

**PENGEMBANGAN GAME AKUNTANSI BERBASIS *RPG MAKER*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI SISWA KELAS X
SMK NEGERI 1 KARANGANYAR KABUPATEN PURBALINGGA**

***DEVELOPMENT GAME ACCOUNTING BASED ON RPG MAKER AS ACCOUNTING
LEARNING MEDIA ACCOUNTING STUDENTS CLASS X
SMK NEGERI 1 KARANGANYAR
DISTRICT PURBALINGGA***

Oleh: **Adetia Ratih Pratiwi**

Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
adetiarahtih@gmail.com

Endra Murti Sagoro, M. Sc.

Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* akuntansi berbasis *RPG Maker* sebagai media pembelajaran akuntansi siswa kelas X SMK Negeri 1 Karanganyar Kabupaten Purbalingga. Tujuan yang kedua adalah mengetahui kelayakan *game* akuntansi berbasis *RPG Maker*. Penilaian kelayakan tersebut meliputi penilaian ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model 4D. Subjek dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, praktisi serta siswa SMK Negeri 1 Karanganyar. Objek dalam penelitian ini adalah *game* akuntansi berbasis *RPG Maker*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui angket. Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Tahapan dalam pengembangan *game* akuntansi berbasis *RPG Maker* ini meliputi empat tahap yaitu: 1) *Define* atau tahap pendefinisian, 2) *Design* atau tahap perancangan, 3) *Develop* atau tahap pengembangan, dan 4) *Disseminate* atau tahap penyebaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan *game* akuntansi berbasis *RPG Maker* sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media diperoleh nilai rata-rata 4,06 yang termasuk dalam kategori Layak, ahli materi diperoleh nilai rata-rata 4,45 termasuk dalam kategori Sangat Layak, guru Akuntansi diperoleh nilai rata-rata 4,36 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, dan uji validasi siswa sebesar 4,51 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak.

Kata kunci: *Game* Akuntansi, *RPG Maker*, Media Pembelajaran

Abstract

This study aims to develop accounting games based on RPG Maker as a medium of accounting student learning class X SMK Negeri 1 Karanganyar Purbalingga District. The second aims is to know the feasibility of accounting games based on RPG Maker. The feasibility assessment includes the assessment of material experts, media experts, teachers, and students. This research and development applied 4D model. In the develop stage is done validation of accounting games based on RPG Maker by lecturers media experts and material experts, as well as accounting teachers. RPG Maker-based accounting games are tested to grade X students SMK Negeri 1 Karanganyar Purbalingga District, amounting to 36 students. Data collection techniques in this study through a questionnaire. Data obtained from the questionnaire and then analyzed descriptively qualitative and quantitative. The object in this study is an accounting game based on RPG Maker. Data collection techniques

in this study through a questionnaire. Data obtained from the questionnaire then analyzed descriptively qualitative and quantitative. Stages in the development of accounting games based on RPG Maker include for stages: 1) Define, 2) Design, 3) Develop, and 4) Disseminate. The results showed that the feasibility level of accounting games based on RPG Maker as a media of learning based on expert media judgment obtained an average value of 4,06 which included in the category of Feasible, material experts obtained an average value of 4,45 included in the category of Totally Feasible, accounting teachers an average score of 4.36 was included in the Totally Feasible category, and validation test student 4,51 included in the Totally Feasible category.

Keywords: *Game Accounting, RPG Maker, Learning Media*

PENDAHULUAN

Data yang dikeluarkan Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO) indeks pembangunan pendidikan atau *Education Development Index* (EDI) Indonesia tahun 2011 adalah 0,947. Nilai tersebut menempatkan Indonesia di posisi ke-57 dari 115 negara di dunia. Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi rendahnya kualitas serta peringkat pendidikan di Indonesia. Rendahnya kualitas pendidik menjadi salah satu faktor yang memberikan dampak cukup luas pada proses pembelajaran, sebab yang bertugas untuk merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran adalah seorang pendidik itu sendiri. Berdasarkan UU Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa seorang pendidik mempunyai kewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan

dialogis sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan. Kewajiban tersebut akan selaras dijalankan apabila didukung oleh sumber daya pendukung.

Sumber daya pendukung pembelajaran diantaranya adalah manajemen sekolah, pemanfaatan sumber belajar, penggunaan media pembelajaran, penggunaan strategi dan model-model pembelajaran, kinerja guru dan manajemen peningkatan mutu pendidikan (Rusman: 2008). Setiap sumber daya pendukung terintegrasi menjadi satu dalam pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri terlebih dengan kinerja guru. Semestinya guru mampu merencanakan serta melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kewajiban yang diberikan dengan seluruh kemampuan yang dimilikinya sehingga akan menciptakan anak didik yang berkualitas. Sumber daya pendukung yang berupa strategi pembelajaran, sumber belajar serta media pembelajaran akan

lebih menarik jika memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada.

Perkembangan yang pesat dalam bidang teknologi, informasi dan komunikasi tidak dapat dihindari terlebih pada era 21. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempunyai dampak, baik dampak positif maupun dampak negatif. Sebagai manusia yang berilmu sudah semestinya kita mampu mengambil dampak positif serta memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan perkembangan teknologi semestinya digunakan para pendidik untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis sesuai dengan kewajiban yang diberikan kepada pendidik. Realita yang ada di lapangan masih ada guru yang belum memaksimalkan teknologi sebagai model pengembangan strategi dan model pembelajaran, sumber pembelajaran maupun media pembelajaran.

Bidang teknologi informasi yang semakin berkembang selaras dengan tuntutan zaman salah satunya adalah *game*. Fenomena yang terjadi adalah anak-anak sering melupakan belajar karena waktu yang seharusnya untuk belajar dihabiskan dengan bermain *game*. *Game* memang mempunyai pesona adiktif yang bisa membuat pemainnya kecanduan. Melihat

fenomena tersebut diperlukan berbagai inovasi kreatif dalam menciptakan *game* sebagai media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat dimanfaatkan di dunia pendidikan guna mendukung kegiatan belajar mengajar dan menarik minat motivasi belajar siswa. Siswa SMK termasuk dalam kategori remaja, yang masih sangat suka dengan bermain, baik permainan tradisional hingga *game online* yang sekarang sangat marak di kalangan siswa-siswa SMP dan SMA/SMK.

Pada kenyatannya kemajuan teknologi belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran, terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam bidang media pembelajarannya ini salah satunya terjadi di SMK Negeri 1 Karanganyar. Faktor yang mempengaruhi kurangnya pemanfaatan teknologi dalam bidang media pembelajaran yaitu masih terbatasnya media yang digunakan dalam menunjang proses pembelajaran akuntansi, terutama di SMK Negeri 1 Karanganyar Jurusan Akuntansi. Permasalahan tersebut mendorong para pengembang media pembelajaran menciptakan media yang mampu menarik perhatian dan motivasi belajar siswa yang dapat digunakan baik pada saat pembelajaran di dalam kelas maupun belajar secara mandiri.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh pada tanggal 24 November 2016 dengan guru akuntansi SMK Negeri 1 Karanganyar, dengan guru akuntansi menjelaskan bahwa proses belajar mengajar akuntansi masih menggunakan cara konvensional. Pembelajaran biasanya dilakukan dengan metode ceramah. Media yang digunakan adalah buku pegangan dan memberikan latihan soal kepada siswa terkait materi yang sedang diajarkan. Metode ceramah yang digunakan oleh guru mengakibatkan siswa menjadi mengantuk saat pembelajaran sedang berlangsung. Guru mengaku belum mampu mengembangkan media pembelajaran terutama media pembelajaran hasil teknologi audio-visual. Pembelajaran yang hanya menggunakan buku pegangan ini mengakibatkan siswa menjadi jenuh sehingga siswa sering mengeluhkan soal latihan yang diberikan. Terbukti dari hasil pengamatan yang dilakukan pada tanggal 7 Januari 2017 di kelas X Akuntansi 1 dengan jumlah 36 siswa 7 atau 19,44 % siswa bermalasan mengerjakan soal, 4 atau 11,11 siswa tertidur saat pembelajaran serta 4 atau 11,11% siswa diantaranya mengeluhkan soal latihan.

Pentingnya media dalam proses pembelajaran disebabkan karena dengan menggunakan media sebagai perantara, akan membantu dalam menutupi

kekurangan dan ketidakjelasan bahan ajar yang disampaikan oleh tenaga pengajar. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 2) juga menyatakan bahwa pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Salah satu media pembelajaran yang mulai dikembangkan adalah *Game*.

Game adalah sebuah permainan yang berfungsi sebagai *warming up* (pemanasan), penghilang kejenuhan dalam materi yang melelahkan, mendukung peserta agar terlibat lebih aktif dan memberi respon (Eko Susanto, 2009: 19). *Game* selalu menjadi daya tarik tersendiri bagi kalangan anak-anak. Salah satu jenis *game* yang akan dikembangkan sebagai media pembelajaran akuntansi dalam penelitian adalah *RPG Maker*.

Berdasarkan survei yang dilakukan tahun 2012 oleh Agate Studio salah satu studio *game* yang produktif di Indonesia, *game* yang paling disukai *gamer* Indonesia sekarang ini adalah *game* bergenre RPG (*Role Play Game*). Hasil survei menunjukkan bahwa *game* bergenre atau berjenis RPG berada di peringkat pertama dengan persentase 46%, namun masih sedikit pengembangan yang menjadikan *game* bergenre RPG sebagai *game* untuk media pembelajaran. *RPG Maker* merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat *game* dengan grafis dua dimensi. Adapun keunggulan *RPG Maker* yakni

dalam mengoperasikan *game* jenis ini tidak memerlukan spesifikasi komputer yang tinggi, melainkan menggunakan spesifikasi komputer tingkat menengah.

Berdasarkan permasalahan tentang, 1) kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran, 2) kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran hasil teknologi audio-visual serta 3) kurangnya pengembangan media berbentuk *game* berbasis *RPG Maker*. Faktor-faktor tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan *Game Akuntansi Berbasis RPG Maker* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Karanganyar Kabupaten Purbalingga".

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel. Sugiyono (2015: 297) menyatakan bahwa *R&D* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Trianto (2011: 166) yang dimaksud dengan penelitian dan pengembangan adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau

menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan. Terdapat 4 tahapan dalam penelitian pengembangan model Four-D yaitu tahap Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminatuuoouoe*).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Karanganyar yang beralamat di Jalan Raya Bobotsari Karanganyar KM 3, Kecamatan Karanganyar, Kabupaten Purbalingga Provinsi Jawa Tengah kode pos 53354. Penelitian ini dilkakukan bertahap dari bulan Januari-Juni 2017.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Karanganyar yang dipilih terdiri dari 36 siswa dan 3 validator yang terdiri dari 1 ahli media (Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan), 1 ahli materi (Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi) dan 1 Praktisi (Guru Akuntansi). Objek dalam penelitian ini adalah *Game Akuntansi* sebagai media pembelajaran akuntansi SMK.

Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan media ini menggunakan desain penelitian pengembangan model 4D (*Four-D Models*) oleh Thiagarajan dan Semmel (1974). Penelitian yang dilakukan dalam

penelitian pengembangan ini terdiri atas beberapa 4 (empat) tahap utama, yaitu:

1) Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *Define* bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat serta kebutuhan dalam proses pembelajaran. Melalui analisis ditentukan tujuan dan kendala untuk materi pengajaran. Hal yang perlu diperhatikan dalam menetapkan kebutuhan dalam pembelajaran antara lain mengenai perkembangan peserta didik, situasi, dan kondisi peserta didik di sekolah. Terdapat lima analisis yang dilakukan dalam tahap *define* ini, antara lain (1) Analisis ujung depan (kebutuhan), (2) Analisis siswa, (3) Analisis tugas, (4) Analisis konsep, dan (5) Spesifikasi tujuan pembelajaran

2) Tahap *Design* (Perencanaan)

Tahap *design* ini bertujuan untuk mendesain *prototype* media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan perancangan *Game* Edukasi Akuntansi sebagai media pembelajaran akuntansi. Tahap ini terdiri dari 3 langkah, yaitu (1) Penyusunan Tes, (2) Pemilihan Media, (3) Pemilihan Format, dan (4) Rancangan Awal.

3) Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan terdiri dari dua fase, yaitu Penilaian Ahli dan Uji Pengembangan. Penilaian ahli

dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan praktisi. Uji pengemangan dilakukan di kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Karanganyar sebanyak 11 siswa.

4) Tahap *Disseminate* (penyebaran)

Pada tahap ini *Game* Edukasi Akuntansi akan melalui dua tahap, yaitu Uji validasi dan Penyebaran. Uji validasi dilakukan untuk mengethui tingkat kelayakan produk. Penyebaran dilakukan di SMK Negeri 1 Jogonalan dan SMK Ma'arif 1 Temon.

Data, Instrumen, dan Teknik Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan

1) Data

Teknik pengumpulan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket/ kuesioner.

Instrumen dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket/kuesioner. Menurut Sugiyono (2013: 142) kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket validasi penggunaan produk diisi oleh Tiga Ahli Materi, Tiga Ahli Media, Dosen Kewirausahaan dan Mahasiswa Program Kelas Unggulan Prodi Pendidikan Akuntansi 2015.

2) Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis untuk mengetahui penilaian dari produk yang telah dikembangkan.

1) Data penilaian media pembelajaran oleh Ahli Media, Ahli Materi, dan Dosen Kewirausahaan.

- a) Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan.
- b) Menghitung nilai rerata skor tiap indikator dengan rumus :

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

Keterangan :

\bar{X} = Skor Rata-Rata

$\sum x$ = Jumlah Skor

N = Jumlah Butir Pertanyaan

(Eko Putro Widoyoko, 2011: 236)

Tabel 1. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian ke Dalam Nilai dengan Lima Kategori

Interval skor	Nilai	Kategori	Rentang
Sangat Layak	A	$X > \bar{X} + 1,80 S_{bi}$	$X > 4,20$
Layak	B	$\bar{X} + 0,60 < S_{bi} < X < \bar{X} + 0,60 S_{bi}$	$3,40 < X < 4,20$
Cukup	C	$0,60 S_{bi} < X < \bar{X} + 0,60 S_{bi}$	$2,60 < X < 3,40$
Kurang	D	$1,80 S_{bi} < X < \bar{X} - 0,60 S_{bi}$	$1,80 < X < 2,60$

Sangat Kurang E $\bar{X} - 1,80 S_{bi}$ $X < 1,80$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Game Akuntansi Berbasis RPG Maker sebagai Media Pembelajaran Akuntansi

1. Define

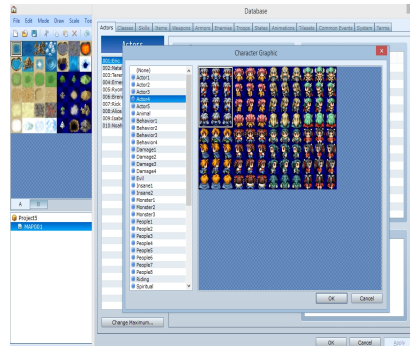
Pada tahap pendefinisian dilakukan analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan. Hasil dari analisis kebutuhan yaitu siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat mereka gunakan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Analisis siswa pada kelas X SMK Negeri 1 Karanganyar adalah siswa SMK tegologn dalam kategori remaja yang sudah mahir dalam mengoperasikan game dalam bentuk *softfile* pada computer. Analisis tugas, konsep dan spesifikasi tujuan didasarkan pada SK dan KD yang ada pada silabus sekolah. Standar Kompetensi yang dimuat dalam game antara lain memproses entri jurnal penutup, memproses buku besar dan menyusun laporan keuangan dengan kompetensi melakukan pencatatan transaksi dalam jurnal, membukukan jurnal ke buku besar, membuat jurnal

penyesuaian, menyusun neraca lajur, menyusun laporan keuangan, membuat jurnal penutup serta menyusun daftar saldo akun setelah penutupan.

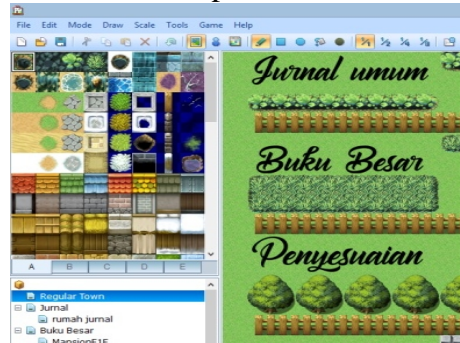
2. Design

Pada tahap *design* dilakukan perancangan tes yang didasarkan pada SK dan KD sehingga dihasilkan indikator untuk merancang soal untuk evaluasi pembelajaran. Tahap design yang selanjutnya adalah pemilihan media. *RPG Maker* dipilih untuk merancang pembuatan media game akuntansi ini. peneliti merancang story board yang berguna sebagai gambaran umum pembuatan media pembelajaran game akuntansi. Dalam pemilihan format ini dapat dilakukan dengan mengkaji format-format yang sudah ada. *Game* akuntansi berisi materi akuntansi perusahaan jasa yang dibuat dalam bentuk *software* dengan aplikasi *RPG Maker*. Setelah merancang story board maka dilakukan pembuatan game akuntansi ini. pembuatan game akuntansi terdiri dari langkah-langkah berikut ini:

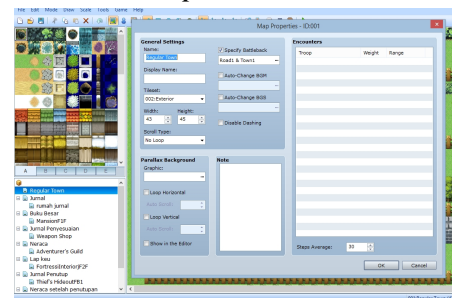
- 1) Pembuatan *game* akuntansi adalah mempersiapkan pembuatan karakter, musik *background* dan peta



Gambar 1. Tampilan Gambar Karakter

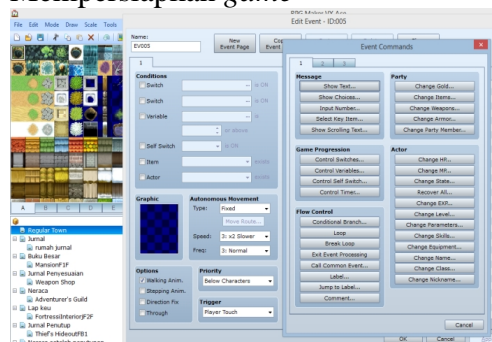


Gambar 2. Tampilan Desain Map



Gambar 3. Tampilan Memilih Lagu

2) Mempersiapkan game



Gambar 4. Tampilan Memasukkan Alur Cerita Tahap II

3. Develop

Tahap pertama dari *develop* yaitu validasi ahli. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari

media pembelajaran *game* akuntansi baik dari sisi materi, media maupun dari sisi praktisi itu sendiri. Berikut hasil validasi dari masing-masing validator:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor Rata-rata	Kategori
1	Materi	49	4,5	Sangat Layak
2	Desain Pembelajaran	23	4,6	Layak
3	Bahasa	17	4,25	Layak
	Total	89	4,5	Layak

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media I

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor Rata-rata	Kategori
1	Rekayasa Perangkat Lunak	30	3,75	Layak
2	Komunikasi Visual	46	3,83	Layak
	Total	76	3,7	Layak

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media II

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor Rata-rata	Kategori
1	Rekayasa Perangkat Lunak	38	4,75	Layak
2	Komunikasi Visual	50	4,17	Layak
	Total	88	4,45	Layak

Tabel 4. Hasil Validasi Praktisi

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor Rata-rata	Kategori
1	Materi	41	4,56	Sangat Layak
2	Desain Pembelajaran	22	4,4	Sangat Layak
3	Bahasa	9	4,5	Sangat Layak
4	Rekayasa Perangkat Lunak	26	4,33	Sangat Layak
5	Komunikasi Visual	32	4	Layak
	Rata-rata	130	4,36	

6

Tahap kedua dari *develop* adalah uji pengembangan. Uji pengembangan dilakukan sebelum diujikan secara langsung pada subjek penelitian. Berikut hasil uji pengembangan *game* akuntansi yang telah dilakukan:

Tabel 5. Hasil Uji Pengembangan

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor Rata-rata	Kategori
1	Pembelajaran	191	4,34	Sangat Layak
2	Rekayasa Perangkat Lunak	140	4,24	Layak
3	Bahasa	486	4,36	Layak
4	Komunikasi Visual	328	4,26	Layak
	Rata-rata	707	4,3	Sangat Layak

4. Disseminate

Uji validasi dilakukan sebagai tahap yang pertama dalam *disseminate*. Uji validasi dilakukan di kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 1

Karanganyar dengan jumlah siswa 36. Hasil dari uji pengembangan ini ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Validasi

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor Rata-rata	Kategori
1	Pembelajaran	655	4,42	Sangat Layak
2	Rekayasa Media	486	4,54	Layak
3	Bahasa	153	4,58	Layak
4	Komunikasi Visual	110	4,40	Layak
	Rata-rata	244	4,49	Sangat Layak

Tahap terakhir dalam *disseminate* adalah penyebaran. penyebaran dilakukan di SMK Negeri 1 Jogonalan dan SMK Ma'arif 1 Temon. media

pembelajaran game akuntansi mempunyai respon positif dari guru.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan *game* akuntansi sebagai media pembelajaran akuntansi dengan materi siklus akuntansi perusahaan jasa dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pengembangan *game* akuntansi dikembangkan dengan model *Four-D* yang dilakukan melalui 4 tahap yaitu *Define, Design, Develop,* dan *Disseminate*. Hasil pengembangan *game* akuntansi yang divalidasi oleh Ahli Materi dan Ahli Media menunjukkan bahwa skor rata-rata aspek materi adalah sebesar 4,4 yang dapat dikategorikan “Sangat Layak” dan aspek media sebesar 4,1 yang dapat dikategorikan “Layak”. Sedangkan respon siswa mengenai *game* akuntansi menunjukkan bahwa skor rata-rata aspek materi sebesar 4,5 yang dapat dikategorikan “Sangat Layak” dan aspek media sebesar 4,5 yang dapat dikategorikan “Sangat Layak”.

Saran

Berdasarkan kualitas produk, kelemahan dan ketebatasan penelitian yang

telah dibahas sebelumnya, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran perlu dikembangkan lebih luas lagi seperti akuntansi perusahaan dagang.
2. Penelitian selanjutnya sebaiknya juga mengukur tingkat efektifitas penggunaan media pembelajarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agate. (2012). *Hasil Survei Gamer Indonesia-Februari 2011*. Diambil pada 30 Januari 2016 dari <http://blog.agatestudio.com/2012/02/hasil-survei-gamer-indonesia-februari-2012/> . pada 30 Januari 2016 Pukul 12.33.
- Eko Susanto.(2009).*60 Games Untuk Mengajar Pembuka dan Penutup Kelas*. Yogyakarta: Lumbungkita.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: PT Sinar Rosdakarya.
- Rusman. (2008). *Manajemen Kurikulum*.Bandung: Rajawalin Pres.
- United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization. (2015). *EFA Global Monitoring*. Diambil pada tanggal 9 Desember 2016. Dari https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=0ahUKEwiHq9K0t_HQAhUjR48KHZVIAP8QFggkMAE&url=http%3A%2F%2Funesdoc.unesco.org%2Fimages%2F0023%2F002322%2F232205e.pdf&usg=AFQjCNEso8XWrRKjEk2uHje6KUzAMmevuW&sig2=9Lv3p3m-oOo6FZgBCkpUbg .