

MEDIA *FUN ACCOUNTING* BERBASIS ULAR TANGGA DALAM UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI AKUNTANSI JURNAL KHUSUS

Serly Olivia Prasmadani¹ serlyoliviaa15@gmail.com, Pendidikan Akuntansi,
Universitas PGRI Madiun Supri Wahyudi Utomo²
supri@unipma.ac.id, Pendidikan Akuntansi, Universitas PGRI Madiun
Nur Wahyuning Sulistyowati³
nurwahyu@unipma.ac.id, Pendidikan Akuntansi, Universitas PGRI Madiun

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menguji kevalidan, kepraktisan, keefektifan media *fun accounting* berbasis ular tangga serta bagaimana perolehan hasil belajar materi akuntansi jurnal khusus siswa awal dan sesudah menggunakan media *fun accounting* berbasis ular tangga dan berjenis penelitian pengembangan produk media sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi akuntansi jurnal khusus. Peneliti melakukan penelitian pengembangan (R&D) model ADDIE melalui tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Sampel berjumlah 35 siswa kelas XII IPA II SMA Negeri 6 Madiun. Pengumpulan data dengan pengamatan, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Penelitian menghasilkan bahwa media *fun accounting* berbasis ular tangga berkategori dan berkriteria valid, praktis, efektif. Selain itu, media *fun accounting* berbasis ular tangga telah dapat meningkatkan perolehan hasil belajar materi akuntansi jurnal khusus siswa kelas XII IPA II SMA Negeri 6 Madiun sesudah menggunakan media *fun accounting* berbasis ular tangga.

Kata Kunci : Media, *Fun Accounting*, Ular Tangga

MEDIA FUN ACCOUNTING BASED ON HOUSEHOLDS IN INCREASING RESULTS LEARNING ACCOUNTING MATERIALS SPECIAL JOURNALS

Abstract

This study aims to test the validity, practicality, effectiveness of snake-ladder-based fun accounting media and how to obtain learning outcomes for students' special journal accounting materials early and after using fun accounting media based on snakes and ladders and various types of media product development research as a teacher's aid in delivering journal accounting material. special. Researchers carry out research and development (R&D) the ADDIE model through the analysis, design, development, implementation and evaluation stages. The sample consisted of 35 students of class XII IPA II SMA Negeri 6 Madiun. Collecting data by observation, interviews, questionnaires, and documentation. The research shows that the fun accounting media based on snakes and ladders are categorized and categorized as valid, practical, effective. In addition, fun accounting media based on snakes and ladders has been able to improve the learning outcomes of special journals for students of class XII IPA II SMA Negeri 6 Madiun after using fun accounting media based on snake ladders.

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan penting terhadap kehidupan negara yang masih berkembang, sebagai upaya mencerdaskan putra-putri bangsa. Sependapat dengan Sahri dan Listiadi (2015) yang mengemukakan bahwa pendidikan sangat berpengaruh terhadap kemajuan negara. Di mana pembangunan negara yang meliputi budaya, ekonomi, sosial sangat diperlukan generasi bangsa yang cerdas dan memiliki kreatifitas tinggi. Melalui pendidikan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi akan mudah dipelajari oleh para generasi penerus bangsa.

Tujuan suatu pembelajaran di dalam kelas akan tercapai apabila peran guru dengan siswa berjalan sesuai harapan. Guru sebagai seorang pendidik harus mengikuti perkembangan kemajuan teknologi *up to date*. Pembelajaran tidak hanya penyampaian materi dari buku tetapi perlu diadakannya variasi, agar kegiatan belajar mengajar guru beserta siswa lebih menarik, siswa termotivasi, dan aktif dalam kegiatan belajar, di mana hal ini sejalan dengan Qolbi dkk., (2019) yang mengemukakan bahwa selain kepekaan orang tua, fasilitas belajar juga perlu dioptimalkan salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran, sependapat juga dengan Wahyono (2019) yang mengemukakan bahwa dalam meningkatkan hasil belajar siswa guru sebagai seorang pendidik dituntut agar dapat menciptakan pembelajaran inovatif mendorong siswa belajar di dalam atau di luar kelas secara maksimal.

Media pembelajaran yang menarik membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tentunya di SMA N 6 Madiun yang sudah menerapkan sistem *full day*. Namun, kebanyakan guru masih beranggapan apabila menggunakan media pembelajaran rumit dan memerlukan waktu cukup lama sehingga siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran akuntansi. Masih terdapatnya hasil belajar materi akuntansi jurnal khusus siswa yang belum mencapai KKM sekolah. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam berinteraksi bersama siswa. Sependapat dengan Sari dan Setiawan (2018) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan semua hal yang menjadi sarana penyampaian materi dari guru kepada siswa sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik. Di mana media pembelajaran bisa berupa *power point*, video, gambar, dan lain sebagainya. Akan tetapi, karena teknologi semakin maju maka media pembelajaran perlu dilakukan kebaruan, sebagai contoh dengan menggunakan media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik dapat memberikan sebuah pengalaman belajar yang sangat bermakna dalam diri siswa, selain itu siswa lebih mudah menerima dan memahami materi.

Game dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran yang menarik. Tidak hanya siswa, bahkan orang dewasa juga sangat menyukai *game*. *Game* yang digunakan sebagai media pembelajaran merupakan *game* berbasis edukasi karena tujuan utamanya untuk proses pembelajaran. Selain menumbuhkan semangat bagi siswa melalui *game* edukasi akan tertanam pemikiran kepada para siswa bahwa pembelajaran di kelas itu menyenangkan dan mudah untuk dipahami yang berdampak pada peningkatan khususnya hasil belajar materi akuntansi jurnal khusus siswa. Kegiatan pembelajaran menggunakan *game* memberikan efek positif salah satunya dapat meningkatkan prestasi akademik siswa Park (2012).

SMA Negeri 6 Madiun mempunyai visi terwujudnya generasi yang berprestasi berdasarkan iman dan taqwa kepada Tuhan YME, disiplin, berbudaya, serta berwawasan lingkungan. Sedangkan misi dari SMA Negeri 6 Madiun melaksanakan pembelajaran yang efektif sehingga siswa lebih optimal dalam mengembangkan potensi diri, dan hasil lulusan yang kompeten dilakukan dengan pengembangan sistem pendidikan. Berbekal dari misi melaksanakan pembelajaran yang efektif dan mengembangkan sistem pendidikan sehingga diperlukan adanya inovasi dan kreatifitas dari guru agar siswa lebih termotivasi dengan peningkatan perolehan hasil belajar materi akuntansi jurnal khusus. Pengembangan produk media *fun accounting* berbasis ular tangga merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan

hasil belajar materi akuntansi jurnal khusus khususnya perusahaan dagang siswa kelas XII IPA II SMA N 6 Madiun yang sebanyak 88,22% nilainya masih mendekati Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 73.

Hasil pengalaman program magang III selama 2 bulan di SMA N 6 kota Madiun yaitu kegiatan pembelajaran di kelas hanya menggunakan *power point* media yang sudah biasa dan sering dipakai membuat kegiatan belajar mengajar monoton dan membosankan yang dirasakan dengan kegiatan siswa mendengarkan dan tidak selalu membuat catatan dari materi yang tersampaikan dari guru. SMA N 6 kota Madiun sudah menerapkan sistem *full day* di mana program tersebut kurang tepat diterapkan pada negara kita ini mengingat Indonesia merupakan negara beriklim tropis. Tidak jarang siswa mengeluh pada pembelajaran di siang hari, kebanyakan ada yang sudah capek dan mengantuk apalagi ditambah pembelajaran yang monoton sehingga tidak ada semangat belajar dari siswa menyebabkan perolehan hasil belajar siswa pada materi akuntansi masih mendapatkan nilai tidak jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan SMA N 6 kota Madiun. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis komputer dikarenakan pembuatannya yang rumit dan memerlukan waktu cukup lama. Guru melakukan *ice-breaking* untuk meningkatkan konsentrasi siswa, akan tetapi guru masih belum memahami manfaat teknologi pada saat sebelum pandemi covid-19 dan yang digunakan sebagai referensi belajar baru buku.

Hasil dari pengalaman peneliti mengajar materi akuntansi di SMA N 6 Kota Madiun, yang pada akhirnya peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *game* yang dapat menciptakan rasa senang dalam diri siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar materi akuntansi jurnal khusus siswa SMA N 6 Kota Madiun. Media pembelajaran tersebut adalah *fun accounting* atau akuntansi menyenangkan yang diterapkan melalui *game* ular tangga berbasis komputer. Permainan tradisional baru sering peneliti praktikkan secara manual, namun peneliti akan mengembangkannya melalui aplikasi *Adobe Flash Professional CS6*. Bentuk papan *game* ular tangga disusun seperti biasa yaitu terdapat dadu dan dua orang pemain. Pemain akan berjalan sesuai angka pada dadu apabila dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Pemain yang sampai *finish* terlebih dahulu dan menjawab pertanyaan dengan tepat akan dinyatakan menang, dan *game* ini dapat dimainkan secara individu ataupun kelompok. Adapun tujuan daripada penelitian ini yaitu untuk menguji kevalidan, kepraktisan, keefektifan media *fun accounting* berbasis ular tangga serta bagaimana perolehan hasil belajar materi akuntansi jurnal khusus siswa di awal atau sebelum dan sesudah penggunaan media *fun accounting* berbasis ular tangga. Adapun kontribusi secara teoritis pada penelitian ini yaitu dapat menambah pengetahuan pentingnya pengembangan produk media pembelajaran dengan tampilan menarik sebagai upaya peningkatan perolehan hasil belajar materi akuntansi jurnal khusus siswa. Seiring dengan kontribusi secara praktis yaitu dapat memberikan kemudahan pada guru dalam menyampaikan materi akuntansi jurnal khusus, siswa dapat belajar menyenangkan dan lebih mudah memahami dengan permainan media *fun accounting*, sebagai salah satu upaya sekolah dalam meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar, selain itu dapat dijadikan referensi bagi peneliti-peneliti berikutnya mengenai pengembangan produk media, serta dapat menambah referensi pustaka dalam bidang pendidikan.

Media pembelajaran *fun tax* berbasis ular tangga sangat layak dari ahli materi dengan rata-rata skor 4,5. Kategori sangat layak dari ahli media dengan rata-rata skor 4,55. Penelitian menggunakan model pengembangan 4D yaitu model hanya sampai pada penyebaran dan tidak dilakukan evaluasi setelah penggunaan media pembelajaran, tidak memfokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa. Penilaian dari guru mata pelajaran administrasi pajak rata-rata skor 4,76 dan hasil jawaban kuesioner siswa memperoleh skor 4,26 berkategori sangat layak Nurlaily dan Isroah (2018). Adapun keterbaruan dalam penelitian ini yaitu pengembangan produk media *fun accounting* berbasis ular tangga model ADDIE dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi kemudian dilanjutkan

dengan melihat hasil belajar materi akuntansi jurnal khusus siswa awal atau sebelum dan sesudah menggunakan media *fun accounting berbasis ular tangga*.

TINJAUAN PUSTAKA

Semua alat bantu penyampaian materi berupa perangkat lunak maupun perangkat keras di mana dapat mendorong diri siswa untuk lebih giat belajar dapat disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan semua hal yang bisa dimanfaatkan untuk penyampaian sebuah isi pesan ataupun materi, sehingga dapat memberikan rangsangan pikiran, dan perhatian siswa (Sudhata dan Tegeh, 2015). Media pembelajaran bagian dari proses komunikasi yang berpengaruh terhadap kualitas komunikasi pada kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran di dalam kelas dipengaruhi besar oleh media pembelajaran (Saputri dkk., 2018). Artinya, media pembelajaran sebagai alat yang sangat penting dalam proses pembelajaran di dalam ataupun di luar kelas. Oleh sebab itu, pengembangan produk media yang menarik dan inovatif sangat diperlukan guru atau pendidik untuk keberlangsungan proses kegiatan belajar mengajar yang lebih berkualitas dan *up to date* sehingga siswa belajar lebih menyenangkan dan dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih optimal sesuai tujuan daripada pembelajaran.

Media *fun accounting* merupakan media pembelajaran berupa *game* ular tangga yang disusun untuk menciptakan belajar materi akuntansi jurnal khusus pada perusahaan dagang yang menyenangkan. *Game* ular tangga termasuk ke dalam *game* edukasi. Sejalan dengan Kartikaningtyas dkk., (2014) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis *game* edukasi akan memberikan stimulus yang mampu merangsang **siswa dan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran**. Seirama pernyataan Nurlaily dan Isroah (2018) yang mengemukakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi akan memberikan kesenangan siswa dan materi tetap tersampaikan meskipun hanya permainan. *Game* bisa dimanfaatkan menjadi sebuah media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik. Pada penelitian ini dibuat *game* ular tangga berbasis edukasi, yaitu permainan yang bersifat mendidik. Dewi dan Anistiyasari (2017) menyebutkan bahwa melalui *game* berbasis edukasi akan menumbuhkan perasaan senang pada diri siswa, karena siswa tidak hanya belajar akan tetapi siswa juga dapat bermain dan mudah memahami materi.

Game ular tangga merupakan sebuah permainan tradisional yang dapat dimainkan secara individu ataupun kelompok. Selaras penjelasan Kartikaningtyas dkk., (2014) menjelaskan bahwa *game* ular tangga merupakan permainan tradisional yang cara memainkannya sangat mudah serta sudah dikenal luas. Agar lebih menarik *game* ular tangga ini disusun berbasis komputer. Tujuan disusunnya *game* ular tangga pada penelitian ini untuk membantu siswa memahami materi akuntansi sub bagian jurnal khusus. *Game* ular tangga membuat siswa belajar dengan senang, melalui permainan *game* ular tangga ini siswa dapat langsung memberikan umpan balik yang sejalan dengan Agustini (2016) menjelaskan bahwa permainan sebagai sesuatu yang menggembirakan dapat menghibur siswa, selain memberikan umpan balik secara langsung, dengan permainan juga dapat menumbuhkan sikap aktif siswa.

Materi akuntansi dirasa sulit menyebabkan siswa kurang berminat untuk mempelajarinya yang sependapat dengan Wulandari dkk., (2014) mengemukakan bahwa mempelajari materi akuntansi dianggap sulit bagi siswa yang belum mengerti mengenai akuntansi, siswa menganggap akuntansi merupakan materi yang ditakuti dikarenakan memerlukan pemahaman cukup tinggi untuk melakukan analisis persoalan dalam akuntansi. Tujuan pembelajaran di dalam kelas akan mudah tercapai jika komunikasi guru sebagai sumber ilmu dengan siswa terjalin dengan baik. Maka dari itu, guru mempunyai tugas menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, nyaman, dan menarik. Untuk menumbuhkan sifat aktif di dalam diri siswa maka perlu disusun media pembelajaran yang menarik.

Kendatipun demikian, masih terdapat guru yang belum memanfaatkan kreatifitasnya. Pengembangan produk media pembelajaran dianggap rumit dan memakan banyak waktu. Guru hanya menggunakan *power point* sebagai alat untuk menyampaikan materi yang terkesan tidak adanya variasi media sebagai salah satu penyebab kebosanan siswa dalam pembelajaran di kelas yang berdampak pada ketidakpahaman dan siswa merasakan soal sulit untuk dikerjakan. Perlu diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran akan menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan. Sependapat dengan Sriwahyuni dan Mardono (2016) yang mengemukakan bahwa salah satu cara untuk menciptakan suasana senang pada kegiatan pembelajaran yakni dengan memanfaatkan media pembelajaran. Guru diharuskan dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang nyaman dan menyenangkan. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan melalui pemanfaatan media pembelajaran menjadi tantangan bagi guru sebagai seorang pendidik (Sriwahyuni dan Mardono, 2016). Di mana motivasi belajar dalam diri siswa sangat dipengaruhi media pembelajaran yang digunakan guru. Penciptaan media pembelajaran yang menarik dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa, sehingga perolehan hasil belajar akan mengalami peningkatan. Materi pembelajaran akan mudah dimengerti siswa apabila guru memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, dan dapat menumbuhkan sikap aktif, serta menumbuhkan semangat belajar siswa Nurlaily dan Isroah, (2018). Artinya, guru sebagai seorang pendidik harus mampu melakukan pengembangan produk media pembelajaran yang tidak monoton untuk menyampaikan materi akuntansi sehingga siswa tidak bosan, belajar lebih menyenangkan, dan siswa termotivasi untuk mempelajari materi akuntansi.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*R&D*) model *ADDIE* dikembangkan tahun 2009 oleh Robert Maribe Branch. Pada model *ADDIE* peneliti melakukan beberapa hal: (1) menganalisis keperluan siswa beserta guru; (2) menyusun desain produk sesuai kebutuhan siswa dan guru; (3) membuat produk yang sudah didesain; (4) melakukan pembelajaran menggunakan produk yang sudah dibuat; (5) melakukan evaluasi agar dapat mengetahui bagaimana kegiatan pembelajaran awal atau sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *fun accounting*. Selaras sama Damarwan dan Khairudin (2017) yang menyebutkan bahwa beberapa tahapan yang harus dilaksanakan pada model *ADDIE* yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik mengumpulkan data yang peneliti gunakan yaitu pengamatan langsung pada aktivitas belajar mengajar di dalam kelas dan melakukan observasi juga pada sarana prasarana media pembelajaran yang ada di sekolah, wawancara pada guru mata pelajaran ekonomi, membagikan kuesioner kepada siswa melalui uji coba terbatas dan uji coba lapangan, serta tes hasil belajar. Siswa kelas XII IPA II SMA N 6 Madiun sebanyak 35 yang peneliti jadikan sampel dalam penelitian ini. Teknik analisis data untuk menghitung tingkat kevalidan diambil dari validasi ahli media dan ahli materi, tingkat kepraktisan diambil dari kuesioner siswa, serta tingkat keefektifan diambil dari tes hasil belajar materi akuntansi jurnal khusus siswa. Tingkat valid, praktis, dan efektif dihitung peneliti dengan rumus sebagai berikut:

1. Rumus Kevalidan

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Penjelasan:

V = Persentase validasi

Tse = Total perolehan nilai dari validator

Tsh = Total nilai maksimal

Penelitian ini menggunakan 3 ahli yang berperan sebagai *validator* dan dalam menghitung rata-rata keseluruhan dicari dengan rumus rata-rata sebagai berikut:

$$V = \frac{V1 + V2 + V3}{3} = \dots\%$$

Media *fun accounting* berbasis ular tangga diartikan valid apabila perolehan perhitungan lebih dari angka 70%. Pengujian kevalidan media diukur dengan menggunakan lembar uji validasi yang telah disusun peneliti. Analisis data kriteria kevalidan (Akbar, 2013):

Tabel 1. Kriteria kevalidan

No.	Kriteria Validasi	Tingkat Validasi
1	85,01 – 100,00 %	Sangat valid, bisa digunakan tanpa revisi
2	70,01 – 85,01 %	Cukup valid, bisa digunakan dengan revisi
3	50,01 – 70,00 %	Kurang valid, disarankan untuk tidak digunakan karena memerlukan revisi yang besar
4	01,00 – 50,00 %	Tidak valid, tidak diperbolehkan untuk digunakan

Sumber: Akbar (2013)

2. Rumus Kepraktisan

Media *fun accounting* berbasis ular tangga berkategori dalam kriteria praktis apabila lebih dari 70% siswa memberikan tanggapan positif. Jika hasil yang diperoleh kurang dari 70% maka media harus diperbaiki. Rumus kepraktisan (Sugiyono, 2018):

$$P = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Presentase respon siswa atau kepraktisan
- A = Jumlah total skor yang diperoleh
- B = Jumlah skor ideal

3. Rumus Keefektifan

Media *fun accounting* berbasis ular tangga efektif apabila 85% siswa memperoleh nilai lebih dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diberlakukan di SMA N 6 Madiun. Selaras dengan Nurwidiyanto dkk., (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran efektif apabila 75% siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Siswa dinyatakan lolos mengikuti tes hasil belajar atau *post test* apabila memperoleh minimal nilai 73. Peneliti melakukan tes untuk mengetahui perolehan nilai siswa setelah mengoperasikan media *fun accounting* berbasis ular tangga. Peningkatan nilai siswa dapat dilihat dari perbandingan nilai awal atau sebelum dan sesudah menggunakan media *fun accounting* berbasis ular tangga. Proses pembelajaran yang belum menggunakan media yaitu pada saat magang III di SMA N 6 Madiun. Berikut merupakan rumus perhitungan presentase ketuntasan belajar (Trianto, 2009):

$$KB = \frac{T}{T_t} \times 100\%$$

Penjelasan:

- KB = Ketuntasan dalam belajar
- T = Perolehan nilai siswa
- T_t = Perolehan nilai maksimal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti menggunakan model ADDIE meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dengan penjelasan sebagai berikut:

Tahapan Analisis

1. Analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik.

Peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran ekonomi kelas XII SMA N 6 Madiun. Informasi umum yang diperoleh yaitu, kelas XII terdapat dua jurusan IPA dan IPS. Masing-masing kelas memiliki rata-rata jumlah 35 siswa. SMA N 6 Madiun

menggunakan kurikulum 2013 dan sudah menerapkan sistem lintas minat. Di mana jurusan IPA kelas XII juga diajarkan mata pelajaran ekonomi yang di dalamnya memuat materi akuntansi. Mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran pokok pada jurusan IPS. Metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab dipakai guru dalam mengajar. Hasil wawancara diperoleh informasi beberapa kompetensi yang harus dicapai siswa, meliputi: 1) Pengetahuan, setelah menggunakan media *fun accounting* berbasis ular tangga pengetahuan siswa terkait materi akuntansi akan lebih luas; 2) Keterampilan, setelah menggunakan media *fun accounting* berbasis ular tangga keterampilan siswa akan lebih terlatih 3) Sikap, setelah menggunakan media *fun accounting* berbasis ular tangga akan menumbuhkan sikap aktif dalam diri siswa.

2. Analisis karakteristik peserta didik.

Dilakukan peneliti saat program magang III di SMA N 6 Madiun dengan melakukan pengamatan secara langsung kegiatan yang dilakukan oleh siswa dan wawancara kepada guru mata pelajaran ekonomi kelas XII untuk memperkuat hasil pengamatan atau observasi. Sehingga diperoleh hasil sebagai berikut: 1) Bakat, siswa SMA N 6 Madiun memiliki kreatifitas yang tinggi. Semua siswa mengikuti ekstrakurikuler untuk mengembangkan bakat yang mereka miliki; 2) Gaya belajar atau pengalaman belajar siswa terhadap materi akuntansi (Rohmatan, 2016). Siswa SMA N 6 Madiun adalah siswa yang cerdas namun semangat belajar mereka turun. Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar materi akuntansi di kelas lebih cenderung mendengar, mencatat yang disampaikan guru dengan sistem *full day* tanpa adanya variasi dalam proses pembelajaran dan berakibat bosan pada siswa. Di mana terdapat tiga macam gaya belajar menurut De Porter 2000 (dalam Wahyuni, 2017) diantaranya yaitu (a) gaya belajar visual; (b) gaya belajar auditorial; dan (c) gaya belajar kinestik. Siswa SMA N 6 Madiun memiliki gaya belajar auditorial, yaitu siswa mendengar dan memperhatikan guru ketika menyampaikan materi; 3) Kemampuan berkomunikasi, siswa SMA N 6 Madiun memiliki *public speaking* yang baik. Namun, karena rasa bosan pada saat mengikuti proses pembelajaran semangat belajar siswa menurun.

3. Analisis materi pembelajaran.

Dilakukan peneliti dengan wawancara kepada guru mata pelajaran ekonomi kelas XII SMA N 6 Madiun. Hasil analisis diperoleh informasi mengenai materi pokok yang digunakan adalah akuntansi dan sub bagian materi pokok adalah jurnal khusus. Materi ini yang digunakan sebagai bahan pembuatan media pembelajaran *fun accounting* berbasis ular tangga.

Peneliti menggunakan materi jurnal khusus dengan tujuan untuk mengetahui perbandingan nilai siswa pada saat program magang III yang belum menggunakan media pembelajaran dan sesudah menggunakan media untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa pada materi yang sama diajarkan yaitu materi akuntansi jurnal khusus yang sudah diajarkan sebelumnya pada saat program magang III.

Tahapan Perancangan

Beberapa tahapan perancangan yang dilakukan peneliti yaitu pemilihan materi, strategi pembelajaran dan metode *assesmen*, serta evaluasi. Penjelasan hasil tahapan perancangan media *fun accounting* berbasis ular tangga adalah sebagai berikut:

1) Pemilihan materi, dari hasil analisis materi digunakan dalam media *fun accounting* berbasis ular tangga adalah akuntansi dan sub bagian materi pokok jurnal khusus. Pemilihan materi telah disesuaikan dengan materi yang diajarkan pada saat program magang III di SMA N 6 Madiun; 2) Strategi pembelajaran, dari hasil analisis terhadap karakteristik siswa, kompetensi siswa dan materi pembelajaran. Peneliti menerapkan strategi pembelajaran akuntansi yang menyenangkan melalui *game* ular tangga. Dengan bermain, perasaan bosan berubah menjadi perasaan senang. Siswa lebih bersemangat untuk belajar pada proses pembelajaran di dalam

kelas yang menyenangkan. Selain itu, materi pembelajaran mudah diterima dan dipahami oleh siswa. Melalui media *fun accounting* berbasis ular tangga tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami materi saja, akan tetapi juga melatih kreatifitas dan meningkatkan sikap aktif dalam diri siswa; 3) Metode *assesmen* dan evaluasi. Peneliti menggunakan metode penilaian melalui tes hasil belajar, yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Nilai akhir siswa peneliti ambil pada saat uji coba lapangan melalui tes hasil belajar.

Tahap Pengembangan

Yaitu penyusunan instrumen penelitian dan pemilihan media pembelajaran, desain awal media pembelajaran, validasi desain media pembelajaran dan revisi desain media pembelajaran. Instrumen penelitian ini terdiri dari lembar validasi media pembelajaran, lembar validasi materi di dalam media pembelajaran, lembar kuesioner siswa dan soal tes hasil belajar dengan media *fun accounting* berbasis ular tangga. Pemilihan media ini sudah diselaraskan dengan materi akuntansi yang diajarkan kepada siswa.

Setelah menentukan media pembelajaran langkah selanjutnya adalah menyusun desain awal media pembelajaran. Media pembelajaran ini berisi latihan soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. Latihan soal digunakan untuk mengetes pemahaman siswa terkait materi yang telah disampaikan guru. Pembuatan desain media disusun semaksimal mungkin agar dapat digunakan sebagai sumber belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII SMA N 6 Madiun. Berikut merupakan desain awal media *fun accounting* berbasis ular tangga (Draft I).

Tabel 2. Desain Awal Media *Fun Accounting* Berbasis Ular Tangga

Keterangan	Desain Media
Gambar 1. Halaman awal media <i>fun accounting</i> berbasis ular tangga.	 Gambar 1. Halaman Awal Media <i>Fun Accounting</i> Berbasis Ular Tangga
Gambar 2. Halaman Menu Permainan. Pada halaman ini terdapat tombol main untuk memulai permainan, tombol aturan untuk melihat aturan permainan dan tombol identitas untuk melihat identitas permainan tersebut.	 Gambar 2. Halaman Menu Permainan
Gambar 3. Halaman Aturan Permainan. Pada halaman ini, sebelum memulai permainan siswa membaca terlebih dahulu aturan permainan dan buku petunjuk penggunaan media <i>fun accounting</i> berbasis ular tangga. Pada bagian ini terdapat tambahan tombol <i>pause</i> untuk menjeda permainan dan tombol <i>back</i> untuk kembali pada halaman menu permainan.	 Gambar 3. Halaman Aturan Permainan

Keterangan	Desain Media
Gambar 4. Halaman Identitas Permainan. Halaman ini digunakan untuk memberikan informasi kepada pemain mengenai latar belakang media <i>fun accounting</i> berbasis ular tangga.	
Gambar 5. Halaman <i>Game Fun Accounting</i> Berbasis Ular Tangga. Pada halaman ini terdapat papan dadu dan kolom pertanyaan.	
Gambar 6. Halaman Pertanyaan <i>Game Fun Accounting</i> Berbasis Ular Tangga. Pada halaman ini terdapat pertanyaan terkait sub konsep materi pokok jurnal khusus yang harus dijawab oleh pemain.	
Gambar 7. Halaman Pemain Menang Pada Media <i>Fun Accounting</i> Berbasis Ular Tangga. Pemain yang sampai <i>finish</i> terlebih dahulu dan dapat menjawab pertanyaan dengan baik maka dinyatakan menang.	
Gambar 8. Profil Pengembang. Pada halaman ini terdapat identitas pengembang media <i>fun accounting</i> berbasis ular tangga disertai dengan tombol musik, <i>back</i> , <i>pause</i> dan <i>stop</i> .	

Gambar 8. Profil Pengembang

Sumber: Peneliti (2020)

Desain awal media yang sudah selesai dilanjutkan dengan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Media pembelajaran dinyatakan memenuhi kriteria valid apabila perolehan nilai rata-rata dari validator lebih dari 70%, sependapat dengan Agustini, (2016) bahwa media

pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria layak dibuktikan melalui presentase hasil validasi sebesar 85% nilai lebih dari 70%. Hasil perhitungan media *fun accounting* berbasis ular tangga dikategorikan ke dalam kriteria valid dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 94,66% dengan penjelasan tabel perhitungan validasi media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3. Penggabungan Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

No.	Validator	Skor Perolehan	Skor Harapan	Presentase (%)
1	YPY	66	75	88%
2	LR	49	50	98%
3	R	49	50	98%
Rata-Rata Keseluruhan Skor				94,66%
Kriteria Penilaian				Sangat Valid

Sumber: Data Primer Diolah Peneliti (2020)

Hasil yang diperoleh pada saat validasi desain media pembelajaran yang pertama lebih dari 70% dengan saran dari ahli media dan harus dilakukan revisi, agar media *fun accounting* berbasis ular tangga dapat digunakan untuk uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Revisi media pembelajaran dilakukan atas dasar saran dari validator. Hasil revisi menghasilkan tampilan akhir media *fun accounting* berbasis ular tangga yang digunakan peneliti pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Tampilan desain media pembelajaran setelah direvisi oleh peneliti pada (*Draft II*) sebagai berikut:

Tabel 4. Revisi Media Pembelajaran

Sebelum revisi	Sesudah revisi
	

Sumber: Hasil Revisi Oleh Validator (2020)

Penggunaan bahasa pada tombol dilengkapi yang sebelumnya hanya aturan dan identitas, peneliti menambahkan kata permainan pada tombol di halaman menu untuk memudahkan siswa menggunakan media *fun accounting* berbasis ular tangga.

Tahap Implementasi

Tahap implementasi meliputi uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Sebanyak 6 siswa sebagai sampel pada uji coba terbatas dan 35 siswa sampel pada uji coba lapangan. Pada setiap uji coba dilakukan tes hasil belajar dan pembagian lembar kuesioner. Data yang sudah terkumpul dilakukan analisis untuk mengetahui tingkat praktis, efektif, dan peningkatan hasil belajar materi akuntansi jurnal khusus siswa. Lembar kuesioner digunakan untuk melihat tingkat kepraktisan media sedangkan tes hasil belajar untuk menilai tingkat keefektifan media dengan hasil analisis data sebagai berikut:

1) Uji Coba Terbatas



Gambar 9. Proses Pembelajaran Pada Uji Coba Terbatas.



Gambar 10. Proses Pengerjaan Soal Pada Uji Coba Terbatas.

Sumber: Data Primer Oleh Peliti (2020)

Hasil perhitungan media *fun accounting* berbasis ular tangga berkategori dalam kriteria praktis dengan nilai sebesar 81,42% melebihi 70%. Artinya, media *fun accounting* berbasis ular tangga praktis digunakan sebagai media pembelajaran materi akuntansi jurnal khusus.

Tabel 5. Hasil Kuesioner Siswa Pada Uji Coba Terbatas

No.	Nama	Skor Perolehan	Rata-Rata Skor
1	AAF	57	81,42%
2	BJ	57	81,42%
3	KLS	58	82,85%
4	MWD	60	85,71%
5	MAT	58	82,85%
6	YWP	52	74,28%
Total Skor		342	488,53%
Nilai Kepraktisan			81,42%

Sumber: Data Primer Diolah Peneliti (2020)

Selanjutnya, media dikategorikan ke dalam kriteria efektif apabila 85% siswa memperoleh nilai di atas KKM yang telah ditetapkan SMA N 6 Madiun yaitu 73. Hasil perhitungan media *fun accounting* berbasis ular tangga berkategori dalam kriteria efektif dengan rata-rata tingkat keefektifan yang diperoleh sebesar 97,66% dengan tabel tes **hasil belajar siswa pada uji coba terbatas** sebagai berikut:

Tabel 6. Tes Hasil Belajar Siswa Pada Uji Coba Terbatas

No.	Nama Siswa	Skor Tes Hasil Belajar
1	AAF	100
2	BJR	95
3	KLS	99
4	MWD	99
5	MAS	93
6	YWP	100
Tingkat Keefektifan		97,66%
Kriteria		Efektif

Sumber: Data Primer Diolah Peneliti (2020)

1) Uji Coba Lapangan



Gambar 11. Proses Pembelajaran Pada Uji Coba Lapangan.

Sumber: Data Primer Oleh Peliti (2020)



Gambar 12. Proses Pengerjaan Pada Uji Coba Lapangan.

Pada uji coba lapangan media *fun accounting* berbasis ular tangga berkategori dalam kriteria praktis dengan hasil perhitungan lembar kuesioner siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,93%. Berikut merupakan tabel hasil kuesioner pada uji coba lapangan:

Tabel 7. Hasil Kuesioner Pada Uji Coba Lapangan.

No.	Nama Siswa	Skor Perolehan	Rata-Rata Skor
1	ARH	59	84,28%
2	AN	68	97,14%
3	AAF	57	81,42%
4	ACA	66	94,28%
5	BDR	57	81,42%
6	BYA	56	80,00%
7	BJR	57	81,42%
8	BJP	55	78,57%
9	DEL	70	100,00%
10	DKM	61	87,14%
11	FAS	66	94,28%
12	GAP	67	95,71%
13	HKH	61	87,14%
14	HWA	57	81,42%
15	HBS	55	78,57%
16	HAS	66	94,28%
17	KLS	58	82,85%
18	MWD	60	85,71%
19	MMR	63	90,00%
20	MTH	60	85,71%
21	MAS	62	88,57%
22	MFZ	63	90,00%
23	NAA	60	85,71%
24	NZK	59	84,28%
25	RPP	59	84,28%
26	RMA	62	88,57%
27	SUA	68	97,14%
28	SMS	66	94,28%
29	SDR	60	85,71%
30	TWP	61	87,14%
31	VHA	55	78,57%
32	WAF	61	87,14%
33	YWP	52	74,28%

No.	Nama Siswa	Skor Perolehan	Rata-Rata Skor
34	ZUH	57	81,42%
35	ZDZ	66	94,28%
Nilai Kepraktisan			86,93%

Sumber: Data Primer Dioleh Peneliti (2020)

Pada uji coba lapangan media *fun accounting* berbasis ular tangga berkategori dalam kriteria efektif sebanyak 97,94% siswa memperoleh nilai di atas KKM yang ditetapkan SMA N 6 Madiun

Tabel 8. Tes Hasil Belajar Siswa Pada Uji Coba Lapangan.

No.	Nama Siswa	Skor Tes Hasil Belajar
1	ARH	99
2	AN	100
3	AAF	100
4	ACA	97
5	BDR	96
6	BYA	99
7	BJR	99
8	BJP	99
9	DEL	100
10	DKM	95
11	FAS	97
12	GAP	100
13	HKH	99
14	HWA	98
15	HBS	95
16	HAS	97
17	KLS	99
18	MWD	100
19	MMR	97
20	MTH	99
21	MTS	93
22	MFZ	96
23	NAA	99
24	NZK	99
25	RPP	91
26	RMA	97
27	SUA	99
28	SMS	97
29	SDR	100
30	TWA	99
31	VHA	99
32	WAF	97
33	YWP	100
34	ZUH	100
35	ZDZ	97
Tingkat Keefektifan		97,94%
Kriteria		Efektif

Sumber: Data Primer Diolah Peneliti (2020)

2) Analisis Hasil Belajar

Analisis hasil belajar dilakukan peneliti bertujuan untuk melihat hasil belajar materi akuntansi jurnal khusus siswa sebelum dan setelah menggunakan media *fun accounting* berbasis ular tangga. Hasil analisis terdapat pada tabel perbandingan nilai *pre test* dan *post test* siswa kelas XII IPA II yaitu dari hasil belajar siswa pada saat program magang III dan uji coba lapangan. Artinya, hasil belajar materi akuntansi jurnal khusus meningkat apabila hasil belajar materi akuntansi jurnal khusus saat uji coba lapangan (Nilai *Post Test*) melebihi nilai

pres test (Nilai Pada Program Magang III). Berikut ini merupakan perbandingan nilai *pre test* dan nilai *post test* siswa kelas XII IPA II:

Tabel 9. Perbandingan Nilai *Pre Test* dan *Post Test* Siswa Kelas XII IPA II

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pre Test</i> (Program magang III)	Nilai <i>Post test</i> (Uji coba lapangan)
1	ARH	87	99
2	AN	90	100
3	AAF	88	100
4	ACA	90	97
5	BDR	81	96
6	BYA	100	99
7	BJR	97	99
8	BJP	90	99
9	DEL	80	100
10	DKM	91	95
11	FAS	100	97
12	GAP	78	100
13	HKH	97	99
14	HWA	80	98
15	HBS	78	95
16	HAS	78	97
17	KLS	80	99
18	MWD	100	100
19	MMR	84	97
20	MTH	89	99
21	MTS	87	93
22	MFZ	100	96
23	NAA	99	99
24	NZK	86	99
25	RPP	85	91
26	RMA	80	97
27	SUA	83	99
28	SMS	80	97
29	SDR	94	100
30	TWA	97	99
31	VHA	86	99
32	WAF	97	97
33	YWP	86	100
34	ZUH	80	100
35	ZDZ	90	97
Jumlah nilai		3088	3428
Rata-rata		88,22%	97,94%
Angka kenaikan		9,72%	

Sumber: Data Primer Diolah Peneliti (2020)

Perbandingan rata-rata nilai tes hasil belajar *post test* melebihi perolehan nilai pada saat *pre test*. Hasil *post test* pada uji coba lapangan diperoleh nilai efektif sebesar 97,81% sedangkan *pre test* pada program magang III sebesar 88,22%. Artinya, media *fun accounting* berbasis ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar materi akuntansi jurnal khusus siswa.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui penggunaan media selama proses pembelajaran di kelas telah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berikut merupakan hasil evaluasi proses penggunaan media *fun accounting* berbasis ular tangga:

Tabel 10. Hasil Evaluasi Proses Penerapan Media Pembelajaran

No.	Hasil Evaluasi
1	Seluruh siswa menyukai proses pembelajaran menggunakan media <i>fun</i>

No.	Hasil Evaluasi
	<i>accounting</i> berbasis ular tangga.
2	Manfaat yang diperoleh siswa sebagai berikut: a. Dapat merubah sikap pasif menjadi lebih aktif. b. Siswa merasa nyaman mengikuti proses pembelajaran. c. Pembelajaran menggunakan media <i>fun accounting</i> berbasis ular tangga menyenangkan dan tidak membosankan.
3	Siswa merasa nyaman mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media <i>fun accounting</i> berbasis ular tangga, sehingga materi tersampaikan dengan mudah. Hal ini dapat dilihat dari sikap aktif dan peningkatan hasil belajar siswa.
4	Pengaruh penggunaan media <i>fun accounting</i> berbasis ular tangga terhadap pengetahuan, keterampilan dan sikap adalah sebagai berikut: a. Pengetahuan: Materi yang disampaikan dengan menggunakan media mudah dipahami, sehingga pengetahuan siswa terkait materi yang disampaikan menjadi lebih luas. b. Keterampilan: Siswa menjadi lebih terampil pada saat mengikuti tes hasil belajar. c. Sikap: Pembelajaran yang menyenangkan menumbuhkan sikap aktif siswa.
5	Hasil belajar materi akuntansi jurnal khusus siswa meningkat dari nilai tes hasil belajar uji coba terbatas, uji coba lapangan dan program magang III. Nilai uji coba terbatas dan uji coba lapangan dengan nilai yang diperoleh siswa melebihi nilai pada saat program magang III.

Sumber: Data Primer Dianalisis Peneliti (2020)

SIMPULAN

Media *fun accounting* berbasis ular tangga berkategori dalam kriteria sangat valid, praktis, dan efektif sebagai alat bantu penyampaian materi akuntansi jurnal khusus. Selain itu, media ini juga dapat menaikkan hasil belajar materi akuntansi jurnal khusus siswa kelas XII IPA II, terbukti dari rata-rata tes hasil belajar siswa pada saat uji coba terbatas, uji coba lapangan, dan program magang III mengalami peningkatan. Persentase rata-rata tes hasil belajar siswa pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan melebihi persentase perolehan rata-rata tes hasil belajar siswa pada saat program magang III. Adapun keterbatasan media *fun accounting* berbasis ular tangga yaitu media hanya dapat dioperasikan menggunakan komputer, media hanya berisi 20 soal pilihan ganda. Oleh sebab itu, peneliti berikutnya diharapkan untuk mengembangkan dan memperbaiki aplikasi yang dapat dioperasikan melalui *handphone* sehingga siswa dapat belajar dengan mudah mengakses secara langsung melalui *handphone* di manapun dan kapanpun siswa bisa belajar yang dapat menunjang pembelajaran jarak jauh di era pandemi covid-19 ini. Selain itu, masih diperlukan pengembangan dengan penambahan soal yang lebih kompleks berbasis HOTS dan menumbuhkan pemikiran komputasi siswa pada media *fun accounting* berbasis ular tangga ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, A. P. R. (2016). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas XI SMA Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Unesa Journal of Chemical Education*, 2(5),336.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Damarwan, E. S., & Khairudin, M. (2017). Development of an Interactive Learning Media to Improve Competencies. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 1(102),24.
- Dewi, F. R., & Anistyasari, Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Bergenre Side-Scrolling Platformer. *Jurnal IT-EDU*, 1(2),92-93.
- Kartikaningtyas, D., Yulianti, D., & Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan Media Game Ular Tangga Bervisi SETS Tema Energi Pada Pembelajaran IPA Terpadu Untuk Mengembangkan Karakter Dan Aktivitas Siswa SMP/MTs. *Unnes Science Education Journal*, 3(3),662-663.
- Nurlaily, L., & Isroah. (2018). Pengembangan Fun Tax Berbasis Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Administrasi Pajak Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Depok Yogyakarta. *Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 2 (XVI),24-27.
- Nurwidiyanto, R. A., Darmadi, & Andari, T. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Games Roulatte Berbasis Adobe Flash Proffesional Materi Persamaan Garis Singgung Lingkaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di SMK*, v(i),1-8.
- Park, H. (2012). Relationship between Motivation and Student's Activity on Educational Game. *International Journal of Grid and Distributed Computing*, 1(5),101-106.
- Qolbi, M. S., Thaariq, Z. Z. A., Az-Zahroh, S. F., Anwar, M. M., & Faiza, N. (2019). Design and Development of Game Based Learning Applications for Mathematics Learning Based on Multiple Language to Develop Verbal Capabilities. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 26(2),51-53.
- Rohmatan, N. F. (2016). Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pengayaan Pada Mata Pelajaran Dasar – Dasar Perbankan Di SMK Negeri Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 3(4),1-4.
- Sahri, I. A., & Listiadi, A. (2015). Pengembangan Permainan Ular Tangga Akuntansi Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan*, 1(3),1.
- Saputri, D. Y., Rukayah, & Indriayu, M. (2018). Integrating Game-based Interactive Media as Instructional Media: Students' Response. *Journal of Education and Learning*, 4(12),638.
- Sari, A. P., & Setiawan, A. (2018). The Development of Internet-Based Economic Learning Media using Moodle Approach. *International Journal of Active Learning*, 3(2),100-108.
- Sriwahyuni, N. A., & Mardono. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IIS SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 2(9),133-142.
- Sudhata, I. G. W., & Teguh, I. M. (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran (Pertama)*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Dua Puluh)*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif, Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) (Pertama)*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Wahyono, H. N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Interaktif Berbasis Android Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Studi Sosial*, 2(4),74-76.

- Wahyuni, Y. (2017). Identifikasi Gaya Belajar (Visual, Auditorial, Kinestetik) Mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Bung Hatta. *JPPM*, 2(10), 128-130.
- Wulandari, M., Djaja, S., & Suharso, P. (2014). Analisis Kesulitan Belajar Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Pakusari Tahun Ajaran 2013-2014). *Jurnal Edukasi UNEJ*, 1(2), 23-27.

MEDIA FUN ACCOUNTING BERBASIS ULAR TANGGA DALAM UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI AKUNTANSI JURNAL KHUSUS

ORIGINALITY REPORT

19%	17%	14%	3%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

4%

★ docobook.com

Internet Source

Exclude quotes Off
Exclude bibliography On

Exclude matches Off