



Pengembangan Media Pembelajaran “Accounting Educational Game” Berbasis Android Untuk Materi Jurnal Khusus Pada Akuntansi Perusahaan Dagang

Nur Indah Rahmawati, Ro’ufah Inayati
Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Malang

A B S T R A C T

The 2013 curriculum is a refinement of the KTSP with a single-tool learning mindset to be based on multimedia tools. In addition, the pandemic conditions forced learning to be done online and using technology. The purpose of developing the learning media "Accounting Educational Game (AEG)" is as a medium for learning accounting material for trading companies that is creative, innovative, fun and android-based. The development model used is ADDIE. Data analysis of the validation results obtained 100% results for teacher material experts, 73.334% from lecturer material experts, 94.737% from media experts, 96.6668% from small group users, and 95,0001% for large group users, with the conclusion that AEG is feasible to use.

Keywords: Android, Development, Learning Media, Trading Company Accounting.

A B S T R A K

Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan KTSP dengan pola pikir pembelajaran alat tunggal menjadi berbasis alat multimedia. Selain itu, kondisi pandemic memaksa pembelajaran dilakukan secara daring dan memanfaatkan teknologi. Tujuan dikembangkan media pembelajaran “Accounting Educational Game (AEG)” adalah sebagai media pembelajaran materi Akuntansi perusahaan dagang yang kreatif, inovatif, menyenangkan dan berbasis android. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Analisis data hasil validasi diperoleh hasil 100% untuk ahli materi guru, 73,334% dari ahli materi dosen, 94,737% dari ahli media, 96,6668% dari pengguna kelompok kecil, dan 95,0001% untuk pengguna kelompok besar, dengan simpulan AEG layak digunakan.

Kata Kunci: Android, Pengembangan, Media Pembelajaran, Akuntansi Perusahaan Dagang

PENDAHULUAN

Kurikulum pendidikan yang berlaku di Indonesia saat ini adalah Kurikulum 2013, yang merupakan pengembangan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dengan penyempurnaan pola pikir. Salah satu penyempurnaan pola pikir tersebut adalah pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia (Widyastono, 2015: 130). Sehingga pendidik dituntut kreatif dan inovatif dalam menyajikan pembelajaran. Salah-satu cara menyajikan pembelajaran dengan kreatif dan inovatif adalah dengan menggunakan media sebagai alat pembelajaran.

Perkembangan teknologi tentu mempengaruhi perkembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang pada awalnya hanya terbatas pada media cetak aseperti Lembar Kerja Siswa (LKS), buku, modul, print out, dan lain sebagainya, kini berkembang mengikuti teknologi terbaru. Media pembelajaran berdasarkan perkembangan tekonologi sendiri terbagi kedalam beberapa kategori, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil tekonolgi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Arsyad, 2014: 31). Berkembangnya teknologi yang semakin pesat seperti saat ini, semakin banyak pula media pembelajaran yang bermunculan,



seperti dari media pembelajaran berbasis mobile learning, aplikasi android, dan lain sebagainya. Pemilihan penggunaan media harus berdasarkan kriteria tertentu yang harus diperhatikan, seperti kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran yang harus dicapai, serta keefektifan media dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, guru masih mengalami masalah terkait dengan media pembelajaran. Salah satu masalah yang sering dihadapi adalah pemilihan media pembelajaran yang sesuai, dapat menunjang kegiatan belajar, serta mengetahui tingkat pemahaman siswa.

Selain itu kondisi suatu Negara juga dapat menentukan situasi belajar mengajar, contohnya adalah bencana alam dan perang. Seperti kondisi yang dihadapi di berbagai Negara saat ini, termasuk Indonesia. Sejak ditemukan kasus pertama Covid 19 di Indonesia yaitu pada bulan Maret 2020, hingga saat ini Indonesia masih berjuang mengatasi pandemi tersebut. Situasi tersebut berdampak pada hampir semua aspek kehidupan masyarakat Indonesia. Pada aspek pendidikan, pandemic berdampak pada ditiadakannya Ujian Nasional tahun 2020 termasuk Uji Kompetensi Keahlian 2020 bagi SMK, serta ditiadakannya pembelajaran secara tatap muka sejak bulan Maret 2020, dan digantikan pembelajaran secara jarak jauh atau daring (Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 tahun 2020). Hal tersebut membuat guru di tuntut lebih kreatif dan inovatif dalam menyajikan pembelajaran. Oleh karena itu untuk mewujudkan hasil belajar siswa yang lebih baik, peneliti menggunakan alternatif penggunaan media pembelajaran sebagai solusi masalah yang dihadapi siswa. Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah “Accounting Educational Game (AEG)”.

Accounting Educational Game (AEG)” merupakan media visual berbasis aplikasi android. AEG memiliki sistem penggunaan seperti pada permainan monopoli. AEG dapat digunakan sebagai praktik dan aplikasi materi pada pelajaran akuntansi perusahaan dagang, sehingga guru dapat mengukur tingkat pemahaman siswa, dan siswa dapat menerapkan konsep atau materi yang telah diperoleh. Selain itu siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dengan cara yang menyenangkan. AEG juga dapat digunakan siswa secara berkelompok dimanapun dan kapanpun tanpa kehadiran guru. Sehingga dengan adanya media pembelajaran AEG, pembelajaran yang berpusat pada siswa, pembelajaran kelompok, pembelajaran aktif mencari, pola pembelajaran berbasis multimedia yang tercantum dalam Kurikulum 2013 dapat terlaksana, serta dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa dalam masa pandemic.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) yang berorientasi pada pengembangan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran “Accounting Educational Game” pada materi Akuntansi Perusahaan Dagang dengan melalui langkah-langkah yang sistematis untuk kemudian di uji kelayakan dari segi materi dan media serta daya tarik dari siswa.

Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ini adalah ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation) yang telah dimodifikasi sehingga menghasilkan sebuah model pengembangan yang lebih sederhana untuk penelitian pemula. Melalui tahap pengembangan ini juga diharapkan bahwa Media Pembelajaran “Accounting Educational Game” dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran materi Akuntansi Perusahaan Dagang mata pelajaran Ekonomi.

Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android “Accounting Educational Game” sesuai dengan adaptasi model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:



1. Analisis (Analysis)

Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui kebutuhan awal dalam mengembangkan media ini. Diantaranya mengenai analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, analisis pemanfaatan media aplikasi android sebagai media pembelajaran. Analisis kurikulum dilakukan untuk menentukan materi yang sesuai untuk dikembangkan medianya, yaitu pada Kompetensi Dasar Menganalisis penyusunan siklus akuntansi pada perusahaan dagang SMA kelas XII. Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi dan menetapkan KD beserta jumlah indikator yang akan dikembangkan dalam satu kompetensi dasar. Selain materi yang akan dikembangkan medianya, perlu diketahui juga karakteristik siswa sebagai sasaran pengembangan media. Dari analisis tersebut akan diketahui perkembangan psikologi siswa dan tahap berpikir yang telah dicapai siswa pada usia SMA kelas XII, sehingga dalam pengembangan media tersebut dapat disesuaikan dengan kemampuan dan tingkatan berpikir siswa.

Analisis pemanfaatan media berbasis android sebagai media pembelajaran ditujukan untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan media dalam pembelajaran. Sehingga bisa diketahui kebutuhan atau keefektifan pengembangan media.

2. Desain (Design)

Tahap kedua yaitu tahap pembuatan desain produk yang akan dikembangkan. Pada tahap desain meliputi perancangan desain dan aplikasi yang menggunakan software Corel Draw 2019, sedangkan builder yang digunakan dalam pembuatan game yaitu Unity, dan untuk pengkodean, yang digunakan adalah Visual Studio. Untuk penyusunan materi, penyusunan soal, dan penyusunan latihan soal materi yang digunakan adalah materi akuntansi perusahaan dagang.

3. Pengembangan (Development)

Pada tahap ini, peneliti melanjutkan pembuatan produk berdasarkan desain yang telah dibuat. Tidak lupa pula, pada tahap awal pembuatan produk ini, peneliti mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk revisi dan tindak lanjut tahap demi tahap. Media yang telah dihasilkan kemudian dikaji oleh beberapa reviewer sebagai ahli media dan ahli materi dari guru dan dosen. Review media ini dilakukan untuk memperoleh penilaian mengenai media yang telah dihasilkan dilihat dari tampilan dan navigasi serta dari cakupan materi yang disajikan. Hasil penilaian dari reviewer digunakan untuk pedoman revisi sehingga akan dihasilkan media yang layak uji baik dari segi tampilan maupun materi.

4. Implementasi (Implementation)

Pada tahap ini dilakukan uji coba media pada 28 siswa kelas XII Ilmu Sosial 1 SMA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik. Tahap ini dilakukan menjadi dua bagian, pertama yaitu uji coba kelompok kecil pada 6 siswa kelas XII Ilmu Sosial 1 SMA Kanjeng Sepuh Sidayu. Bagian kedua dilakukan uji coba kelompok besar kepada 22 siswa kelas XII Ilmu Sosial 1 SMA Kanjeng Sepuh Sidayu. Tahap pertama dilakukan untuk mengecek kelayakan media dari sudut siswa. Setelah diperoleh hasil yang layak, dilakukan uji coba pada sisa siswa yang ada.

5. Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini dilakukan 2 evaluasi, yaitu analisa data dari validasi produk dan produk akhir. Analisa data diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran akuntansi. Sedangkan produk akhir dievaluasi berdasarkan hasil koisioner pendapat siswa.

Data Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket. Angket dalam penelitian ini terdiri dari 1 jenis yaitu angket untuk mengukur kelayakan media. Instrumen angket pada penelitian pengembangan ini menggunakan kriteria Walker & Hess dan digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran Akuntansi sebagai bahan mengevaluasi produk atau media pembelajaran yang



dikembangkan, dengan skala yang dibunakan adalah skala Guttman dengan dua alternatif jawaban, yaitu Ya dan Tidak, dan pedoman pemberian skor adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Pedoman Pemberian Skor

Skor	Keterangan
1	Ya
0	Tidak

Data yang telah diperoleh dari validasi dan uji coba di analisis menggunakan data kuantitatif untuk menguji keefektifan produk berdasarkan hasil kuesioner tentang kelayakan media yang dikembangkan. Kriteria kelayakan media yang digunakan adalah kriteria sebagai berikut.

Tabel 2 Kriteria Kelayakan Media

Presentase Penilaian	Keterangan
81–100%	Sangat Layak
61–80%	Layak
41–60%	Kurang Layak
21-40%	Tidak Layak
<20%	Sangat Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media “Accounting Educational Game” berbasis android pada materi akuntansi perusahaan dagang mata pelajaran ekonomi/akuntansi, dikembangkan berdasarkan langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE. Media pembelajaran ini akan membantu siswa dalam mempelajari materi akuntansi perusahaan dagang secara mandiri.

Tampilan media pembelajaran “Accounting Educational Game” berupa aplikasi berbasis android yang didalamnya terdapat 4 (empat) menu utama yaitu: Panduan, Play, Modul, dan Quiz mengenai materi yang terdapat dalam modul merupakan materi perusahaan dagang mata pelajaran Ekonomi/Akuntansi. Media pembelajaran “Accounting Educational Game” merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan pada berbagai situasi pembelajaran, baik pembelajaran secara daring maupun luring. Penggunaan dalam pembelajaran secara daring, AEG dapat digunakan sebagai pendalaman dan praktik teori oleh siswa secara mandiri berkelompok ataupun perseorangan. Sedangkan penggunaan pada pembelajaran luring, AEG dapat digunakan untuk mempelajari maupun praktik materi.

Pada menu utama terdapat empat pilihan menu, yaitu panduan, play, modul, dan quiz. Selain terdapat empat menu utama, juga terdapat tombol pengaturan yang berisi menu profil pengembang dan pengaturan suara yang terletak pada sisi kiri atas, serta tombol keluar di sisi kanan atas. Menu profil pengembang terdapat pada menu awal di sisi kiri atas. Berisi profil pengembang dan profil dosen pembimbing. Pada menu panduan terdapat 6 (enam) poin yang berisi petunjuk permainan dan aturan main. Pada menu play terdapat bidang permainan yang berbentuk segitiga dengan gambar dan nama tokoh disekeliling segitiga tersebut. Pada pojok kiri atas terdapat menu keluar dan menu pengaturan suara. Pada pojok kanan terdapat dua pion pemain dan total score yang diperoleh masing-masing pemain, dan



di pojok kanan bawah terdapat dadu untuk dimainkan dan menjalankan pion. Menu modul berisi materi akuntansi perusahaan dagang, yaitu materi perusahaan dagang, pencatatan transaksi perusahaan dagang, pembukuan transaksi perusahaan dagang, pelaporan transaksi perusahaan dagang, dan tahap penutupan transaksi perusahaan dagang. Menu quiz berisi soal siklus akuntansi perusahaan dagang, mulai dari pembuatan jurnal umum hingga jurnal pembalik.

Setelah melalui melalui lima tahapan (tahap analisis, tahap desain, pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi), dan telah di validasi pada ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran/guru ekonomi akuntansi sebagai ahli materi, serta uji coba kepada siswa kelas XII IS 1 SMA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik, dapat dilihat hasil presentase kelayakan media pembelajaran AEG.

Hasil Validasi Ahli Materi Dosen

Validasi ahli materi kepada dosen bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi yang digunakan dalam media pembelajaran Accounting Educational Game. Validasi dilakukan dengan memberikan lembar angket dengan 15 indikator. Hasil angket tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 3 Validasi Penilaian Oleh Ahli Materi Dosen

Indikator	Skor	Presentase (%)
1	1	100
2	1	100
3	1	100
4	1	100
5	1	100
6	1	100
7	1	100
8	1	100
9	0	0
10	1	100
11	0	0
12	1	100
13	0	0
14	1	100
15	0	0
Rata-rata Total		73,334 (Layak)



Berdasarkan penilaian oleh ahli materi pada tabel 3, media mendapatkan nilai total 73,334% pada 15 indikator sehingga termasuk pada kategori “**Layak**” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil Validasi Ahli Materi Guru

Validasi ahli materi kepada guru bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi yang digunakan dalam media pembelajaran *Accounting Educational Game*. Validasi dilakukan dengan memberikan lembar angket dengan 21 indikator. Hasil angket tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 4 Validasi Penilaian Oleh Ahli Materi Guru

Indikator	Skor	Presentase (%)
1	1	100
2	1	100
3	1	100
4	1	100
5	1	100
6	1	100
7	1	100
8	1	100
9	1	100
10	1	100
11	1	100
12	1	100
13	1	100
14	1	100
15	1	100
16	1	100
17	1	100
18	1	100
19	1	100
20	1	100
21	1	100
Rata-rata Total		100 (Sangat Layak)

Berdasarkan penilaian oleh ahli materi pada tabel 4, media mendapatkan rata-rata total 100% pada 21 indikator sehingga termasuk pada kategori “**Sangat Layak**” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media kepada dosen bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Accounting Educational Game*. Validasi dilakukan dengan memberikan lembar angket dengan 19 indikator. Hasil angket tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 5 Validasi Penilaian Oleh Ahli Media



Indikator	Skor	Presentase (%)
1	1	100
2	1	100
3	1	100
4	1	100
5	1	100
6	1	100
7	1	100
8	1	100
9	1	100
10	1	100
11	0	0
12	1	100
13	1	100
14	1	100
15	1	100
16	1	100
17	1	100
18	1	100
19	1	100
Rata-rata Total		94,737 (Sangat Layak)

Berdasarkan penilaian oleh ahli media pada tabel 5, media mendapatkan nilai total 94,737% pada 19 indikator sehingga termasuk pada kategori “**Sangat Layak**” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil Uji Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 6 siswa kelas XII IPS 1 SMA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik untuk mengecek kelayakan media dari sudut siswa. Uji coba dilakukan dengan memberikan angket dengan 10 indikator. Hasil angket tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 6 Validasi Penilaian Oleh Kelompok Kecil

Indikator	Skor	Presentase (%)
1	6	100
2	6	100
3	6	100
4	6	100
5	6	100



6	6	100
7	6	100
8	5	83,334
9	5	83,334
10	6	100
Rata-rata Total		96,6668 (Sangat layak)

Berdasarkan penilaian oleh siswa pada tabel 6, media mendapatkan rata-rata total 96,6668% pada 10 indikator sehingga termasuk pada kategori “**Sangat Layak**” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil Uji Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan pada 22 siswa kelas XII IPS 1 SMA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik untuk mengecek kelayakan media dari sudut siswa. Uji coba dilakukan dengan memberikan angket dengan 10 indikator. Hasil angket tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 7 Validasi Penilaian Oleh Kelompok Besar

Indikator	Skor	Presentase(%)
1	22	100
2	22	100
3	20	90,909
4	20	90,909
5	21	95,455
6	20	90,909
7	22	100
8	19	86,364
9	22	100
10	21	95,455
Rata-rata Total		95,0001 (Sangat layak)

Berdasarkan penilaian oleh siswa pada tabel 4.8, media mendapatkan rata-rata total 95,0001% pada 10 indikator sehingga termasuk pada kategori “**Sangat Layak**” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan validasi oleh ahli materi dosen, ahli materi guru, ahli media, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Tabel 6 Kesimpulan Validasi

Keterangan	Hasil
Ahli Materi Dosen	73,334%
Ahli Materi Guru	100%



Ahli Media	94,737%
Uji Kelompok Kecil	96,6668%
Uji Kelompok Besar	95,0001%
Kategori	Layak

Berdasarkan hasil validasi dan analisis kuesioner ahli materi, ahli media, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Accounting Educational Game* telah dinyatakan valid dan layak digunakan, akan tetapi terdapat beberapa kritik dan saran dari validator pada media pembelajaran yang digunakan sebagai pertimbangan pada tahap revisi produk, hal ini dilakukan sebagai tujuan untuk lebih mengoptimalkan manfaat media pembelajaran.

Kelebihan dan Kekurangan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Accounting Educational Game*, terdapat beberapa kelebihan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *Accounting Educational Game* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa.
2. Media pembelajaran *Accounting Educational Game* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.
3. Media pembelajaran *Accounting Educational Game* merupakan media pembelajaran berbasis android yang dapat digunakan secara offline.
4. Media pembelajaran *Accounting Educational Game* merupakan media pembelajaran yang mudah dioperasikan.
5. Media pembelajaran *Accounting Educational Game* merupakan media pembelajaran yang dapat dibawa kenama saja karena terinstal pada gawai.
6. Media pembelajaran *Accounting Educational Game* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam berbagai situasi (daring dan luring).

Selain memiliki kelebihan, media pembelajaran *Accounting Educational Game* juga memiliki kekurangan. Kekurangan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *Accounting Educational Game* terbatas pada materi Akuntansi Perusahaan Dagang mata pelajaran Ekonomi.
2. Media pembelajaran *Accounting Educational Game* dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran visual berbasis aplikasi android.
3. Media pembelajaran *Accounting Educational Game* penyebarannya hanya terbatas pada siswa kelas XII IS 1 SMA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik.
4. Media pembelajaran *Accounting Educational Game* penggunaannya terbatas pada gawai.
5. Media pembelajaran *Accounting Educational Game* perlu di instalas pada gawai sebelum dipergunakan.

KESIMPULAN

Media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu menghasilkan media pembelajaran dan media pengaplikasian materi akuntansi perusahaan dagang mata pelajaran Ekonomi/Akuntansi yang kreatif, inovatif, menyenangkan dan berbasis android yang diberi nama *Accounting Educational Game* (AEG). Dikembangkan dengan mengadaptasi model pengembangan Mulyatiningsih yang telah dimodifikasi sehingga menghasilkan sebuah model pengembangan yang lebih sederhana untuk penelitian pemula yaitu model ADDIE dengan tahapannya adalah analysis, design, development, implementation, and evaluation. Hasil uji validasi beberapa ahli dan uji coba produk, AEG dikategorikan sebagai media yang “Layak”



digunakan sebagai media pembelajaran materi akuntansi perusahaan dagang mata pelajaran ekonomi/akuntansi.

Media AEG dikembangkan dengan pola pikir Kurikulum 2013 yaitu inovasi dan kemandirian siswa dalam belajar. Oleh karena itu, dalam media ini berisi game dan materi yang dapat menunjang, memudahkan, serta meningkatkan efektifitas dan kemandirian belajar siswa pada materi akuntansi perusahaan dagang mata pelajaran ekonomi/akuntansi. Sebagaimana Susilana dan Cepi (2009) mengemukakan, salah-satu fungsi media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Menu yang ditampilkan yaitu menu panduan yang berisi petunjuk penggunaan permainan, menu play yang berisi permainan menarik dan berisi berbagai jenis soal seputar materi penjurnalan transaksi perusahaan dagang, menu modul yang berisi materi perusahaan dagang mulai dari karakteristik perusahaan dagang hingga jurnal pembalik perusahaan dagang, menu quiz yang berisi pendalaman materi siklus akuntansi perusahaan dagang, serta menu pengembang yang berisi profil pengembang dan dosen pembimbing.

DAFTAR RUJUKAN

- Amri, Sofan. 2015. Implementasi Pembelajaran Aktif Dalam Kurikulum 2013. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Ardenia, Reo Angga. Alexius, Endy Budianto. 2015. Penerapan Metode Fuzzy Untuk Game Keselamatan Pengendara Sepeda Motor Berbasis Android, (Online), (<https://media.neliti.com/media/publications/184524-ID-penerapan-metode-fuzzy-untuk-game-kesela.pdf>), diakses 11 November 2019.
- Arikunto, S. (2008). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran, Edisi Revisi. Jakarta: Rajawali Pers.
- Budiaji, Weksi. 2013. SKALA PENGUKUAN DAN JUMLAH RESPON SKALA LINKERT. Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan, 2(2), 127–133. Dari <http://umbidharma.org/jipp>.
- Chesaria. Rusmi Dyah. Wahyu, Adi. Binti, Muchsini. 2015. ANALISIS FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB KESULITAN BELAJAR AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA SISWA KELAS AKUNTANSI SMK NEGERI 1 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2014/2015. Jurnal Tata Arta, 1(1), 94_102. Dari <http://jurna/.fkip.uns.id/index.php/tataarta/article/view/6381/4386>.
- Enterprise, Jubilee. 2015. Mengenal Dasar-Dasar Pemograman Android. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Gasong, Dina. 2018. Belajar Dan Pembelajaran. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Jauhar, Mohammad. (2011). IMPLEMENTASI PAIKEM DARI BEHAVIORISSTIK SAMPAI KONSTRUKTIVISTIK Sebuah Pengembangan Pembelajaran Berbasis CTL (Contextual Teaching & Learning). Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Kholid, Nur Hamas. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi “Accountainment” Pada Kompetensi Dasar Menyiapkan Jurnal Umum Untuk Meningkatkan Motivasi, (Online), (https://eprints.uny.ac.id/52241/1/Skripsi_Hamas%20Nur%20Kholid_1283244038.pdf), diakses 28 Februari 2019.
- Mahtarami, Affan. M Noor, Ifansyah. 2010. Pengembangan Game Pembelajaran Otomata Finit. Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF), 1(1), A1-4. Dari <http://www.jurnal.upnyk.ac.id/index.php/semnasif/article>.
- Mulyatiningsih, Endang. 2013. Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Nengsih, Rahayu Fitriyah. 2014. Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media



- Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian, (Online), (https://www.academia.edu/8195545/PENGEMBANGAN_KARTU_DOMINO_SEBAGAI_MEDIA_PEMBELAJARAN_AKUNTANSI_PADA_MATERI_AYAT_JURNAL_PENYESUAIAN), diakses pada 28 Februari 2019.
- Nofianti, Leny. 2012. Kajian Filosofis Akuntansi: Seni, Ilmu Atau Teknologi. *Jurnal Ilmu Pendidikan Ekonomi dan Bisnis*, 4 (3): 203-210. Dari <https://ejournal.unri.ac.id/>.
- Oktiana, Gian Dwi. 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, (Online), (<https://eprints.uny.ac.id/21128/1/SKRIPSI%20FULL%20GIAN%20DWT%20%2811403241023%29.pdf>), diakses 6 November 2019.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan KI-KD SD MI SMP SMA. Ayomadrasah (Online), (<https://ayomadrasah.blogspot.com>), diakses 6 November 2019.
- Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sianar Baru Algensindo.
- Sugiyono, 2011. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19). [Kemdikbud.go.id](http://kemdikbud.go.id) (Online), (<http://pgdikmen.kemdikbud.go.id/read-news/surat-edaran-mendikbud-nomor-4-tahun-2020>), diakses 7 Juni 2020.
- Susilana, Rudi. Cepi, Riyana. 2009. *MEDIA PEMBELAJARAN Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Suardjono, 2005. *Teori Akuntansi-Perekayasaan Akuntansi Keuangan*. Yogyakarta: Penerbit BPFE.
- Suardjono. 2009. *AKUNTANSI Pengantar1*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Uno, B. Hamzah. Mohamad, Nurdin. 2011. *BELAJAR DENGAN PENDEKATAN PAILKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efisien, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widyastono, Herry. 2015. *PENGEMBANGAN KURIKULUM DI ERA OTONOMI DAERAH* Dari Kurikulum 2004, 2006, ke Kurikulum 2013. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zamzami, Faiz. Nabella, Duta Nusa. 2016. *AKUNTANSI PENGANTAR 1*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.