunakan fungsi otak kiri.

5. Model Pengembangan Media

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

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

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

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

10) Sosialisasi dan Implementasi, yaitu pembuatan laporan dalam jurnal, bekerja sama dengan publisher dan mulai distribusi, dan memberikan control kualitas

b. Prosedur pengembangan model ADDIE

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

1) Tahap Analisis (*Analysis*)

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

2) Tahap Desain (*Design*)

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

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

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

4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

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

5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

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

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai dasar untuk meneliti, namun hanya dilaksanakan hingga tahap keempat, yaitu implementasi dan

mengembangkan Media Pembelajaran Akuntansi *game edukatif* berbasis *Android*.

B. Penelitian yang Relevan

1. Weni Rinta Aryantari (2014) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan *Mobile Edukatif* Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI IPS SMA”. Hasil dari penelitian tersebut menghasilkan persentase $> 65 \%$ dimana hampir setiap indikator terisi baik. Menunjukkan media ini layak untuk digunakan. Persamaan dengan penelitian ini adalah terkait dengan materi yang disajikan yaitu jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Perbedaanannya ialah weni menggunakan aplikasi eclipse sedangkan aplikasi yang peneliti gunakan ialah *Android Studio* dan jenis pengembangan berupa *game edukatif* sedangkan weni berupa *mobile edukatif*.
2. Resti Yetyastuti (2012) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan *Mobile Game Brainchemist* sebagai Media Pembelajaran Kimia SMA/MA pada Materi Laju Reaksi dan Keseimbangan Kimia”. Hasil dari penelitian tersebut menghasilkan nilai rata-rata kualitas kelayakan media pembelajaran kimia materi laju reaksi dan keseimbangan kimia sebesar 110,6 dan berada pada rentang nilai $x > 105$ sehingga termasuk dalam kriteria kualitas sangat baik (SB) dengan persentase keidealan media 88.49 %. Berdasarkan penilaian ini, *mobile game brainchemist* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran kimia SMA/MA pada materi laju reaksi dan keseimbangan kimia. Persamaan penelitian

yang dilakukan oleh resti adalah sama-sama bentuk penelitian pengembangan, media pembelajaran yang digunakan berbasis *Android* dan prosedur pengembangan yang digunakan sama-sama menggunakan ADDIE. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi yang akan disajikan, Resti menggunakan materi kimia SMA dan menggunakan aplikasi Eclipse sedangkan dalam penelitian ini menggunakan materi Akuntansi SMA dan menggunakan aplikasi *Android Studio*. Selain itu juga berbeda dalam subjek dan objek penelitiannya.

3. Gian Dwi Oktiana (2015) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* dalam Bentuk Buku Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015” Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan persentase Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan persentase $\geq 70\%$ dimana hampir setiap indikator terisi dengan baik, menunjukkan media ini layak untuk digunakan. Persamaan dengan penelitian ini adalah penelitian bentuk pengembangan dan prosedur pengembangan yang digunakan sama-sama menggunakan ADDIE. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi yang disajikan, subjek penelitian, objek penelitian, dan jenis media yang dikembangkan.

C. Kerangka Berpikir

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mendorong dunia pendidikan untuk berupaya selalu memperbaharui dan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satunya perkembangan teknologi yang saat ini berkembang pesat yaitu *smartphone*. *Smartphone* atau telepon pintar saat ini hampir sebagian besar masyarakat Indonesia memilikinya, begitu juga di kalangan pelajar khususnya di SMA Negeri 1 Imogiri. Penggunaan *smartphone* yang seharusnya dapat memudahkan serta memberikan manfaat yang baik kepada peserta didik dalam pendidikannya, namun ketika peserta didik memiliki *smartphone*, dalam prakteknya penggunaan *smartphone* belum dimanfaatkan secara optimal. Penggunannya terbatas pada *chat* dengan temannya, akses media *social* seperti *facebook*, *Instagram*, *path*, dll serta bermain *games*. SMA Negeri 1 Imogiri dari peserta didik serta guru sebagian besar memiliki *smartphone*, akan tetapi dalam proses pembelajaran guru belum pernah menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran, akan tetapi guru masih menggunakan metode konvensional dan tanpa inovasi. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa sehingga siswa cepat bosan dan jenuh.

Permasalahan ini menjadi tantangan bagi para pendidik untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat dilakukan dengan mengoptimalkan penggunaan metode dan media pembelajaran yang menarik. Media merupakan alat bantu bagi guru dalam

menyampaikan informasi atau materi yang diajarkannya. Perkembangan teknologi dan informasi saat ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik.

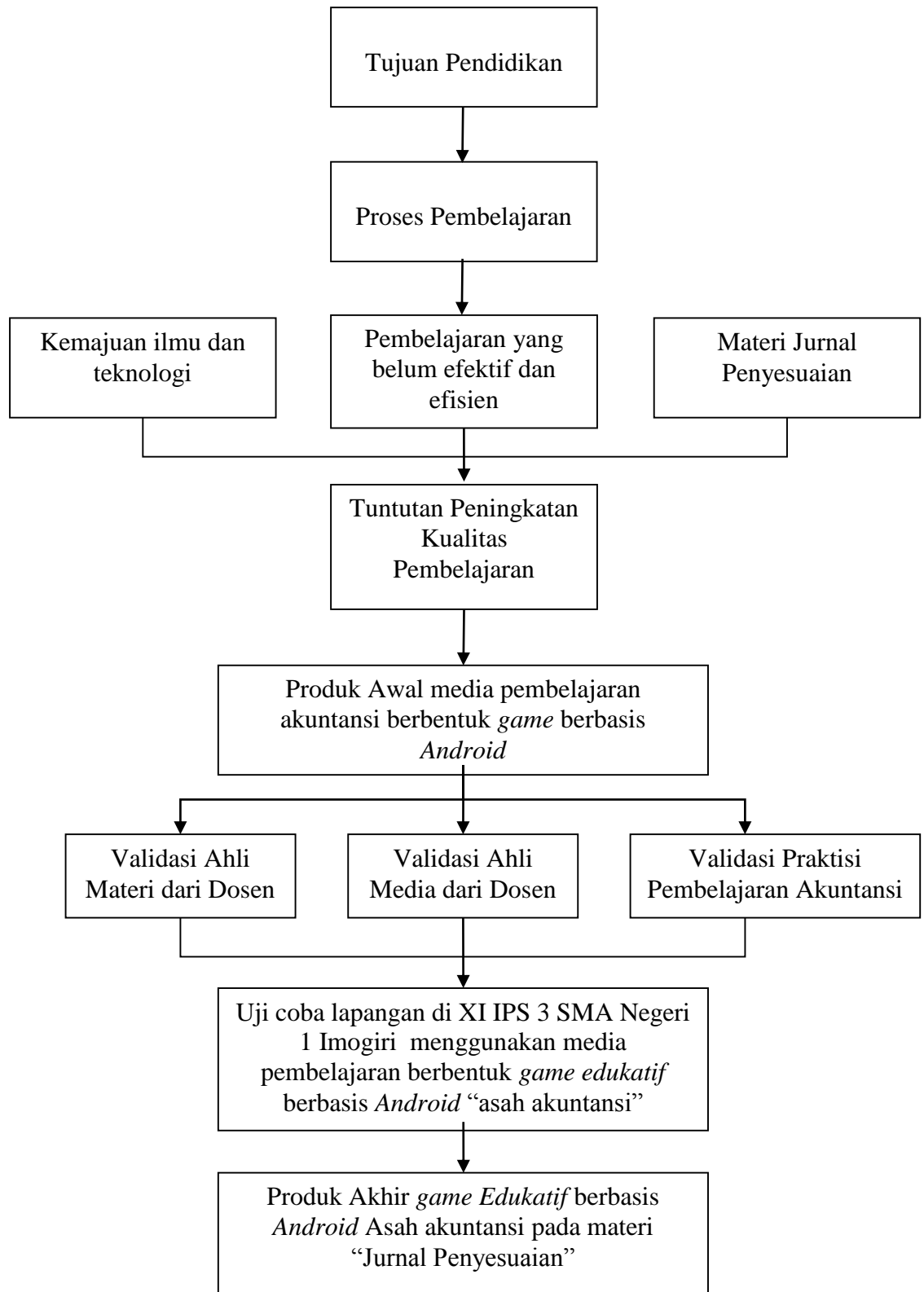
Sesuai dengan kurikulum KTSP, Akuntansi merupakan bagian dari mata pelajaran Ekonomi. Akuntansi mulai dikenalkan kepada siswa ketika mereka mulai menginjak kelas XI khusus untuk jurusan ilmu sosial/IPS. Salah satu materi yang diajarkan adalah membuat jurnal penyesuaian untuk perusahaan jasa. Materi ini merupakan salah satu proses dalam menyelesaikan siklus Akuntansi. Oleh karenanya, siswa perlu memahami materi ini dengan sangat baik untuk mendukung materi Akuntansi yang selanjutnya. Namun, proses pembelajaran Akuntansi yang banyak terjadi di SMA, tahap ini kurang dapat dioptimalkan untuk memberi pemahaman secara memadai kepada siswa.

Materi membuat jurnal penyesuaian untuk perusahaan jasa merupakan salah satu materi yang terdapat dalam Akuntansi kelas XI yang banyak mengandung konsep. Materi tersebut dapat dikemas secara menarik dalam sebuah *game edukatif*. *Game edukatif* yang akan dikembangkan mempunyai nama yaitu “Asah Akuntansi”, pada game ini siswa sebagai *user* akan disajikan sebuah tantangan untuk mengasah pemahamannya tentang jurnal penyesuaian yang harus melalui level-level yang ada dengan memilih untuk bermain setiap level atau level penuh. Level tersebut akan disesuaikan dengan indikator dari kompetensi dasar pada jurnal penyesuaian. Untuk menjawab soal-soal yang berisikan materi terkait dengan jurnal penyesuaian, siswa sebagai *user* akan diberikan waktu untuk

menjawab soal tersebut dan memiliki kesempatan sebanyak 3 kali untuk melalui level-level tersebut. Kemudian dalam *game edukatif* ini juga berisikan gambar-gambar yang menyenangkan beserta pembahasan atau penjelasan.

Game Edukatif ini merupakan media pembelajaran yang dapat dioperasikan dalam *smartphone* dengan sistem operasi *Android*. Minimal versi Froyo (2.2). Selain itu, media ini dapat digunakan di perangkat PC/*netbook* yang bisa digunakan dan ditampilkan guru untuk mengajar di depan kelas dengan bantuan *emulator Android*, sehingga media ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat digunakan kapan saja dan di mana saja. Media dikemas secara menarik yang diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar Akuntansi khususnya pada materi membuat jurnal penyesuaian untuk perusahaan jasa.

D. Paradigma Penelitian



Gambar 2 Paradigma penelitian pengembangan Game Edukatif berbasis Android

E. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan landasan teoritis yang telah disebutkan di atas, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dan diharapkan dapat diperoleh jawabannya melalui penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengembangkan *game edukatif* berbasis *Android* pada kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian sebagai media pembelajaran Akuntansi untuk siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri.?
2. Bagaimana penilaian kelayakan oleh ahli materi mengenai *game edukatif* berbasis *Android* pada kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian sebagai media pembelajaran Akuntansi untuk siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri.?
3. Bagaimana penilaian kelayakan oleh ahli media mengenai *game edukatif* berbasis *Android* pada kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian sebagai media pembelajaran Akuntansi untuk siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri. ?
4. Bagaimana penilaian kelayakan oleh praktisi pembelajaran Akuntansi SMA mengenai *game edukatif* berbasis *Android* pada kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian sebagai media pembelajaran Akuntansi untuk siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri.?
5. Bagaimana penilaian siswa mengenai *game edukatif* berbasis *Android* pada kompetensi dasar membuat jurnal penyesuaian sebagai media pembelajaran Akuntansi?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

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

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Peneliti mengambil tempat penelitian di SMA Negeri 1 Imogiri yang beralamat di Jln. Imogiri Timur Km 14 wukirsari, Imogiri, Bantul. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap dalam waktu bulan Januari 2016 Sampai Maret 2016 yang meliputi tahap perencanaan, penelitian, dan pelaporan.

C. Prosedur Penelitian

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

meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih (2011: 161). Pada penelitian ini peneliti memodifikasi model pengembangan dengan membatasi hanya sampai tahap implementasi saja.

Prosedur pengembangan media pembelajaran Akuntansi *game edukatif* berbasis *Android* terdiri dari lima tahap, yaitu :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

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

- a. Analisis kebutuhan siswa yang meliputi permasalahan dan karakteristik siswa serta perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*)
- b. Analisis kompetensi dan instruksional yang meliputi analisis terhadap Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) apa yang akan dimuat dalam media ini kemudian dijabarkan ke dalam indikator pembelajaran yang memungkinkan untuk disajikan dalam bentuk *game edukatif*.

2. Tahap Desain (*design*)

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

- a. Perancangan *flowchart*. *Flowchart* merupakan bagan yang terdiri dari simbol-simbol tertentu yang menunjukkan langkah-langkah suatu prosedur atau program
- b. Perancangan desain media secara keseluruhan (*story board*).
Pembuatan suatu media dalam hal ini adalah *game edukatif* diawali dengan membuat *story board* sehingga akan dapat dilihat rancangannya
- c. Penyusunan teks materi, soal dan jawaban. Seluruh materi yang akan dimuat dalam media dibuat dalam format .html (*hyper text markup language*) menggunakan program Notepad++. Pembahasan jawaban yang akan dimuat dibuat dalam bentuk gambar dengan format .png (*portable network graphics*) dengan menggunakan program corelDRAW Graphicst Suite X7, sedangkan untuk soal langsung dimasukkan ke dalam java.
- d. Pembuatan dan pengumpulan *background*, gambar, dan tombol-tombol. *Background*, gambar, dan tombol-tombol dibuat dalam format gambar .png (*portable network graphics*) dengan menggunakan corelDRAW Graphicst Suite X7.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

- a. Pembuatan media. Pembuatan media menggunakan *Android Studio*. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan media yang utuh sesuai dengan desain yang telah dirancang. Ada 4 kegiatan dalam pembuatan media yaitu pembuatan antarmuka, pengkodean (*coding*), pengujian (*testing*), dan *deploying*.
- b. Validasi I. pada tahap ini media awal divalidasi oleh satu ahli media (dosen) dan satu ahli materi (dosen). Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap media yang dikembangkan.
- c. Revisi I. pada tahap ini media direvisi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli materi (dosen) dan ahli media (dosen)
- d. Validasi tahap II. Pada tahap ini media divalidasi oleh praktisi pembelajaran Akuntansi yaitu guru Akuntansi SMA Menggunakan instrument yang telah disusun.
- e. Revisi tahap II. Pada tahap ini media direvisi kembali berdasarkan masukan dan saran yang diberikan praktisi pembelajaran akuntansi yang dalam hal ini adalah sebagai ahli materi. Media awal direvisi pada tahap ini selanjutnya digunakan pada tahap implementasi kepada siswa.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

a. Uji Coba Lapangan

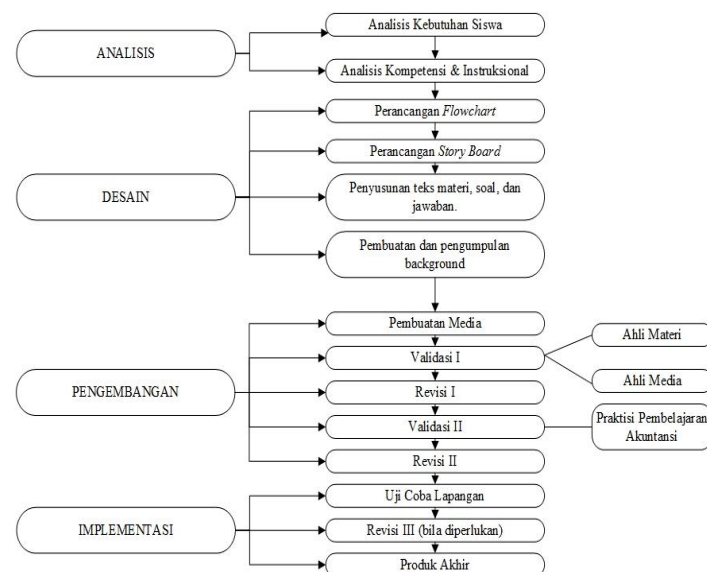
Pada tahap ini media diujicobakan kepada 27 siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Imogiri. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengetahui penilaian siswa mengenai media yang telah dibuat.

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

c. Analisis data yang diperoleh dari siswa untuk mengetahui penilaian mengenai media yang dibuat

d. Pada tahap ini telah dihasilkan media pembelajaran *game edukatif* berbasis *android* yang sudah direvisi.

Prosedur penelitian tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah :



Gambar 3 Bagan Prosedur Pengembangan Produk Media Pembelajaran

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah 27 siswa kelas XI IPS 3 SMA N 1 Imogiri. Kelas yang dipilih merupakan kelas yang persentase ketuntasan belajarnya paling rendah dari 4 kelas yang ada. Sementara itu objek penelitiannya adalah kelayakan *game edukatif* berbasis *Android* yang digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi kelas XI.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan angket atau kuesioner. Angket ini digunakan untuk menilai media berdasarkan ahli materi, ahli media, dan siswa

1. Jenis Data

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

- a. Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media pembelajaran berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi, dan siswa
- b. Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian kelayakan tentang media pembelajaran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi dan data pendapat/respon siswa mengenai produk yang telah dikembangkan

2. Instrumen Pengumpulan data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan

dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. (Sugiyono, 2011; 142).

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

1) Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

Tabel 3 Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Soal	a. Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	1
		b. Kebenaran kunci jawaban	2
		c. Kejelasan petunjuk pengerjaan	3
		d. Kejelasan perumusan soal	4
		e. Kebenaran konsep soal	5
		f. Varisasi soal	6
		g. Tingkat kesulitan soal	7
		h. Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas	8
2.	Kebahasaan	i. Kekomunikatifan bahasa	9
		j. Ketepatan penggunaan istilah	10
3.	Keterlaksanaan	k. Pemberian motivasi belajar	11,12,13,14
		l. Interaktivitas	15

Sumber: Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

2) Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

Tabel 4 Kisi-kisi instrumen untuk ahli media

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

Sumber: Romi Satria Wahono (2006)) dengan modifikasi

3) Kisi-kisi Instrumen untuk Guru

Tabel 5 Kisi-kisi instrumen untuk guru

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Rekayasa Perangkat Lunak	a. Reliabilitas media	1,2
		b. Pemaketan yang terpadu	3,4
		c. Kelengkapan dokumentasi	5,6
2	Desain Pembelajaran	d. Relevansi tujuan dengan standar isi	7
		e. Konsistensi soal dengan tujuan	8, 9, 10, 11
		f. Umpan balik terhadap hasil evaluasi	12
		g. Penggunaan bahasa	13, 14
		h. Pemberian motivasi belajar	15
3	Komunikasi Visual	i. Kreatif	16
		j. Audio	17,18
		k. Visual	19,20
		l. Animasi	21
		m. Ikon Navigasi	22,23

Sumber: Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

4) Kisi-kisi Instrumen untuk Siswa

Tabel 6 Kisi-kisi instrumen untuk siswa

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

Sumber: Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

F. Teknik Analisis Data

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

1. Data Kualitatif

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

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian kualitas produk yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran akuntansi (guru) dan siswa. Data kualitas *game* tersebut berupa data kualitatif. Untuk mendapatkan penilaian kualitas *game*, maka data kualitatif tersebut kemudian dianalisis dengan langkah-langkah berikut:

Tabel 7 Ketentuan Pemberian Nilai

Kategori	Nilai
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
Netral	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Sumber: Eko Putro Widoyoko (2011: 236)

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

$$a. \bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = nilai rata-rata,

$\sum x$ = Jumlah nilai,

N = jumlah subjek

Rata-rata penilaian yang diperoleh dikonversi kembali menjadi kategori kelayakan *game* sehingga dapat diambil kesimpulan mengenai kualitas *game* berdasarkan pedoman konversi ideal yang dijabarkan pada tabel 8.

Tabel 8 Pedoman Konversi Skor

Nilai	Rumus	Rentang	Klasifikasi
5	$\bar{X} \geq \bar{X}_i + 1,8 SB_i$	4,21 – 5,00	Sangat Layak
4	$\bar{X}_i + 0,6 SB_i < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 1,8 SB_i$	3,41 – 4,20	Layak
3	$\bar{X}_i - 0,6 SB_i < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 0,6 SB_i$	2,61 – 3,40	Kurang Layak
2	$\bar{X}_i - 1,8 SB_i < \bar{X} \leq \bar{X}_i - 0,6 SB_i$	1,81 – 2,60	Tidak Layak
1	$\bar{X} \leq \bar{X}_i - 1,8 SB_i$	0 – 1,80	Sangat Tidak Layak

Sumber : Sukardjo (2005 : 53)

Keterangan :

\bar{X}_i = (Rerata Ideal)

$= \frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

SB_i = (Simpangan Baku Ideal)

$= \frac{1}{6}$ (Skor Maksimum ideal – skor minimum ideal)

X = Skor Aktual

Berdasarkan rumus yang terdapat pada tabel 7, dapat diperoleh pedoman konversi nilai kuantitatif 1 sampai 5 menjadi kategori kualitatif untuk menyimpulkan bagaimana kelayakan

media yang dikembangkan jika X_i dan nilai S_{bi} disubstitusikan pada rumus yang ada di tabel 8 maka akan diperoleh pedoman konversi sebagai berikut :

Tabel 9 Konversi Skor Aktual Menjadi Kategori Kualitatif

No	Rumus	Kategori
1	$X > 4,2$	4,21 – 5,00
2	$3,4 < X \leq 4,2$	3,41 – 4,20
3	$2,6 < X \leq 3,4$	2,61 – 3,40
4	$1,8 < X \leq 2,6$	1,81 – 2,60
5	$X \leq 1,8$	0 – 1,80

Sumber : Sukardjo (2005 : 53)

X = Skor Aktual

$\overline{X_i}$ = (Rerata Ideal)

$$= \frac{1}{2} (\text{Skor maksimum ideal} + \text{skor minimum ideal})$$

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

$$= 3$$

S_{bi} = (Simpangan Baku Ideal)

$$= \frac{1}{6} (\text{Skor maksimum ideal} - \text{skor minimum ideal})$$

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

$$= 0,67$$

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Imogiri yang beralamat di Jln. Imogiri Timur Km 14 wukirsari, Imogiri, Bantul.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 3 yang berjumlah 27 siswa.

3. Deskripsi Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada hari Jumat, 26 Februari 2016 bertempat di Ruang kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Imogiri.

B. Hasil Penelitian

1. Pengembangan *Game Edukatif Berbasis Android* “Asah Akuntansi”

Pengembangan *game edukatif* “Asah Akuntansi” berbasis *android* ini merupakan adaptasi dan dimodifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE yaitu dengan tahapan 1) *analysis* (analisis), 2) *design* (desain), 3) *development* (Pengembangan), 4) *implementation* (implementasi), 5) *evaluasi* (*evaluation*). Peneliti hanya membatasi sampai langkah implementasi. Langkah pengembangan dijabarkan sebagai berikut :

a. **Tahap Analisis (*analysis*)**

Pada tahap analisis, dilaksanakan analisis kebutuhan dan analisis kompetensi dan instruksional. Berikut penjabaran dari masing-masing tahap analisis.

1) Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan berkaitan dengan permasalahan dan karakteristik siswa, perangkat keras (*hardware*) serta perangkat lunak (*software*).

a) Permasalahan dan karakteristik siswa

Seiring dengan perkembangan teknologi, siswa SMA memiliki kecenderungan berhubungan dengan alat komunikasi gerak atau *smartphone*. Hasil pengamatan peneliti, penggunaan *smartphone* dapat menyita waktu belajar siswa, misalnya hanya untuk memutar musik, bermain *game*, dan mengakses berbagai macam media social. Siswa yang merasa jenuh ketika melakukan pembelajaran akan lebih tertarik untuk melakukan hal-hal lain seperti mengobrol dengan teman atau melakukan kegiatan lain dengan *smartphonenya*. Hal ini mengindikasikan bahwa *smartphone* lebih menarik daripada buku, hal itu dapat diantisipasi dengan membuat media pembelajaran di *smartphone*. *Smartphone* yang digunakan menggunakan sistem operasi *android*. Dipilihnya *android*

karena pengguna *android* merupakan yang terbesar dari sistem operasi yang lain. Dibuktikan dengan hasil observasi di SMA N 1 Imogiri di kelas XI IPS 3 sebanyak 92% atau 25 siswa dari 27 siswa merupakan pengguna *smartphone*, yaitu *Android*.

Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Dengan pembuatan *game edukatif* “Asah Akuntansi” berbasis *android* ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Apalagi media dapat digunakan kapan saja dan di mana saja karena sifatnya yang *portable*. Proses penyebaran cukup mudah karena ukurannya yang relatif kecil. Proses penyebaran dapat menggunakan *Bluetooth*, kabel data, maupun diunduh dari *Play Store* maupun link-link lainnya yang selanjutnya di install secara *offline*.

Selain penggunaan secara mandiri oleh siswa, media pembelajaran dapat digunakan oleh guru di kelas dengan bantuan laptop/PC dan LCD. Namun, untuk menggunakan media ini di PC/Laptop memerlukan bantuan emulator *android* dan spesifikasi laptop yang mendukung karena akan sangat berpengaruh pada kelancaran untuk mengaksesnya. Emulator *android* dapat diunduh dengan gratis dan mudah di

internet misalnya *Bluestack*, *Jar Of Beans*, *Genymotion*, atau *Youwave*.

b) Perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*)

Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan untuk membuat media pembelajaran ini adalah :

- (1) Intel ® Core ™ i3-4030U CPU @1,90GHz
- (2) RAM 4 GB
- (3) HDD 500 GB
- (4) VGA NVIDIA GEFORCE 820M 2 GB

Menurut sumber yang dikutip dari <http://developer.android.com/sdk/index.html#Requirements> *hardware* minimum yang digunakan untuk menjalankan aplikasi *Android* Studio adalah :

- (1) Microsoft® Windows® 8/7/Vista (32- or 64-bit)
- (2) 2 GB RAM minimum, 4 GB RAM recommended
- (3) 400 MB hard disk space
- (4) At least 1 GB for *Android* SDK, emulator system images, and caches
- (5) 1280 x 800 minimum screen resolution
- (6) Java Development Kit (JDK) 7
- (7) Optional for accelerated emulator: Intel® processor with support for Intel® VT-x, Intel® EM64T (Intel® 64), and Execute Disable (XD) Bit functionality

Perangkat lunak (*software*) yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

(1) Perangkat lunak sistem operasi :

(a) *Android*

(2) Perangkat lunak pembuat media pembelajaran

(a) *Game Engine = Android Studio*

(3) Perangkat lunak pembuat gambar

(a) Vector = Corel Draw X7

(b) Gambar JPG = Corel Draw X7

2) Analisis Kompetensi dan Instruksional

Analisis kompetensi dan instruksional berkaitan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dimuat dalam media. Pada tahap analisis kompetensi dilakukan kajian terhadap kompetensi minimal yang harus dicapai siswa sesuai dengan standar isi yang ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Materi membuat jurnal penyesuaian pada perusahaan jasa sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) memahami penyusunan siklus Akuntansi perusahaan jasa dan Kompetensi Dasar (KD) membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa pada materi membuat jurnal penyesuaian pada perusahaan jasa.

Pada tahap analisis instruksional, Kompetensi Dasar tersebut dijabarkan menjadi 8 indikator yaitu :

a) Memahami pengertian, tujuan, dan pengelompokkan jurnal penyesuaian untuk perusahaan jasa

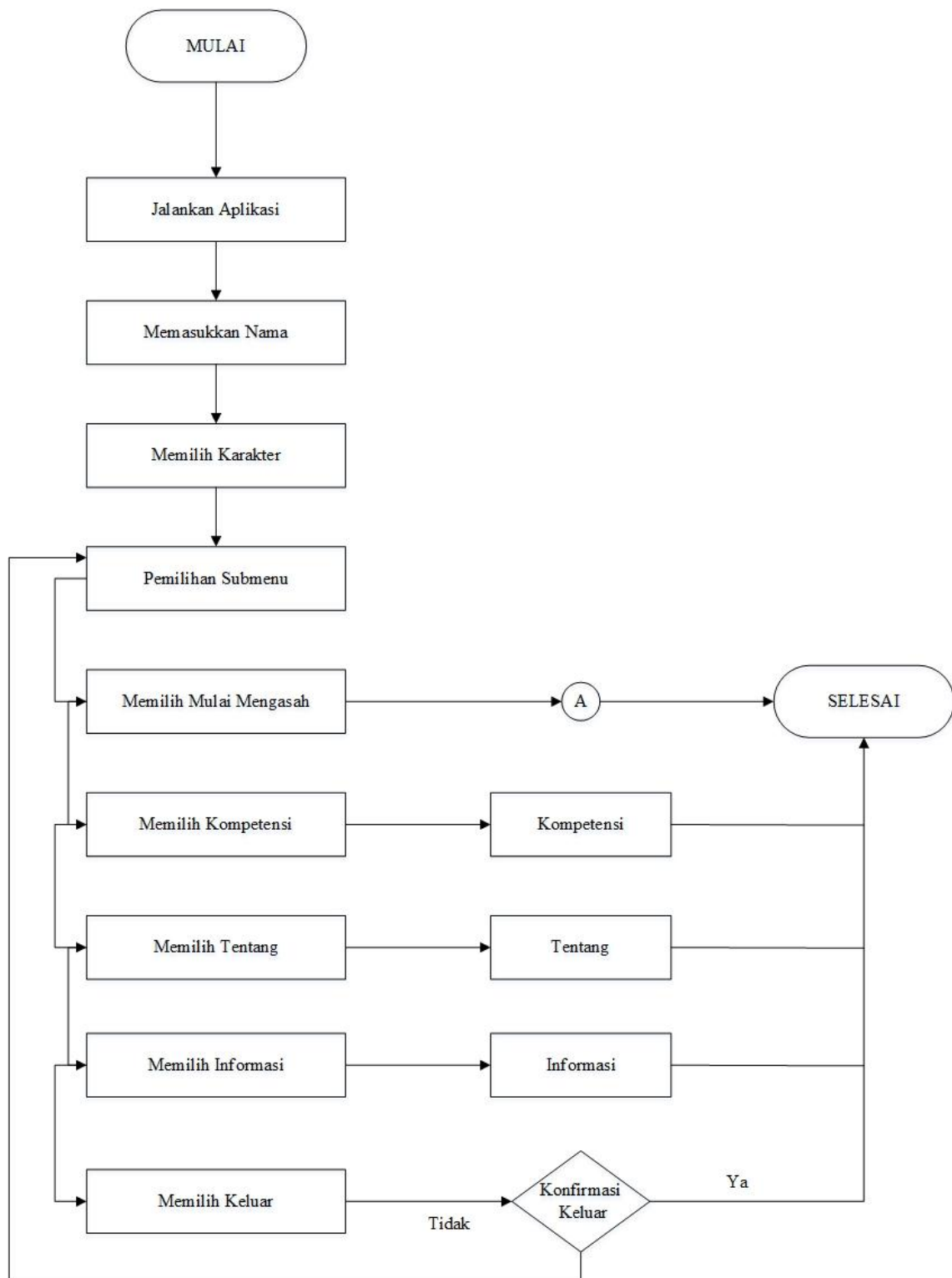
- b) Membuat jurnal penyesuaian untuk beban dibayar di muka
- c) Membuat jurnal penyesuaian untuk pendapatan diterima di muka.
- d) Membuat jurnal penyesuaian untuk beban yang masih harus dibayar
- e) Membuat jurnal penyesuaian untuk piutang pendapatan
- f) Membuat jurnal penyesuaian untuk penyusutan aktiva tetap
- g) Membuat jurnal penyesuaian untuk perlengkapan
- h) Membuat jurnal penyesuaian untuk taksiran kerugian piutang

b. Tahap Desain (*Design*)

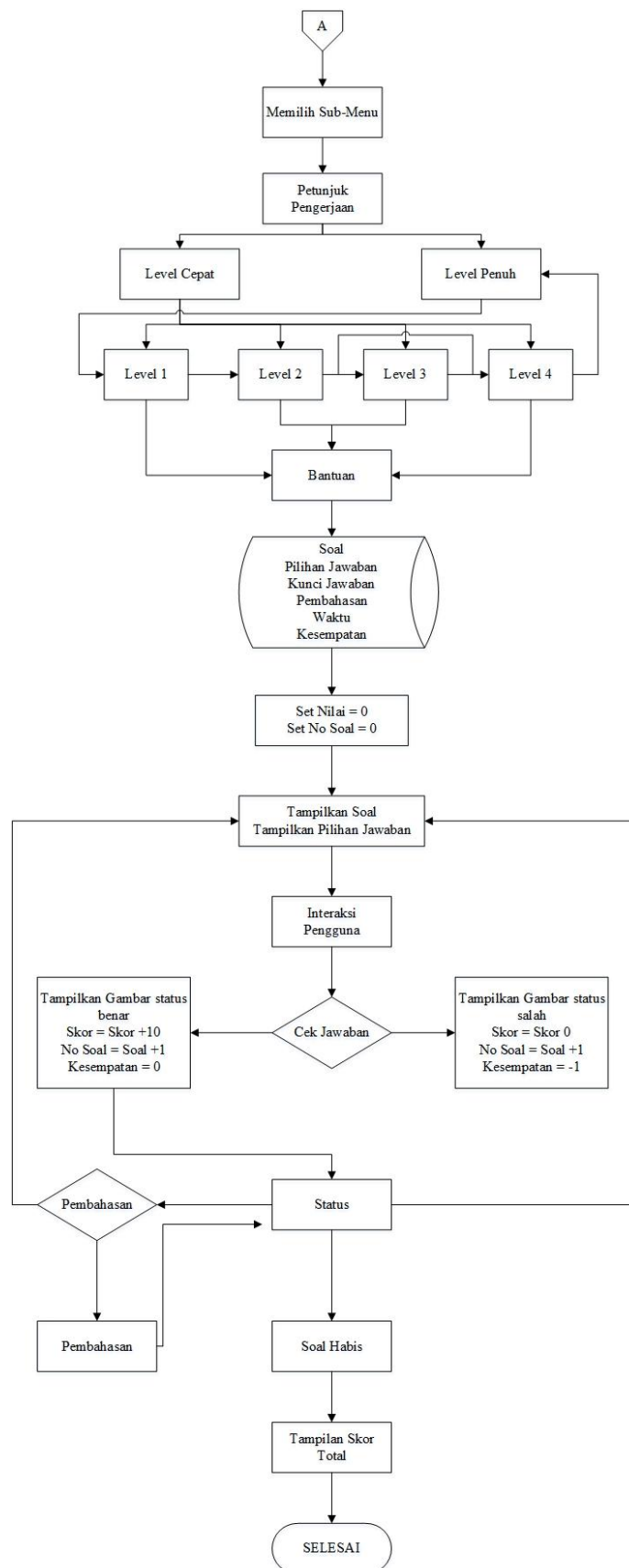
Tahap desain merupakan tahap perancangan media yang meliputi pembuatan *flowchart*, pembuatan desain media secara keseluruhan (*storyboard*), penyusunan materi, soal dan jawaban, pengumpulan dan pembuatan *background*, gambar, dan tombol, serta penggunaan musik dan suara.

1) Pembuatan *Flowchart*

Flowchart merupakan bagan yang terdiri dari simbol-simbol tertentu yang menunjukkan langkah-langkah suatu prosedur atau program sehingga memudahkan dalam proses pengembangan media.



Gambar 4 Flowchart Menu Utama



Gambar 5 Flowchart menu latihan soal

2) Pembuatan desain media (*Storyboard*)

Storyboard menggambarkan secara keseluruhan hubungan antara bagian dalam media. *Storyboard* dibuat untuk memudahkan proses pembuatan media selanjutnya dan berfungsi sebagai peta pada panduan pembuatan media. *Storyboard* pada media ditampilkan pada lampiran 1.

3) Penyusunan soal, dan jawaban

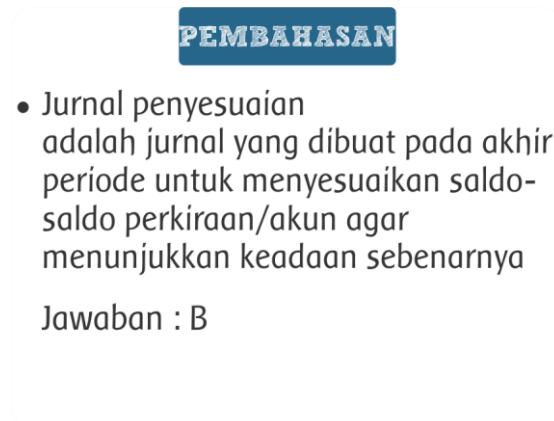
Soal dan pembahasan jawaban yang dimuat dalam media disusun dari berbagai referensi. Materi yang disajikan dalam media dibuat format html (*hyper text markup language*) menggunakan program Notepad++. Soal yang disajikan dibuat dalam bentuk array dalam kelas java, sedangkan untuk background, gambar, dan pembahasan jawaban dibuat dalam format gambar *portable network graphics* (.png) menggunakan program CorelDraw Graphic Suite X7.

```

7 agar menunjukkan keadaan sebenarnya
8 Jawaban : B",
9 "Jurnal Umum", "Jurnal Penyesuaian", "Jurnal Penutup", "Jurnal Pembalik");
10 this.addQuestion(q1);
11
12 Question q2 = new Question("Dibawah ini yang merupakan tujuan pembuatan jurnal penyesuaian adalah.", "Mengoreksi rekening-rekening tertentu pada neraca saldo
13 sehingga mencerminkan keadaan sebenarnya", "1", "Tujuan", "30", "Tujuan pembuatan jurnal penyesuaian adalah untuk mengoreksi rekening-rekening tertentu pada
14 neraca saldo sehingga mencerminkan keadaan sebenarnya
15 Jawaban : C",
16 "Menghilangkan rekening campuran", "Memperbaiki kesalahan yang terjadi pada neraca saldo", "Mengoreksi rekening-rekening tertentu pada neraca saldo sehingga
17 mencerminkan keadaan sebenarnya", "Membuat keseimbangan jumlah debit dan kredit");
18 this.addQuestion(q2);
19
20 Question q3 = new Question("Jurnal penyesuaian biasanya dilakukan oleh perusahaan pada.", "Akhir Periode", "1", "Waktu", "30", "Jurnal penyesuaian dilakukan oleh
21 pada akhir periode
22 Jawaban : B",
23 "Awal Periode", "Akhir Periode", "Rapan Saja", "Tengah Periode");
24 this.addQuestion(q3);
25
26 Question q4 = new Question("Penundaan (penangguhan) pengakuan atas beban atau pendapatan yang transaksinya telah dicatat dalam akun termasuk pengelompokan apa
27 di dalam jurnal penyesuaian ..", "Defferal", "1", "Kelompok", "30", "Defferal adalah penundaan (penangguhan) pengakuan atas beban atau pendapatan yang transaksinya
28 telah dicatat dalam akun
29 Jawaban : D",
30 "Akruai", "Mas", "Pendapatan", "Defferal");
31 this.addQuestion(q4);
32
33 Question q5 = new Question("Saldo rekening dibawah ini yang tidak memerlukan jurnal penyesuaian adalah.", "Penyesuaian perlengkapan", "1", "Akun yang disesuaikan",
34 "Rekening yang tidak memerlukan penyesuaian adalah penyesuaian perlengkapan.
35 Rekening/akun yang memerlukan penyesuaian adalah
36 1) Beban yang masih harus dibayar
37 2) Pendapatan yang masih harus diterima
38 3) Taksiran kerugian piutang
39 4) Pendapatan diterima di muka
40 5) Beban dibayar di muka
41 6) Pemakaian perlengkapan
42 7) Penyesuaian aktiva tetap
43 Jawaban : B",
44 "Beban yang masih harus dibayar", "Penyesuaian perlengkapan", "Pendapatan yang masih harus diterima", "Taksiran kerugian piutang");
45 this.addQuestion(q5);

```

Gambar 6 Materi yang ditampilkan dalam format .html



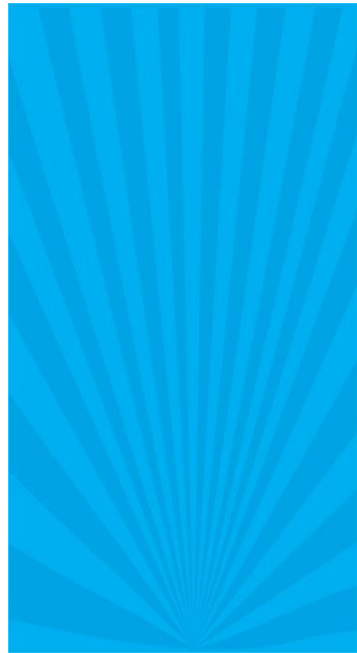
Gambar 7 Pembahasan yang ditampilkan dalam Format .png

4) Pengumpulan dan pembuatan *background*, gambar, dan tombol

Gambar yang disajikan dalam media dirancang sendiri oleh peneliti, sebagian gambar dibuat dengan mengkombinasikan gambar hasil unduhan dari berbagai sumber. Pembuatan dan pengkombinasian gambar-gambar ini dilakukan dengan menggunakan program CorelDRAW Graphic Suite X7. Seluruh gambar dibuat dalam format *portable network graphics* (.png). memori penyimpanan gambar dalam format ini relative lebih kecil dibandingkan dengan format lain seperti JPEG (.jpeg).



Gambar 8 Contoh desain gambar dalam media



Gambar 9 Background dalam media



Gambar 10 Kumpulan tombol dan icon

5) Penggunaan musik dan suara.

Musik dalam media peneliti menggunakan musik instrumental yang dapat menarik perhatian pengguna media pembelajaran asah akuntansi. Penggunaan suara dalam *game* berupa bunyi tombol dan detik waktu yang didapat dari berbagai sumber.

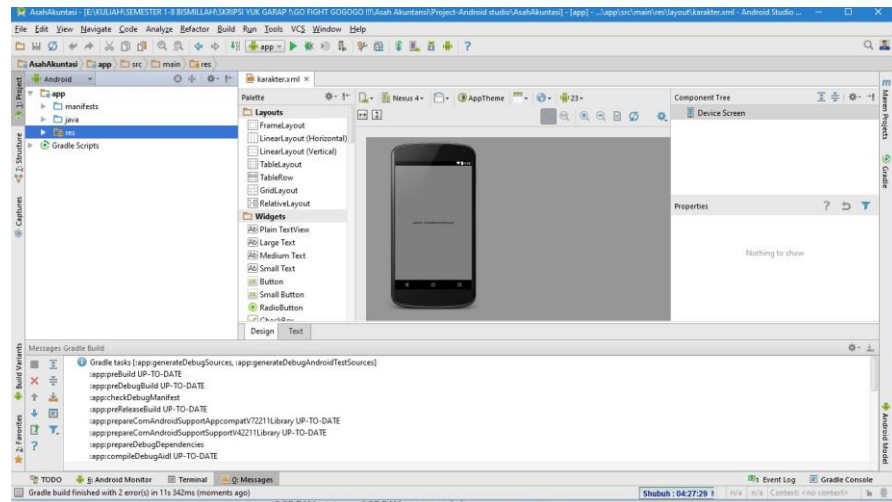
c. Tahap Pengembangan (*Development*)

1) Pembuatan Media Pembelajaran Asah Akuntansi

Media dibuat menggunakan *hardware* dengan spesifikasi *Hard disk* 500GB, RAM 4GB, sistem operasi windows 10, dan resolusi layar 1366 x 768dpi. Media ini diberi nama “Asah Akuntansi”. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan media dengan desain yang telah dirancang menggunakan *software Android Studio*. Seluruh komponen dirangkai menjadi satu kesatuan media sesuai dengan *storyboard* dan *flowchart* melalui serangkaian fungsi-fungsi tertentu.

Soal, pembahasan, gambar, *background*, dan tombol yang akan dimuat dalam media dimasukkan ke dalam folder yang terdapat dalam *Android Studio*. Semua soal beserta pembahasan dimasukkan ke dalam folder java gambar, background, dan tombol dimasukkan ke dalam folder *res/drawable*. Font yang digunakan yaitu *sketch block*, *insomnia*, *league gothic*, dan *bear Sophia*.

Media pembelajaran dimuat dalam format file APK (.apk) dan siap untuk diinstal pada *smartphone* dengan sistem operasi *Android* sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Tampilan program *Android Studio* dapat dilihat pada :



Gambar 11 Layar Kerja Android Studio

Pada tahap pembuatan media terdapat 4 kegiatan yaitu pembuatan antarmuka, pengkodean (*coding*), pengujian (*testing*), dan *deploying*,

a) Pembuatan antarmuka

Pembuatan antarmuka aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan *Android Studio*. *Android studio* menyediakan dua cara untuk membuat sebuah antarmuka yaitu secara visual dengan *drag and drop* komponen yang sudah disediakan dan yang kedua dengan *coding* yaitu dengan menuliskan serangkaian kode program hingga membentuk tampilan program yang diinginkan. Pembuatan antarmuka didasarkan pada rancangan antarmuka sebelumnya. Pada pengembangan aplikasi ini menggunakan kedua cara tersebut

(1) Tampilan Logo



Gambar 12 Logo Asah Akuntansi

(2) Tampilan Halaman Awal

Tampilan awal media “Asah Akuntansi” dapat dilihat pada gambar



Gambar 13 Tampilan halaman awal

Pada tampilan awal terdapat 4 tombol, yaitu tombol mainkan, facebook, twitter, dan informasi. Bila tombol mainkan dipilih maka akan muncul tampilan mengisi nama. Tombol facebook akan memunculkan tampilan facebook peneliti.

Tombol twitter akan memunculkan tampilan twitter peneliti.

Dan tombol informasi akan memunculkan tampilan informasi.

(3) Tampilan mengisi nama *user*

Tampilan mengisi nama *user* dapat dilihat pada gambar

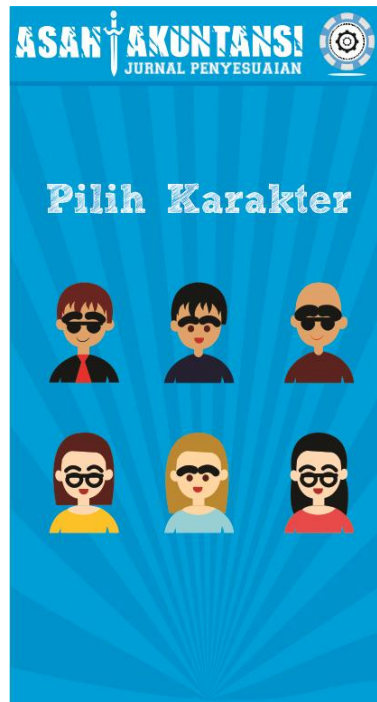


Gambar 14 Tampilan Mengisi nama user

Pada tampilan mengisi nama *user* terdapat 3 tombol yaitu informasi, kotak mengisi nama, dan lanjut. Bila tombol informasi dipilih, maka akan memunculkan tampilan informasi. Kotak mengisi nama dipilih maka akan memunculkan *keyboard android*. Dan tombol lanjut dipilih maka akan memunculkan tampilan pilih karakter. *User* (pengguna) bebas mengisi *username* yang akan digunakan dalam bermain.

(4) Tampilan Pilih Karakter

Tampilan pilih karakter dapat dilihat pada gambar



Gambar 15 Tampilan Pilih Karakter

Pada tampilan pilih karakter terdapat 7 tombol yaitu tombol karakter 1, 2, 3, 4, 5, 6 dan informasi. Bila tombol karakter yang terdiri dari 6 dipilih salah satu, maka akan memunculkan salah satu karakter yang telah dipilih. Dan tombol informasi akan memunculkan tampilan informasi.

(5) Tampilan menu utama

Tampilan menu utama “Asah Akuntansi” dapat dilihat pada gambar.



Gambar 16 Tampilan menu utama

Pada tampilan menu utama terdapat 5 tombol, yaitu tombol mulai mengasah, tombol kompetensi, tombol tentang, tombol keluar, dan tombol informasi. Bila tombol mulai mengasah dipilih, maka akan muncul tampilan petunjuk pengerjaan. Tombol kompetensi dipilih akan muncul tampilan standar kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran dengan materi membuat jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Tombol tentang dipilih, maka akan memunculkan informasi umum tentang media dan pengembang aplikasi. Tombol keluar akan muncul konfirmasi apakah pengguna akan benar-benar ingin mengakhiri aplikasi atau membatalkan dengan menekan tombol *back*.

(6) Tampilan sub-menu mulai mengasah

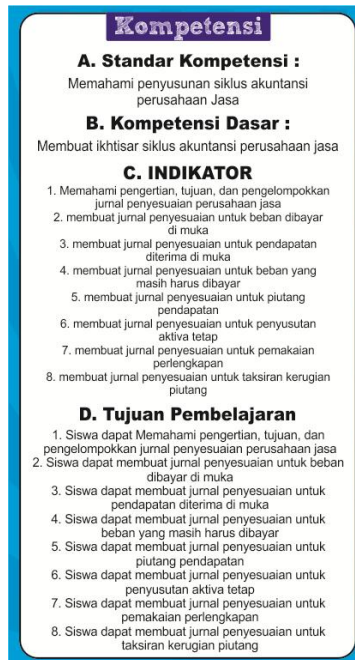


Gambar 17 tampilan sub-menu mulai mengasah

Pilihan tombol mulai mengasah akan memunculkan tampilan “pilih level”. Terdapat dua level yaitu level cepat dan level penuh. Pada pilihan level cepat terdapat 4 level. Level 1 membahas pengertian, tujuan, dan pengelompokkan jurnal penyesuaian. Level 2 membahas perlakuan pada beban dibayar dimuka dan pendapatan diterima di muka. Level 3 membahas perlakuan pada beban yang masih harus dibayar dan piutang pendapatan. Dan level 4 membahas perlakuan pada penyusutan aktiva tetap, pemakaian perlengkapan, dan taksiran kerugian piutang. Kemudian dalam level penuh bermain dari level 1-level 4 sebanyak 45 soal.

(7) Tampilan sub-menu Kompetensi

Tampilan sub-menu kompetensi dapat dilihat pada gambar



Gambar 18 Tampilan sub-menu kompetensi

Tampilan sub-menu kompetensi berisi informasi tentang standar kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran dengan materi membuat jurnal penyesuaian perusahaan jasa.

(8) Tampilan sub-menu tentang



Gambar 19 Tampilan sub-menu tentang

Tampilan sub-menu tentang berisi informasi mengenai media/aplikasi meliputi sasaran pengguna, sasaran penggunaan, dan isi media yang dibuat. Terdapat logo UNY dan informasi pembuat media yang meliputi foto, nama, TTL, Alamat, NIM, Prodi, jurusan, fakultas, universitas, email, dan tahun pembuatan.

(9) Tampilan sub-menu informasi

Tampilan sub-menu informasi dapat dilihat pada gambar



Gambar 20 Tampilan sub-menu Informasi

Tampilan sub-menu informasi berisi informasi mengenai media/aplikasi meliputi halaman utama, halaman mulai mengasah, halaman kompetensi, dan halaman tentang.

(10) Tampilan Konfirmasi keluar

Tampilan konfirmasi keluar dapat dilihat pada gambar

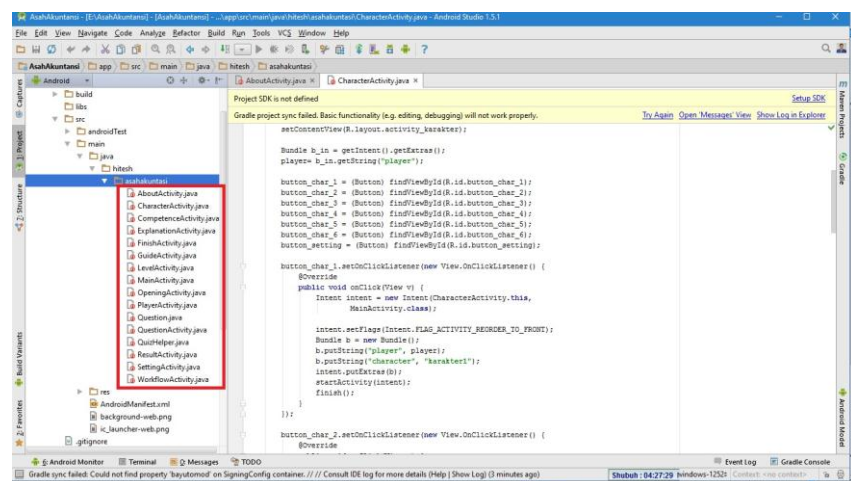


Gambar 21 Tampilan Konfirmasi Keluar

Untuk keluar dari aplikasi pengguna dapat memilih tombol keluar pada tampilan halaman utama. Setelah tombol ditekan akan muncul tampilan seperti gambar. Pengguna tinggal menekan tombol “ya” untuk keluar dan menekan tombol *back* bila ingin melanjutkan aplikasi.

b) Pengkodean (*coding*)

Pengkodean merupakan proses penerjemahan desain/rancangan aplikasi baik antar muka maupun fungsi-fungsi yang ada di dalamnya ke dalam Bahasa pemrograman untuk selanjutnya disatukan agar menjadi sebuah media yang dapat digunakan seperti yang sudah direncanakan sebelumnya. Aplikasi ini memiliki beberapa kelas dan memiliki fungsi sendiri-sendiri. Media ini mempunyai 16 kelas java.



Gambar 22 Kelas Java

c) Pengujian (*testing*)

Tahap pengujian dapat dijalankan menggunakan emulator yang sudah tersedia pada *android* studio. Namun karena RAM dari *hardware* yang digunakan terbatas dan terlalu berat untuk membuka emulator bawaan dari *android* Studio, maka pengujian menggunakan proses *debugging* pada perangkat *smartphone* Xiaomi redmi Note 3g dengan spesifikasi CPU Octa-core

1.7GHz, 5.5 “ WVGA, *android* Kitkat, 1080x1920:420dpi. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi yang terdapat dalam aplikasi setelah proses *coding* dapat berjalan dengan benar dan untuk menemukan kekurangan atau kesalahan yang harus diperbaiki, jika dalam pengujian masih belum sesuai dan terdapat permasalahan maka akan dilakukan perbaikan baik terhadap objek maupun fungsi hingga diperoleh hasil yang diharapkan.

d) *Deploying*

Merupakan pentransferan file *Android Package* (.apk) ke *smartphone* untuk proses implementasi. File tersebut dipindah ke *smartphone* melalui koneksi *Bluetooth* dan kabel USB untuk diinstal secara *offline*. File tersebut juga dapat diunggah di *Play Store* untuk selanjutnya dapat di download dan diinstal secara *offline*.

2) **Validasi I**

Media awal selanjutnya melalui tahap validasi I. pada tahap ini media divalidasi oleh 1 orang ahli materi yaitu ibu Adeng Pustikaningsih, M.Si (Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY) dan 1 orang Ahli media yaitu pak Sigit Pambudi, M.Eng. (Dosen Jurusan Teknik Informatika FT UNY). Masukan dan saran dari ahli materi dan ahli media dijadikan sebagai dasar revisi media.

a) Validasi ahli materi

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat dari ahli materi untuk melakukan revisi. Angket menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, sangat tidak setuju. Angket untuk ahli materi memiliki 15 indikator penilaian yang dikelompokkan menjadi 3 aspek yaitu meliputi aspek soal, aspek Bahasa, dan aspek keterlaksanaan. Hasil rekapitulasi dan analisis validasi dapat dilihat selengkapnya di lampiran 6, untuk hasil rata-rata validasi ahli materi pada tabel

Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Materi

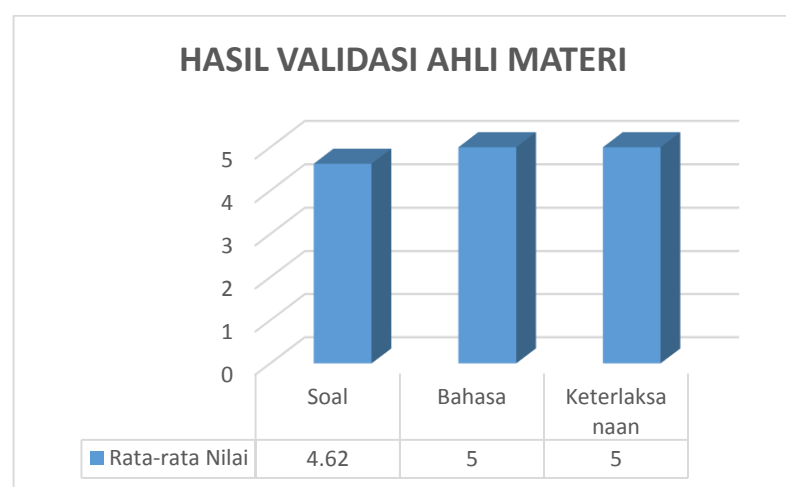
No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Soal	37	4,62	Sangat Layak
2	Bahasa	10	5	Sangat Layak
3	Keterlaksanaan	25	5	Sangat Layak
Total		72	4,87	Sangat Layak

Sumber : Data Primer yang diolah (Lampiran 6)

Berdasarkan dari tabel diatas diperoleh bahwa ditinjau dari aspek soal diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 4,62 yang termasuk dalam kategori sangat layak, sedangkan aspek bahasa diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 5 yang termasuk dalam kategori sangat layak,

kemudian dari aspek keterlaksanaan diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 5 yang termasuk kategori sangat layak. Hasil penilaian dari aspek soal, bahasa, dan keterlaksanaan masuk dalam rentang nilai $X > 4,2$ sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran “asah akuntansi” dari aspek soal, bahasa, dan keterlaksanaan dalam kategori sangat layak. Secara keseluruhan hasil validasi oleh ahli materi dilihat dari aspek soal, bahasa, dan keterlaksanaan diperoleh nilai 4,87. Hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang $X > 4,2$ dengan kategori sangat layak. Sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran “asah akuntansi” berdasarkan validasi ahli materi masuk ke dalam kategori **Sangat Layak**.

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



Gambar 23 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi

b) Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh Dosen Pendidikan Teknik Informatika yang berasal dari fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yaitu Bapak Sigit Pambudi, M.Eng. validasi media dilakukan untuk mengkaji dan meniai apakah media yang dikembangkan sudah layak untuk diujicobakan. Validasi media dilakukan dengan mengisi angket yang menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Angket untuk ahli media memiliki 24 indikator penilaian yang dikelompokkan menjadi 2 aspek yaitu aspek perangkat lunak dan aspek komunikasi visual. Hasil rekapitulasi dan analisis validasi dari ahli media dapat dilihat selengkapnya di lampiran 6, untuk hasil rata-rata validasi ahli media adalah sebagai berikut.

Tabel 11 Hasil Validasi Ahli Media

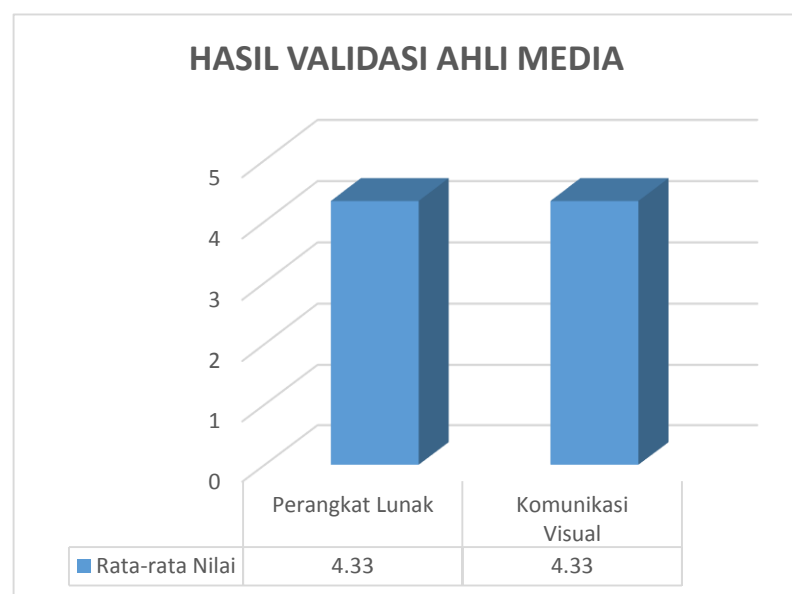
No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Perangkat Lunak	52	4,33	Sangat Layak
2	Komunikasi Visual	52	4,33	Sangat Layak
Total		104	4,33	Sangat Layak

Sumber : Data primer yang diolah (Lampiran 6)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data bahwa ditinjau dari aspek perangkat lunak dan komunikasi visual

diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 4,33 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian dari aspek perangkat lunak dan komunikasi visual masuk dalam rentang nilai $X > 4,2$ sehingga tergolong sangat layak. Secara keseluruhan, rata-rata penilaian oleh ahli media diperoleh nilai 4,33. Hasil penilaian dari kedua aspek masuk dalam rentang nilai $X > 4,2$ sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran “asah akuntansi” berdasarkan validasi oleh ahli media masuk ke dalam kategori **Sangat Layak**.

Hasil validasi media jika disajikan dalam diagram batang seperti gambar berikut.



Gambar 24 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media

3) Revisi I

Berdasarkan masukan dari tahap validasi I, dilakukan revisi berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media.

a) Revisi ahli materi

(1) Perlu penambahan variasi soal untuk masing-masing level. Revisi dilakukan dengan menambah 4 soal di masing-masing level.

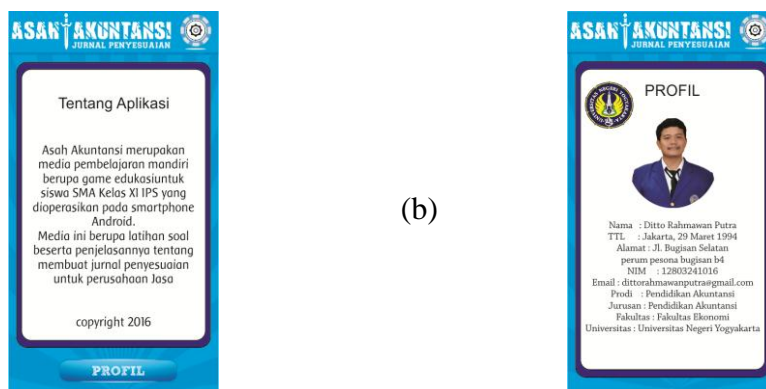
(2) Memperjelas maksud soal dalam penyesuaian. Revisi dilakukan dengan mengubah kalimat pada soal agar siswa lebih memahami

b) Revisi ahli media

(1) pada menu tentang, tambahkan foto dan detail identitas yang jelas. Revisi dilakukan dengan menambahkan foto dan detail identitas yang jelas.



(a)



Gambar 26 Tombol Pilihan (a) sebelum direvisi (b) sesudah revisi

- (2) perlu ditambahkan simulasi dalam bentuk animasi agar lebih menarik dan lebih mudah dipahami. Revisi tidak dilaksanakan karena keterbatasan pengetahuan peneliti mengenai cara pembuatan animasinya beserta kode pemrograman untuk melakukan revisi tersebut

4) Validasi II

Validasi yang dilakukan oleh praktisi pembelajaran akuntansi yang dilakukan oleh Ibu Kusmardiati, S.Pd. Guru Ekonomi-Akuntansi kelas XI SMA Negeri 1 Imogiri, Bantul yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Angket yang dipakai untuk menilai media adalah angket yang menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju, angket untuk guru praktisi pembelajaran akuntansi memiliki 23

indikator penilaian yang dikelompokkan menjadi 3 aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Hasil rekapitulasi dan analisis validasi dari guru praktisi pembelajaran akuntansi dapat dilihat selengkapnya di Lampiran 6, untuk hasil rata-rata validasi dari praktisi pembelajaran akuntansi adalah sebagai berikut.

Tabel 12 Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi

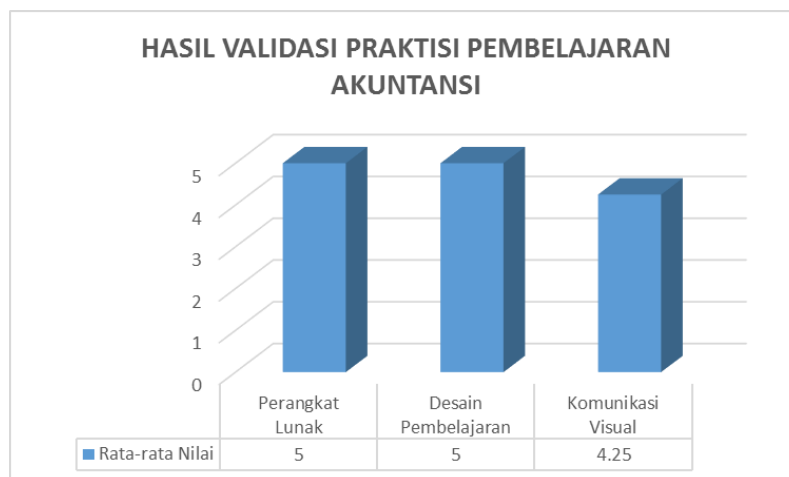
No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Rekayasa perangkat lunak	30	5	Sangat Layak
2	Desain Pembelajaran	45	5	Sangat Layak
3	Komunikasi Visual	34	4,25	Sangat Layak
Total		109	4,75	Sangat Layak

Sumber : Data primer yang diolah (Lampiran 6)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data bahwa ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak dan desain pembelajaran diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 5 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian dari aspek rekayasa perangkat lunak dan desain pembelajaran masuk dalam rentang nilai $X > 4,2$ sehingga tergolong sangat layak. Penilaian dari aspek komunikasi visual diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 4,25 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian dari aspek komunikasi visual masuk dalam rentang $X > 4,2$ sehingga tergolong sangat layak. Secara keseluruhan, rata-

rata penilaian oleh ahli media diperoleh nilai 4,75. Hasil penilaian dari ketiga aspek masuk dalam rentang nilai $X > 4,2$ sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran “asah akuntansi” berdasarkan validasi oleh guru praktisi pembelajaran akuntansi masuk ke dalam kategori **Sangat Layak**.

Hasil validasi media yang dilakukan oleh praktisi pembelajaran akuntansi jika disajikan dalam diagram batang seperti gambar berikut.



Gambar 29 Diagram Batang Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi

5) Revisi II

Berdasarkan masukan dari tahap validasi II, dilakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari praktisi pembelajaran akuntansi (guru akuntansi) SMA

- a) Penambahan waktu pada soal yang sifatnya teori . revisi dilakukan dengan menambah waktu pengerjaan menjadi 60

detik untuk soal teori, 120 detik untuk soal hitungan pendek, dan 160 detik untuk soal hitungan panjang.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilaksanakan pada 27 siswa tanggal 26 Februari 2016 di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Imogiri yang beralamat di Jln. Imogiri Timur Km 14 wukirsari, Imogiri, Bantul. Sebelum media digunakan, siswa diminta untuk menginstal media pada perangkat *smartphone*. Penyebaran media dilakukan melalui *Bluetooth* oleh peneliti dengan cara mengirim file .apk kepada masing-masing siswa. Setelah diakhir pelajaran siswa diminta respon atau pendapatnya dengan mengisi angket yang telah diberikan. Hasil penilaian siswa selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 6. Berikut rekapitulasi hasil rata-rata penilaian siswa dari kelas XI IPS 3.

Tabel 13 Hasil Penilaian Siswa Kelas XI IPS 3

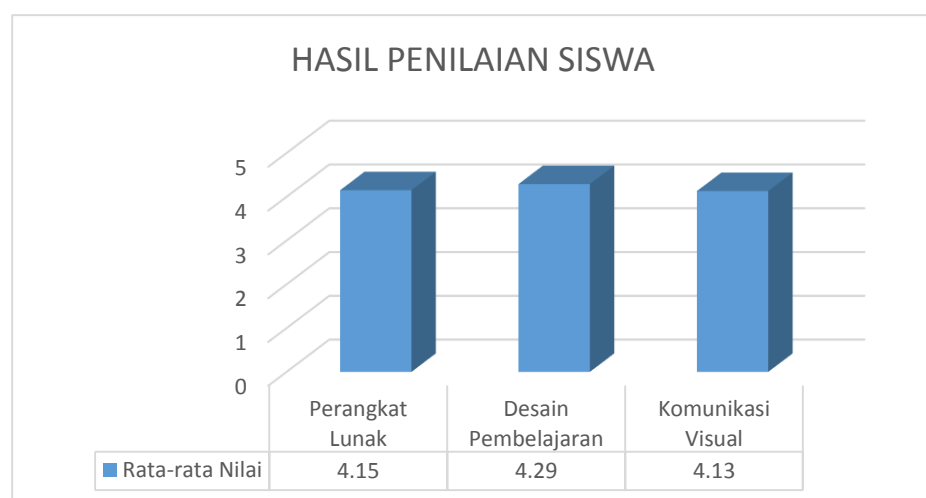
No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Perangkat lunak	561	4.15	Layak
2	Desain Pembelajaran	694	4.29	Sangat Layak
3	Komunikasi Visual	1006	4.13	Layak
Total		2261	4,19	Layak

Sumber : Data Primer yang diolah (Lampiran 6)

Berdasarkan tabel penilaian dari siswa kelas XI IPS 3 ditinjau dari aspek perangkat lunak diperoleh hasil penilaian dengan rata-rata 4,15 yang termasuk dalam kategori Layak. Hasil penilaian dari aspek

perangkat lunak masuk dalam rentang nilai $3,4 < X \leq 4,2$ sehingga tergolong layak. Penilaian dari aspek desain pembelajaran diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 4,29 yang termasuk dalam kategori sangat layak. hasil penilaian dari aspek desain pembelajaran masuk dalam rentang nilai $X > 4,2$ sangat layak. penilaian dari aspek komunikasi visual diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 4,13 yang termasuk dalam kategori Layak. hasil penilaian dari aspek komunikasi visual masuk ke dalam rentang nilai $3,4 < X \leq 4,2$ sehingga tergolong layak. Secara keseluruhan, rata-rata penilaian oleh siswa diperoleh nilai 4,19. Hasil penilaian dari ketiga aspek masuk dalam rentang nilai $3,4 < X \leq 4,2$ sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran “asah akuntansi” berdasarkan penilaian dari siswa masuk dalam kategori **Layak**.

Hasil penilaian oleh siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Imogiri jika disajikan dalam diagram batang seperti gambar berikut.



Gambar 30 Diagram Batang Hasil Penilaian Siswa

C. Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Game Edukatif* berbasis android “Asah Akuntansi”

Prosedur penelitian dan pengembangan ini diadaptasi dari rangkuman aktivitas model ADDIE Dick and Carry (1996) dalam Endang Mulyatiningsih (2011: 185-186). Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, and 5) *Evaluation*. Penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap implementasi saja.

a. *Analysis*

Pada tahap analisis, dilaksanakan analisis kebutuhan dan analisis kompetensi dan instruksional. Analisis kebutuhan berkaitan dengan permasalahan dan karakteristik siswa, perangkat keras (*hardware*) serta perangkat lunak (*software*). Permasalahan dan karakteristik siswa yang ada dapat diketahui di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Imogiri memiliki *smartphone* sebanyak 92 % atau 25 siswa dari 27 siswa merupakan pengguna *smartphone* yaitu *android*. Dari hasil pengamatan peneliti, ketika siswa merasa jenuh dalam pembelajaran akan lebih tertarik untuk melakukan hal-hal lain seperti mengobrol dengan teman atau melakukan kegiatan lain dengan *smartphonenya*. Hal tersebut mengindikasikan bahwa *smartphone* lebih menarik daripada buku, hal ini dapat diantisipasi dengan membuat media pembelajaran di *smartphone*.

Pembuatan *game edukatif* “Asah Akuntansi” berbasis *android* ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Apalagi media ini dapat digunakan kapan saja dan di mana saja karena sifatnya yang *portable*. Proses penyebaran cukup mudah karena ukurannya relatif kecil. Proses penyebaran dapat menggunakan *Bluetooth*, kabel data, maupun diunduh dari *play store*.

Analisis kompetensi dan instruksional dapat diketahui dari hasil wawancara bersama pendidik bahwa SMA Negeri 1 Imogiri menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Kemudian mata pelajaran akuntansi dengan Standar Kompetensi (SK) memahami penyusunan siklus Akuntansi perusahaan jasa dan Kompetensi Dasar (KD) membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa merupakan materi yang berbobot dan memerlukan waktu banyak untuk pembelajarannya.

b. *Design*

Peneliti merancang media yang meliputi pembuatan *flowchart*, pembuatan desain media secara keseluruhan (*storyboard*), penyusunan materi, soal dan jawaban, pengumpulan dan pembuatan *background*, gambar, dan tombol serta penggunaan musik dan suara. Konsep dari *game edukatif* berbasis *android* berupa latihan soal yang sesuai Standar Kompetensi (SK) memahami penyusunan siklus Akuntansi perusahaan jasa dan

Kompetensi Dasar (KD) membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa

c. *Development*

Peneliti membuat *game edukatif* “Asah Akuntansi” dengan menggunakan *hardware* dengan spesifikasi *hard disk* 500GB, RAM 4GB, sistem operasi windows 10, dan resolusi layar 1366 x768dpi, lalu *software* yang digunakan ialah *android studio*. Pada tahap pembuatan media ini terdapat 4 kegiatan yaitu pembuatan antarmuka yang meliputi tampilan logo, tampilan halaman awal, tampilan mengisi nama *user*, tampilan pilih karakter, tampilan menu utama, tampilan sub-menu mulai mengasah, tampilan sub-menu kompetensi, tampilan sub-menu tentang, tampilan sub-menu informasi, dan tampilan konfirmasi keluar. Lalu tahap selanjutnya yaitu pengkodean (*coding*), pada tahap ini merupakan proses penerjemahan desain aplikasi baik antar muka maupun fungsi yang ada di dalamnya ke dalam bahasa pemrograman untuk selanjutnya disatukan agar menjadi sebuah media yang dapat digunakan. Tahap selanjutnya ialah pengujian (*testing*), pada tahap ini aplikasi diujikan menggunakan proses *debugging* pada perangkat *smartphone*, dan tahap terakhir yaitu *deploying*, pada tahap ini merupakan pentransferan file *android package* (.apk) ke *smartphone* untuk proses implementasi.

Game edukatif “Asah Akuntansi” yang telah siap dalam bentuk aplikasi di *smartphone* kemudian dilakukan validasi I oleh ahli materi, dan ahli media. Ahli materi adalah dosen dari Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Ahli media adalah dosen dari Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Peneliti memilih dosen tersebut sebagai ahli karena dosen tersebut memiliki kompetensi pada bidangnya. Lalu setelah divalidasi oleh kedua ahli dilakukan revisi I selanjutnya divalidasi ke-II oleh praktisi pembelajaran akuntansi yaitu guru ekonomi-akuntansi kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri untuk melakukan revisi II.

d. *Implementation*

Peneliti mengimplementasikan media yang telah dikembangkan pada 27 siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Imogiri. Sebelum memulai mengoperasikan aplikasi, siswa diminta untuk menginstal media pada perangkat *smartphone*-nya masing-masing. Pada saat mencoba media siswa terlihat sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan *game edukatif* “Asah Akuntansi” berbasis *android*. Pada saat mengerjakan soal-soal siswa berusaha untuk mengerjakannya dengan sungguh-sungguh bahkan berdiskusi dengan teman sebangkunya untuk menyelesaikan soal yang ada di

aplikasi tersebut. Selain itu, selama pembelajaran siswa tidak ada yang tidur dan mengobrol di luar materi pembelajaran.

Siswa kelas XI IPS 3 telah mendapatkan materi membuat jurnal penyesuaian perusahaan jasa sebelum peneliti melakukan penelitian. Pembelajaran dengan menggunakan *game edukatif* berbasis android membawa pengalaman baru dalam belajar dengan cara yang lebih menyenangkan yaitu dengan memanfaatkan *smartphone* yang dimiliki siswa sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. Setelah diakhir pelajaran siswa diminta untuk memberikan respon atau pendapatnya dengan mengisi angket yang telah diberikan untuk mengetahui penilaian yang diberikan oleh siswa terhadap media yang dikembangkan.

2. Kelayakan Media Pembelajaran *Game Edukatif berbasis android* “Asah Akuntansi” berdasarkan Penilaian dari Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Pembelajaran Akuntansi.

Kelayakan media pembelajaran “Asah Akuntansi” diketahui melalui tahap validasi. Hasil kelayakan pada masing-masing tahap penilaian secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

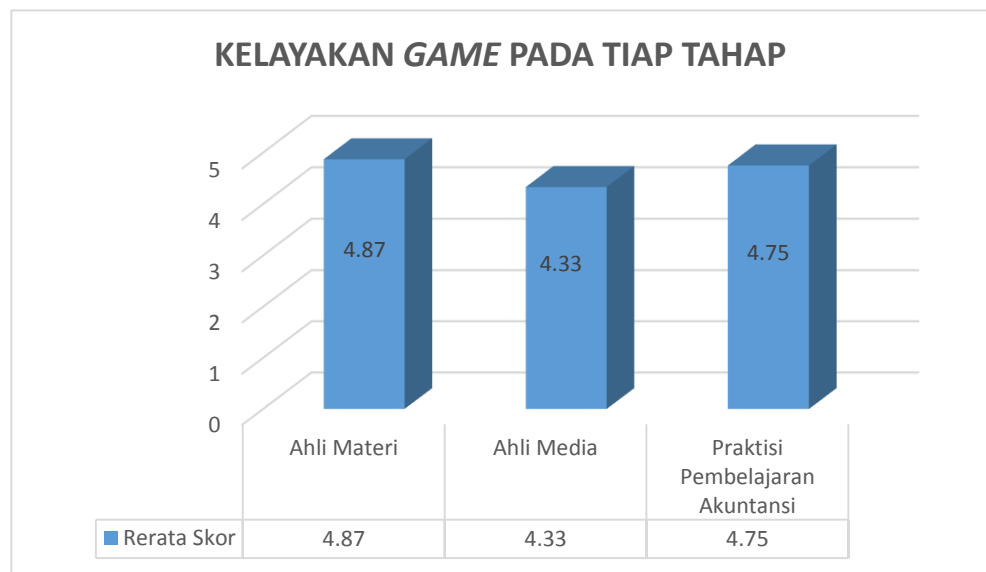
Tabel 14 Kelayakan Media Pada Tahap Validasi

No	Tahap Penilaian	Jumlah Skor	Rerata Skor	Kelayakan
1	Penilaian Ahli Materi	72	4,87	Sangat Layak
2	Penilaian Ahli Media	104	4,33	Sangat Layak
3	Penilaian Praktisi Pembelajaran Akuntansi	109	4,75	Sangat Layak
Rata-rata			4,65	Sangat Layak

Sumber : Data Primer yang diolah (Lampiran 6)

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa media pembelajaran “Asah Akuntansi” berbasis *android* memperoleh kategori Sangat Layak untuk tahap penilaian ahli materi dengan rerata skor 4,87 dan untuk tahap penilaian oleh Ahli Media memperoleh kategori Sangat Layak dengan rerata skor 4,33, kemudian untuk tahap penilaian oleh praktisi pembelajaran akuntansi memperoleh kategori Sangat Layak dengan rerata skor 4,75 dan secara keseluruhan dari ketiga tahap penilaian yang dilakukan oleh Ahli media, Ahli Materi, dan Praktisi Pembelajaran Akuntansi diperoleh rerata skor 4,65 yang masuk dalam kategori sangat layak.

Penilaian kelayakan *game* pada tiap tahap tersebut apabila ditampilkan dalam diagram batang dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 31 Diagram Batang Kelayakan Game pada tiap tahap validasi

3. Kelayakan Media Pembelajaran *Game Edukatif berbasis android*

“Asah Akuntansi” berdasarkan Penilaian Siswa.

Kelayakan media pembelajaran “Asah Akuntansi” berdasarkan penilaian siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 15 Penilaian Siswa Kelas XI IPS 3

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	XI IPS 3	2261	4.19	Layak
Rata-rata			4,19	Layak

Sumber : Data Primer yang diolah (Lampiran 6)

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa penilaian siswa kelas XI IPS 3 terhadap media pembelajaran “Asah Akuntansi” berbasis *android* diperoleh rerata skor 4,19 yang masuk dalam kategori Layak.

Penilaian kelayakan tersebut apabila ditampilkan dalam diagram batang dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 32 Diagram Batang Penilaian Siswa Kelas XI IPS 3

Berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi dan penilaian oleh siswa dapat disimpulkan bahwa *game edukatif* “Asah Akuntansi” berbasis *android* “**Sangat Layak**” digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI IPS untuk mata pelajaran akuntansi, serta *game edukatif* ini dapat disebarluaskan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran kepada siswa kelas XI IPS SMA di berbagai sekolah yang ada di Indonesia.

D. Kajian Media Akhir

Media akhir dari penelitian ini berupa *game edukatif* berbasis *android* materi membuat jurnal penyesuaian untuk perusahaan jasa. *Game edukatif* ini merupakan media pembelajaran yang berisi soal-soal dalam

bentuk kuis yang diberi nama “Asah Akuntansi”. Soal yang dimuat sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) Memahami penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa dan Kompetensi Dasar (KD) Membuat ikhtisar siklus Akuntansi Perusahaan jasa.

Game edukatif ini disajikan dalam tampilan menarik dengan memadukan warna biru, biru tua sebagai warna utama serta dengan gambar-gambar yang menarik. *Game edukatif* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai media pembelajaran. Kelebihan media ini antara lain :

1. Aplikasi “Asah Akuntansi” merupakan media pembelajaran akuntansi yang disajikan dalam *smartphone Android* dengan penggunaan yang mudah dan tampilan gambar yang menarik.
2. Aplikasi “Asah Akuntansi” merupakan media pembelajaran yang mudah dibawa sehingga dapat digunakan di mana saja dan kapan saja.
3. Aplikasi “Asah Akuntansi” juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas yang ditampilkan dalam layar LCD dengan bantuan *software* emulator *android* seperti *genymotion* (emulator *android* untuk PC).
4. Soal-soal yang terdapat dalam aplikasi “Asah Akuntansi” disusun secara acak sehingga meminimalisir terjadinya pengulangan soal yang sama.
5. Aplikasi “Asah Akuntansi” merupakan inovasi baru media pembelajaran akuntansi yang memadukan tampilan gambar, serta soal-soal yang dapat memberikan siswa untuk lebih giat belajar akuntansi.

Aplikasi “Asah Akuntansi” ini sangat berpeluang untuk dikembangkan sesuai dengan perkembangan IPTEK saat ini.

Kekurangan media ini antara lain :

1. Latihan soal yang disajikan dalam aplikasi “Asah Akuntansi” terbatas pada materi Jurnal Penyesuaian
2. Kemudahan penggunaan aplikasi sangat bergantung pada spesifikasi jenis *smartphone* dan kemahiran pengguna.
3. Aplikasi “Asah Akuntansi” belum bisa terhubung ke internet sehingga latihan soal tidak bisa diperbarui secara berkala.
4. Belum adanya animasi karena keterbatasan kemampuan peneliti dalam membuat serta pengkodean programnya.
5. Penggunaan *font* dalam media pembelajaran terlalu kecil.
6. Dalam memilih level, siswa selaku *user* dapat memilih level yang diatasnya dengan materi yang lebih sulit sebelum level bawahnya selesai atau mampu dilewati sehingga materi yang dipahami siswa tidak sesuai dengan urutan materi membuat jurnal penyesuaian perusahaan jasa.

E. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran “Asah Akuntansi” antara lain :

1. Media yang dihasilkan masih termasuk pada pengembangan tingkat pemula yang hanya mencakup satu kompetensi dasar dengan materi membuat jurnal penyesuaian untuk perusahaan jasa

2. Penentuan standar kelayakan media terbatas pada aspek materi, soal bahasa, keterlaksanaan, perangkat lunak, desain pembelajaran dan komunikasi visual. Pernyataan media baru sebatas dilakukan oleh 1 Ahli Materi, 1 Ahli media, dan 1 Praktisi Pembelajaran Akuntansi.
3. Media yang dikembangkan masih terbatas dalam bentuk soal-soal pilihan ganda
4. Media yang dikembangkan belum dapat terdistribusi dengan baik karena pengembang belum menyediakan *link* untuk mendownload media.
5. Media ini dikembangkan berdasarkan layaran ukuran *smartphone* dengan file *apk* berbeda-beda. Jadi perlu disesuaikan dengan layar ukuran *smartphone* yang digunakan.
6. Uji coba implementasi media hanya pada 1 sekolah yaitu SMA Negeri 1 Imogiri kelas XI IPS 3 sebanyak 27 siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan *game edukatif* “Asah Akuntansi” berbasis *android* pada materi jurnal penyesuaian melalui empat tahap yaitu :
 - a. *Analysis*, pada tahap ini merupakan tahap awal berupa analisis kebutuhan, dan analisis kompetensi dan instruksional. Didasarkan pada analisis kebutuhan, dan analisis kompetensi dan instruksional, maka diperoleh hasil di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Imogiri memiliki *smartphone* sebanyak 92 % atau 25 siswa dari 27 siswa merupakan pengguna *smartphone* yaitu *android* dan SMA Negeri 1 Imogiri menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dengan Standar Kompetensi (SK) memahami penyusunan siklus Akuntansi perusahaan jasa dan Kompetensi Dasar (KD) membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa pada materi membuat jurnal penyesuaian pada perusahaan jasa.
 - b. *Design*, pada tahap ini peneliti merancang media yang meliputi pembuatan *flowchart*, pembuatan desain media secara keseluruhan (*storyboard*), penyusunan soal, dan jawaban, pengumpulan dan pembuatan *background*, gambar dan tombol, serta penggunaan musik dan suara.

- c. *Development*, pada tahap ini peneliti membuat media pembelajaran asah akuntansi menggunakan *hardware* dengan spesifikasi dan *software* yaitu *android* studio. Pembuatan media mencakup 4 kegiatan yaitu pembuatan antarmuka, pengkodean (*coding*), pengujian (*testing*), dan *deploying*, validasi I, revisi I, validasi II, dan revisi II.
 - d. *Implementation*, pada tahap ini peneliti mengimplementasikan media di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Imogiri, siswa terlihat sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan *game edukatif* “Asah Akuntansi” berbasis android. Pada saat mengerjakan soal-soal siswa berusaha untuk mengerjakannya dengan sungguh-sungguh bahkan berdiskusi dengan teman sebangkunya untuk menyelesaikan soal yang ada di aplikasi tersebut. Selain itu, selama pembelajaran siswa tidak ada yang tidur dan mengobrol di luar materi pembelajaran. merupakan tahap pengimplementasian produk media yaitu uji coba lapangan
2. Penilaian dari ahli materi mengenai *game edukatif* “Asah Akuntansi” berbasis *android* pada materi membuat jurnal penyesuaian memperoleh nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 4,87. Berdasarkan penilaian ini, media dinyatakan Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi
 3. Penilaian dari ahli media mengenai *game edukatif* “Asah Akuntansi” berbasis *android* pada materi membuat jurnal penyesuaian memperoleh

nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 4,33. Berdasarkan penilaian ini, media dinyatakan Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi.

4. Penilaian praktisi pembelajaran akuntansi mengenai *game edukasi* “Asah Akuntansi” berbasis *android* pada materi membuat jurnal penyesuaian memperoleh nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 4,75. Berdasarkan penilaian ini, media dinyatakan Sangat Layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi.
5. Uji coba lapangan dilaksanakan di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Imogiri. Penilaian oleh siswa kelas XI IPS 3 dengan jumlah 27 siswa diperoleh nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 4,19. Berdasarkan penilaian ini, media dinyatakan Layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi.

B. Saran

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

1. Waktu pengembangan *game edukatif* berbasis android diperpanjang serta mengikuti tahap model ADDIE sesuai dengan teori yang berlaku, mulai dari tahap analisis sampai evaluasi produk sehingga penelitian pengembangan dilakukan secara maksimal.

2. *Game Edukatif* “Asah Akuntansi” ini perlu dikembangkan lebih lanjut pada tampilan 3 dimensi (3D) sehingga dapat memuat animasi bergerak dan video
3. *Game Edukatif* “Asah Akuntansi” perlu dikembangkan lebih lanjut pada tabel *android* (layar ≥ 7 inchi) sehingga tidak hanya digunakan dalam *smartphone*

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Ade Wahyudi. (2015). *Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia*, diakses dari <http://www.tempo.co/read/kolom/2015/10/02/2310/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/>, pada 8 Desember 2015.
- Agus N. Cahyo. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: Flashbooks.
- Andi Prastowo. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arief Sadiman, dkk, (2010). *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arif Akbarul Huda. (2013). *Live Coding! 9 Aplikasi Buatan Sendiri*. Yogyakarta: ANDI
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Android Studio. diakses dari <http://developer.Android.com/tools/studio/index.html>, diakses tanggal 7 Desember 2015
- Cecep kustandi dan Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Manual dan Digital.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Java Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Eko Susanto. (2012). *60 Games untuk Mengajar*. Yogyakarta: Lukita.
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Gian Ddwi Oktiana. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Buku Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

- Iva Riva. (2012). *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar sekolah*. Yogyakarta: FlashBooks
- Kardiman, dkk. (2009). *Prinsip-prinsip Akuntansi 1. SMA KELAS XI*. Jakarta: Yudhistira.
- Muhibbin Syah. (2005). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyanta & Marlon Leong. (2009). *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo.
- Oemar Hamalik. (2011). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Resti Yetyastuti. (2012). *Pengembangan Mobile Game Brainchemist sebagai Media Pembelajaran Kimia SMA/MA pada Materi Laju Reaksi dan Kesetimbangan Kimia. Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Romi Satrio Wahono. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*, diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> , diakses pada 8 Desember 2015.
- Satyaputra dan Aritonang. (2014). *Beginning Android Programming with ADT Budle*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukardjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran Semester 2*. Yogyakarta: PPs UNY.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugeng Purwantoro, Heni Rahmawati, dan Achmad Tharmizi. (2013). *Mobile Searching Objek Wisata Pekanbaru Menggunakan Location Base Service (LBS) Berbasis Android. Jurnal. Politeknik Caltex Riau. (Vol 1 hlm 177)*. Diaksesdari<http://www.pdiilipi.go.id/wpcontent/uploads/2014/03/Seminar-NasionalInfonatika-SNlf-2013>, diakses pada 25 Desember 2015.
- Suwardjono. (2014). *Akuntansi Pengantar 1 : Proses Penciptaan Data, Pendekatan Sistem*. Yogyakarta : BPFE.

- Tim Penyusun.(2011). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. Yogyakarta: FE UNY
- Tutut. (2013).*Smartphone Android:Samsung Kuasai 80% Pasar Indonesia*.
<http://www.solopos.com/2013/08/01/penjualan-smartphone-samsungkuasai-80-pasar-indonesia-433539>, diakses pada 8 Desember 2015
- Weni Rinta Aryantasari. (2014). Pengembangan *Mobile Edukatif* berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa kelas XI IPS SMA. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Zaki Baridwan. (2008). *Intermediet Accounting*. Yogyakarta: BPFE.
- Zuliana dan Irwan Padli. (2013). Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal di Kota Medan berbasis Android. *Jurnal*. IAIN Sumatera Utara Medan (hlm 2-4).
<http://www.pdii.lipi.go.id/wp-content/uploads/2014/03/Seminar-Nasional-Infonatika-SNlf-2013.pdf>. Diakses pada 25 Desember 2015.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

1. StoryBoard

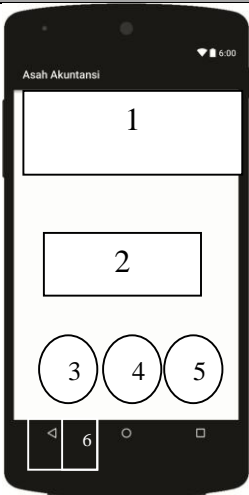
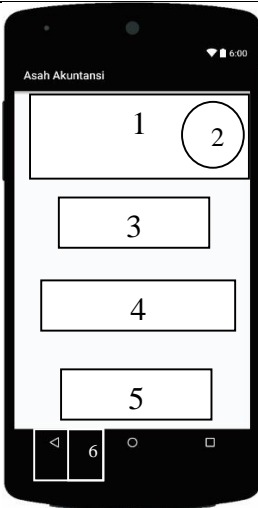
2. PrintScreen

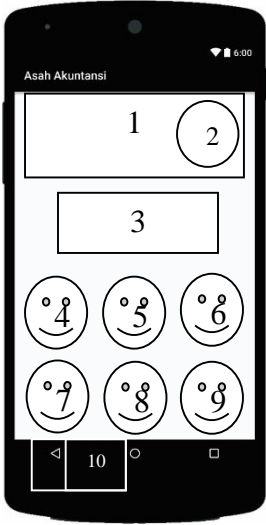
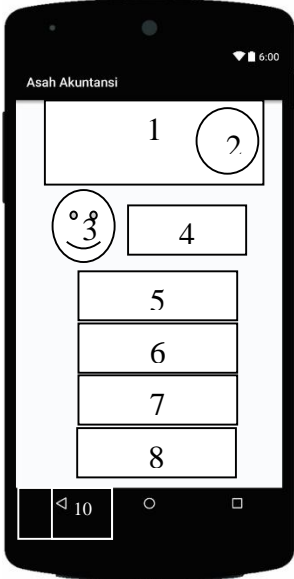
Lampiran 1 Storyboard

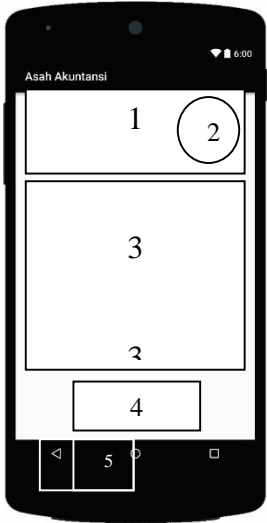
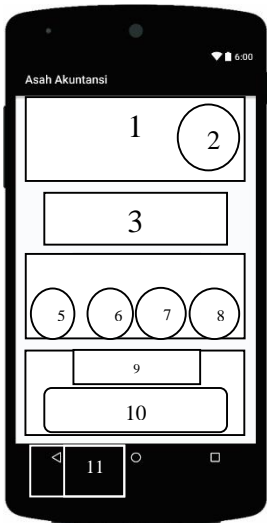
STORYBOARD MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI

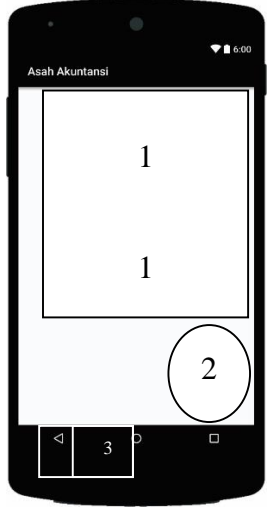
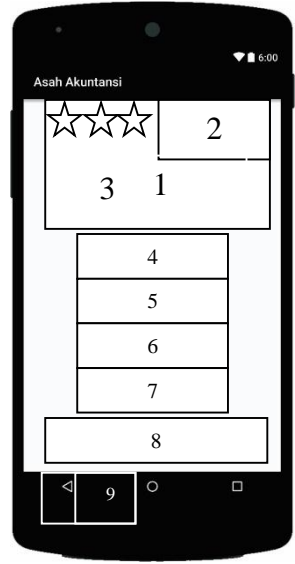
GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID

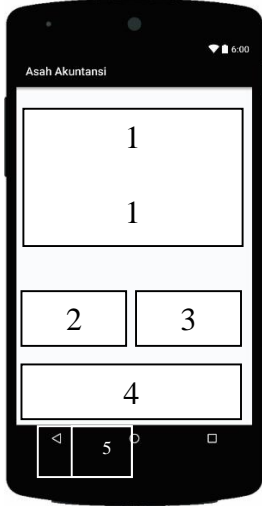
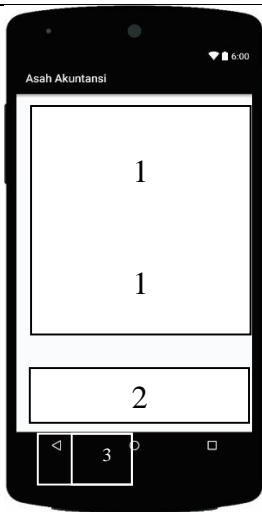
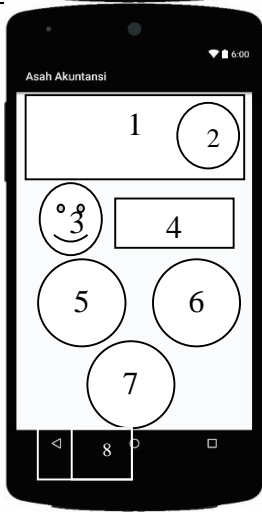
**MATERI : MEMBUAT JURNAL PENYESUAIAN UNTUK PERUSAHAAN
JASA**

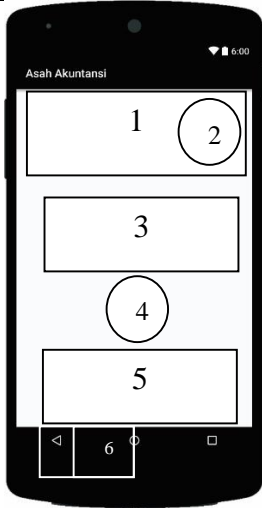
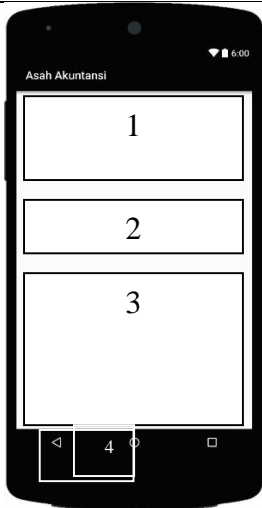
No	Rancangan Halaman	Keterangan
1.		<p>Halaman Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi nama media yaitu “ASAH AKUNTANSI” 2. Tombol “Mainkan” untuk menuju halaman Bermain sebagai 3. Tombol “Facebook” untuk menuju website facebook peneliti 4. Tombol “Twitter” untuk menuju website twitter peneliti 5. Tombol “Informasi” untuk menuju halaman informasi
2.		<p>Halaman Awal Bermain Sebagai</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi nama media yaitu “ASAH AKUNTANSI” 2. Tombol “Informasi” untuk menuju halaman informasi 3. Berisi judul halaman yaitu “Bermain Sebagai” 4. Tombol <i>Field Text</i> untuk memasukkan Nama pemain 5. Tombol “Lanjut” untuk menuju halaman “Pilih Karakter” 6. Tombol kembali ke halaman sebelumnya (letaknya tergantung masing-masing perangkat <i>smartphone</i>)

3.		<p>Halaman Awal Pilih Karakter</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi nama media yaitu “ASAHA AKUNTANSI” 2. Tombol “Informasi” untuk menuju halaman informasi 3. Berisi judul halaman yaitu “Pilih Karakter” 4. Tombol “Karakter 1” untuk menuju halaman “Pilih Karakter” 5. Tombol “Karakter 2” untuk menuju halaman “Pilih Karakter” 6. Tombol “Karakter 3” untuk menuju halaman “Pilih Karakter” 7. Tombol “Karakter 4” untuk menuju halaman “Pilih Karakter” 8. Tombol “Karakter 5” untuk menuju halaman “Pilih Karakter” 9. Tombol “Karakter 6” untuk menuju halaman “Pilih Karakter” 10. Tombol kembali ke halaman sebelumnya (letaknya tergantung masing-masing perangkat <i>smartphone</i>)
4.		<p>Halaman Menu Utama</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi nama media yaitu “ASAHA AKUNTANSI” 2. Tombol “Informasi” untuk menuju halaman informasi 3. Berisi tampilan karakter yang telah dipilih dari dari halaman “Pilih Karakter” 4. Berisi tampilan nama pemain yang telah diisi dari halaman “Bermain Sebagai” 5. Tombol “Mulai Mengasah” untuk menuju halaman “Mulai Mengasah” 6. Tombol “Kompetensi” untuk menuju halaman “Kompetensi” 7. Tombol “Tentang” untuk menuju halaman “tentang”

		8. Tombol “Keluar” untuk keluar dari aplikasi
5.		Halaman Sub Menu Mulai Mengasah <ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi nama media yaitu “ASAHI AKUNTANSI” 2. Tombol “Informasi” untuk menuju halaman informasi 3. Berisi pembahasan mengenai petunjuk mengerjakan soal 4. Tombol “Mulai” untuk memulai mengerjakan soal 5. Tombol kembali ke halaman sebelumnya (letaknya tergantung masing-masing perangkat (<i>smartphone</i>))
6.		Halaman Pilih Level <ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi nama media yaitu “ASAHI AKUNTANSI” 2. Tombol “Informasi” untuk menuju halaman informasi 3. Berisi Tulisan “Pilih Level” 4. Berisi Tulisan “Level Cepat” 5. Tombol “Level 1” untuk menuju soal level 1 6. Tombol “Level 2” untuk menuju soal level 2 7. Tombol “Level 3” untuk menuju soal level 3 8. Tombol “Level 4” untuk menuju soal level 4 9. Berisi Tulisan “Level Penuh” 10. Tombol “Main” untuk menuju soal level penuh 11. Tombol kembali ke halaman sebelumnya (letaknya tergantung masing-masing perangkat (<i>smartphone</i>))

7.		<p>Halaman Bantuan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi pembahasan mengenai topik materi yang ada pada masing-masing level 2. Tombol “Mulai” untuk menuju halaman latihan soal 3. Tombol kembali ke halaman sebelumnya (letaknya tergantung masing-masing perangkat <i>(smartphone)</i>) <p>(Tampilan Bantuan level 2, 3, dan 4 sama)</p>
8.		<p>Halaman Soal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi soal 2. Berisi topik dari soal yang bersangkutan 3. Berisi kesempatan yang dimiliki dari tiap level yang dimainkan 4. Tombol Jawaban “A” untuk memilih jawaban A 5. Tombol Jawaban “B” untuk memilih jawaban B 6. Tombol Jawaban “C” untuk memilih jawaban C 7. Tombol Jawaban “D” untuk memilih jawaban D 8. Berisi Waktu yang tersedia dalam menjawab soal 9. Tombol kembali ke halaman sebelumnya (letaknya tergantung masing-masing perangkat <i>(smartphone)</i>)

9.		<p>Halaman Pengecekan Jawaban</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konfirmasi jawaban (benar atau salah) 2. Tombol “Bahas” untuk menuju halaman pembahasan jawaban 3. Tombol “Lanjut” untuk menuju soal berikutnya 4. Berisi nama media yaitu “ASAHI AKUNTANSI” 5. Tombol kembali ke halaman sebelumnya (letaknya tergantung masing-masing perangkat (<i>smartphone</i>))
10.		<p>Halaman Pembahasan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konfirmasi jawaban (benar atau salah) 2. Berisi nama media yaitu “ASAHI AKUNTANSI” 3. Tombol kembali ke halaman sebelumnya (letaknya tergantung masing-masing perangkat (<i>smartphone</i>))
11.		<p>Halaman Nilai</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi nama media yaitu “ASAHI AKUNTANSI” 2. Tombol “Informasi” untuk menuju halaman informasi 3. Berisi tampilan karakter yang telah dipilih dari dari halaman “Pilih Karakter” 4. Berisi tampilan nama pemain yang telah diisi dari halaman “Bermain Sebagai” 5. Konfirmasi Jumlah Benar yang didapat

		<ol style="list-style-type: none"> 6. Konfirmasi Jumlah nilai yang didapat 7. Tombol “Lanjut” untuk menuju halaman Utama 8. Tombol kembali ke halaman sebelumnya (letaknya tergantung masing-masing perangkat <i>(smartphone)</i>)
12.		<p>Halaman Tentang</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konfirmasi jawaban (benar atau salah) 2. Berisi nama media yaitu “ASAHI AKUNTANSI” 3. Berisi informasi mengenai media 4. Logo UNY 5. Berisi informasi pembuat 6. Tombol kembali ke halaman sebelumnya (letaknya tergantung masing-masing perangkat <i>(smartphone)</i>)
13.		<p>Halaman Informasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi nama media yaitu “ASAHI AKUNTANSI” 2. Berisi Judul Halaman yaitu “Informasi” 3. Berisi Informasi mengenai media diantaranya halaman utama, halaman mulai mengasah, halaman kompetensi, dan halaman tentang 4. Tombol kembali ke halaman sebelumnya (letaknya tergantung masing-masing perangkat <i>(smartphone)</i>)

Lampiran 2 PrintScreen

PRINTSCREEN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI

GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID

MATERI : MEMBUAT JURNAL PENYESUAIAN UNTUK PERUSAHAAN JASA



Halaman Awal



Memasukkan Nama



Memilih Karakter



Halaman Utama



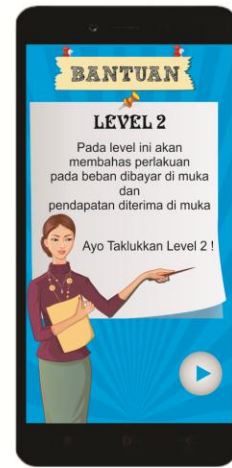
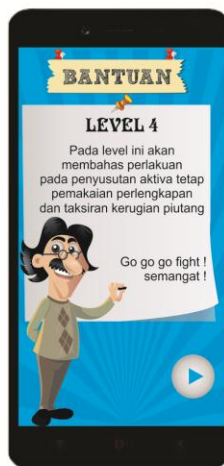
Informasi



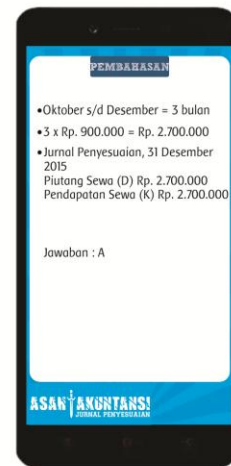
Petunjuk Pengerjaan



Memilih Level

Bantuan
Level 1Bantuan
Level 2Bantuan
Level 3Bantuan
Level 4

Soal



Pembahasan



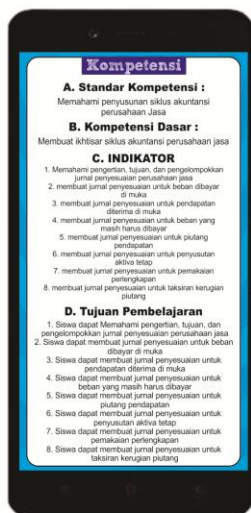
Konfirmasi Jawaban
Benar



Konfirmasi Jawaban
Salah



Skor yang diperoleh



Kompetensi



Tentang



Profil

LAMPIRAN 2

3. Silabus
4. Soal beserta Pembahasan mengenai membuat jurnal penyesuaian untuk perusahaan jasa pada Pengembangan *Game Edukatif* berbasis *android* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI IPS SMA
5. Siswa Kelas XI IPS SMA

SILABUS

Satuan Pendidikan : SMAN 1 Imogiri
Mata pelajaran : Akuntansi
Kelas/Program : XI/IIS
Semester : 2
Standar Kompetensi : 5. Memahami penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa.
Alokasi waktu : 43 x 45 menit

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Nilai karakter	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/Bahan/ Alat
5.5 Membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa	Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa <ul style="list-style-type: none"> Tahap Pencatatan Tahap Pengikhtisaran Tahap Pelaporan 	Religius Rasa ingin tahu Kerja keras Tanggung jawab Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> Menerapkan tahap pengikhtisaran transaksi pada perusahaan jasa dengan mengkaji sumber bahan*)**) 	<ul style="list-style-type: none"> Menyusun daftar sisa/neraca sisa. Menyusun Jurnal Penyesuaian Menyusun Kertas Kerja Menyusun jurnal penutup Menyusun neraca saldo setelah penutupan Menyusun jurnal pembalik 	Teknik : Tes tertulis, Tugas individu, Bentuk: Essay	25 x 45	Akuntansi SMA, Esis Akuntansi 1A, Yudhistira Ekonomi 2, Phibeta LKS dan buku lain yang relevan
5.6 Menyusun laporan keuangan perusahaan jasa	Laporan Keuangan <ul style="list-style-type: none"> Laporan R/L Laporan Perubahan Ekuitas Neraca Laporan Arus Kas 	Religius Rasa ingin tahu Kerja keras Demokrasi Tanggung jawab Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> Menerapkan tahap pelaporan transaksi pada perusahaan jasa dengan mengkaji sumber bahan .*)**) Menyusun kliping tentang laporan keuangan dari koran, majalah, internet dll ***) 	<ul style="list-style-type: none"> Menyusun Laporan Keuangan 	Unjuk kerja	18 x 45	

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Nilai karakter	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/Bahan/ Alat
		•	• Praktik menyusun laporan keuangan secara lengkap (pencarian bukti transaksi, analisis transaksi, jurnal, posting ke buku besar, jurnal penyesuaian, kertas kerja, laporan keuangan)	• Praktik menyusun laporan keuangan secara lengkap			

Keterangan:

*) : Tatap Muka

**) : Tugas terstruktur

***) : Tugas Mandiri Tidak Terstruktur

Mengetahui

Kepala Sekolah SMAN 1 Imogiri

Imogiri, Juni 2015

Guru Mata Pelajaran

Drs. SUMARMAN
NIP. 19620812 198903 1 014

Kusmardiati, S.Pd
NIP. 19730731 200604 2 011

Lampiran 4 Soal dan Pembahasan

SK, KD, INDIKATOR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN
MATERI JURNAL PENYESUAIAN AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA
KURIKULUM KTSP SMA NEGERI 1 IMOGIRI

A. STANDAR KOMPETENSI:

Memahami penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa

B. KOMPETENSI DASAR :

Membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa

C. INDIKATOR :

1. Memahami pengertian, tujuan, dan pengelompokkan jurnal penyesuaian untuk perusahaan jasa
2. Membuat jurnal penyesuaian untuk beban dibayar di muka
3. Membuat jurnal penyesuaian untuk pendapatan diterima di muka
4. Membuat jurnal penyesuaian untuk beban yang masih harus dibayar
5. Membuat jurnal penyesuaian untuk piutang pendapatan
6. Membuat jurnal penyesuaian untuk penyusutan aktiva tetap
7. Membuat jurnal penyesuaian untuk pemakaian perlengkapan
8. Membuat jurnal penyesuaian untuk taksiran kerugian piutang

D. TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Siswa dapat memahami pengertian, tujuan, dan pengelompokkan jurnal penyesuaian untuk perusahaan jasa
2. Siswa dapat membuat jurnal penyesuaian untuk beban dibayar di muka
3. Siswa dapat membuat jurnal penyesuaian untuk pendapatan diterima di muka
4. Siswa dapat membuat jurnal penyesuaian untuk beban yang masih harus dibayar
5. Siswa dapat membuat jurnal penyesuaian untuk piutang pendapatan
6. Siswa dapat membuat jurnal penyesuaian untuk penyusutan aktiva tetap
7. Siswa dapat membuat jurnal penyesuaian untuk pemakaian perlengkapan
8. Siswa dapat membuat jurnal penyesuaian untuk taksiran kerugian piutang

SOAL DAN PEMBAHASAN**JURNAL PENYESUAIAN****Level 1**

Topik : Pengertian, Tujuan, Dan Pengelompokkan Jurnal Penyesuaian Untuk Perusahaan Jasa

Jumlah Soal : 10 Soal

Waktu : 60 detik

-
1. Jurnal yang dibuat pada akhir periode untuk menyesuaikan saldo-saldo perkiraan/akun agar menunjukkan keadaan sebenarnya adalah....
 - a. Jurnal Umum
 - b. Jurnal Penyesuaian
 - c. Jurnal Penutup
 - d. Jurnal Pembalik

Jawaban : B

Jurnal penyesuaian adalah jurnal yang dibuat pada akhir periode untuk menyesuaikan saldo-saldo perkiraan/akun agar menunjukkan keadaan sebenarnya.

2. Dibawah ini yang merupakan tujuan pembuatan jurnal penyesuaian adalah...
 - a. Menghilangkan rekening campuran
 - b. Memperbaiki kesalahan yang terjadi pada neraca saldo
 - c. Mengoreksi rekening-rekening tertentu pada neraca saldo sehingga mencerminkan keadaan sebenarnya
 - d. Membuat keseimbangan jumlah debit dan kredit

Jawaban : C

Tujuan pembuatan jurnal penyesuaian adalah untuk mengoreksi rekening-rekening tertentu pada neraca saldo sehingga mencerminkan keadaan sebenarnya

3. Jurnal penyesuaian biasanya dilakukan oleh perusahaan pada...
 - a. Awal Periode
 - b. Akhir Periode
 - c. Kapan Saja
 - d. Tengah Periode

Jawaban : B

Jurnal penyesuaian dilakukan oleh perusahaan pada akhir periode

4. Penundaan (penangguhan) pengakuan atas beban atau pendapatan yang transaksinya telah dicatat dalam akun termasuk pengelompokkan apa di dalam jurnal penyesuaian ...
 - a. Akrua
 - b. Kas
 - c. Pendapatan
 - d. Defferal

Jawaban : D

Defferal adalah penundaan (penangguhan) pengakuan atas beban atau pendapatan yang transaksinya telah dicatat dalam akun .

5. Saldo rekening dibawah ini yang tidak memerlukan jurnal penyesuaian adalah.....
 - a. Beban yang masih harus dibayar
 - b. Penyusutan perlengkapan
 - c. Pendapatan yang masih harus diterima
 - d. Taksiran kerugian piutang

Jawaban : B

Rekening yang tidak memerlukan penyesuaian adalah **penyusutan perlengkapan.**

Rekening/akun yang memerlukan penyesuaian adalah

- 1) Beban yang masih harus dibayar
 - 2) Pendapatan yang masih harus diterima
 - 3) Taksiran kerugian piutang
 - 4) Pendapatan diterima di muka
 - 5) Beban dibayar di muka
 - 6) Pemakaian perlengkapan
 - 7) Penyusutan aktiva tetap
6. Utang Gaji kepada karyawan termasuk contoh dari pengelompokan apa di dalam jurnal penyesuaian
- a. Defferal
 - b. Akrua
 - c. Beban
 - d. Utang

Jawaban : B

Utang gaji merupakan contoh dari pengelompokan Akrua di jurnal penyesuaian.

7. Konsep-konsep yang digunakan dalam dasar akrua adalah...
- a. Periode akuntansi
 - b. Prinsip pendapatan
 - c. Prinsip mempertandingan
 - d. Jawaban a, b, c benar

Jawaban : D

Konsep yang digunakan dalam dasar akrua meliputi periode akuntansi, prinsip pendapatan, dan prinsip mempertandingan.

8. Penyesuaian dilakukan pada saat.....

- a. 1 Januari 2015
- b. 10 Maret 2015
- c. 1 Desember 2015
- d. 31 Desember 2015

Jawaban : D

Penyesuaian dilakukan pada 31 Desember 2015/akhir periode

9. Apa saja akun yang harus disesuaikan ...

- a. Perlengkapan, Utang Usaha, Kas
- b. Kas, Beban, Penyusutan Aktiva Tetap
- c. Pendapatan diterima di muka, piutang pendapatan, pemakaian perlengkapan
- d. Taksiran kerugian piutang, kas, utang usaha

Jawaban : C

Rekening (akun) yang memerlukan penyesuaian adalah **Pendapatan diterima di muka, piutang pendapatan, pemakaian perlengkapan**

Rekening/akun yang memerlukan penyesuaian adalah

- 1) Beban yang masih harus dibayar
- 2) Pendapatan yang masih harus diterima
- 3) Taksiran kerugian piutang
- 4) Pendapatan diterima di muka
- 5) Beban dibayar di muka
- 6) Pemakaian perlengkapan
- 7) Penyusutan aktiva tetap

10. Dibawah ini adalah tujuan proses penyesuaian kecuali....

- a. Membuat keseimbangan jumlah debit dan kredit
- b. Membantu membuat laporan keuangan

- c. Menunjukkan jumlah yang sebenarnya pada akhir periode
- d. Menunjukkan pendapatan dan biaya yang seharusnya diakui dalam satu periode

Jawaban : A

Tujuan proses penyesuaian adalah :

- 1) Membantu membuat laporan keuangan
- 2) Menunjukkan jumlah yang sebenarnya pada akhir periode
- 3) Menunjukkan pendapatan dan biaya yang seharusnya diakui dalam satu periode

Level 2

Topik : Beban Dibayar Di Muka Dan Pendapatan Diterima Di Muka

Jumlah Soal : 10 Soal

Waktu : 60 detik untuk soal teori

120 detik untuk soal hitungan pendek

180 detik untuk soal hitungan panjang

A. Beban dibayar di muka

1. Beban yang sudah dibayar oleh perusahaan akan tetapi belum diakui sebagai beban periode yang bersangkutan disebut dengan
 - a. Beban dibayar di muka
 - b. Pendapatan dibayar di muka
 - c. Beban Terutang
 - d. Beban Perlengkapan

Penjelasan :

Beban dibayar dimuka merupakan beban yang sudah dibayar oleh perusahaan akan tetapi belum diakui sebagai beban periode yang bersangkutan

Jawaban : A

2. Pada 1 Agustus 2015 dibayar beban asuransi karyawan untuk 1 tahun sebesar Rp xxx. pada saat pembayaran dicatat sebagai harta (aktiva). Jurnal penyesuaian 31 Desember 2015 adalah.....
 - a. Asuransi dibayar di muka (D) Rp xxx, Kas (K) Rp xxx
 - b. Beban Asuransi (D) Rp xxx, Asuransi dibayar di Muka (K) Rp xxx
 - c. Asuransi dibayar di muka (D) Rp xxx, Beban Asuransi (K) Rp xxx
 - d. Kas (D) Rp xxx, Asuransi dibayar di muka (K)Rp xxx

Penjelasan :

Jurnal penyesuaian 31 desember 2015 (saat pembayaran dicatat sebagai harta)

Beban Asuransi (D) Rp xxx

Asuransi dibayar di muka (K) Rp xxx

Jawaban : B

3. Pada 1 Februari 2015, perusahaan membayar premi asuransi sebesar Rp xxx untuk masa satu tahun. Pada saat pembayaran dicatat sebagai beban. Jurnal penyesuaian 31 Desember 2015 adalah.....
 - a. Beban Asuransi (D) Rp xxx dan Asuransi dibayar di muka (K) Rp xxx
 - b. Beban Asuransi (D) Rp xxx dan Kas (K) Rp xxx
 - c. Asuransi dibayar di muka (D) Rp xxx dan Kas (K) Rp xxx
 - d. Asuransi dibayar di muka (D) Rp xxx dan Beban Asuransi (K) Rp xxx

Penjelasan :

Jurnal penyesuaian 31 desember 2015 (Pada saat pembayaran dicatat sebagai beban) :

Asuransi dibayar di muka (D) Rp xxx

Beban Asuransi (K) Rp xxx

Jawaban : D

4. 1 September 2015, dibayar premi asuransi Rp 1.200.000 untuk 1 tahun. Pada saat pembayaran dicatat sebagai Harta (aktiva). Jurnal Penyesuaian 31 Desember 2015 adalah.....
 - a. Beban Asuransi (D) Rp 400.000 dan Asuransi dibayar di muka (K) Rp 400.000
 - b. Asuransi dibayar di muka (D) Rp 400.000 dan Beban Asuransi (K) Rp 400.000
 - c. Beban Asuransi (D) Rp 450.000 dan Asuransi dibayar di muka (K) Rp 450.000

- d. Asuransi dibayar di muka (D) Rp 450.000 dan beban asuransi (K) Rp 450.000

Penjelasan :

- Bila dicatat sebagai harta maka pembayaran premi (1 September 2015) untuk beberapa periode ke depan dicatat sebagai Asuransi dibayar di muka

Asuransi dibayar di muka Rp 1.200.000

Kas Rp 1.200.000

i. Beban Asuransi yang sesungguhnya terjadi Rp 400.000

- 1 Sept 2015 s/d 31 Des 2015 = 4 Bulan
- $(4/12) \times \text{Rp } 1.200.000 = \text{Rp } 400.000$
- Karena Pengakuan beban asuransi adalah sebesar manfaat yang telah diperoleh perusahaan. Sedangkan sisanya sebesar Rp 800.000 masih berbentuk asuransi di bayar di muka)

ii. Sedangkan Asuransi dibayar di muka Rp 800.000

- Penyesuaian yang harus dilakukan harus menunjukkan bahwa
 - Asuransi dibayar di muka Rp 800.000
 - Beban Asuransi Rp 400.000
- Sehingga dalam penyesuaian akan muncul akun beban asuransi Rp 400.000 didebet untuk mengakui beban yang benar-benar sudah diakui perusahaan dan asuransi dibayar di muka akan di kredit sebesar Rp 400.000
- Jurnal Penyesuaian 31 Desember 2015

Beban Asuransi (D) Rp 400.000

Asuransi dibayar di muka (K) Rp 400.000

Jawaban : A

5. Pada tanggal 31 Juni 2015 dibayar premi asuransi untuk dua tahun sebesar Rp 2.400.000 dan dicatat pada beban asuransi. Jurnal penyesuaian 31 desember 2015 adalah.....
- a. Beban Asuransi (D) Rp 600.000 dan Asuransi dibayar di muka (K) Rp 600.000
 - b. Beban Asuransi (D) Rp 1.800.000 dan Asuransi dibayar di muka (K) Rp 1.800.000
 - c. Asuransi dibayar di muka (D) Rp 600.000 dan Beban dibayar di muka (K) Rp 600.000
 - d. Asuransi dibayar di muka (D) Rp 1.800.000 dan Beban Asuransi (K) Rp 1.800.000

Penjelasan :

- Dicatat sebagai **beban asuransi (pendekatan laba rugi)**
- Bila menggunakan pendekatan laba rugi. Maka pembayaran premi (31 Juni 2015) untuk beberapa period eke depan dicatat sebagai beban asuransi

Beban asuransi (D) Rp 2.400.000

Kas (K0	Rp 2.400.000
---------	--------------

- Dari jurnal di atas, maka posisi pada tanggal 31 Desember adalah

i. **Beban asuransi yang sesungguhnya terjadi Rp 600.000**

- 31 Juni 2015 s/d 31 Desember 2015 = 6 bulan
- $(6/24) \times \text{Rp } 2.400.000 = \text{Rp } 600.000$

(karena pengakuan beban asuransi adalah sebesar manfaat yang telah diperoleh perusahaan. Sedangkan sisanya sebesar Rp 1.800.000 masih berbentuk asuransi dibayar di muka)

ii. Asuransi dibayar di muka Rp 1.800.000

- Penyesuaian yang harus dilakukan menunjukkan bahwa :

i. Asuransi dibayar di muka Rp 1.800.000

ii. Beban Asuransi Rp 600.000

- Sehingga dalam penyesuaian akan muncul akun asuransi dibayar di muka di debet sebesar Rp 1.800.000 untuk mengakui bagian beban yang masih dibayar di muka dan beban asuransi akan di kredit sebesar Rp 1.800.000
- Maka, Jurnal Penyesuaian 31 Desember 2015

Beban dibayar di muka (D) Rp 1.800.000

 Beban Asuransi (K) Rp 1.800.000

Jawaban : D

B. Pendapatan Diterima di Muka

6. Pendapatan diterima di muka adalah....

- a. Hasil penjualan barang dan jasa yang dibebankan kepada langganan/mereka yang menerima.
- b. Pendapatan yang sudah terjadi pada suatu periode yang merupakan pendapatan di masa datang
- c. Pendapatan yang harus dicatat perusahaan berdasarkan kepraktisan untuk membantu bisnis
- d. Transaksi yang sejak awalnya dicatat sebagai kewajiban, tetapi akan menjadi pendapatan di kemudian hari selama periode akuntansi.

Pendapatan diterima di muka merupakan transaksi yang sejak awalnya dicatat sebagai kewajiban, tetapi akan menjadi pendapatan di kemudian hari selama periode akuntansi.

Jawaban : D

7. Pada 1 Juni 2015 diterima pendapatan sewa untuk 1 tahun sebesar Rp Xxx. Penerimaan pendapatan dicatat sebagai kewajiban (utang). Jurnal penyesuaian 31 Desember 2015 adalah.....

- a. Pendapatan Sewa (D) Rp xxx , Sewa diterima di muka (K)Rp xxx
- b. Sewa diterima dimuka (D) Rp xxx, Pendapatan Sewa (K) Rp xxx
- c. Kas (D) Rp xxx , Pendapatan Sewa (K) Rp xxx
- d. Pendapatan Sewa (D) Rp xxx, Kas (K) Rp xxx

Penjelasan :

Jurnal penyesuaian 31 Desember 2015 (Penerimaan pendapatan dicatat sebagai utang)

Sewa diterima di muka (D) Rp xxx

Pendapatan Sewa (K) Rp xxx

Jawaban : B

8. Pada 1 Juni 2015 diterima pendapatan sewa untuk 1 tahun sebesar Rp xxx. Penerimaan pendapatan dicatat sebagai Pendapatan. Jurnal penyesuaian 31 Desember 2015 adalah.....
- a. Sewa diterima di muka (D) Rp xxx dan Pendapatan sewa (K) Rp xxx
 - b. Kas (D) Rp xxx dan Sewa diterima di muka (K) Rp xxx
 - c. Pendapatan sewa (D) Rp xxx dan Sewa diterima di muka (K) Rp xxx
 - d. Kas (D) Rp xxx dan Pendapatan Sewa (K) Rp xxx

Penjelasan :

Jurnal penyesuaian 31 desember 2015 (penerimaan pendapatan dicatat sebagai pendapatan) :

Pendapatan Sewa (D) Rp xxx

Sewa diterima di muka (K) Rp xxx

Jawaban : C

9. Pada tanggal 1 November 2015 diterima di muka sewa ruang Rp 3.600.000 untuk enam bulan dan dicatat sebagai sewa diterima di muka. Jurnal penyesuaian 31 desember 2015 adalah...

- a. Sewa diterima di muka (D) Rp 2.400.000 dan Pendapatan Sewa (K) Rp 2.400.000
- b. Sewa diterima di muka (D) Rp 1.200.000 dan Pendapatan Sewa (K) Rp 1.200.000
- c. Pendapatan Sewa (D) Rp 2.400.000 dan Sewa diterima di muka (K) Rp 2.400.000
- d. Pendapatan Sewa (D) Rp 1.200.000 dan Sewa diterima di muka (K) Rp 1.200.000

Penjelasan :

- Bila menggunakan pendekatan neraca, maka penerimaan sewa diterima di muka untuk beberapa periode ke depan dicatat sebagai sewa diterima di muka (hutang)

Jurnal saat penerimaan pada 1 Maret 2015

Kas (D) Rp 3.600.000

Sewa diterima di muka (K) Rp 3.600.000

- Dari jurnal di atas, maka posisi pada tanggal 31 Desember adalah

**i. Pengakuan pendapatan sewa yang sesungguhnya terjadi
Rp 1.200.000**

- 1 November 2015 s/d 31 Desember 2015 = 2 bulan
- $(2/6) \times \text{Rp } 3.600.000 = \text{Rp } 1.200.000$

(karena pengakuan pendapatan sewa sebesar pekerjaan yang telah dikerjakan perusahaan. Sedangkan sisanya sebesar Rp 2.400.000 masih berbentuk sewa diterima di muka)

ii. Sewa diterima di muka Rp 2.400.000

- Penyesuaian yang harus dilakukan harus menunjukkan bahwa
 - i. Pendapatan Sewa Rp 1.200.000
 - ii. Sewa diterima di muka Rp 2.400.000
- Sehingga, dalam penyesuaian akun sewa diterima di muka didebet sebesar Rp 1.200.000 dan muncul akun pendapatan sewa dikredit untuk mengakui pendapatan sewa sesungguhnya sebesar Rp 1.200.000
- Jurnal Penyesuaiannya :

Sewa diterima di muka (D) Rp 1.200.000

 Pendapatan Sewa (K) Rp 1.200.000

Jawaban : B

10. Pada tanggal 1 Maret 2015, diterima di muka sewa toko untuk 2 tahun Rp 9.600.000 dan dicatat sebagai pendapatan. Jurnal penyesuaian 31 desember 2015 adalah...

- a. Pendapatan Sewa (D) Rp 4.600.000 dan Sewa diterima di muka (K) Rp 4.600.000
- b. Sewa diterima di muka (D) Rp 4.600.000 dan Pendapatan Sewa (K) Rp 4.600.000
- c. Sewa diterima di muka (D) Rp 5.600.000 dan Pendapatan Sewa (K) Rp 5.600.000
- d. Pendapatan Sewa (D) Rp 5.600.000 dan Sewa diterima di muka (K) Rp 5.600.000

Penjelasan :

- Bila menggunakan pendekatan laba rugi maka penerimaan sewa diterima di muka untuk beberapa periode ke depan dicatat sebagai pendapatan sewa

Jurnal saat penerimaan pada 1 Maret 2015

Kas Rp 9.600.000

Pendapatan Sewa Rp 9.600.000

- Dari jurnal di atas, maka posisi pada tanggal 31 Desember adalah :

i. Pengakuan pendapatan yang sesungguhnya terjadi Rp 4.000.000

- 1 Maret 2015 s/d 31 Desember 2015 = 10 bulan
- $(10/24) \times \text{Rp } 9.600.000 = \text{Rp } 4.000.000$

(karena pengakuan pendapatan sebesar pekerjaan yang telah dikerjakan perusahaan. Sedangkan sisanya sebesar Rp 5.600.000 masih berbentuk sewa diterima di muka)

ii. Sewa dibayar di muka Rp 5.600.000

- Penyesuaian yang harus dilakukan menunjukkan bahwa :
 - Pendapatan sewa Rp 4.000.000
 - Sewa diterima di muka Rp 5.600.000
- Sehingga dalam penyesuaian akan muncul akun sewa diterima di muka di debet untuk mengakui bagian yang masih menjadi pendapatan diterima di muka sebesar Rp 5.600.000 dan pendapatan sewa akan di kredit sebesar Rp 5.600.000
- Maka, jurnal penyesuaian 31 Desember 2015

Pendapatan Sewa (D) Rp 5.600.000

Sewa diterima di muka (K) Rp 5.600.000

Jawaban : D

Level 3

Topik : Beban yang Masih Harus Dibayar, Piutang Pendapatan

Jumlah Soal : 10 soal

Waktu : 60 detik untuk soal teori

120 detik untuk soal hitungan pendek

180 detik untuk soal hitungan panjang

A. Beban yang Masih Harus Dibayar

1. Beban atau kewajiban yang sudah menjadi beban dilihat dari segi waktu, tetapi belum dibayar dan dicatat disebut...
 - a. Beban yang masih harus dibayar
 - b. Beban diterima di muka
 - c. Beban dibayar di muka
 - d. Beban penyusutan

Penjelasan :

Beban yang masih harus dibayar merupakan beban atau kewajiban yang sudah menjadi beban dilihat dari segi waktu, tetapi belum dibayar dan dicatat

Jawaban : A

2. Gaji karyawan yang masih harus dibayar sebesar Rp 125.000. bagaimana jurnal penyesuaian yang benar
 - a. Beban gaji (D) Rp 125.000 dan Utang Gaji (K) Rp 125.000
 - b. Beban lain-lain (D) Rp 125.000 dan Utang Usaha (K) Rp 125.000
 - c. Utang usaha (D) Rp 125.000 dan Beban Gaji (K) Rp 125.000
 - d. Utang Gaji (D) Rp 125.000 dan Beban Gaji (K) Rp 125.000

Penjelasan :

- Terdapat gaji yang belum dibayar sebesar Rp 125.000
- Jurnal penyesuaian yang benar adalah :

Beban gaji (D) Rp 125.000

Utang Gaji (K) Rp 125.000

Jawaban : A

3. Gaji karyawan untuk bulan desember 2015 akan dibayarkan pada 2 Januari 2016 sebesar Rp 8.000.000. Bagaimana pencatatan jurnal penyesuaian yang benar.....
- Utang Gaji (D) Rp 8.000.000 dan Beban Gaji (K) Rp 8.000.000
 - Beban Gaji (D) Rp 8.000.000 dan Utang Gaji (K) Rp 8.000.000
 - Beban Lain-lain (D) Rp 8.000.000 dan Utang Usaha (K) Rp 8.000.000
 - Utang Usaha (D) Rp 8.000.000 dan Beban lain-lain (K) Rp 8.000.000

Penjelasan :

- Terdapat Gaji yang belum dibayar sebesar Rp 8.000.000
- Jurnal penyesuaian, 31 Desember 2015 adalah :

Beban Gaji Rp 8.000.000

Utang Gaji Rp 8.000.000

Jawaban : B

4. Tarif gaji Rp 40.000 per hari. Pembayaran gaji terakhir tanggal 27 desember 2015, dengan demikian gaji karyawan tanggal 29, 30, dan 31 desember belum dibayar karena baru akan dibayar pada hari sabtu tanggal 3 januari tahun berikutnya. Jurnal penyesuaian 31 desember 2015 adalah....
- Beban gaji (D) Rp 120.000 dan Utang Gaji (K) Rp 120.000
 - Utang Gaji (D) Rp 120.000 dan Beban Gaji (K) Rp 120.000
 - Utang Gaji (D) Rp 160.000 dan Beban Gaji (K) Rp 160.000
 - Beban Gaji (D) Rp 160.000 dan Utang Gaji (K) Rp 160.000

Penjelasan :

- Terdapat gaji yang belum dibayar 3 hari sampai akhir periode
- $3 \text{ hari} \times \text{Rp } 40.000 = \text{Rp } 120.000$
- Jurnal Penyesuaian, 31 Desember 2015 :

Beban Gaji (D) Rp 120.000

Utang Gaji (K) Rp 120.000

Jawaban : A

5. Perusahaan membayar upah buruh setiap tiga hari sekali. Tarif upah Rp 50.000 per hari. Para buruh dibayar tiap hari senin. Ternyata tanggal 31 Desember 2015 jatuh pada hari Minggu. Jurnal Penyesuaian yang dicatat perusahaan pada tanggal 31 Desember 2015 adalah....
- a. Utang Gaji (D) Rp 250.000 dan Beban Gaji (K) Rp 250.000
 - b. Utang Gaji (D) Rp 150.000 dan Beban Gaji (K) Rp 150.000
 - c. Beban Gaji (D) Rp 150.000 dan Utang Gaji (K) Rp 150.000
 - d. Beban Gaji (D) Rp 250.000 dan Utang Gaji (K) Rp 250.000

Penjelasan :

- Ini berarti sampai akhir periode akuntansi terdapat upah yang belum dibayar selama tiga hari
- $3 \times \text{Rp } 50.000 = \text{Rp } 150.000$
- Jurnal Penyesuaian 31 Desember 2015 :

Beban Gaji (D) Rp 150.000

Utang Gaji (K) Rp 150.000

Jawaban : C

B. Piutang Pendapatan

6. Pendapatan yang sudah menjadi hak perusahaan tapi belum diterima atau dicatat disebut...
- a. Pendapatan sewa

- b. Pendapatan diterima di muka
- c. Pendapatan jasa
- d. Piutang pendapatan

Piutang pendapatan merupakan pendapatan yang sudah menjadi hak perusahaan tapi belum diterima atau dicatat

Jawaban : D

7. Telah diselesaikan pekerjaan jasa dan jasanya sebesar Rp 375.000 akan diterima kemudian. bagaimana jurnal penyesuaian yang benar
- a. Pendapatan Usaha (D) Rp 375.000 dan Piutang Usaha (K) Rp 375.000
 - b. Piutang Pendapatan (D) Rp 375.000 dan Pendapatan Jasa (K) Rp 375.000
 - c. Pendapatan Jasa (D) 375.000 dan Piutang Pendapatan (K) Rp 375.000
 - d. Piutang Usaha (D) Rp 375.000 dan Pendapatan Usaha (K) Rp 375.000

Penjelasan :

Jurnal penyesuaian yang benar adalah :

Piutang Pendapatan (D) Rp 375.000

Pendapatan Jasa (K) Rp 375.000

Jawaban : B

8. Perusahaan X menyimpan uang di bank pasifik Rp 1.000.000. pada tanggal 1 september 2015. Suku bunga 18 % diterima 6 bulan sekali (tiap 1 maret-1 september). Jurnal penyesuaian 31 Desember 2015 adalah...
- a. Pendapatan Bunga (D) Rp 110.000 dan Piutang Bunga (K) Rp 110.000
 - b. Piutang Bunga (D) Rp 110.000 dan Pendapatan Bunga (K) Rp 110.000
 - c. Pendapatan Bunga (D) Rp 60.000 dan Piutang Bunga (K) Rp 60.000
 - d. Piutang Bunga (D) Rp 60.000 dan Pendapatan Bunga (K) Rp 60.000

Penjelasan :

- Bunga 6 bulan pertama baru akan diterima tanggal 1 Maret 2016, sehingga sampai akhir periode akuntansi terdapat bunga yang diterima penundaannya selama 4 bulan.
- (1 September- 31 Desember), yaitu : $4/12 \times 18\% \times \text{Rp } 1.000.000 = \text{Rp } 60.000$
- Jurnal Penyesuaian 31 Desember 2015 :

Piutang Bunga (D) Rp 60.000

 Pendapatan Bunga (K) Rp 60.000

Jawaban : D

9. Pada tanggal 31 Desember 2015 masih harus diterima sewa toko untuk bulan oktober-desember sebesar Rp 900.000/bulan. Bagaimana jurnal penyesuaian pada tanggal 31 desember 2015.....
- Piutang Sewa (D) Rp 2.700.000 dan Pendapatan Sewa (K) Rp 2.700.000
 - Pendapatan Sewa (D) Rp 2.700.000 dan Piutang Sewa (K) Rp 2.700.000
 - Pendapatan Sewa (D) Rp 900.000 dan Piutang Sewa (K) Rp 900.000
 - Piutang Sewa (D) Rp 900.000 dan Pendapatan Sewa (K) Rp 900.000

Penjelasan :

- Oktober s/d Desember = 3 bulan
- $3 \times \text{Rp } 900.000 = \text{Rp } 2.700.000$
- Jurnal Penyesuaian, 31 Desember 2015 :

Piutang Sewa (D) Rp 2.700.000

 Pendapatan Sewa (K) Rp 2.700.000

Jawaban : A

10. Pada akhir periode 2015 PT ABC terdapat pendapatan bunga yang masih harus diterima dari simpanan di bank Mandiri sebesar Rp 2.500.000,00. Pendapatan bunga tersebut akan diterima pada 3 Januari 2016. Jurnal Penyesuaian 31 Desember 2015 adalah....

- a. Piutang Bunga (D) Rp 2.500.000 dan Pendapatan Bunga (K) Rp 2.500.000
- b. Piutang Pendapatan (D) Rp 2.500.000, dan Pendapatan Bunga (K) Rp 2.500.000
- c. Pendapatan Bunga (D) Rp 2.500.000 dan Piutang Bunga (D) Rp 2.500.000
- d. Piutang Bunga (D) Rp 2.500.000 dan Pendapatan Bunga (K) Rp 2.500.000

Penjelasan :

- Terdapat piutang yang masih harus diterima dari bank sebesar Rp 2.500.000 pada 3 januari 2016
- Oleh karena itu PT ABC memiliki piutang kepada bank.
- Jurnal Penyesuaian 31 desember 2015 adalah :

Piutang Bunga Rp 2.500.000

Pendapatan Bunga Rp 2.500.000

Jawaban : A

Level 4

Topik : Penyusutan Aktiva Tetap, Pemakaian Perlengkapan, Taksiran Kerugian Piutang

Jumlah Soal : 15 Soal

Waktu : 60 detik untuk soal teori

120 detik untuk soal hitungan pendek

180 detik untuk soal hitungan panjang

A. Penyusutan Aktiva Tetap

1. Aktiva tetap perlu disusutkan karena....
 - a. Nilai aktiva tetap akan menyusut seiring dengan waktu dan pemakaian
 - b. Sesuai ketentuan *Manager*
 - c. Aktiva tetap mempunyai masa manfaat yang lama
 - d. Untuk menentukan beban perusahaan.

Penjelasan :

Aktiva tetap perlu disusutkan karena nilai aktiva tetap akan menyusut seiring dengan waktu dan pemakaian.

Contoh penyusutan Aktiva Tetap (AT) :

- a. AT berwujud : Kendaraan, gedung, mesin, dan peralatan
- b. AT tidak berwujud : *Goodwill*, hak cipta, dan hak paten.

Jawaban : A

2. Pada tanggal 5 November 2015 dibeli sebuah mobil untuk perusahaan seharga Rp 15.000.000. umur mobil diperkirakan 5 tahun dengan nilai sisa Rp 1.000.000. jurnal penyesuaian 31 desember 2015 adalah.....
 - a. Beban penyusutan mobil (D) Rp 2.800.000 dan Akum. Penyusutan mobil (K) Rp 2.800.0000

- b. Akumulasi penyusutan mobil (D) Rp 2.800.000 dan Beban penyusutan mobil (K) Rp 2.800.000
- c. Beban penyusutan mobil (D) Rp 14.000.000 dan Akumulasi penyusutan mobil (K) Rp 14.000.000
- d. Akumulasi penyusutan mobil (D) Rp 14.000.000 dan Beban penyusutan mobil (K) Rp 14.000.000

Penjelasan :

- Harga perolehan – Nilai residu : Umur Ekonomis
- $15.000.000 - 1.000.000 / 5 = \text{Rp } 2.800.000$
- Jurnal penyesuaian 31 desember 2015

Beban Penyusutan mobil (D) Rp 2.800.000

Akum. Penyusutan mobil (K) Rp 2.800.000

Jawaban : A

3. Di neraca saldo, akun kendaraan memperlihatkan jumlah Rp 50.000.000. diputuskan oleh manajemen penyusutan 10 % pertahun. Bagaimanakah jurnal penyesuaian yang benar.....
- a. Beban penyusutan peralatan (D) Rp 5.000.000 dan Akumulasi penyusutan peralatan (K) Rp 5.000.000
 - b. Akumulasi penyusutan kendaraan (D) Rp 5.000.000 dan Beban penyusutan kendaraan Rp 5.000.000
 - c. Beban penyusutan kendaraan (D) Rp 5.000.000 dan Akumulasi penyusutan kendaraan (K) Rp 5.000.000
 - d. Beban penyusutan gedung (D) Rp 5.000.000 dan Akumulasi penyusutan gedung (K) Rp 5.000.000

Penjelasan :

- $10 \% \times \text{Rp } 50.000.000 = \text{Rp } 5.000.000$
- Jurnal penyesuaian :

Beban penyusutan kendaraan (D) Rp 5.000.000

Akumulasi penyusutan kendaraan (K) Rp 5.000.000

Jawaban : C

4. Di daftar Neraca Saldo, akun peralatan kantor memperlihatkan jumlah Rp 2.000.000, diputuskan manajemen bahwa penyusutan 10 % pertahun. Jurnal penyesuaian 31 Desember 2015 adalah....
- Akumulasi Penyusutan Peralatan Kantor (D) Rp 200.000 dan Beban Penyusutan Peralatan Kantor (K) Rp 200.000
 - Beban Penyusutan Peralatan Kantor (D) Rp 200.000 dan Akumulasi Penyusutan Peralatan Kantor (K) Rp 200.000
 - Akumulasi Penyusutan Peralatan Kantor (D) Rp 400.000 dan Beban Penyusutan Peralatan Kantor (K) Rp 400.000
 - Beban Penyusutan Peralatan Kantor (D) Rp 400.000 dan Akumulasi Penyusutan Peralatan Kantor (K) Rp 400.000

Penjelasan :

- Penyusutan tiap tahun = $10\% \times \text{Rp } 2.000.000$
= Rp 200.000
- Jurnal Penyesuaian, 31 Desember 2015 :

Beban Penyusutan Peralatan Kantor (D) Rp 200.000

 Akumulasi Penyusutan Peralatan Kantor (K) Rp 200.000

Jawaban : B

5. Salon “CANTIKZ” mempunyai kendaraan operasional dengan harga perolehan Rp 100.000.000 dengan umur ekonomis 15 tahun. Kendaraan memiliki nilai residu Rp 10.000.000 dan disusutkan menggunakan metode garis lurus. Jurnal penyesuaian 31 Desember 2015 adalah.....
- Akumulasi penyusutan kendaraan (D) Rp 6.000.000 dan Beban penyusutan kendaraan (K) Rp 6.000.000

- b. Beban penyusutan kendaraan (D) Rp 6.000.000 dan Akumulasi penyusutan kendaraan (K) Rp 6.000.000
- c. Beban penyusutan kendaraan (D) Rp 90.000.000 dan Akumulasi penyusutan kendaraan (K) Rp 90.000.000
- d. Kendaraan (D) Rp 6.000.000 dan Akumulasi Penyusutan Kendaraan (K) Rp 6.000.000

Penjelasan :

- Penyusutan tahun ini :

$$\frac{Rp. 100.000.000 - Rp. 10.000.000}{15} = Rp. 6.000.000$$

- Jurnal penyesuaian, 31 Desember 2015

Beban Penyusutan Kendaraan (D) Rp 6.000.000

Akumulasi Penyusutan Kendaraan (K) Rp 6.000.000

Jawaban : B

B. Pemakaian Perlengkapan

- 6. Nilai sebagian dari harga beli perlengkapan yang telah digunakan selama periode akuntansi disebut...
 - a. Piutang Pendapatan
 - b. Taksiran Kerugian Piutang
 - c. Utang Biaya
 - d. Pemakaian Perlengkapan

Penjelasan :

Pemakaian Perlengkapan adalah nilai sebagian dari harga beli perlengkapan yang telah digunakan selama periode akuntansi.

Jawaban : D

7. Perlengkapan di Neraca Saldo memperlihatkan Jumlah Rp 500.000, setelah dihitung secara fisik persediaan perlengkapan pada tanggal 31 Desember 2015 sebesar Rp 300.000. Jurnal Penyesuaian 31 Desember 2015 adalah...
- Perlengkapan (D) Rp 300.000 dan Beban Perlengkapan (K) Rp 300.000
 - Beban Perlengkapan (D) Rp 300.000 dan Perlengkapan (K) Rp 300.000
 - Beban Perlengkapan (D) Rp 200.000 dan Perlengkapan (K) Rp 200.000
 - Perlengkapan (D) Rp 200.000 dan Beban Perlengkapan (K) Rp 200.000

Penjelasan :

- Perlengkapan yang telah terpakai kegiatan perusahaan sejumlah Rp 200.000
- Diperoleh dari : $\text{Rp } 500.000 - \text{Rp } 300.000 = \text{Rp } 200.000$
- Jurnal Penyesuaian, 31 Desember 2015 :

Beban Perlengkapan (D) Rp 200.000

Perlengkapan (K) Rp 200.000. Jawaban : C

8. 31 Desember 2015 diketahui nilai perlengkapan sebesar Rp 500.000, sedangkan pada neraca saldo diketahui saldo akun perlengkapan Rp 3.000.000. Jurnal Penyesuaian 31 Desember 2015 adalah...
- Beban Perlengkapan (D) Rp 500.000 dan Perlengkapan (K) Rp 500.000
 - Perlengkapan (D) Rp 2.500.000 dan Beban Perlengkapan (K) Rp 2.500.000
 - Perlengkapan (D) Rp 500.000 dan Beban Perlengkapan (K) Rp 500.000
 - Beban Perlengkapan (D) Rp 2.500.000 dan Perlengkapan (K) Rp 2.500.000

Penjelasan :

- Dicatat sebesar nilai perlengkapan yang “DIGUNAKAN” selama periode Akuntansi yang bersangkutan,
- $\text{Rp } 3.000.000 - \text{Rp } 500.000 = \text{Rp } 2.500.000$
- Jurnal Penyesuaian, 31 Desember 2015 :

Beban Perlengkapan (D) Rp 2.500.000

Perlengkapan (K) Rp 2.500.000

Jawaban : D

9. Pada tanggal 29 Maret 2015, dibeli perlengkapan secara tunai seharga Rp 300.000. pada akhir periode perlengkapan yang masih tersisa seharga Rp 75.000. Jurnal penyesuaian 31 desember 2015 adalah....
- Perlengkapan (D) Rp 300.000 dan Kas (K) Rp 300.000
 - Perlengkapan (D) Rp 225.000 dan Beban Perlengkapan (K) Rp 225.000
 - Beban perlengkapan (D) Rp 225.000 dan Perlengkapan (K) Rp 225.000
 - Kas (D) Rp 225.000 dan Perlengkapan (K) Rp 225.000

Penjelasan :

- Jurnal umum 29 Maret 2015 :

Perlengkapan Rp 300.000

Kas Rp 300.000

- Di akhir periode terdapat perlengkapan yang masih tersisa seharga Rp 75.000

Jadi perlengkapan yang benar ialah : $\text{Rp } 300.000 - \text{Rp } 75.000 = \text{Rp } 225.000$

- Jurnal penyesuaian 31 desember 2015

Beban perlengkapan (D) Rp 225.000

Perlengkapan (K) Rp 225.000

Jawaban : C

10. Di daftar Neraca Saldo, akun perlengkapan salon memperlihatkan jumlah Rp 3.250.000, pada akhir periode ternyata jumlah perlengkapan yang masih ada di gudang Rp 1.400.000. Jurnal penyesuaian yang benar adalah...
- Perlengkapan salon (D) Rp 1.400.000 dan Biaya perlengkapan salon (K) Rp 1.400.000
 - Biaya perlengkapan salon (D) Rp 1.850.000 dan Perlengkapan salon (K) Rp 1.850.000

- c. Biaya perlengkapan salon (D) Rp 3.250.000 dan Perlengkapan salon (K) Rp 3.250.000
- d. Perlengkapan salon (D) Rp 1.850.000 dan Biaya perlengkapan salon (K) Rp 1.850.000

Penjelasan :

- Terdapat jumlah perlengkapan yang masih di gudang sebesar Rp 1.400.000, sehingga selisihnya adalah
- $\text{Rp } 3.250.000 - \text{Rp } 1.400.000 = \text{Rp } 1.850.000$
- Jurnal Penyesuaiannya adalah

Biaya perlengkapan salon (D) Rp 1.850.000

Perlengkapan salon (K) Rp 1.850.000. Jawaban : B

C. Taksiran Kerugian Piutang

11. Taksiran kerugian piutang yang timbul karena adanya piutang tak tertagih adalah.....

- a. Penyusutan
- b. Utang biaya
- c. Kerugian piutang
- d. Biaya dibayar di muka

Taksiran Kerugian Piutang adalah kerugian piutang yang timbul karena adanya piutang yang tak tertagih. Jawaban : C

12. Pada tanggal 31 desember 2015 di neraca saldo terdapat akun Rp 7.500.000. perusahaan memperkirakan kerugian piutang yang ditaksir sebesar 2 % dari saldo akun piutang. Jurnal penyesuaian 31 desember 2015 adalah.....

- a. Beban kerugian piutang (D) Rp 7.500.000 dan Cadangan kerugian piutang (K) Rp 7.500.000
- b. Beban kerugian piutang (D) Rp 150.000 dan Cadangan kerugian piutang (K) Rp 150.000

- c. Piutang Usaha (D) 150.000 dan Cadangan kerugian piutang (K) Rp 150.000
- d. Cadangan kerugian piutang (D) 7.500.000 dan Beban kerugian Piutang (K) Rp 7.500.000

Penjelasan :

- $2\% \times \text{Rp } 7.500.000 = \text{Rp } 150.000$
- Jurnal penyesuaian 31 desember 2015 adalah (metode tidak langsung) :

Beban kerugian piutang (D) Rp 150.000

Cadangan kerugian piutang (K) Rp 150.000

Jawaban : B

13. PT XYZ merelekan piutang Tuan ZYX sebesar Rp 200.000 karena usahanya bangkrut.dicatat menggunakan metode langsung. Jurnal penyesuaian yang dicatat PT XYZ pada tanggal 31 Desember 2015 adalah....

- a. Beban kerugian piutang (D) Rp 200.000 dan Piutang Rp 200.000 (K)
- b. Piutang (D) Rp Rp 200.000 dan Cadangan Kerugian Piutang (K) Rp 200.000
- c. Utang Usaha (D)Rp 200.000 dan Kas (K) Rp 200.000
- d. Kas (D) Rp 200.000 dan Utang Usaha (K) Rp 200.000

Penjelasan :

- Jurnal Penyesuaian, 31 Desember 2015 (Metode langsung) :

Beban Kerugian Piutang (D) Rp 200.000

Piutang (K) Rp 200.000

Jawaban : A

14. Pada 31 Desember 2015 di neraca saldo terdapat akun piutang Rp 30.000.000. perusahaan memperkirakan piutang yang tidak dapat ditagih Rp 5.000.000.. Jurnal penyesuaian 31 Desember 2015 adalah.....

- a. Beban kerugian piutang (D) Rp 5.000.000 dan Piutang (K) Rp 5.000.000
- b. Beban kerugian piutang (D) Rp 5.000.000 dan Cadangan kerugian piutang (K) Rp 5.000.000
- c. Piutang (D) Rp 5.000.000 dan Beban kerugian piutang (K) Rp 5.000.000
- d. Cadangan kerugian piutang (D) Rp 5.000.000 dan Piutang (K) Rp 5.000.000

Penjelasan :

- Jurnal penyesuaian, 31 Desember 2015 (metode tidak langsung)

:Beban kerugian piutang (D) Rp 5.000.000

Cadangan kerugian piutang (K) Rp 5.000.000

Jawaban : B

15. Perusahaan “BangBakmi” mencatat bahwa besar piutang yang tidak akan tertagih pada periode berjalan sebesar Rp 300.000. dicatat menggunakan metode langsung, maka jurnal penyesuaian yang diperlukan pada tanggal 31 Desember 2015 adalah...

- a. Kas (D) Rp 300.000 dan Beban Piutang (K) Rp 300.000
- b. Beban Kerugian Piutang (D) Rp 300.000 dan Piutang (K) Rp 300.000
- c. Beban Kerugian Piutang (D) Rp 300.000 dan Utang (K) Rp 300.000
- d. Beban Kerugian Piutang (D) Rp 300.000 dan Cadangan Kerugian Piutang (K) Rp 300.000

Penjelasan :

- Jurnal Penyesuaian 31 Desember 2015 (metode langsung)

Beban Kerugian Piutang (D) Rp 300.000

Piutang (K) Rp 300.000. Jawaban : D

LAMPIRAN 3

5. Instrumen Penelitian
6. Hasil Validasi
7. Rekapitulasi *Skoring* Angket Validasi Ahli Materi
8. Rekapitulasi *Skoring* Angket Validasi Ahli Media
9. Rekapitulasi *Skoring* Angket Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi/guru
10. Rekapitulasi *Skoring* Angket Penilaian Siswa
11. Angket Penilaian Siswa

Lampiran 5 Instrumen Penelitian
**LEMBAR VALIDASI
UNTUK AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Pengembangan *Game Edukatif* Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XI IPS

Mata Pelajaran : Ekonomi/Akuntansi

Peneliti : Ditto Rahmawan Putra

Ahli Materi :

Petunjuk :

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

Keterangan :

SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 N = Netral
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

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

A. PENILAIAN KELAYAKAN ASPEK MATERI

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
ASPEK SOAL						
1	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran					
2	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada					
3	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas					
4	Soal dirumuskan dengan jelas					
5	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam akuntansi					
6	Soal bervariasi sesuai dengan materi					
7	Tingkat kesulitan soal sesuai materi					
8	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas					
ASPEK BAHASA						
9	Bahasa yang digunakan komunikaitf					
10	Istilah dan pertanyaan yang digunakan tepat dan sesuai					
ASPEK KETERLAKSANAAN						
11	Media mendorong rasa ingin tahu siswa untuk belajar akuntansi					
12	Media mendukung siswa untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri					
13	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari akuntansi					
14	Materi yang disajikan menarik perhatian siswa					
15	Siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar					

B. KEBENARAN MEDIA

Petunjuk :

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

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

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

D. KESIMPULAN

Aplikasi ini dinyatakan *) :

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta,.....
Ahli Materi

.....
NIP.

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan *Game Edukatif* Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XI

Mata Pelajaran : Ekonomi/Akuntansi

Peneliti : Ditto Rahmawan Putra

Ahli Media :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media mengenai kualitas materi pembelajaran yang dikembangkan pada *game Edukatif* berbasis *Android* “Asah Akuntansi”
2. Pendapat, penilaian, saran, dan kritik Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

N = Netral

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

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

A. PENILAIAN MEDIA

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
ASPEK PERANGKAT LUNAK						
1	File aplikasi tidak besar					
2	Aplikasi tidak berjalan lambat					
3	Aplikasi tidak berhenti saat pengoperasian					
4	<i>Android</i> tidak berhenti saat dioperasikan					
5	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi OS <i>Android</i> (minimal Froyo 2.1)					
6	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>smartphone</i>					
7	Aplikasi mudah dijalankan					
8	Dilengkapi petunjuk menjalankan aplikasi					
9	Dilengkapi umpan balik yang jelas					
10	Memiliki alur penggunaan aplikasi yang jelas					
11	Pengoperasian sesuai petunjuk					
12	Pengoperasian sederhana					
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL						
13	Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi					
14	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan					
15	Penggunaan suara tidak mengganggu					
16	Suara yang digunakan sudah tepat					
17	Suara yang digunakan menarik					
18	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik					
19	Tulisan dapat dibaca dengan baik					
20	Warna sudah tepat					
21	Animasi yang digunakan menarik					
22	Animasi tidak mengganggu					
23	Tombol sederhana					
24	Tombol berfungsi dengan baik					

B. KEBENARAN MEDIA**Petunjuk :**

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

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

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

D. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan *) :

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

*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta,
Ahli Media

.....
NIP.

LEMBAR VALIDASI
UNTUK PRAKTISI PEMBELAJARAN AKUNTANSI (GURU)

Judul Penelitian : Pengembangan *Game Edukatif* Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XI

Mata Pelajaran : Ekonomi/Akuntansi

Peneliti : Ditto Rahmawan Putra

Guru :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru) mengenai kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan *game Edukatif* berbasis *Android* “Asah Akuntansi”
2. Pendapat, penilaian, saran, dan kritik Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

N = Netral

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

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

A. PENILAIAN MEDIA

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
ASPEK REKAYASA PERANGKAT LUNAK						
1	Aplikasi tidak <i>hang</i> (berhenti) pada saat pengoperasian					
2	Aplikasi tidak menyebabkan <i>android hang</i> (berhenti)					
3	Proses installasi aplikasi dilakukan dengan mudah					
4	Aplikasi ini memiliki petunjuk instalasi yang jelas					
5	Aplikasi ini memiliki <i>trouble shooting</i> (bantuan permasalahan yang jelas)					
6	Aplikasi ini memiliki gambaran alur program yang jelas					
ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN						
7	Tujuan pembelajaran relevan dengan standar isi (SK dan KD)					
8	Soal dirumuskan dengan jelas					
9	Soal benar secara teori dan konsep					
10	Kunci jawaban sesuai dengan soal					
11	Adanya umpan balik terhadap hasil evaluasi					
12	Evaluasi konsisten dengan tujuan pembelajaran					
13	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi komunikatif					
14	Istilah dan pernyataan yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi					
15	Materi yang disajikan dalam bentuk <i>game</i> dapat memotivasi siswa untuk belajar					
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL						
16	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan					
17	Penggunaan <i>backsound</i> tidak mengganggu					
18	<i>Backsound</i> yang digunakan menarik					
19	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik					

20	Tulisan dapat dibaca dengan baik					
21	Animasi yang digunakan menarik					
22	Petunjuk yang digunakan sederhana					
23	Petunjuk yang digunakan dalam aplikasi berfungsi dengan baik					

B. KEBENARAN MEDIA

Petunjuk :

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

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

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan *) :

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

Yogyakarta,
Guru

.....
NIP.

LEMBAR PENILAIAN MEDIA UNTUK SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan *Game Edukatif* Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XI

Mata Pelajaran : Ekonomi/Akuntansi

Peneliti : Ditto Rahmawan Putra

Nama Siswa :

Kelas :

Petunjuk :

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

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

N = Netral

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

4. Pengisian lembar penilaian ini tidak mempengaruhi nilai Anda, jadi isilah dengan sejujur-jurunya sesuai keadaan yang sebenarnya
5. Atas bantuan kesediaan para siswa untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
ASPEK REKAYASA PERANGKAT LUNAK						
1	Game dapat diinstal dengan mudah					
2	Aplikasi ini memiliki petunjuk instalasi yang jelas					
3	Game ini memiliki petunjuk pengoperasian yang jelas					
4	Android tidak hang (berhenti) saat memainkan game					
5	Game ini tidak hang (berhenti) saat dimainkan					
ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN						
6	Bahasa yang digunakan dalam game komunikatif					
7	Game ini dapat menumbuhkan motivasi belajar					
8	Alur penyampaian materi dalam game runtut dan jelas					
9	Perumusan soal jelas dan mudah dipahami					
10	Soal-soal dalam game sesuai dengan materi					
11	Adanya umpan balik ketika menjawab soal					
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL						
12	Musik yang digunakan tidak mengganggu					
13	Musik yang digunakan dalam game menarik					
14	Tulisan dalam game dapat dibaca dengan jelas					
15	Tampilan yang digunakan dalam game menarik					
16	Petunjuk arah/tombol navigasi yang digunakan sederhana					
17	Petunjuk arah/tombol navigasi yang digunakan berfungsi dengan baik					
18	Animasi yang digunakan menarik					
19	Animasi yang ada dalam game tidak mengganggu					

20	Aplikasi <i>game</i> pembelajaran ini kreatif dan inovatif					
----	--	--	--	--	--	--

KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bantul,
Siswa SMA...

.....

Lampiran 6 Hasil Validasi

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan *Game Edukatif* Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XI IPS

Mata Pelajaran : Ekonomi/Akuntansi

Peneliti : Ditto Rahmawan Putra

Ahli Materi : *Achmad Rosthamsih, M.Si.*

Petunjuk :

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

Keterangan :

- 5 = Sangat Setuju
 - 4 = Setuju
 - 3 = Netral
 - 2 = Tidak Setuju
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
4. Komentar dan Saran Ibu/ Bapak mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
 5. Atas bantuan kesediaan Ibu/ Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. PENILAIAN KELAYAKAN ASPEK MATERI

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
ASPEK SOAL						
1	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓				
2	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada	✓				
3	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas	✓				
4	Soal dirumuskan dengan jelas	✓				
5	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam akuntansi		✓			
6	Soal bervariasi sesuai dengan materi		✓			
7	Tingkat kesulitan soal sesuai materi		✓			
8	pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas	✓				
ASPEK BAHASA						
9	Bahasa yang digunakan komunikatif	✓				
10	Istilah dan pertanyaan yang digunakan tepat dan sesuai	✓				
ASPEK KETERLAKSANAAN						
11	Media mendorong rasa ingin tahu siswa untuk belajar akuntansi	✓				
12	Media mendukung siswa untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri	✓				
13	Media meningkatkan pemahaman siswa	✓				
14	Materi yang disajikan menarik perhatian siswa	✓				
15	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari akuntansi	✓				

B. KEBENARAN MEDIA

Petunjuk :

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

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
1.	- tambahan jenis soal	- Variasi soal ditambah.
2.	- kurang jelasnya maksud soal	- memperjelas maksud soal dalam penyediaan.

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....
 Semoga dengan media yang
 sesuai dengan anak muda, pembelajaran
 akan lebih dapat lebih mudah
 dipahami

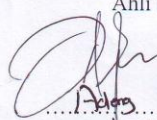
D. KESIMPULAN

Aplikasi ini dinyatakan *) :

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
- ②. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta, 27 Januari 2016
 Ahli Materi


 Pustika Sih, M.Si.
 NIP. 19750825 200012 1 002

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan *Game Edukatif* Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XI

Mata Pelajaran : Ekonomi/Akuntansi

Peneliti : Ditto Rahmawan Putra

Ahli Media : Sigit Pambudi, M. Eng.

Petunjuk :

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

A. PENILAIAN MEDIA

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
ASPEK PERANGKAT LUNAK						
1	File aplikasi tidak besar			✓		
2	Aplikasi tidak berjalan lambat	✓				
3	Aplikasi tidak berhenti saat pengoperasian		✓			
4	<i>Android</i> tidak berhenti saat diperasikan			✓		
5	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi OS <i>Android</i> (minimal Froyo 2.1)			✓		
6	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>smartphone</i>	✓				
7	Aplikasi mudah dijalankan	✓				
8	Dilengkapi petunjuk menjalankan aplikasi	✓				
9	Dilengkapi umpan balik yang jelas	✓				
10	Memiliki alur penggunaan aplikasi yang jelas	✓				
11	Pengoperasian sesuai petunjuk		✓			
12	Pengoperasian sederhana	✓				
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL						
13	Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi		✓			
14	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan		✓			
15	Penggunaan suara tidak mengganggu		✓			
16	Suara yang digunakan sudah tepat	✓				
17	Suara yang digunakan menarik		✓			
18	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik		✓			
19	Tulisan dapat dibaca dengan baik	✓				
20	Warna sudah tepat	✓				
21	Animasi yang digunakan menarik			✓		
22	Animasi tidak mengganggu	✓				
23	Tombol sederhana	✓				
24	Tombol berfungsi dengan baik		✓			

B. KEBENARAN MEDIA

Petunjuk :

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

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

C. KOMENTAR DAN SARAN

- Perlu ditambah simulasi dalam bentuk animasi agar lebih menarik dan lebih mudah dipahami.
- di menu tentang, tambahkan foto dan detail identitas yang jelas.

D. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan *) :

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

*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta,
Ahli Media



.....Sigia Pembudi, M.Eng
NIP.

LEMBAR VALIDASI
UNTUK PRAKTIKSI PEMBELAJARAN AKUNTANSI (GURU)

Judul Penelitian : Pengembangan *Game Edukatif* Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XI

Mata Pelajaran : Ekonomi/Akuntansi

Peneliti : Ditto Rahmawan Putra

Guru : Kusmardiaty, S.Pd

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru) mengenai kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan *game Edukatif* berbasis *Android* "Asah Akuntansi"
 2. Pendapat, penilaian, saran, dan kritik Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
 3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.
- Keterangan :
- SS = Sangat Setuju
- S = Setuju
- N = Netral
- TS = Tidak Setuju
- STS = Sangat Tidak Setuju
4. Komentar dan Saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
 5. Atas bantuan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. PENILAIAN MEDIA

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
ASPEK REKAYASA PERANGKAT LUNAK						
1	Aplikasi tidak <i>hang</i> (berhenti) pada saat pengoperasian	✓				
2	Aplikasi tidak menyebabkan <i>android hang</i> (berhenti)	✓				
3	Proses installasi aplikasi dilakukan dengan mudah	✓				
4	Aplikasi ini memiliki petunjuk instalasi yang jelas	✓				
5	Aplikasi ini memiliki <i>trouble shooting</i> (bantuan permasalahan yang jelas)	✓				
6	Aplikasi ini memiliki gambaran alur program yang jelas	✓				
ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN						
7	Tujuan pembelajaran relevan dengan standar isi (SK dan KD)	✓				
8	Soal dirumuskan dengan jelas	✓				
9	Soal benar secara teori dan konsep	✓				
10	Kunci jawaban sesuai dengan soal	✓				
11	Adanya umpan balik terhadap hasil evaluasi	✓				
12	Evaluasi konsisten dengan tujuan pembelajaran	✓				
13	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi komunikatif	✓				
14	Istilah dan pernyataan yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi	✓				
15	Materi yang disajikan dalam bentuk <i>game</i> dapat memotivasi siswa untuk belajar	✓				
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL						
16	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan	✓				
17	Penggunaan <i>background</i> tidak mengganggu		✓			
18	<i>Background</i> yang digunakan menarik		✓			
19	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik	✓				
20	Tulisan dapat dibaca dengan baik		✓			
21	Animasi yang digunakan menarik		✓			
22	Petunjuk yang digunakan sederhana		✓			
23	Petunjuk yang digunakan dalam aplikasi berfungsi dengan baik		✓			

B. KEBENARAN MEDIA**Petunjuk :**

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

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

C. KOMENTAR DAN SARAN

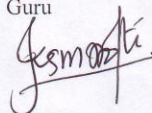
Waktu pengerjaan motion singkat
lag

D. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan *) :

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

Bantul, 25 Februari 2016
Guru



Kusmardiati, S.Pd
NIP. 19730731 200604 2 011

Lampiran 7 Rekapitulasi <i>Skoring</i> Angket Validasi Ahli Materi

VALIDATOR AHLI MATERI

No	Nama	Profesi	Keterangan
1.	Adeng Pustikaningsih, M.Si	Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi, FE, UNY	Ahli Materi

HASIL VALIDASI DARI AHLI MATERI

No	Pertanyaan	Skor
ASPEK SOAL		
1	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran	5
2	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada	5
3	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas	5
4	Soal dirumuskan dengan jelas	5
5	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam akuntansi	4
6	Soal bervariasi sesuai dengan materi	4
7	Tingkat kesulitan soal sesuai materi	4
8	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas	5
Jumlah Skor		37
Rerata Skor		4,62
Kategori Aspek Soal		Sangat Layak
ASPEK BAHASA		
9	Bahasa yang digunakan komunikatif	5
10	Istilah dan pertanyaan yang digunakan tepat dan sesuai	5
Jumlah Skor		10
Rerata Skor		5
Kategori Aspek Bahasa		Sangat Layak
ASPEK KETERLAKSANAAN		
11	Media mendorong rasa ingin tahu siswa untuk belajar akuntansi	5
12	Media mendukung siswa untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri	5
13	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari akuntansi	5
14	Materi yang disajikan menarik perhatian siswa	5
15	Siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar	5
Jumlah Skor		25
Rerata Skor		5

Kategori Aspek Soal	Sangat Layak
Jumlah Keseluruhan Skor	72
Rata-rata Keseluruhan	4,87
Kategori	Sangat Layak

Lampiran 8 Rekapitulasi Skoring Angket Validasi Ahli Media

VALIDATOR AHLI MEDIA

No	Nama	Profesi	Keterangan
1.	Sigit Pambudi, S.Pd., M.Eng	Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, UNY	Ahli Media

HASIL VALIDASI DARI AHLI MEDIA

No	Pertanyaan	Skor
ASPEK PERANGKAT LUNAK		
1	File aplikasi tidak besar	3
2	Aplikasi tidak berjalan lambat	5
3	Aplikasi tidak berhenti saat pengoperasian	4
4	<i>Android</i> tidak berhenti saat dioperasikan	3
5	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi OS <i>Android</i> (minimal Froyo 2.1)	3
6	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>smartphone</i>	5
7	Aplikasi mudah dijalankan	5
8	Dilengkapi petunjuk menjalankan aplikasi	5
9	Dilengkapi umpan balik yang jelas	5
10	Memiliki alur penggunaan aplikasi yang jelas	5
11	Pengoperasian sesuai petunjuk	4
12	Pengoperasian sederhana	5
Jumlah Skor		52
Rerata Skor		4,33
Kategori Aspek Perangkat Lunak		Sangat Layak
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL		
13	Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi	4
14	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan	4
15	Penggunaan suara tidak mengganggu	4
16	Suara yang digunakan sudah tepat	5
17	Suara yang digunakan menarik	4
18	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik	4
19	Tulisan dapat dibaca dengan baik	5
20	Warna sudah tepat	5
21	Animasi yang digunakan menarik	3

22	Animasi tidak mengganggu	5
23	Tombol sederhana	5
24	Tombol berfungsi dengan baik	4
Jumlah Skor		52
Rerata Skor		4,33
Kategori Aspek Komunikasi Visual		Sangat Layak
Jumlah Keseluruhan Skor		104
Rata-rata Keseluruhan		4,33
Kategori		Sangat Layak

Lampiran 9 Rekapitulasi <i>Skoring</i> Angket Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi

VALIDATOR PRAKTISI PEMBELAJARAN AKUNTANSI

No	Nama	Profesi	Keterangan
1.	Kusmardiati, S.Pd.	Guru Ekonomi-Akuntansi XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri Bantul	Praktisi Pembelajaran Akuntansi

HASIL VALIDASI DARI PRAKTISI PEMBELAJARAN AKUNTANSI

No	Pertanyaan	Skor
ASPEK REKAYASA PERANGKAT LUNAK		
1	Aplikasi tidak <i>hang</i> (berhenti) pada saat pengoperasian	5
2	Aplikasi tidak menyebabkan <i>android hang</i> (berhenti)	5
3	Proses installasi aplikasi dilakukan dengan mudah	5
4	Aplikasi ini memiliki petunjuk instalasi yang jelas	5
5	Aplikasi ini memiliki <i>trouble shooting</i> (bantuan permasalahan yang jelas)	5
6	Aplikasi ini memiliki gambaran alur program yang jelas	5
Jumlah Skor		30
Rerata Skor		5
Kategori Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		Sangat Layak
ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN		
7	Tujuan pembelajaran relevan dengan standar isi (SK dan KD)	5
8	Soal dirumuskan dengan jelas	5
9	Soal benar secara teori dan konsep	5
10	Kunci jawaban sesuai dengan soal	5
11	Adanya umpan balik terhadap hasil evaluasi	5
12	Evaluasi konsisten dengan tujuan pembelajaran	5
13	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi komunikatif	5
14	Istilah dan pernyataan yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi	5
15	Materi yang disajikan dalam bentuk <i>game</i> dapat memotivasi siswa untuk belajar	5
Jumlah Skor		45
Rerata Skor		5
Kategori Aspek Desain Pembelajaran		Sangat Layak
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL		
16	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan	5

17	Penggunaan <i>backsound</i> tidak mengganggu	4
18	<i>Backsound</i> yang digunakan menarik	4
19	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik	5
20	Tulisan dapat dibaca dengan baik	4
21	Animasi yang digunakan menarik	4
22	Petunjuk yang digunakan sederhana	4
23	Petunjuk yang digunakan dalam aplikasi berfungsi dengan baik	4
Jumlah Skor		34
Rerata Skor		4,25
Kategori Aspek Komunikasi Visual		Sangat Layak
Jumlah Keseluruhan Skor		109
Rata-rata Keseluruhan		4,75
Kategori		Sangat Layak

REKAPITULASI *SKORING* PENILAIAN SISWA KELAS XI IPS 3 SMA N 1 IMOGIRI

No	NAMA	PENILAIAN MEDIA																			
		ASPEK REKAYASA PERANGKAT					ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN						ASPEK KOMUNIKASI VISUAL								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Angga Rasidawanto	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5
2	Bekti Syahdan Maulana	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	Desi Wulansari	5	3	5	3	3	5	5	5	5	5	5	3	4	5	4	4	4	4	4	4
4	Diah Ristiana	5	5	5	3	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5
5	Didik Kurniawan	5	5	5	5	4	5	4	5	5	3	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4
6	Dimas Pitera Ariyanto	5	5	4	4	4	4	3	4	4	5	3	3	3	4	2	4	4	2	3	3
7	Erly Rahma Wati	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5
8	Evita Ramadhani	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5
9	Fatma Hidayah	2	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4
10	Feni Handayani	2	4	4	4	4	3	3	4	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3
11	Heni Nur Aryanti	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4
12	Jeni Prihantini	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5
13	Husein Meilando	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	3	5	5	5	5	4	5	4	4	5
14	Ma'ruf Priambodo	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4
15	Muhammad Fauzan Yudha M	5	4	5	5	5	4	3	5	5	5	4	3	3	4	3	4	5	3	3	4
16	Muhammad Irfan	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5
17	Ripki Kasdianto	3	4	4	1	2	4	4	3	4	4	3	4	5	4	3	4	4	4	4	4
18	Septi Kurnia Lestari	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5
19	Seviarta Budiarti	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5
20	Shidiq Wahyu Santosa	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5
21	Sigit Raharja	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4
22	Tommy Rizal Suharno	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	3	4	3	5	4	4	4	3	5	4
23	Trivena Lina Wati	4	4	5	4	3	4	5	4	5	5	3	3	4	4	5	4	3	4	4	4
24	Vindi Uswatun Khasanah	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4
25	Wilis Tejo Rukmi	5	4	4	4	3	4	5	3	3	4	4	3	2	4	4	2	2	4	4	3
26	Windi Lestari	2	5	4	3	3	5	5	4	5	5	3	4	4	5	5	4	4	4	4	5
27	Yudan Taufik	3	4	4	1	1	4	3	3	3	3	3	4	5	4	3	4	3	3	3	3
JUMLAH		561					694						1006								
RATA-RATA		4.15					4.29						4.13								
RATA-RATA KESELURUHAN		4.19																			
KATEGORI		LAYAK																			

LAMPIRAN 4

11.Surat Permohonan Validasi

12.Perizinan

13.Surat Keterangan Telah Melakukan
Penelitian

14.Dokumentasi

15.Daftar Hadir Uji Coba Lapangan

Lampiran 11 Surat Permohonan Validasi

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Ahli Materi
 Lamp. : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian
 1 Eksemplar Silabus Mata Pelajaran Akuntansi
 1 Eksemplar Soal dan Kunci Jawaban

Kepada
Adeng Pustikaningsih, M.Si.
 Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi di Kelas XI IPS SMA NEGERI 1 Imogiri pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa”**. Penelitian pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Ditto Rahmawan Putra
 NIM : 12803241016
 Prodi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian pengembangan ini memerlukan ahli materi untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMA Negeri 1 Imogiri untuk siswa kelas XI IPS. Untuk itu kami mohon kesediaan Ibu menjadi ahli materi dan memberikan masukan terhadap materi.

Atas kesediaan dan bantuan Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 25 Januari 2016

Mengetahui,
 Dosen Pembimbing

Hormat saya,
 Pemohon

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

Ditto Rahmawan Putra
 NIM. 12803241016

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Ahli Media
 Lamp. : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian
 1 *Smartphone* beserta *aplikasi game edukatif* “Asah Akuntansi”

Kepada
Sigit Pambudi, M.Eng.
 Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi di Kelas XI IPS SMA NEGERI 1 Imogiri pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa”**. Penelitian pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Ditto Rahmawan Putra
 NIM : 12803241016
 Prodi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian pengembangan ini memerlukan ahli media untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMA Negeri 1 Imogiri untuk siswa kelas XI IPS. Untuk itu kami mohon kesediaan Bapak menjadi ahli media dan memberikan masukan terhadap media.

Atas kesediaan dan bantuan Bapak, kami mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 24 Februari 2016

Mengetahui,
 Dosen Pembimbing

Hormat saya,
 Pemohon

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

Ditto Rahmawan Putra
 NIM. 12803241016

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Ahli Materi dan Ahli Media
 Lamp. : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian
 1 *Smartphone* beserta *aplikasi game edukatif* “Asah Akuntansi
 1 Eksemplar Soal dan Kunci Jawaban

Kepada
Kusmardiati, S.Pd
 Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi di Kelas XI IPS SMA NEGERI 1 Imogiri pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa”**. Penelitian pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Ditto Rahmawan Putra
 NIM : 12803241016
 Prodi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian pengembangan ini memerlukan praktisi pembelajaran untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMA Negeri 1 Imogiri untuk siswa kelas XI IPS. Untuk itu kami mohon kesediaan Ibu menjadi ahli materi dan ahli media serta memberikan masukan terhadap materi dan media.

Atas kesediaan dan bantuan Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 25 Januari 2016

Mengetahui,
 Dosen Pembimbing

Hormat saya,
 Pemohon

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

Ditto Rahmawan Putra
 NIM. 12803241016

Lampiran 12 Perizinan



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

Nomor : 140/UN34.18/LT/2016
Lampiran : 1 Bendel Proposal
Ha : Izin Penelitian

Yogyakarta, 27 Januari 2016

Yth. Kepala SMA Negeri 1 Imogiri
Jl. Imogiri Timur Km. 4 Wukirsari, Imogiri
Bantul-Yogyakarta

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

Nama : Ditto Rahmawan Putra
NIM : 12803241013
Jurusan/Prodi : Pendidikan Akuntansi/Pendidikan Akuntansi
Judul : Pengembangan *Game Edukatif* Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Akuntansi di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa

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.



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

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



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
 Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
 YOGYAKARTA 55213

operator2@yahoo.com

SURAT KETERANGAN / IJIN
 070/REG/VI/604/1/2016

Membaca Surat : **WAKIL DEKAN I FAKULTAS EKONOMI** Nomor : **140/UN34.18/LT/2016**
 Tanggal : **27 JANUARI 2016** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **DITTO RAHMAWAN PUTRA** NIP/NIM : **12803241013**
 Alamat : **FAKULTAS EKONOMI , PENDIDIKAN AKUNTANSI , UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
 Judul : **PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI DI KELAS XI IPS SMA NEGERI 1 IMOGIRI PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN JASA**
 Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
 Waktu : **28 JANUARI 2016 s/d 28 APRIL 2016**

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjapro.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjapro.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
 Pada tanggal **28 JANUARI 2016**
 A.n Sekretaris Daerah
 Asisten Perekonomian dan Pembangunan
 Ub.
 Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Dra. Evi Astuti, M.Si
 NIP. 19590025 198503 2 006

Tembusan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI BANTUL C.Q BAPPEDA BANTUL
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. WAKIL DEKAN I FAKULTAS EKONOMI , UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN



**BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)**
Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / Reg / 0445 / S1 / 2016

Menunjuk Surat	: Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/REG/v/604/1/2016 Tanggal : 28 Januari 2016 Perihal : IJIN PENELITIAN/RISET
Mengingat	: a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul; b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta; c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.
Diizinkan kepada	: DITTO RAHMAWAN PUTRA FAKULTAS EKONOMI UNY KARANGMALANG YOGYAKARTA 55281 NIP/NIM/No. KTP : 3402162903940006 Nomor Telp./HP : 085747975188 Tema/Judul Kegiatan : PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI DI KELAS XI IPS SMA NEGERI 1 IMOGIRI PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN JASA
Lokasi	: SMA NEGERI 1 IMOGIRI
Waktu	: 04 Februari 2016 s/d 04 Mei 2016

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l
Pada tanggal : 04 Februari 2016

A.n. Kepala,
Kepala Bidang Data Penelitian dan
Pengembangan, Sub. Kasubbid.
Kebudayaan
BAPPEDA
Heny Endangwati, S.P., M.P.
NIP. 1960081998032004

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Bantul (sebagai laporan)
2. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Pendidikan Menengah dan Non Formal Kab. Bantul
4. Ka. SMA Negeri 1 Imogiri
5. Dekan Fakultas Ekonomi UNY
6. Yang Bersangkutan (Pemohon)

Lampiran 13 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
--



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMA NEGERI 1 IMOIRI
Wukirsari Imogiri Bantul. (0274) 6460912. /email, smanimori@gmail.com

SURAT - KETERANGAN

Nomor : 007/074

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Drs .H. Sumarman
NIP	: 196208121989031014
Pangkat /Golongan	: Pembina / IV a
Jabatan	: Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: DITTO RAHMAWAN PUTRA
NIM	: 12803241016
Jurusan	: Fak. Ekonomi / Pendidikan Akuntansi
Perguruan Tinggi / Alamat	: Universitas Negeri Yogyakarta Jln Karang Malang Yogyakarta.55281

Telah benar benar Mengadakan Penelitian di SMA Negeri 1 Imogiri Bantul.
dalam rangka pengumpulan data,sehubungan dengan persiapan penyusunan Skripsi
dengan judul :

“PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI DI KELAS XI IPS SMA NEGERI 1
IMOIRI PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN JASA ”

Waktu Penelitian : 28 Januari 2016 s/d 28 April 2016

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Imogiri, 28 Februari 2016
Kepala Sekolah

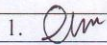
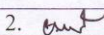
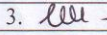



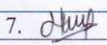





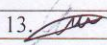


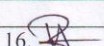
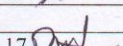
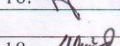
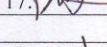
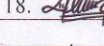
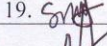
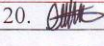



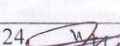

Drs. H. Sumarman
NIP. 196208121989031014

Lampiran 14 Dokumentasi**DOKUMENTASI KELAS XI IPS 3 SMA NEGERI 1 IMOGIRI**

Lampiran 15 Daftar Hadir Uji Coba Lapangan

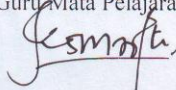
DAFTAR HADIR SISWA SMA NEGERI 1 IMOIRI MATA PELAJARAN AKUNTANSI TAHUN PELAJARAN 2015/2016 UJI COBA KELOMPOK BESAR/LAPANGAN

Kelas : XI IPS 3

Nomor Urut	Nama	L/P	Tanda Tangan	Keterangan
1	Angga Rasidawanto	L	1. 	
2	Bekti Syahdan Maulana	L	2. 	
3	Desi Wulansari	P	3. 	
4	Diah Ristiana	P	4. 	
5	Didik Kurniawan	L	5. 	
6	Dimas Pitera Ariyanto	L	6. 	
7	Erly Rahma Wati	P	7. 	
8	Evita Ramadhani	P	8. 	
9	Fatma Hidayah	P	9. 	
10	Feni Handayani	P	10. 	
11	Heni Nur Aryanti	P	11. 	
12	Jeni Prihantini	P	12. 	
13	Husein Meilando	L	13. 	
14	Ma'ruf Priambodo	L	14. 	
15	Muhammad Fauzan Yudha M	L	15. 	
16	Muhammad Irfan	L	16. 	
17	Ripki Kasdianto	L	17. 	
18	Septi Kurnia Lestari	P	18. 	
19	Seviarta Budiarti	P	19. 	
20	Shidiq Wahyu Santosa	L	20. 	
21	Sigit Raharja	L	21. 	
22	Tommy Rizal Suharno	L	22. 	
23	Trivena Lina Wati	P	23. 	
24	Vindy Uswatun Khasanah	P	24. 	
25	Wilis Tejo Rukmi	P	25. 	
26	Windi Lestari	P	26. 	
27	Yudan Taufik	L	27. 	


Yogyakarta, 26 Februari 2016

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Kusmardiati, S.Pd
NIP. 19730731 200604 2 011

Hormat saya,
Peneliti



Ditto Rahmawan Putra
NIM. 12803241016