

**ANALISIS PEMANFAATAN PERMAINAN *EDUCATION* KATA  
ACA K SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna  
Memenuhi Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan  
Akuntansi*

**OLEH:**

**WIWIN ADELILA SIREGAR**  
**1602070044**



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2020**

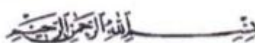


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: [fkip@umhu.ac.id](mailto:fkip@umhu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I  
Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, 03 November 2020, pada pukul 07.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama Lengkap : Wiwin Adelfita Siregar  
NPM : 1602070044  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Skripsi : Analisis Pemanfaatan Permainan *Education* Kata Acak Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Ditetapkan : ( ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Skripsi  
( ) Tidak Lulus

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua,  Sekretaris, 

**Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.** **Dra. Hj. Samsuyurnita, M.Pd.**

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Henni Zurika Lubis, SE, M.Si   
2. Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si   
3. Mariati, S.Pd., M.AK 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : WIWIN ADELILA SIREGAR  
NPM : 1602070044  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Proposal : Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan *Education*  
Kata Acak Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Saya layak di sidangkan:

Medan, 08 Oktober 2020

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

(Mariati, S.Pd. M. Ak)

Dekan

Diketahui oleh:  
Ketua Program Studi Pendidikan  
Akuntansi

(Dr. E. Hartanto Sauton, S.Pd., M.Pd)

(Dra. Ijah Mulyani Sibotang, M.Si)

## ABSTRAK

### **Wiwin Adelila Siregar, 1602070044, Analisis Pemanfaatan Permainan *Education* Kata Acak Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.**

Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan permainan *education* kata acak sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis data dalam penelitian ini adalah berupa tekstual atau konsep-konsep. Karena dalam penelitian ini Sebagaimana telah disebutkan di atas termasuk kedalam jenis studi literatur. Dengan demikian aspek-aspek yang peneliti analisis melingkupi definisi, konsep, pandangan, pemikiran dan argumentasi yang terdapat dalam literatur yang relevan dengan pembahasan. Hasil akhir pemanfaatan permainan *education* ini adalah media pembelajaran kata acak dengan materi akuntansi sebagai hasil interaksi siswa yang layak digunakan sebagai sumber belajar akuntansi. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan *Library Research*. media oleh penelitian literatur dalam meningkatkan minat hasil belajar siswa yang baik dan memudahkan siswa untuk mengingat mata pelajaran akuntansi, dari teori dan fakta yang telah diuraikan pada jurnal, maka guru/pendidik harus mampu memahami cara berfikir remaja dan memberikan metode pembelajaran yang tepat, dengan adanya permainan *education* kata acak ini diharapkan akan mengarahkan kebiasaan siswa yang suka bermain permainan ini dapat diarahkan kepada hal yang positif. Berdasarkan hasil penelitian penerapan sistem permainan *education* kata acak dapat membuat meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik, dengan menggunakan media ini siswa semangat untuk belajar, hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu (faktor internal) dan faktor yang datang dari luar diri siswa (faktor eksternal).

**Kata Kunci :** *Education*, Kata Acak, Media Belajar

## **ABSTRACT**

**Wiwin Adelila Siregar, 1602070044, *Analysis of the Utilization of Random Word Education Games as Learning Media in Improving Student Learning Outcomes.***

*This thesis aims to determine the use of random word education games as a learning medium in improving student learning outcomes. The type of data in this research is in the form of textual or concepts. Because in this study, as mentioned above, it is included in the type of literature study. Thus the aspects that the researcher analyzes include definitions, concepts, views, thoughts and arguments contained in the literature that are relevant to the discussion. The end result of using this education game is a random word learning media with accounting material as a result of student interaction which is suitable for use as a source of learning accounting. Collecting data in this study using the Research Library.media by literature research in increasing interest in good student learning outcomes and making it easier for students to remember accounting subjects, from the theory and facts that have been described in the journal, the teacher / educator must be able to understand how adolescents think and provide appropriate learning methods. This random word education game is expected to direct the habits of students who like to play this game to be positive. Based on the research results, the application of the random word education game system can improve student learning outcomes better, by using this media students are enthusiastic about learning, the learning outcomes achieved by students are influenced by two main factors, namely factors from within the student (internal factors) and factors. which comes from outside the student (external factors).*

**Keywords:** *Education, Random Words, Learning Media*

## KATA PENGANTAR



### **Assalamualaikum Warahmatullahi wabarakatuh**

*Dengan mengucapkan syukur atas rahmat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, Tuhan Yang Maha Sempurna yang telah menciptakan manusia dengan penciptaan yang paling sempurna diantara makhluk yang lainnya, Sholawat dan salam marilah kita berikan kepada junjungan kita, yaitu orang yang selalu mencitai kita, orang yang paling muliakan, orang yang paling taat kepada ALLAH SWT, orang yang tak putus asa dalam meneggakkan agama ALLAH SWT di muka bumi ini yakni Rasulullah Nabi Muhammad SAW. Semoga shalawat dan salam kita diterima oleh Nabi kita*

Skripsi ini disusun untuk melengkapi sebagian dari syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan S-1 Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Oleh karena itu penulis memilih judul: “**Analisis Pemanfaatan Permainan *Education* Kata Acak Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**”

Pada kesempurnaan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terkhusus penghargaan dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ayahanda **Erwin Syah siregar** dan Ibunda **Ngatinem** yang telah mencurahkan segenap

cinta dan kasih sayang serta perhatian moril maupun materil. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan Rahmat, Kesehatan, Karunia dan Keberkahan di dunia dan di akhirat atas budi baik yang telah diberikan kepada penulis.

Penulis juga mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada berbagai pihak, antara lain yaitu:

1. Bapak **Dr. Agussani M.AP**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu **Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si** selaku Ketua Program Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si** selaku Sekretaris Program Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Mariati, S.Pd., M.Ak** selaku dosen pembimbing skripsi yang selama ini telah bersedia meluangkan waktu dalam memberikan arahan dan membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Staf Pengajar Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah mendidik penulis selama melaksanakan perkuliahan.

8. Buat seluruh keluarga yang telah banyak memberikan dukungan dan bantuan menyelesaikan penulisan skripsi.
9. Terimakasih kepada yang terkasih yaitu **Dicky Indawan S.Pd**, yang telah memberikan dukungan yang tiada hentinya kepada penulis.
10. Terimakasih kepada Abangda **Dian triasa siregar**, **Bayu syaputra siregar**, dan Kakak Ipar saya **Sri Riahni**, **Desmiy Nazriatun**, beserta Adik-adik saya **Juar Heriyayah**, dan **Mutia Salsabila**, yang telah memberikan dukungan yang tiada hentinya kepada penulis.
11. Terimakasih kepada sahabat-sahabat saya yaitu **Khairul nisa**, **Agus widanda**, **Ferina Br.Sinaga**, **Cici Nur Trianggraini**, dan **Vira Yulia Syaputri**, yang telah memberikan dukungan yang tiada hentinya kepada penulis.
12. Seluruh teman-teman pendidikan akuntansi pagi stambuk 2016 yang telah banyak memberikan motivasi, cerita, dan pengalamannya yang tak terlupakan.

Akhir kata semoga kiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Atas perhatian yang telah diberikan kepada semua pihak penulis ucapkan banyak terima kasih.

Medan, November 2020

**Wiwin Adelila Siregar**  
**1602070044**



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Tujuan Penelitian .....	9
E. Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II : LANDASAN TEORI.....</b>	<b>11</b>
A. Kerangka Teoritis .....	11
1. Media Pembelajaran.....	11
a. Fungsi Media Pembelajaran.....	12
b. Klasifikasi Media .....	13
c. Manfaat Media dalam Pembelajaran.....	15
2. Pengertian Akuntansi .....	16
3. <i>Game Education</i> .....	17
4. Pengertian Permainan <i>Education</i> Kata Acak .....	19
a. Macam-macam Permainan <i>Education</i> Kata Acak .....	20
b. Langkah-Langkah Permainan <i>Education</i> Kata Acak.....	20
c. Kelebihan dan Kekurangan Permainan <i>Education</i> Kata Acak .....	22
B. Penelitian Terdahulu .....	25
<b>BAB III : METODE PENELITIAN.....</b>	<b>30</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	31
B. Jenis dan Sumber Data Penelitian .....	32

a. Sumber Data Primer.....	32
b. Sumber Data Sekunder.....	32
C. Metodologi Penelitian.....	33
1. Metode Deskriptif.....	33
2. Studi Literatur.....	34
3. <i>Library Research</i> .....	34
D. Instrumen Penelitian.....	35
E. Teknik Pengumpulan Data.....	37
F. Metode Analisis Data.....	37
1. Reduksi Data.....	38
2. <i>Display Data</i> .....	38
3. <i>Content Analysis</i> .....	38
<b>BAB IV : METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>40</b>
A. Paparan Hasil Data dan Penelitian.....	40
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	50
1. Penerapan Sistem Permainan <i>Education</i> Kata Acak Pada Media Pembelajaran Akuntansi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.....	51
2. Permainan <i>Education</i> Kata Acak Dalam Merangsang Keaktifan Belajar Siswa.....	55
a. Aspek Materi.....	56
b. Aspek Tampilan Antar Muka.....	57
c. Aspek Media.....	58
3. Pemanfaatan Permainan <i>Education</i> Kata Acak Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi.....	59
<b>BAB V : PENUTUP.....</b>	<b>64</b>
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran.....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	

## DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 :Klasifikasi Media Pembelajaran .....	4
TABEL 3.1 :Rencana dan Pelaksanaan Penelitian .....	10
TABEL 3.2 : Indikator Keaktifan Belajar.....	35
TABEL 4.1 :Penelitian literatur yang Diulas.....	41

## **DAFTAR GAMBAR**

GAMBAR 4.1 :Metodologi Penelitian Data Studi Literatur Terdahulu.....	48
GAMBAR 4.2 : Aspek Pengamatan .....	51

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas, pendidikan memegang peranan penting. Menyadari pentingnya hal di atas, pemerintah khususnya departemen pendidikan nasional telah berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, baik melalui peningkatan kualitas guru, melakukan perubahan kurikulum serta meningkatkan Standar Nilai Ujian Nasional (UN) setiap tahunnya.

Namun kenyataannya peserta didik kurang diberikan dorongan untuk mengembangkan kemampuan berpikir sehingga kualitas pendidikan Indonesia rendah. Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari kualitas kinerja guru dalam proses belajar-mengajar yang mempunyai peranan penting dalam keberhasilan siswa untuk menerima dan menguasai pelajaran secara optimal, dengan harapan mampu melahirkan generasi yang mandiri, kritis, kreatif dan mampu bersaing dalam menghadapi tantangan di era globalisasi.

Salah satu cara untuk membentuk sumberdaya manusia yang baik adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan. Melalui kegiatan proses pembelajaran yang efektif dan efisien akan tercipta mutu pendidikan yang baik. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang membangun adanya komunikasi interaktif dan edukatif antara guru dan siswa melalui strategi, pendekatan, prinsip, dan metode tertentu dalam rangka menyampaikan materi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan bersama. Hal lain yang dapat meningkatkan

mutu pendidikan yaitu dapat menimbulkan motivasi belajar siswa disetiap proses pembelajaran yang bertujuan agar siswa senantiasa dapat mengikuti setiap kegiatan yang telah ditentukan oleh guru tanpa suatu beban.

Tujuan pembelajaran di Sekolah Dasar harus bisa mencakup semua aspek perkembangan siswa. Selain untuk perkembangan kognitif atau prestasi belajar, pembelajaran seharusnya juga bertujuan untuk perkembangan hubungan sosial. Hal tersebut di dasarkan perkembangan siswa pada masaakhir kanak-kanak yang sudah mengenal hubungan sosial. Hubungan sosial seperti pengembangan kecerdasan interpersonal siswa sangat penting untuk masa depan siswa, sehingga akan lebih baik jika kecerdasan interpersonal yang merupakan kunci sukses dalam menjalin hubungan sosial dikembangkan sejak dini. Oleh karena itu, sebaiknya metode yang digunakan oleh guru selain bisa untuk membantu siswa dalam perkembangan kognitif atau prestasi belajar, beberapa metode juga harus bisa untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal.

Dunia siswa adalah dunia bermain, sebagian waktunya dihabiskan untuk bermain. Bermain bagi siswa merupakan aktivitas yang wajib dilakukan. Bermain sebenarnya bisa dimanfaatkan oleh guru untuk melakukan pembelajaran di sekolah, yaitu dengan menerapkan metode permainan. Menurut Padmono, metode permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan (Ahmad Saefuddin, 2012: 2-3). Pemanfaatan metode permainan dalam pembelajaran selain sesuai dengan karakteristik siswa, metode ini juga bisa digunakan untuk siswa berinteraksi dengan siswa lainnya yang akan bermanfaat untuk kecerdasan interpersonal. Hal tersebut sesuai dengan pendapat

dari Seto (2004), bahwa permainan dapat dikembangkan menjadi semacam alat untuk mengaktualisasikan potensi-potensi kritis pada diri anak, mempersiapkan fungsi intelektual, dan aspek emosi dan sosialnya (Dadan Djuanda, 2006: 86). Selain itu, Lwin dkk (2008:206), menyatakan bahwa kecerdasan interpersonal dapat dikembangkan melalui beberapa permainan. Oleh karena itu, metode permainan dapat dijadikan sebagai alternatif untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal.

Metode permainan juga sangat baik dalam perkembangan kognitif seperti prestasi belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Vigotsky (Santrock, 2002: 273), yang juga yakin bahwa permainan adalah edukasi dan setting yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif. Hal tersebut di dasarkan pada karakteristik siswa yang sedang suka bermain, yaitu siswa akan lebih suka belajar pada situasi yang menyenangkan. Siswa juga akan lebih tertarik dengan berbagai permainan yang disuguhkan dalam pembelajaran, sehingga minat belajar siswa akan lebih meningkat yang akan bermanfaat untuk meningkatkan prestasi belajar. Oleh karena itu, pemanfaatan permainan edukasi bisa di gunakan dalam menyampaikan ilmu pengetahuan pada mata pelajaran di sekolah.

Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Danim (1994: 7), media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru dalam rangka berinteraksi dengan siswa atau peserta didik, yang memiliki kegunaan atau manfaat dalam proses pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2005 : 4),

“secara implisit bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri atas antara lain buku, tape recorder, kaset, video, camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer”. Ungkapan Briggs tersebut menjelaskan pula bahwa suatu media selain berfungsi sebagai penyaji pesan juga mampu membangkitkan rasa ingin tahu serta motivasi siswa untuk belajar. Berdasarkan definisi yang telah disebutkan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu, baik *hardware* maupun *software* yang mampu menjadi perantara bagi guru untuk menyampaikan materi kepada siswa sehingga materi dapat diterima oleh siswa dengan lebih baik.

Adanya media pembelajaran maka tradisi lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai media pembelajaran. Dengan tersedianya media pembelajaran guru pendidik dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai dalam situasi yang berlainan dan menciptakan iklim yang emosional yang sehat diantara peserta didik. Bahkan alat/media pembelajaran ini selanjutnya dapat membantu guru membawa dunia luar ke dalam kelas. Dengan demikian ide yang abstrak dan asing (*remote*) sifatnya menjadi konkrit dan mudah dimengerti oleh peserta didik. Bila media pembelajaran ini dapat di fungsikan secara tepat dan profesional, maka proses pembelajaran akan dapat berjalan efektif. Dalam pembelajaran, alat atau media pendidikan jelas diperlukan. Sebab media pembelajaran ini memiliki peranan tersendiri dan memiliki pengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan.



Salah satu tujuan pembelajaran di sekolah yaitu “siswa memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial”. Pada pemanfaatan edukasi permainan kata acak bisa dijadikan alternatif guru dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal karena memiliki kesamaan tujuan yaitu siswa memiliki keterampilan, pengetahuan, kecepatan dalam berfikir, dan menumbuhkan ide-ide baru yang tertanam dalam diri sendiri. Pemanfaatan permainan edukasi kata acak juga bisa digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar, yaitu bisa meningkatkan minat siswa untuk belajar. Materi di sekolah masih sangat banyak yang bersifat hafalan, apabila dikemas dengan berbagai jenis pembelajaran siswa yang menarik seperti pemanfaatan permainan edukasi kata acak akan membuat suasana yang menyenangkan, meningkatkan minat belajar, dan penyampaian materi akan lebih bisa diserap oleh siswa dengan baik karena siswa belajar dengan nyaman dan menyenangkan.

Media pembelajaran akuntansi ini merupakan terobosan yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah, sehingga dapat merubah proses belajar yang konvensional ke proses belajar yang inovatif. Di sisi lain siswa akan lebih termotivasi untuk belajar mandiri. Media pembelajaran yang penuh hiburan tanpa mengesampingkan pelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan, Kebanyakan guru kurang memberikan variasi dalam proses belajar mengajar. Dengan kata lain, guru cenderung menggunakan model konvensional (ceramah, tanya jawab, diskusi, latihan dan tugas). Kegiatan belajar mengajar terfokus pada guru dan sebagian besar waktu

pelajaran digunakan siswa untuk mendengar dan mencatat penjelasan guru, siswa hanya memahami informasi secara teoritis tetapi dalam penerapannya sehari-hari mereka tidak mampu memahami apa yang sudah disampaikan oleh guru dan pada saat guru membuat kelompok diskusi, hasil yang dicapai tidak memuaskan karena siswa dalam kelompok tersebut tidak semuanya berperan aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Kebanyakan siswa terpaksa menjadi penonton sementara kelas dikuasai sebagian siswa. Sistem pembelajaran yang demikian dapat menimbulkan rasa jenuh bagi peserta didik, sehingga tidak maksimal dalam menyerap materi pembelajaran yang sedang berlangsung. Apabila hal tersebut terjadi terus-menerus, maka besar kemungkinan hasil belajar yang akan dicapai tidaklah sesuai dengan yang diharapkan.

Dewasa ini ada kecenderungan untuk kembali ke pemikiran bahwa anak akan belajar jika lingkungan diciptakan ilmiah. Belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami secara langsung apa yang akan dipelajari bukan sekedar mengetahuinya, Dengan demikian seorang guru dituntut untuk menemukan alternatif yang sesuai untuk mempersiapkan strategi pembelajaran untuk semua situasi belajar. Strategi pembelajaran merupakan suatu rencana yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Strategi Pembelajaran yang tepat didalam proses belajar mengajar dapat menghasilkan hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan hasil survey juga menunjukkan bahwa ada beberapa siswa yang ketika di nasehati oleh guru melawan dengan menjawab nasehat guru

dengan kata-kata kasar. Hal tersebut tentu saja tidak sesuai dengan karakteristik siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal berdasarkan keenam komponen yang dikemukakan Lwin dkk. Menurut Lwin dkk berpendapat bahwa kecerdasan interpersonal memiliki enam komponen utama yaitu (1) memahami perasaan orang lain;(2) berteman; (3) bekerja dengan teman-teman; (4) belajar mempercayai; (5) mengungkapkan kasih sayang; dan (6) belajar menyelesaikan masalah/perselisihan (Lwin dkk, 2008: 207).

Media pembelajaran Permainan *Education Kata Acak* adalah suatu permainan yang memiliki aturan tertentu untuk mencapai tujuan yang di dalamnya terdapat konten pembelajaran. Kata-kata yang ada diacak dan siswa diharuskan menyusun kembali kata-kata yang diacak tersebut, dalam permainan ini siswa dituntut untuk lebih kreatif, serta menumbuhkan rasa penasaran untuk mencapai tujuan, siswa memiliki ide-ide baru.

Model ini merupakan model yang dapat memberikan kecepatan serta memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat menjadi gambaran bagi seorang guru mengetahui sejauh mana siswa dapat menerima dan menguasai materi pelajaran yang diajarkan.

Berdasarkan uraian di atas guru akuntansi membutuhkan suatu inovasi dalam proses pembelajaran akuntansi untuk mengatasi motivasi belajar siswa yang rendah. Salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru akuntansi adalah menggunakan media pembelajaran, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Pemanfaatan Permainan *Education Kata Acak* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dan penelitian ini adalah:

1. Banyak guru kurang memberikan variasi dalam proses belajar mengajar, guru cenderung menggunakan model konvensional (ceramah, tanya jawab, diskusi, latihan dan tugas).
2. Banyak siswa terpaksa menjadi penonton sementara kelas dikuasai sebagian siswa yang aktif, Sistem pembelajaran yang demikian dapat menimbulkan rasa jenuh bagi peserta didik, sehingga tidak maksimal dalam menyerap materi pembelajaran yang sedang berlangsung.
3. Dalam penerapannya sehari-hari para siswa tidak mampu memahami apa yang yang sudah disampaikan oleh guru.
4. Guru kurang bervariasi dalam menggunakan metode dan tidak disesuaikan dengan karakteristik serta perkembangan siswa sehingga siswa kurang berminat dalam belajar.

5. Guru akuntansi membutuhkan suatu inovasi dalam proses pembelajaran akuntansi untuk mengatasi motivasi belajar siswa yang rendah

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Analisis Pemanfaatan Permainan *Education* Kata Acak Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa ?

1. Apakah penerapan sistem permainan *education* kata acak pada media pembelajaran akuntansi dapat meningkatkan hasil belajar siswa?
2. Apakah Permainan *Education* Kata Acak Efektif Dalam Merangsang keaktifan dalam Belajar Siswa?
3. Apakah pemanfaatan permainan *education* kata acak sebagai media pembelajaran akuntansi efektif diterapkan pada siswa?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pembatasan masalah dan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pemanfaatan Permainan *Education* Kata Acak Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

1. Untuk menganalisis penerapan sistem permainan *education* kata acak dalam meningkatkan hasil belajar siswa akuntansi.
2. Untuk mengetahui permainan *education* kata acak efektif dalam merangsang keaktifan belajar siswa.

3. Untuk menjelaskan dan membuktikan pemanfaatan permainan *education* kata acak sebagai media pembelajaran efektif diterapkan pada siswa akuntansi.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian adalah:

1. Untuk menambah wawasan, pengetahuan dan kemampuan penulis sebagai calon guru dalam meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa dengan media pembelajaran Permainan *Education* Kata Acak khususnya .
2. Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sebagai referensi dan masukan untuk peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian yang sama.
4. Untuk masukan bagi guru mata pelajaran produktif akuntansi dalam menggunakan media pembelajaran Permainan *Education* Kata Acak .

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **A. Kerangka Teoritis**

##### **1. Media Pembelajaran**

Media berasal dari kata bahasa Latin yang mempunyai arti antara. Makna tersebut diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa suatu informasi dari suatu sumber kepada penerima. Rian Oseady (2019:121) menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) Amerika menyatakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi.

Apriadi Tambukara (2013:39) Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), bahwa media dapat diartikan sebagai: (1) alat, dan (2) Alat atau sarana komunikasi seperti majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Sedangkan *Education Association* mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, didengar, dilihat, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik. Wina Sanjaya (2013: 163) Media bukan hanya sebagai alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang mencakup memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat atau sarana yang dapat digunakan dalam menyalurkan informasi. Dalam dunia pendidikan media dapat dijadikan sebagai salah satu alat

bantu dalam pengajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan suatu isi pembelajaran.

#### **a. Fungsi Media Pembelajaran**

Levie dan Lentz dalam Azhar Arsyad (2013:17) mengemukakan setidaknya terdapat empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, diantaranya yaitu:

##### 1) Fungsi Atensi

Yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

##### 2) Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengunggah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut soal atau ras.

##### 3) Fungsi Kognitif

Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

##### 4) Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa



yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Ahmad Rifai (2013:2) Selain itu dalam buku lain disebutkan beberapa nilai dan manfaat media sebagai alat bantu pengajaran dalam proses belajar siswa.

Diantaranya yaitu :

- 1) Pengajaran menjadi lebih menarik siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Memberikan makna yang lebih jelas dalam pengajaran sehingga memungkinkan siswa untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Menjadi sebuah variasi dalam metode pengajaran sehingga dalam proses pembelajaran guru tidak lagi menggunakan komunikasi verbal melalui penjelasan guru.
- 4) Aktivitas siswa menjadi lebih banyak seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan sehingga siswa tidak melulu hanya mendengarkan guru berbicara didepan kelas.

#### **b. Klasifikasi Media**

Azhar Arsyad (2013: 123) Jenis media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran banyak ragamnya mulai dari yang sederhana hingga media yang cukup rumit dan canggih. Oleh sebab itu perlu adanya pengelompokan media. Salah satu klasifikasi yang mudah dipelajari adalah klasifikasi yang disusun oleh Heinich dan kawan-kawan yang melihat berdasarkan bentuk fisiknya yaitu apakah media tersebut masuk kedalam golongan media yang tidak diproyeksikan atau

tidak atau apakah media tertentu masuk kedalam golongan media yang dapat didengar lewat audio atau dapat dilihat secara visual, dan seterusnya. Adapun tabel klasifikasi media dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut :

**Tabel 2.1**  
**Klasifikasi Media Pembelajaran**

<b>Klasifikasi</b>	<b>Jenis Media</b>
Media yang tidak diproyeksikan ( <i>Non Projected Media</i> )	Realita, model, bahan, grafis ( <i>graphic, material, display</i> )
Media yang diproyeksikan ( <i>Projected Media</i> )	OHT, slide, Opaque
Media video (video)	Video
Media berbasis komputer ( <i>computer based media</i> )	<i>Computer Assisted Intruction</i> (CAI), <i>Computer Managed</i> <i>Intruction</i> (CMI)
Multimedia kit	Perangkat praktikum
Media Audio ( <i>Audio Media</i> )	Audio, kaset, audio vission, aktive audio vission

Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:

- 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari halhal atau kejadian yang aktual secara serentak tanpa menggunakan ruangan khusus.
- 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya.

### **c. Manfaat Media Dalam Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dimaksudkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Siswa akan lebih dimudahkan dalam memahami materi yang disampaikan menggunakan media. Hal tersebut karena media pembelajaran memiliki beberapa manfaat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Diantaranya diungkapkan oleh Hamalik dalam Arsyad (2005 : 15), “bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membuat siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi (Arsyad, 2005 : 16). Dengan kata lain, penyajian materi pelajaran dengan menggunakan media dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, sehingga dapat memacu minat serta rasa ingin tahu siswa yang diikuti peningkatan motivasi siswa untuk mempelajari materi tersebut.

Di bawah ini merupakan beberapa fungsi dan peran dari media pembelajaran dalam Sanjaya (2011: 169), yaitu :

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Menurut Kemp dan Dayton dalam Susilana dan Riyana (2008: 9) kontribusi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru berubah kearah yang positif.

Dari beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran antara lain sebagai perangsang motivasi belajar mengajar, menciptakan pembelajaran yang produktif, serta dapat membantu siswa mempermudah memahami materi yang dipelajari sehingga pembelajaran dapat lebih optimal.

## **2. Pengertian Akuntansi**

Akuntansi menurut AICPA (*American Institute of Certified Public Accountants*) dan Baridwan (2008: 1) adalah “suatu kegiatan jasa seni dari pencatatan, penggolongan, dan peringkasan dengan satu cara tertentu dan dalam nilai uang terhadap kejadian atau transaksi keuangan dari kesatuan usaha

Akuntansi yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan-keputusan Akuntansi dalam memilih alternatif alternatif dari suatu keadaan”.

Jusup (2001: 4-5) membagi pengertian akuntansi ke dalam dua sudut pandang yaitu pengertian dari sudut pandang pemakai jasa akuntansi dan dari sudut pandang proses kegiatannya. Ditinjau dari sudut pemakai jasa, akuntansi merupakan suatu disiplin ilmu yang menyediakan informasi yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan secara efisien dan mengevaluasi jalannya suatu kegiatan yang dilakukan oleh suatu organisasi. Sedangkan dari sudut proses kegiatannya, akuntansi merupakan suatu proses pencatatan, penggolongan, peringkasan, pelaporan, dan penganalisaan data keuangan suatu organisasi.

### **3. *Game Education***

*Game* diambil dari bahasa Inggris yang diterjemahkan yang artinya permainan. *Game* di artikan sebagai suatu aktivitas terstruktur atau juga digunakan sebagai alat pembelajaran (Nilwan, 1998). Seperti yang dikatakan Jasson dalam bukunya bahwa game merupakan suatu sistem atau program dimana satu atau lebih pemain mengambil keputusan melalui kendali pada obyek didalam game untuk suatu tujuan tertentu Menurut Henry (2010).

Rizky Gita (2016: 20) Teori lain mengatakan bahwa game merupakan salah satu media hiburan yang menjadi pilihan masyarakat untuk menghilangkan kejenuhan atau hanya untuk sekedar mengisi waktu luang. Selain sebagai media hiburan, game juga dapat meningkatkan perkembangan otak seseorang, contohnya adalah permainan catur yang dapat meningkatkan konsentrasi otak.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa *game* atau permainan merupakan suatu media yang digunakan untuk tujuan hiburan dimana pemainnya melakukan suatu kegiatan guna mencapai tujuan tertentu yang biasanya dapat dilakukan secara mandiri atau *single player* maupun lebih dari satu pemain atau *multiplayer*.

Jason (2009: 3) Proses pembuatan *game* biasanya pembuat *game* memiliki suatu tujuan tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan pembuat *game*. Adapun tujuan pembuatan *game* antara lain:

- 1) Sebagai hiburan (*Entertainment*)
- 2) Melatih ketangkasan (*Expand Skill*)
- 3) Mendidik (*Education*)
- 4) Menyampaikan pesan (*Embed Messages*)

Jenni (2012: 58) Dalam menentukan tujuan dalam membangun sebuah *game*, Jenni Novak menambahkan beberapa goals diantaranya yaitu sebagai media hiburan, belajar membangun interaksi sosial, bersifat pendidikan dengan mewujudkan pengajaran yang menghibur, selain itu juga *game* dapat menciptakan kesehatan dan fitness yang digunakan untuk terapi psikologi dan rehabilitasi. Beberapa *game* juga diciptakan dengan pengekspreseian kreatifitas atau apresiasi estetis dari pengembang untu mengungkapkan atau berbagi ide kreatifnya.

Sedangkan dalam segi manfaat menurut Salen dan Zimmerman dalam skripsi Windy Ayu Kurnia (2017: 31) *game* memiliki manfaat bagi anak karena *game* merupakan suatu sistem yang memiliki aturan-aturan tertentu dimana pemain akan terlibat didalam suatu permasalahan sehingga dapat menghasilkan

suatu hasil yang dapat diukur yaitu menang atau kalah. Pemanfaatannya *game* yang dinilai negatif oleh sebagian banyak orang, ternyata juga memiliki nilai positif seperti yang dikatakan Windy Ayu Kurnia dalam sripsinya bahwa permainan juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat dan antusiasme. Karakteristik permainan ini adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius tetapi tetap santai.

#### **4. Pengertian Permainan *Education* Kata Acak**

Sani (2013: 42) menyatakan bahwa "Pelaksanaan Permainan *Education* Kata Acak membutuhkan media dengan pertanyaan dan jawaban yang ditulis pada sebuah kertas." Pertanyaan yang dibuat disesuaikan dengan bahan ajar yang harus dikuasai oleh siswa. Kemudian jawaban atas pertanyaan diberikan pada lembar yang sama dengan mengacak hurufnya. Pernyataan tersebut diperkuat dengan pendapat Komara (2014: 53), media yang harus meliputi; membuat pertanyaan yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai, kemudian membuat jawaban yang diacak hurufnya. Pelaksanaan Permainan *Education* Kata Acak mengharuskan siswa menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Siswa tidakhanya menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak dengan durasi waktu yang telah ditentukan. Kunci utama dalam permainan ini adalah ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal, karena skor siswa ditentukan oleh seberapa banyak soal yang benar dan seberapa cepat soal-soal tersebut dikerjakan (Huda, 2013: 303).

Menurut Rober B. Taylor dalam Huda (2013:303), “Permainan *Education* Kata Acak merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa.” Metode ini mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Dalam metode ini mereka tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak. Ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan metode pembelajaran Permainan *Education* Kata Acak. Skor siswa ditentukan oleh seberapa banyak soal yang benar dan seberapa cepat soal-soal tersebut dikerjakan.

#### **a. Macam-Macam Permainan *Education* Kata Acak**

Menurut Aris Shoimin (2013:166) Permainan *Education* Kata Acak dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosa kata. Sesuai dengan sifat jawabannya, Permainan *Education* Kata Acak terdiri atas bermacam-macam bentuk, yakni:

- 1) Permainan *Education* Kata Acak kata, yakni sebuah permainan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna.
- 2) Permainan *Education* Kata Acak kalimat, yakni sebuah permainan menyusun kalimat dari kata-kata acak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, dan benar.



- 3) Permainan *Education* Kata Acak wacana, yakni sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat-kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis dan bermakna. Metode ini membutuhkan media dengan pertanyaan dan jawaban yang ditulis pada sebuah kertas. Pertanyaan yang dibuat disesuaikan dengan bahan ajar yang harus dikuasai siswa. Jawaban atas pertanyaan diberikan pada lembar yang sama dengan mengacak hurufnya.

**b. Langkah-langkah Permainan *Education* Kata Acak**

Permainan *Education* Kata Acak merupakan pembelajaran kooperatif. Dan seperti juga model pembelajaran kooperatif lainnya, siswa yang terlibat dalam Permainan *Education* Kata Acak ini dikelompokkan secara acak berdasarkan tingkat kemampuan, jika memungkinkan anggota kelompok berdasarkan pertimbangan ras, budaya, suku, jenis kelamin. Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2017: 90-91)

Adapun langkah-langkah Permainan *Education* Kata Acak yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan sebuah wacana, kemudian keluarkan kalimat- kalimat yang terdapat dalam wacana tersebut ke dalam kartu-kartu kalimat.
- 2) Guru membuat kartu soal beserta kartu jawaban yang diacak nomornya sesuai materi bahan ajar teks yang telah dibagikan sebelumnya dan membagikan kartu soal tersebut.

- 3) Siswa dalam kelompok masing-masing mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok, sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa.
- 4) Siswa diharuskan dapat menyusun kata jawaban yang telah tersedia dalam waktu yang telah ditentukan.
- 5) Setelah selesai mengerjakan soal, hasil pekerjaan siswa dikumpulkan dan dilakukan pemeriksaan.

**c. Kelebihan dan Kekurangan Permainan *Education* Kata Acak**

Menurut Suyatno (2016:76) kelebihan Permainan *Education* Kata Acak adalah sebagai berikut:

- 1) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya, setiap anggota kelompok harus mengetahui bahwa semua anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama, setiap anggota kelompok harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya, setiap anggota kelompok akan dikenai evaluasi, setiap anggota kelompok berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya, dan setiap anggota kelompok akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif, sehingga dalam teknik ini, setiap siswa tidak ada yang diam karena setiap individu di kelompok diberi tanggung jawab akan keberhasilan kelompoknya.

- 2) Metode pembelajaran ini akan memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Mereka dapat berekreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuatnya stres atau tertekan.
- 3) Selain untuk menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu, Permainan *Education* Kata Acak juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok.
- 4) Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan ini biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan.
- 5) Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.

Adapun kekurangan Permainan *Education* Kata Acak Menurut Suyatno (2016:76) adalah sebagai berikut:

- a) Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya, oleh karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
- b) Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan.
- c) Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, maka pembelajaran ini akan sulit diimplementasikan oleh guru.
- d) Metode permainan seperti ini biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal tersebut jelas akan mengganggu kelas yang berdekatan. Perubahan

perilaku pada diri siswa ke arah yang lebih baik dapat dijadikan indikator bahwa siswa memiliki motivasi belajar. Keberhasilan guru dalam memotivasi siswanya mengikuti proses pembelajaran dapat dilihat dari perubahan perilaku siswa dan rasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

## **B. Penelitian Relevan**

Pengembangan pemanfaatan permainan *education* kata acak ini diharapkan akan dapat membantu siswa dalam memahami materi konsep sistem hormon dengan mudah dan menyenangkan. Guna melengkapi kajian teori diatas maka peneliti akan memaparkan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini datang dari skripsi Deni Prasetya Hermawan, Darlis Herumurti, dan Imam kuswardayan yakni mengenai Efektivitas penggunaan *game* edukasi Berjenis puzzle, RPG dan puzzle RPG Sebagai sarana belajar matematika, Dalam bidang pendidikan dasar, matematika merupakan sebuah pelajaran dasar dan fundamental. Namun, banyak peserta didik yang tidak menunjukkan sikap positif terhadap mata pelajaran ini. Untuk itulah diperlukan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan *game* edukasi.

Penelitian lain yang sama yaitu jurnal Melati Eka Safitri, yang membuat jurnal dengan judul Pengembangan media permainan berburu kata untuk pembelajaran kosakata bahasa mandarin pada siswa kelas XIIMIA SMA negeri 8 surabaya tahun ajaran 2016/ 2017. Media pembelajaran dibutuhkan untuk membantu mengefektifkan proses pembelajaran bahasa asing. Adanya sebuah media pembelajaran yang mandiri dan kreatif menjadikan siswa dapat menikmati suasana belajar yang menyenangkan tanpa ada rasa paksaan. Sebuah media pembelajaran yang baik dipilih sesuai dengan lingkungan dan kondisi siswa. Media permainan 'Berburu Kata' yang berbentuk animasi dibuat memanfaatkan

perkembangan teknologi komputer sehingga, dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Romanus Damanik, berjudul Metode Pengacakan Algoritma Fisher Yates Pada Game Edukasi Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan bahasa universal yang penting dan memiliki peran yang besar dalam dunia game. Oleh karena itu dalam rangka membuat anak-anak dapat belajar bahasa Inggris dalam kegiatan yang disukai oleh mereka. Dibuatlah game edukasi, game edukasi dibangun bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam hal bahasa Inggris.

Penelitian yang dilakukan oleh Merlyn Widalismana, Baedhowi dan Hery Sawiji Pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Katalog Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA NEGERI 5 Surakarta. Media pembelajaran berbasis katalog juga dapat digunakan dalam sebuah paket yang menjamin keaktifan untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa yang maksimal dalam hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan Enceng Yana, Acep Komara, Pada Pengembangan *Game* Edukatif Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan *Analysis Ability* Mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran akuntansi berbantuan *game* edukatif berbasis *android*, sehingga dihasilkan media pembelajaran akuntansi berupa *game* edukatif yang valid, praktis dan efektif.

Penelitian Dui Sherly Viani, Amrul Bahar, Elvinawati, Pada Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media *Chemopoly Game* Dan *Tournament*

*Question Cards* Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan di dalam proses pembelajaran interaksi guru dan siswa hanya berjalan satu arah. Guru sering menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung hanya menerima apa yang diberikan. Hal ini dapat membuat motivasi serta keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran menjadi rendah. Oleh sebab itu, peneliti mencoba memvariasikan model pembelajaran kooperatif menggunakan media Chemopoly Game dan Tournament Question Cards.

Penelitian Asriyatun, Mahendra Adi Nugraha, Pada Pengembangan Game Edukatif Berbasis RPG Maker Xp Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan berupa game edukatif sebagai media pembelajaran Akuntansi untuk siswa SMK Kelas XI. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukatif berbasis Role-Playing Game (RPG) Maker XP sebagai media pembelajaran Akuntansi, mengetahui kelayakan game edukatif tersebut sebagai media pembelajaran, dan mengetahui pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa..

Penelitian Shabrina Irmayanti, Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Web Blog Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Web Blog bagi siswa kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman; mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Web Blog berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, guru Akuntansi, dan siswa, serta mengetahui peningkatan motivasi belajar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) model pengembangan ADDIE.

Penelitian Intan Nur Saidah dan Mahendra Adi Nugroho, Pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (Acak) Menggunakan Adobe Flash CS5. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan media pembelajaran berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK), dan 2) mengetahui kelayakan Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) sebagai media pembelajaran. Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik SMK YPE Sawunggalih kelas XI jurusan Akuntansi.

Penelitian Addiestya Rosa Hutasuhut, Pada Studi Literatur Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Pendekatan PMR Matematis Siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dengan pendekatan PMR matematis pada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengelaborasi landasan teori dan praktik tentang pentingnya komunitas praktisi dalam berbagi ilmu pengetahuan (knowledge sharing) dari setiap persoalan yang berhubungan dengan pekerjaan pustakawan, baik berkaitan dengan hal-hal yang bersifat teknis, konsep atau pun perencanaan.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang disebutkan diatas dapat dijadikan bahan pertimbangan peneliti dalam pemanfaat permainan education kata acak dalam media pembelajaran siswa. Terlihat dari kesepuluh penelitian tersebut khususnya pada jurnal Shabrina Irmayanti, Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Web Blog Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar juga dapat digunakan dalam mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Web Blog berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, guru Akuntansi, dan



siswa, serta mengetahui peningkatan motivasi belajar. Adapun dengan beberapa penelitian yang ditawarkan dan Penelitian Intan Nur Saidah dan Mahendra Adi Nugroho. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan media pembelajaran berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK), dan 2) mengetahui kelayakan Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) sebagai media pembelajaran. Penelitian ini adalah penelitiandan pengembangan (Research and Development).

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Dalam penelitian ini, Peneliti melakukan penelitian di Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU), penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah studi literatur atau yang biasa disebut riset kepustakaan, dimulai dari pengumpulan data-data yang berkaitan dengan penelitian tentang pemanfaatan permainan, *education*, dan kata acak dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang diperoleh baik dari jurnal maupun artikel yang selanjutnya ditelaah menggunakan metode kualitatif dengan penggabungan metode studi tentang literatur yang ada.

##### **2. Waktu Penelitian**

Waktu penelitian direncanakan mulai bulan Agustus 2020 sampai dengan Oktober 2020.

**Tabel 3.1**  
**Rencana dan Pelaksanaan Penelitian**

No	Kegiatan	Bulan																											
		Juni				Juli				Agust				Sept				Okt				Nov				Des			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal/ Seminar	■	■	■	■																								
2	Perbaikan Proposal/ Pelaksanaan Riset					■	■	■	■	■	■	■	■																
3	Analisis Pengelolaan Data													■	■	■	■	■	■	■	■								
4	Penulisan Laporan Hasil Penelitian																					■	■	■	■				
5	Bimbingan Skripsi																									■	■	■	■
6	Pengesahan Skripsi																												■

### **B. Jenis dan Sumber Data Penelitian**

Jenis data dalam penelitian ini adalah berupa tekstual atau konsep-konsep. Karena dalam penelitian ini Sebagaimana telah disebutkan di atas termasuk kedalam jenis studi literatur. Dengan demikian aspek-aspek yang peneliti analisis melingkupi definisi, konsep, pandangan, pemikiran dan argumentasi yang terdapat dalam literatur yang relevan dengan pembahasan.

Dalam melakukan penelitian, peneliti menggunakan studi kepustakaan. Sarwono (2006: 49) menjelaskan beberapa sumber kepustakaan yang dapat digunakan oleh peneliti di antaranya “abstrak hasil penelitian, indeks, review,

jurnal, buku referensi”, sedangkan data adalah keterangan mengenai variabel pada sejumlah objek (Purwanto, 2007: 192).

Adapun untuk data-data yang disiapkan dalam penelitian ini adalah yang bersumber dari literatur atau menggunakan cara *library research* dengan tujuan untuk mengumpulkan data informasi dengan bantuan bermacam-macam material yang terdapat di ruang perpustakaan. Penelitian studi kepustakaan ini dilaksanakan di perpustakaan. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Sukardi (2004: 35) perpustakaan merupakan tempat yang ideal, karena di perpustakaan penelitian akan mudah mengakses bermacam-macam sumber yang relevan.

### **1. Sumber data primer**

Dalam proses penelitian, peneliti menggunakan sumber primer. Sugiyono (2011: 308) menjelaskan sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data primer pada penelitian ini merupakan data yang memuat tentang konsep pemanfaatan permainan education kata acak sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang di terapkan dalam lingkungan sekolah.

### **2. Sumber data sekunder**

Selanjutnya peneliti juga menggunakan beberapa sumber sekunder. Sugiyono (2011: 308) menerangkan sumber sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul, bisa lewat orang lain atau dokumen yang ditulis oleh orang lain. dalam penelitian ini sumber sekunder

merupakan buku-buku penunjang yang berhubungan dengan persoalan yang dibahas. Data sekunder ini berfungsi sebagai pelengkap data primer yang digunakan dalam penelitian ini.

### **C. Metode Penelitian**

Arikunto (2010: 203) menerangkan bahwa metode penelitian adalah “cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya”, sedangkan Alwasilah (2009:149) mengungkapkan bahwa, “metode penelitian merupakan alat atau cara untuk menjawab pertanyaan penelitian”. Dengan demikian metode penelitian merupakan cara atau alat yang digunakan oleh peneliti untuk menjawab serangkaian pertanyaan yang dirumuskan dalam rumusan masalah.

#### **1. Metode Deskriptif**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif serta mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan pemanfaatan permainan edukasi kata acak. Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian deskriptif, karena pendekatan yang dilakukan adalah melalui pendekatan kualitatif. Arikunto (2010: 151) menjelaskan, studi deskriptif yaitu “mengumpulkan data sebanyak-banyaknya mengenai faktor-faktor yang merupakan pendukung terhadap penelitian”. Kemudian Sukardi (2004: 14) menambahkan, dalam penelitian ini peneliti melakukan eksplorasi, menggambarkan, dengan tujuan untuk dapat menerangkan dan memprediksi terhadap suatu gejala yang berlaku atas dasar data yang diperoleh di lapangan. Kemudian Moleong (2000: 6) menyebutkan, laporan

dari deskriptif akan berupa kutipan-kutipan data untuk memberikan gambaran penyajian pada laporan tersebut.

## **2. Studi Literatur**

Selanjutnya teknik penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi adalah studi literatur, yaitu dengan cara meneliti dan memahami buku-buku, dokumen atau sumber tertulis lainnya yang relevan dan mendukung media pembelajaran. Guba dan Lincoln (dalam Alwasilah, 2009: 155) membedakan antara dokumen dan record sebagai berikut: Records adalah segala catatan tertulis yang telah disiapkan seseorang atau lembaga untuk pembuktian sebuah peristiwa atau menyajikan perhitungan, sedangkan dokumen adalah barang yang tertulis atau terfilmkan selain records yang telah disiapkan khusus atas permintaan peneliti. Selain dari itu peneliti juga mengumpulkan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan pemanfaatan permainan education kata acak sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Arikunto (2010: 201) menjelaskan dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Kemudian Sukardi (2004: 34) menjelaskan mengenai macam-macam dokumen atau sumber literatur diantaranya adalah, jurnal, laporan hasil penelitian, majalah ilmiah, surat kabar, buku yang relevan, hasil-hasil seminar, artikel ilmiah yang belum dipublikasi, narasumber, surat-surat keputusan dan sebagainya.

## **3. Library Research**

Adapun jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah *library research* atau penelitian kepustakaan. Subagyo (1999: 109), menjelaskan yang dimaksud penelitian kepustakaan sebagai berikut: Penelitian yang menjadikan data-data

kepastakaan sebagai teori untuk dikaji dan ditelaah dalam memperoleh hipotesa atau konsepsi untuk mendapatkan hasil yang objektif. Dengan jenis ini informasi dapat diambil secara lengkap untuk menentukan tindakan ilmiah dalam penelitian sebagai instrumen penelitian memenuhi standar penunjang penelitian.

Pendapat di atas sejalan dengan pendapat Mardalis (1999: 28) yang menyatakan bahwa, “Penelitian kepastakaan bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi dengan bantuan bermacam-macam material yang terdapat diruangan perpustakaan, seperti buku-buku, majalah, dokumen, catatan dan kisah-kisah sejarah dan lain-lain”. Arikunto (2010: 16) menambahkan, “hasil dari penelitian ini akan menghasilkan kesimpulan tentang gaya bahasa buku, kecenderungan isi buku, tata tulis, *layout*, ilustrasi dan sebagainya”.

Dengan demikian, dalam penyusunan skripsi ini penulis menentukan topik yang akan dibahas yang kemudian dilanjutkan dengan mencari data-data baik itu yang relevan ataupun mendukung terhadap topik yang dibahas. Setelah mendapatkan data, penulis melakukan interpretasi atau penafsiran terhadap sumber data untuk memperoleh fakta tentang kajian yang akan dibahas. Setelah terkumpul maka data disusun secara sistematis dan terstruktur.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Moleong (2000: 4) menyebutkan bahwa, dalam penelitian kualitatif manusia atau peneliti sebagai alat atau instrumen. Kemudian Sugiyono (2011: 13) menjelaskan, sebagai alat instrumen, “peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas sehingga mampu bertanya, menganalisis, memotret, dan

mengkonstruksi situasi sosial yang diteliti menjadi lebih jelas dan bermakna”. Dengan kata lain peneliti menjadi instrumen utama penelitian. Maka dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai perencana, pelaksana pengumpul data yang kemudian menginterpretasi data yang telah terkumpul.

Dalam melakukan penelitian, peneliti mengumpulkan data sebanyak-banyaknya agar hasil penelitian akurat. Selain dari itu peneliti melakukan penelitian di berbagai Jurnal dan artikel ilmiah tentang cara proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan pemanfaatan permainan *education* kata acak sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

### 1. Kisi-kisi instrumen untuk mengukur keaktifan belajar

Kisi-kisi instrumen tes *education* kata acak mata pelajaran akuntansi.

**Tabel 3.2 indikator keaktifan belajar**

No	Indikator Permainan <i>Education</i> Kata Acak	Kompetensi Dasar
1	Menyelesaikan masalah permainan <i>education</i> kata acak	Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan permainan <i>education</i> kata acak
2	Desain Media <i>Education</i> Pembelajaran	Menentukan desain media <i>education</i> yang berkaitan dengan media kata acak sebagai media pembelajaran
3	Menjawab soal kata acak	Mengerjakan dan menjawab soal yang ada pada soal kata acak
4	Senang Mencari dan Memecahkan Soal-Soal	Menyelesaikan masalah dan memecahkan soal-soal yang berkaitan dengan kata acak
5	Mampu menyesuaikan durasi waktu yang ditetapkan untuk setiap butir pertanyaan.	Menyelesaikan dengan menyesuaikan durasi waktu yang ditetapkan pada setiap butir pertanyaan.



## **F. Teknik Pengumpulan Data**

“Penelitian kualitatif pada dasarnya merupakan suatu proses penyelidikan yang mirip dengan pekerjaan detektif. Dari sebuah penyelidikan yang mirip akan dihimpun data-data utama dan sekaligus tambahannya” Afifuddin dan Sabeni, (2009: 129). Dalam teknik pengumpulan data Sugiyono (2011:308) menjelaskan bahwa “teknik pengumpulan dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara”.

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian studi kepustakaan. Oleh karena itu peneliti melakukan proses pengumpulan data berupa Jurnal dan artikel ilmiah yang sudah terindeks tentang permainan edukasi kata acak sebagai media pembelajaran, sedangkan setting tempat teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah studikepustakaan, yaitu dengan cara mencari data yang berkaitan dengan pembahasan. Data-data sebagai penjabaran dari pertanyaan-pertanyaan penelitian yang ditujukan pada Jurnal yang berkaitan pada judul skripsi.

## **G. Metode Analisis Data**

Setelah melakukan proses pengumpulan data maka peneliti melakukan tahapan selanjutnya yaitu analisis data. Dikarenakan banyaknya data yang terkumpul di lapangan peneliti mengambil beberapa tahapan dalam menganalisis sebagai berikut :

### **1. Reduksi Data**

Tahapan pertama peneliti menggunakan cara melalui reduksi data. Moleong (2000: 103) menjelaskan bahwa analisis data dengan cara mereduksi data merupakan proses mengorganisasikan data. proses mengatur urutan data, kemudian Afifuddin dan Sabeni (2009: 145) menjelaskan data diorganisasikan ke dalam satuan pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Proses kategorisasi ini melalui pengkodean data atau *coding*. Teknik *coding* atau pengkodean data dimaksudkan untuk mempermudah peneliti dalam menganalisis hasil temuan.

### **2. Display Data**

Setelah melakukan reduksi data, maka langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah menampilkan data atau *display* data. Dengan menampilkan data, maka akan mempermudah peneliti dalam memahami hasil penelitian.

### **3. Content Analysis**

Adapun metode analisis data peneliti menggunakan analisis isi (*content analysis*). Afifuddin dan Sabeni (2009: 145) menjelaskan analisis isi (*contentanalysis*) adalah “penelitian yang bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis atau tercetak dalam media massa”. Metode analisis isi dalam penelitian ini digunakan untuk mengungkap pemanfaatan permainan *education* kata acak sebagai media pembelajaran. Afifuddin dan Sabeni (2009: 166) menjelaskan berkenaan dengan analisis isi, bahwa analisis isi dapat diberlakukan pada semua penelitian sosial. Analisis isi dapat dipergunakan jika memiliki syarat berikut:

- a. Data yang tersedia sebagian besar terdiri dari bahan-bahan yang terdokumentasi (Jurnal dan artikel ilmiah yang sudah terindeks)
- b. Ada keterangan pelengkap atau kerangka teori tertentu yang menerangkan metode pendekatan terhadap data tersebut.
- c. Peneliti memiliki kemampuan teknis untuk mengolah bahan-bahan atau data-data yang dikumpulkannya karena sebagian dokumentasi tersebut bersifat sangat khas atau spesifik.

Dengan demikian peneliti dalam metode ini menganalisa berdasarkan kajian tekstual yang ada dalam literatur tentang media pembelajaran. Setelah mendapatkan hasil analisis langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil penelitian dan pembahasan dari pengumpulan data tentang pemanfaatan permainan *education* kata acak sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa.

#### A. Paparan Hasil Data Penelitian

Data penelitian yang peneliti pilih adalah jurnal-jurnal yang relevan yang terindeksi minimal OJS, dengan topik kajian pemanfaatan permainan *education* kata acak sebagai media pembelajaran pada minat belajar siswa. Berikut hasil analisis yang peneliti sajikan di tabel 4.1 di bawah ini yang menunjukkan faktor-faktor yang diekstraksi dari literatur yang diulas, yang mempengaruhi pemanfaatan permainan *education* kata acak sebagai media pembelajaran di lembaga pendidikan.

Ada beberapa hal yang membuat penggunaan media *education* kata acak ini menjadi terhambat yaitu Perlu adanya pengembangan lebih lanjut mengenai game ini dengan materi yang lain yang lebih lengkap. Pemanfaatan permainan *education* perlu menyesuaikan waktu pembelajaran di kelas, sehingga siswa bisa memainkan *game* sampai selesai agar semua materi yang ada pada media dapat disampaikan semua. Namun menurut peneliti faktor-faktor lain yang mendukung penggunaan media *education* kata acak ini adalah menariknya ada pada tampilan kata acak yang membuat siswa semangat dalam mengikuti permainan *education* kata acak, kemudahan dalam memahami cara menggunakan, mempermudah siswa

memiliki *timer* untuk melatih siswa agar dapat mengerjakan tugas dengan disiplin dan tepat waktu.

**Tabel 4.1**  
**PenelitianLiteratur Yang Diulas**

No	Judul Penelitian	Aspek Materi	Aspek Tampilan Antar Muka	Aspek Media
1.	Deni Prasetya Hermawan, Darlis Herumurti, dan Imam Kuswardayan (2017), Efektivitas Penggunaan <i>Game</i> Edukasi Berjenis Puzzle, RPG Dan Puzzle RPG Sebagai Sarana Belajar Matematika (Metode Penelitian Kuantitatif)	Berdasarkan peningkatan hasil belajarnya, <i>game</i> berjenis <i>puzzle</i> RPG memiliki pengaruh yang paling besar dalam pembelajaran matematika. Akan tetapi berdasarkan uji perbandingan, penggunaan <i>game</i> berjenis <i>puzzle</i> RPG hanya lebih efektif jika dibandingkan dengan <i>game</i> berjenis <i>puzzle</i> , dan tidak jauh berbeda jika dibandingkan dengan <i>game</i> berjenis RPG. Sedangkan <i>game</i> berjenis RPG tidak jauh berbeda jika dibandingkan dengan <i>game</i> berjenis <i>puzzle</i> .	Siswa lebih menyukai <i>game</i> edukasi dengan berbagai jenis <i>game</i>	Terjadi interaksi antara siswa dengan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung

2.	Melati Eka Safitri (2016), Pengembangan Media Permainan Berburu Kata Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas XII MIA SMA Negeri 8 Surabaya Tahun Ajaran 2016/ 2017 ( <b>Metode Kualitatif</b> )	Media pembelajaran dibutuhkan untuk membantu mengefektifkan proses pembelajaran bahasa asing. Adanya sebuah media pembelajaran yang mandiri dan kreatif menjadikan siswa dapat menikmati suasana belajar yang menyenangkan tanpa ada rasa paksaan. Sebuah media pembelajaran yang baik dipilih sesuai dengan lingkungan dan kondisi siswa. Media permainan 'Berburu Kata' yang berbentuk animasi dibuat memanfaatkan perkembangan teknologi komputer sehingga, dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan.	Aspek keefektifan media berdasarkan hasil <i>t-test</i> diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari perbandingan <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	Keefektifan media pada proses kegiatan pembelajaran melalui observasi pada hari pertama, kedua, dan ketiga.
3.	Romanus Damanik, berjudul Metode Pengacakan Algoritma	Aplikasi <i>game</i> edukasi pengenalan kosakata bahasa Inggris dapat digunakan oleh	Tidak ditemukan	<i>Game</i> pembelajaran untuk mengenal kosakata bahasa inggris, mencocokkan

	Fisher Yates Pada <i>Game</i> Edukasi Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris	siswa sekolah . Algoritma fisher Yates dapat digunakan untuk mengacak soal tanpa terjadi pengulangan soal.		gambar dan menyusun acak kata. Diharapkan dari pembuatan <i>game</i> ini dapat membantu siswa sekolah dalam belajar kosakata bahasa inggris
4.	Merlyn Widalismana, Baedhowi dan Hery Sawiji, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Katalog Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA NEGERI 5 Surakarta ( <b>Metode Kualitatif dan Kuantitatif</b> )	Media yang menarik juga akan menambah ketertarikan yang selanjutnya diharapkan mampu menambah rasa ingin tahu siswa terhadap apa yang menarik tersebut. Proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dapat menciptakan siswa merasa tertarik dan mudah menyerap pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan.	Dilakukan dalam bentuk wawancara kepada siswa	Jurnal ini mengemai tanggapan siswa terkait media katalog melalui angket tanggapan siswa
5.	Enceng Yana, Acep Komara, Aan Anisah(2019), Pengembangan <i>Game</i> Edukatif Berbasis <i>Android</i> Sebagai Media Pembelajaran	Media Pembelajaran akuntansi berbantuan <i>gamei</i> edukatif berbasis <i>android</i> , sehingga dihasilkan media pembelajaran	Dilakukan angket respon mahasiswa, dan test.	Jurnal ini tentang kemampuan <i>analysis ability</i> khususnya pada materi pokok rekonsiliasi bank.

	Akuntansi Untuk Meningkatkan <i>Analysis Ability</i> Mahasiswa (Metode <b>Kualitatif dan Kuantitatif</b> )	akuntansi berupa <i>game</i> edukatif yang valid, praktis dan efektif.		
6.	Dui Sherly Viani, Amrul Bahar, Elvinawati, Pada Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media <i>Chemopoly Game</i> Dan <i>Tournament Question Cards</i> (Metode <b>Kuantitatif</b> )	Peningkatan hasil belajar kognitif siswa dalam penggunaan media <i>Tournament Question Cards</i> menunjukkan hasil yang baik, hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar kognitif siswa yang mencapai nilai di atas standar KKM berjumlah 34 siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya bahwa penerapan media <i>Question Cards</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajarannya .	Peningkatan hasil belajar kognitif siswa yang mencapai nilai di atas standar KKM berjumlah 25 siswa.	Hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Student Teams Achievement Division</i> menggunakan media <i>Tournament Question Cards</i> dan media <i>Chemopoly Game</i> pada materi hukum dasar kimia.
7.	Asriyatun, Mahendra Adi	Penelitian pengembangan	<i>Game</i> edukatif diuji cobakan	Proses pengembangan



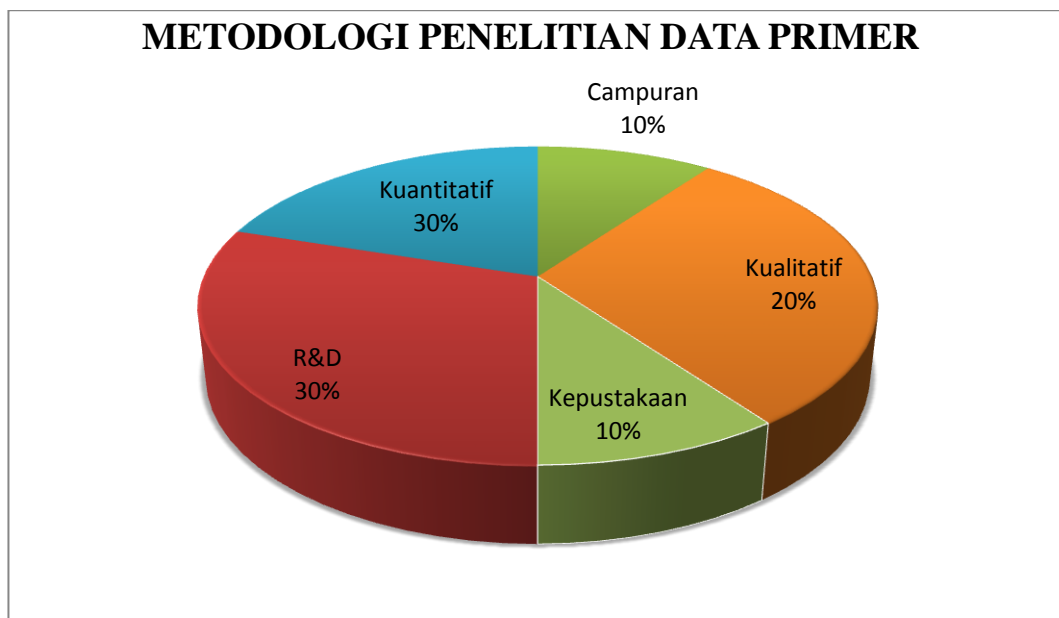
	<p>Nugraha (2014), Pengembangan <i>Game</i> Edukatif Berbasis RPG Maker Xp Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi (<b>Metode <i>Research and Develpoment R&amp;D</i></b>)</p>	<p>berupa <i>game</i> edukatif sebagai media pembelajaran Akuntansi untuk siswa SMK Kelas XI, Tahapan dalam pengembangan <i>game</i> edukatif ini meliputi: tahap identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, pengembangan produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, dan analisis dan revisi produk akhir.</p>	<p>kepada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Godean yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui angket dan tes.</p>	<p>media pembelajaran berbasis <i>game</i> diawali dari adanya potensi sekolah yang memilikisarana dan prasarana yang memadai. Selain itu, anak-anak pada umumnya lebih menyukai <i>game</i> apalagi ketika mereka bisabelajar sambil bermain.</p>
8.	<p>Shabrina Irmayanti (2016), Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Web Blog Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar (<b>Metode <i>Penelitian Research and Develpoment R&amp;D</i></b>)</p>	<p>Kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis <i>Web Blog</i> berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, guru Akuntansi, dan siswa, serta mengetahui peningkatan motivasi belajar. Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis <i>Web</i></p>	<p>Tidak ditemukan</p>	<p>Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis <i>Web Blog</i> melalui lima tahap yaitu <i>analysis, design, development, impelementation, dan evaluation.</i></p>

		<p><i>Blog</i> dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa sebesar 7,14%. Motivasi Belajar Awal diperoleh skor 71,78% sedangkan Motivasi Belajar Akhir sebesar 78,92%.</p>		
9.	<p>Intan Nur Saidah dan Mahendra Adi Nugroho(2015) , Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (Acak) Menggunakan Adobe Flash CS5 (<b>Metode Penelitian <i>Research and Develpoment R&amp;D</i></b>)</p>	<p>Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (Acak) Menggunakan Adobe Flash CS5. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan media pembelajaran berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK), dan 2) mengetahui kelayakan Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) sebagai media pembelajaran. Penelitian ini</p>	<p>Respon peserta didik kelas XI Akuntansi dengan adanya media pembelajaran Permainan Edukasi ACAK pada aspek motivasibelajar, kemudahan pemakaian, kemenarikan tampilan dan kebermanfaatn .</p>	<p>Tingkat kelayakan Permainan ACAK diketahui berdasarkan penilaian kelayakan dari satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media, satu praktisi pembelajaran AkuntansiKeuangan SMK dan peserta didik di setiap tahapan uji coba.</p>

		adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development).		
10	Addiestya Rosa Hutasuhut (2019), Studi Literatur Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Pendekatan PMR Matematis Siswa. <b>(Metode Penelitian Kepustakaan)</b>	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dengan pendekatan PMR matematis pada siswa Penelitian ini bertujuan untuk mengelaborasi landasan teori dan praktik tentang pentingnya komunitas praktisi dalam berbagi ilmu pengetahuan (knowledge sharing) dari setiap persoalan yang berhubungan dengan pekerjaan pustakawan, baik berkaitan dengan hal-hal yang bersifat teknis, konsep atau pun perencanaan.	Tidak ditemukan	Tidak ditemukan

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat bahwa penelitian diatas sebagai sumber data peneliti yang akan dianalisis hasilnya, peneliti mendapatkan informasi bahwa sebagian besar penelitian sebelumnya yang dikaji ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas/Kejuruan dan Universitas. Peneliti juga memperoleh informasi bahwa sebagian besar penelitian sebelumnya tentang pemanfaatan permainan *education* Kata acak sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa telah dilakukan menggunakan Metodologi Kualitatif, Metodologi Kuantitatif, Campuran, R&D, dan Eksperimen.

**Gambar 4.1**  
**Metodologi Penelitian Data Studi literatur Terdahulu**



Mengacu pada gambar 4.1 metode penelitian R&D, Kepustakaan dan Kualitatif yang paling banyak digunakan pada studi literatur terdahulu sebesar 60% dari data peneliti karena metode penelitian R&D, Kepustakaan dan Kualitatif bersifat menggunakan suatu media baru disuatu lembaga pendidikan serta

menguji kevalidannya apakah media yang baru dirancang tersebut menumbuhkan minat belajar siswa atau tidak. Dalam jurnal Melati Eka Safitri menyatakan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media dan menguji kualitas media permainan berburu kata meliputi aspek kevalidan, aspek keefektifan dan aspek kepraktisan menggunakan model penelitian pengembangan milik Sugiyono. Jenis data yang diperoleh berupa data kualitatif dan kuantitatif. Dalam pengembangan media dengan model milik Sugiyono ditemukan masalah dan potensi untuk dijadikan pengukuran awal penyusunan media. Selanjutnya, media divalidasi, direvisi beberapa kali dan diujikan sebelum di uji coba pemakainnya pada siswa. Seperti halnya didalam jurnal Melati Eka Safitri Dalam proses penelitian pada langkah menemukan potensi dan masalah diketahui kebutuhan siswa melalui penyebaran angket terhadap pengembangan media pembelajaran adalah 82,2%. Pada wawancara guru pun didapatkan kesimpulan bahwa siswa membutuhkan sebuah media yang dapat digunakan secara mandiri.

Di dalam artikel jurnal Asriyatun dan Mahendra Adhi Nugroho Data pada penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data tersebut diperoleh dari angket penilaian kelayakan media dan hasil *pre-test* dan *post-test*. Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian kelayakan produk yang diberikan kepada dosen ahli materi, media, guru, dan siswa. Data kelayakan *game* tersebut berupa data kualitatif. Untuk mendapatkan penilaian kelayakan *game*, maka data kualitatif tersebut dikonversi menjadi data kuantitatif dengan cara memberikan skor. Skor angket menggunakan skala *Likert* menyatakan bahwa Metode kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang

alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Data penelitian diperoleh menggunakan observasi dan dokumentasi sebagai data pendukung. Penelitian ini mengungkap tentang bagaimana guru mengajarkan siswa-siswa belajar agar siswa cepat dapat berkembang dengan cara memanfaatkan edukasi mengenai kata acak sebagai media pembelajaran. Instrumen penelitian berupa pengumpulan data diantaranya: Jurnal, artikel ilmiah, dokumen atau buku-buku, peneliti mengumpulkan beberapa Jurnal dan artikel ilmiah tentang permainan edukasi kata acak sebagai media pembelajaran, sedangkan setting tempat teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan, yaitu dengan cara mencari data yang berkaitan dengan pembahasan.

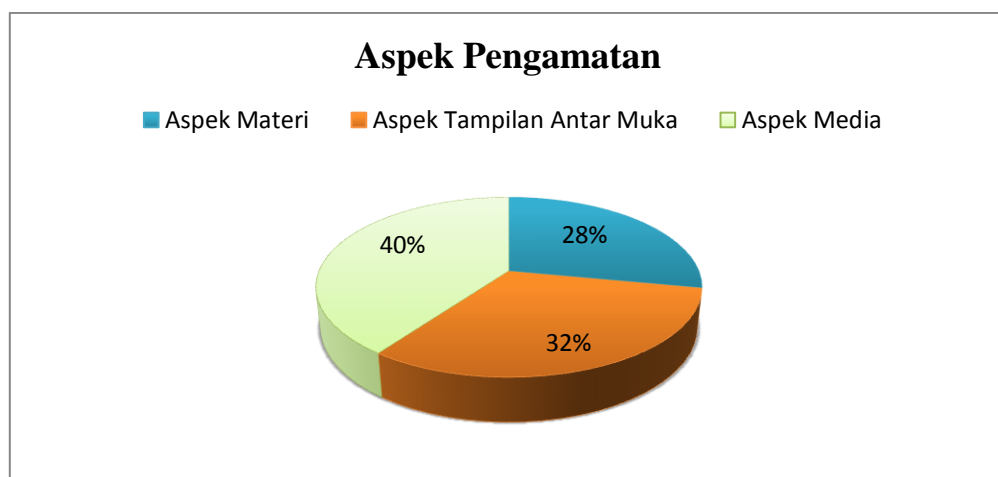
## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Dari studi literatur yang peneliti analisis, peneliti menyimpulkan bahwa dengan adanya pemanfaatan Permainan *education* kata acak sebagai media pembelajaran dapat membuat siswa merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik. Terdapat beberapa aspek sebagai pedoman peneliti untuk menilai apakah minat belajar siswa meningkat dengan memanfaatkan Permainan *education* berpendapat bahwa penggunaan kata acak ini dapat berguna untuk menumbuhkan perhatian, pemahaman, keaktifan, ketelitian dan ketenangan. sebagai media belajar di sekolah maupun universitas. Dalam

penelitian yang dilakukan oleh Intan Nur Saidah dan Mahendra Adi Nugrohomelalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (Acak) Menggunakan Adobe Flash CS5, yang digunakan sebagai media pembelajaran siswa.

Gambar dibawah ini yang memperlihatkan aspek terbanyak yang dapat meningkatkan minat belajar siswa yang bersumber dari studi literatur sebelumnya.

**Gambar 4.2**  
**Aspek Pengamatan**



Dapat dilihat bahwa dari 10 jurnal yang paling tinggi tingkat persennya ialah Aspek Media, pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan materi mudah disampaikan oleh guru melalui adanya penggunaan permainan *education* kata acak. Lalu setelah itu tingkat Aspek Tampilan antarmuka memiliki tingkat persen yang lebih tinggi dari tingkat tampilan materi. Hal ini disebabkan oleh 3 jurnal yang tidak membahas mengenai materi dan 1 jurnal yang tidak membahas mengenai media.

## **1. Penerapan Sistem Permainan *Education* Kata Acak Pada Media Pembelajaran Akuntansi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap berbagai laporan penelitian atau jurnal penelitian yang dilakukan oleh para peneliti sesuai dengan studi pustaka, maka hasil penerapan *education* kata acak pada media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa dengan baik. Diantaranya adalah hasil penelitian Intan Nur Saidah dan Mahendra Adhi Nugroho yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (Acak) Menggunakan Adobe Flash CS5 menyimpulkan bahwa, terdapat respon peserta didik Jurusan Akuntansi dengan adanya media pembelajaran Permainan Edukasi ACAK pada aspek motivasi belajar, memberikan kemudahan pemakaian belajar, serta kemenarikan tampilan dan memiliki manfaat untuk siswa Pada uji coba perorangan diperoleh rerata sebesar 3.98 (Baik) dan 83.49% (Sangat Layak). Selain itu adalah hasil penelitian Enceng Yana, Acep Komara, dan Aan Anisah yang berjudul Pengembangan *Game* Edukatif Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan *Analysis Ability* Siswa menyimpulkan bahwa beberapa faktor yang mendukung peningkatan kemampuan analisis yaitu siswa belajar dengan media yang mudah digunakan, konten yang disajikan memudahkan siswa untuk memahami contoh-contoh soal, siswa dapat berkali-kali melakukan pembelajaran dimana saja dan kapan saja, hasil perolehan posttest pada penelitian ini memiliki nilai rata-rata sebesar 80,22 dari kriteria kelulusan posttest mencapai 100%. Kesimpulannya bahwa, hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua



faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu (faktor internal) dan faktor yang datang dari luar diri siswa (faktor eksternal).

Faktor yang datang dari dalam diri siswa terutama kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing individu siswa tersebut. Faktor kemampuan siswa mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar yang dicapai. Faktor internal lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa seperti motivasi belajar, minat, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, faktor fisik, dan faktor psikis.

Faktor yang datang dari dalam diri luar diri siswa juga dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu faktor yang datang dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar adalah media pembelajaran yang digunakan. Dengan media pembelajaran yang baik dan menarik diharapkan akan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu dibuatlah media pembelajaran berupa Permainan *Education* Kata Acak yang diharapkan akan menarik minat siswa untuk belajar dan akan meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Akuntansi.

Permainan *education* kata acak merupakan permainan edukasi yang dirancang khusus untuk mempermudah siswa dalam memahami materi khususnya pada materi "Akuntansi". *Game* Edukasi Komputer dibuat sangat interaktif agar siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran permainan agar siswa lebih terarah dalam memahami materi.

Seorang guru atau dosen selalu dituntut untuk melakukan perbaikan-perbaikan dalam proses pembelajaran, perbaikan-perbaikan tersebut biasanya tercermin dalam rencana pembelajaran yang dibuat oleh guru atau dosen. Oleh

karena itu, kegiatan pertama yang harus dilakukan oleh dosen atau dosen yaitu menyusun perencanaan pembelajaran agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai secara efektif dan efisien, dengan adanya pemanfaatan permainan *education* kata acak dapat membuat siswa mulai ikut berinteraksi dengan pembelajaran, bukan hanya berinteraksi dengan guru, namun berinteraksi dengan teman-temannya. Siswa mulai merasa bahwa belajar itu menyenangkan setelah mulai menggunakan media pembelajaran tersebut. Siswa merasa senang dengan tampilan media siswa menganggap bahwa penggunaan media kata acak terbilang sangat mudah digunakan. Didalam *education* kata acak siswa dapat membaca dan menyusun materi, mengerjakan tugas dan dapat berdiskusi dengan teman. Saat proses pengerjaan tes berlangsung siswa akan mulai berlomba satu sama lain untuk menjawab soal permainan masing-masing dengan waktu yang telah ditetapkan. Siswa merasa menjadi semangat mengerjakan karna sibuk bersaing untuk cepat menyelesaikan tugas dengan baik. Dengan adanya *timer* maka siswa tidak akan bertele-tele dalam menyelesaikan dan dapat menumbuhkan rasa saling berlomba antar siswa.

Begitu pentingnya perencanaan yang di dalamnya mencakup berbagai hal, seperti penetapan skenario pembelajaran, penetapan strategi, media sampai dengan alat evaluasi. Satu hal yang menjadi fokus dalam perencanaan pembelajaran yaitu bagaimana mendekati kebiasaan mahasiswa dengan proses pembelajaran yang harus tetap berlangsung.

Saat proses pembelajaran siswa berlangsung, Siswa mulai mengetahui bahwa materi yang disampaikan itu simple, padahal sebelumnya guru juga sudah

memberikan materi dengan cara manual. Siswa juga mulai mengetahui apa perbedaan dari proses pembelajaran menggunakan *internet* dan dengan penggunaan pembelajaran manual. Guru pun mulai mengetahui cara apa yang dapat mengatasi sebuah rasa jenuh yang dimiliki siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

## **2. Permainan *Education* Kata Acak Dalam Merangsang Keaktifan Belajar Siswa**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap berbagai laporan penelitian atau jurnal penelitian yang dilakukan oleh para peneliti sesuai dengan studi pustaka, maka hasil permainan *education* kata acak dapat merangsang keaktifan belajar siswa dengan baik. Diantara hasil penelitian yang dirujuk tersebut adalah hasil penelitian Romanus Damanik yang berjudul Efektivitas penggunaan *game* edukasi Berjenis puzzle, rpg dan puzzle rpg Sebagai sarana belajar matematik menyimpulkan bahwa Keefektifan *game* edukasi dilihat dari peningkatan hasil belajar yang diperoleh setelah dilakukan percobaan. Untuk mengetahui jenis *game* manakah yang paling efektif, berdasarkan peningkatan hasil belajarnya, *game* berjenis *puzzle* RPG memiliki pengaruh yang paling besar dalam pembelajaran, Pengembangan *game* edukasi dalam penelitian ini ditunjukkan sebagai media pendukung untuk membantu proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika tingkat sekolah dasar khususnya pada materi operasi perhitungan dasar yang meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian., terdapat 3 Kelas yang mengikuti tes ini, nilai rata-rata sebesar 80.

Selain itu hasil penelitian Shabrina Irmayanti dan Mahendra Adhi Nugroho yang berjudul Pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis *web blog* untuk meningkatkan motivasi belajar menyimpulkan bahwa Tingkat kelayakan Media Pembelajaran Akuntansi diketahui berdasarkan penilaian dari Ahli Materi mendapat skor rata-rata 3,68 kategori Sangat Baik, Media Pembelajaran Akuntansi *Blog* dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa sebesar 7,14%.

Kesimpulannya, dari teori dan fakta yang telah diuraikan pada jurnal, maka guru/pendidik harus mampu memahami cara berfikir remaja dan memberikan metode pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran permainan *education kata acak* adalah media yang dibuat untuk memungkinkan siswa bermain game sambil mempelajari materi-materi pelajaran, sehingga diharapkan proses belajar menjadi sesuatu yang menyenangkan. Dan dengan adanya permainan *education kata acak* ini diharapkan akan mengarahkan kebiasaan siswa yang suka bermain permainan ini dapat diarahkan kepada hal yang positif.

Permasalahan yang dialami oleh siswa tentunya diperlukan adanya solusi yang bisa meningkatkan motivasi mahasiswa selama pembelajaran, diantaranya penggunaan media pembelajaran yang variatif, kreatif dan inovatif yang dapat membantu siswa untuk lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Setelah permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran. Berikut ini beberapa aspek yang dapat dicapai yaitu :

#### **a. Aspek Materi**

Dalam studi literatur terdahulu penggunaan media *education* sebagai media belajar siswa, dapat memunculkan kemampuan berpikir kreatif

siswa jadi serta dapat menemukan konsep pembelajaran sendiri yang dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif bukan hanya itu tetapi juga dalam memecahkan masalah perhitungan secara terbuka contohnya soal-soal perhitungan. (Addiestya Rosa Hutasuhut).Di dalam studi literatur (Romanus Damanik:2019) juga menyatakan bahwasannya pemberian materi melalui permainan edukasi, Algoritma fisher Yates dapat digunakan untuk mengacak soal tanpa terjadi pengulangan soal yang membuat kegiatan belajar menjadi lebih bervariasi dengan adanya penguatan materi untuk mengukur pemahaman siswa menggunakan media belajar siswa.

#### **b. Aspek Tampilan Antar Muka**

Media berupa *game* edukatif memungkinkan siswa untuk dapat belajar kapan saja dan dimana saja atau belajar mandiri. Materi yang dianggap sulit menjadi lebih mudah dipahami oleh Siswa, karena disajikan dalam sebuah *game*. Setelah beberapa kali *game* tersebut digunakan ternyata berdampak pada kemampuan analisis siswa khususnya untuk materi rekonsiliasi bank. Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran serta ada peningkatan *analysis ability* mahasiswa dalam mata pelajaran akuntansi khususnya materi akuntansi kas atau rekonsiliasi bank. Hal ini menunjukkan bahwa secara nyata pengembangan media pembelajaran *game* edukatif efektif untuk digunakan. Keberhasilan ini disebabkan karena *game* edukatif dibuat secara sederhana dan sesuai kebutuhan siswa, sehingga selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan

media pembelajaran *game* edukatif siswa antusias dalam belajar, tidak bosan, dan aktif. (Enceng yana dkk : 2019) Deny Prasetia Hermawan dkk (2017) pada penelitiannya dari Pengembangan *game* edukasi dalam penelitian ini ditunjukkan sebagai media pendukung untuk membantu proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika tingkat sekolah dasar khususnya pada materi operasi perhitungan dasar yang meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

### c. Aspek Media

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang layak untuk digunakan sebagai proses pembelajaran dengan materi pada pelajaran akuntansi. Proses pengembangan media ini melalui tahap analisis, yaitu pada analisis mengenai pokok bahasan yang akan dipilih, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan materi yang akan di tampilkan di dalam media pembelajaran, pada analisis kerja berisi mengenai urutan-urutan kata yang sudah diacak atau diagram alir pembuatan media pembelajaran, 1) mengembangkan media pembelajaran berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK), dan 2) mengetahui kelayakan Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) sebagai media pembelajaran hal ini disetujui oleh Intan Nur Saidah dkk (2015). Dalam proses belajar ada empat keterampilan yang harus dikuasai siswa yaitu (1) terampil membaca (2) terampil menyimak (3) terampil berbicara dan (4) terampil menulis Melati Eka Safitri (2016). Penggunaan media pembelajaran

menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Hal ini terbukti bahwa siswa menyelesaikan tugas kelas, dan tugas rumah. Selain itu untuk menumbuhkan keefektifan siswa minat belajar memerlukan proses belajar yang cukup panjang dan memerlukan keaktifan dari berbagai pihak, baik dari diri sendiri, guru, kepala sekolah, bahkan keluarga yang mendukung untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Merlyn Widalismana).

Dari hasil penelitian yang telah diteliti oleh peneliti terdahulu terlihat bahwasannya media belajar permainan *education* memang sangat mudah dioperasikan sehingga dapat membuat pembelajaran bisa berjalan dengan baik melalui adanya pemanfaatan *education* kata acak sebagai media pembelajaran. Jika penggunaan media berjalan dengan mudah dan pembelajaran berjalan dengan baik maka akan terlihat pula manfaat bagi penggunanya. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwasannya aspek kemudahan dalam media permainan *education* sebagai media belajar berhasil dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media berupa game *education* memungkinkan siswa untuk dapat belajar kapan saja dan dimana saja atau belajar mandiri. Materi yang dianggap sulit menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa, karena disajikan dalam sebuah bentuk permainan (*game*). Setelah beberapa kali permainan (*game*) tersebut digunakan dan diteliti oleh peneliti sebelumnya yang menggunakan berbagai media dalam melakukan proses belajar di sekolah ternyata berdampak pada kemampuan analisis siswa.

### **3. Pemanfaatan Permainan *Education* Kata Acak Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap berbagai laporan penelitian atau jurnal penelitian yang dilakukan oleh para peneliti sesuai dengan studi pustaka, maka hasil pemanfaatan permainan *education* kata acak sebagai media pembelajaran akuntansi sangat tepat untuk digunakan. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian Melati Eka Safitri yang berjudul pengembangan media permainan berburu kata untuk pembelajaran kosakata bahasa mandarin pada siswa kelas XII MIA SMA Negeri 8 Surabaya Tahun Ajaran 2016/ 2017 menyimpulkan bahwa Media pembelajaran dibutuhkan untuk membantu mengefektifkan proses pembelajaran, Adanya sebuah media pembelajaran yang mandiri dan kreatif menjadikan siswa dapat menikmati suasana belajar yang menyenangkan tanpa ada rasa paksaan, Sebuah media pembelajaran yang baik dipilih sesuai dengan lingkungan dan kondisi siswa sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan , terdapat Kualitas media pada aspek kevalidan dari validasi ahli media sebesar 77% (baik) dan validasi ahli materi sebesar 80% (baik). Sebesar 88% siswa merespon sangat baik.

Selain itu adalah hasil penelitian dari Dui Sherly, Amrul Bahar, dan Elvinawati, yang berjudul perbandingan hasil belajar siswa menggunakan media *chemopoly game* dan *tournament question cards* menyimpulkan bahwa penggunaan kedua media ini dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran. Selain itu kedua media ini termasuk ke dalam media permainan, di mana media permainan yang apabila digunakan sebagai media pembelajaran akan



dapat secara langsung merangsang minat siswa serta memberikan suasana belajar baru bagi siswa sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Hal ini terlihat dari kemauan siswa yang terlibat secara aktif dalam pembelajaran ketika diterapkan kedua media tersebut serta meningkatnya pengetahuan siswa pada aspek ranah kognitif yang memiliki nilai rata-rata *pretest* sebesar 28,72 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 79,38 dengan selisih nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 50,67.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting dan berpengaruh dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran harus mampu memikat perhatian siswa sehingga siswa tertarik untuk mengikuti proses belajar mengajar. Dengan demikian, kegiatan belajar mengajar menjadi tidak membosankan dan monoton. Penggunaan Permainan *education* kata acak pada pembelajaran Akuntansi juga menjadikan siswa lebih bersemangat dan mudah menyerap materi yang diajarkan.

Pengembangan media pembelajaran berbasis pemanfaatan *education* kata acak ini bertujuan mengemas materi laporan keuangan, neraca, dan jurnal secara lebih menarik dan memungkinkan siswa membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya sendiri untuk mengingat apa-apa saja yang ada di laporan keuangan, membuat informasi menjadi bermakna dan memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan ide-ide mereka menyangkut proses pembelajaran yang ada dan diharapkan dapat diimplementasikan dalam kaitannya dengan konsep akuntansi. Siswa diarahkan membangun pengetahuannya dari materi laporan keuangan dengan bekal dari pengetahuan yang dimiliki sebelumnya.

Siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan yang ada di benak mereka, sehingga mereka lebih aktif dalam menggali informasi dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan konsep pembelajaran akuntansi.

Penelitian pemanfaatan permainan *education* kata acak ini bertujuan untuk menghasilkan siswa belajar dengan semangat sebagai sumber belajar akuntansi dengan materi keragaman sebagai hasil interaksi siswa. Media *education* kata acak yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai sumber belajar akuntansi berdasarkan ahli materi, uji coba pemakaian media oleh siswa.

Hasil akhir pemanfaatan permainan *education* ini adalah media pembelajaran kata acak dengan materi akuntansi sebagai hasil interaksi siswa yang layak digunakan sebagai sumber belajar akuntansi. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan *Library Research*. Data yang diperoleh berupa data hasil dari berbagai temuan-temuan jurnal dan artikel ilmiah, media oleh penelitian literatur dalam meningkatkan minat hasil belajar siswa yang baik dan memudahkan siswa untuk mengingat mata pelajaran akuntansi.

Upaya guru Akuntansi dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi sangat membantu kelancaran pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Akuntansi itu sendiri. Kemampuan daya serap siswa yang berbeda-beda mengharuskan guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat agar materi dapat diterima baik oleh siswa, proses pembelajaran Akuntansi memanfaatkan media pembelajaran agar materi pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Setelah melakukan pengamatan pada jurnal dan artikel ilmiah, maka pemanfaatan permainan *education* dianggap layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran akuntansi sebagai media belajar siswa berikut ini adalah deskripsi dari permainan *education* yang telah dikembangkan :

1. Karakteristik Permainan *Education*

- a. Produk permainan *education* dapat digunakan secara individu dengan praktis.
- b. Permainan *education* menampilkan materi persamaan dasar akuntansi.

2. Kelebihan Permainan *Education*

- a. Permainan *education* dapat membantu siswa dalam memahami materi persamaan dasar akuntansi.
- b. Permainan *education* ini mampu menumbuhkan motivasi siswa pada pembelajaran akuntansi khususnya materi persamaan dasar akuntansi.
- c. Permainan *education* dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri.

1. Kelemahan Permainan *Education*

- a. Permainan *education* memiliki soal-soal yang kurang menantang.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil Penelitian yang menggunakan data yang dikumpulkan dari hasil penelitian yang telah diteliti oleh peneliti sebelumnya. Hasil penelitian yang digunakan berasal dari penelitian di berbagai jenjang pendidikan dengan menggunakan penggunaan media pembelajaran *education* kata acak. Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah ditelaah, didapat beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan sistem permainan *education* kata acak dapat membuat meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik, dengan menggunakan media ini siswa semangat untuk belajar, hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu (faktor internal) dan faktor yang datang dari luar diri siswa (faktor eksternal).
2. Penelitian yang telah diteliti oleh peneliti terdahulu terlihat bahwasannya media belajar permainan *education* memang sangat mudah dioperasikan sehingga dapat membuat pembelajaran bisa berjalan dengan baik melalui adanya pemanfaatan *education* kata acak sebagai media pembelajaran. Jika penggunaan media berjalan dengan mudah dan pembelajaran berjalan dengan baik maka akan terlihat pula manfaat bagi penggunanya. Oleh sebab itu aspek kemudahan dalam media permainan *education* sebagai media belajar berhasil dalam meningkatkan minat belajarsiswa.

3. Media pembelajaran kata acak dengan materi akuntansi sebagai hasil interaksi siswa layak digunakan sebagai sumber belajar akuntansi. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan *Library Research*. Data yang diperoleh berupa data hasil dari berbagai temuan-temuan jurnal dan artikel ilmiah.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang diberikan peneliti adalah:

1. Untuk mendapatkan media pembelajarn yang lebih interaktif dapat ditambahkan lebih banyak animasi.
2. Pihak sekolah khususnya guru sebaiknya perlu dilakukan peningkatan kemampuan dalam media pembelajarn guna menunjang proses pembelajaran, sehingga proses penyampaian materi dapat berlangsung dengan baik, dan mudah diserap siswa.
3. Siswa sekolah perlu menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia untuk membantu proses pembelajaran agar lebih menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ade, Sanjaya. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Afifuddin, & Sabeni, B.A. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Agustinus, Nilwan. (1998). *Pemrograman Animasi dan Game Profesional 4*, Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Asriyatun, dkk. (2014), *Pengembangan Game Edukatif Berbasis RPG Maker Xp Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi*.Jurnal Pendidikan Akuntansi , Vol. XII, No. 1
- Al, Haryono, Jusup. (2001). *Dasar-Dasar Akuntansi Jilid 2*, Bagian Penerbitan Sekolah Tinggi Ilmu YKPN, Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi. Suharjono, dan Supardi.(2019) *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara.
- .Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Apriadi, Tamburaka. (2013). *Literasi Media:Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Damanik, Romanus. (2019).*Metode Pengacakan Algoritma Fisher Yates Pada Game Edukasi Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris*. Volume 4 no.1.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djuanda, D. dkk. (2006). *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung : UPI Press.
- Eka, Safitri, Melati.(2016).*Pengembangan Media Permainan Berburu Kata Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas XII MIA SMA Negeri 8 Surabaya Tahun Ajaran 2016/ 2017*. E-Jurnal Bahasa dan Sastra Mandarin

- Guba dan Lincoln, (2009). *Handbooks of Qualitative Research*, Sage Publication, London.
- Irmayanti, Shabrina. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Web Blog Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. XIV, No. 1
- Jasson. (2009). *Role Playing Game (RPG) Maker Software*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Joko, Subagyo. (1999). *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Jonathan, Sarwono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Lwin, dkk. (2008). *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Yogyakarta : Indeks.
- Mardalis. (1999). *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta : Bumi Aksara
- Mulyadi, Seto. (2004). *Bermain dan Kreativitas: Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta: PT. Papis Sinar Sinanti.
- Moleong, J. L. (2005), *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Nur, Saidah, Intan. Dkk. (2015), *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (Acak) Menggunakan Adobe Flash CS5*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. XIII, No.1
- Prasetia Hermawan Deni, dkk.(2017), *Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG Dan Puzzle RPG Sebagai Sarana Belajar Matematika*. JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi - Volume 15, Nomor 2: 195 – 205
- Purwanto, Ngalim. (2007). *Psikologi Pendidikan Remaja* , Bandung : Rosdakarya.
- Rosa Addiestya Hutasuhut. (2019), *Studi Literatur Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Pendekatan PMR Matematis Siswa*. Journal of Mathematics Teacher Education

- Sanjaya, W. (2005). *Pembelajaran dalam implementasi kurikulum berbasis kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Santrock, J.W. (2002). *Life –Span Development, Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta : Erlangga.
- Sherly, Viani, Dui. Dkk. Pada Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media *Chemopoly Game Dan Tournament Question Cards*.Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia. 1(1):55-59 (2017) ISSN 2252-8075
- Sukardi. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : Bumi Aksara
- Sugiyono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Widalismana, Merlyn. Dkk. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Katalog Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA NEGERI 5 Surakarta*. Jurnal Program Pascasarjana Magister Pendidikan Ekonomi.
- Yana Enceng, dkk. (2019),*Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Analysis Ability Mahasiswa*. Jurnal Akuntansi dan Pendidikan, Vol.8 No.2. p-ISSN : 2302-6251. E-ISSN :2477-4995



# **LAMPIRAN**

**ANALISIS PEMANFAATAN PERMAINAN *EDUCATION*  
KATA ACAK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN**

**PROFIL PENGEMBANG**

*Nama :*

**Wiwin Adelila Siregar**

*NPM :*

**1602070044**

*Jurusan :*

**Pendidikan Akuntansi  
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan**

*Universitas :*

**Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**



# PINTAR AKUNTANSI



## SOAL

Daftar aset, kewajiban, dan ekuitas pemilik dari suatu entitas bisnis pada suatu tanggal tertentu disebut ?

L	A	B	A	G
I	C	R	U	S
I	A	U	R	E
R	R	T	L	I
F	E	O	E	O
D	N	A	O	L

**Jawaban : Neraca**

Neraca adalah daftar aset, kewajiban, dan ekuitas pemilik dari perusahaan pada tanggal tertentu.

Lampiran 1

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### Data Pribadi

Nama : Wiwin Adelila Siregar  
NPM : 1602070044  
Tempat dan Tanggal lahir : Sei Daun 20 Agustus 1998  
Jenis kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : EMPLASMEN SEI DAUN  
Anak ke : 3 Dari 5 Bersaudara

### Nama Orang Tua

Nama Ayah : Erwinsyah Siregar  
Nama Ibu : Ngatinem  
Alamat : Emplasmen Sei Daun


### Pendidikanformal

1. SD Negeri 117476 SeiDaun : Tahun 2004-2010
2. SMP Negeri 2 TorgambaSeidaun : Tahun 2010-2013
3. SMA Muhammadiyah 11 Padang Sidempuan : Tahun 2013-2016
4. Tahun 2016-2020 Tercatat Sebagai Mahasiswa Pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Medan 25 Oktober 2020

**Wiwin Adelila Siregar**

Lampiran 2



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056 Ext. 22,23,30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)


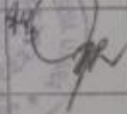
Form : K - 1

Kepada : Yth. Ibu Ketua & Sekretaris  
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

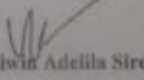
Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Wiwin Adellia Siregar  
 NPM : 1602070044  
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
 Kredit Kumulatif : 140 SKS IPK - 3,38

Persetujuan Ket./Sekret. Program Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Pembelajaran Permainan <i>Education</i> Kala Acak Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Aki SMK PAB 2 Helvetia Tahun Pembelajaran 2019/2020.	
	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Think Pair Share</i> Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Aki SMK PAB 2 Helvetia Tahun Pembelajaran 2019/2020.	
	Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Aki SMK PAB 2 Helvetia Tahun Pembelajaran 2019/2020	


Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 27 Februari 2020  
 Hormat Pemohon,  
  
 Wiwin Adellia Siregar

Keterangan:  
 Dibuat rangkap 3

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 3

 **MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: [fkip@umhu.ac.id](mailto:fkip@umhu.ac.id)

**Form K-2**

Kepada : Yth. Ibu Ketua/Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Akuntansi  
FKIP UMSU

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

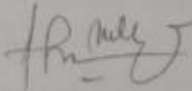
Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Wiwin Adelila Siregar  
NPM : 1602070044  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

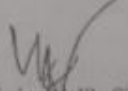
Pengaruh Media pembelajaran Permainan *Education* Kata Acak Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akl SMK PAB 2 Helvetia Tahun Pembelajaran 2019/2020

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

1. Mariani, S.Pd, M.Ak 

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kecediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 04 Maret 2020  
Hormat Pemohon,  
  
Wiwin Adelila Siregar

Keterangan  
Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan / Fakultas  
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi  
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

Lampiran 4

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

---

Nomor : /II.3-AU /UMSU-02/F/2020  
Lamp : ---  
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing**

*Bismillahirrahmanirrahim*  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Wiwin Adelila Siregar  
N P M : 1602070044  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Permainan *Education*  
Kata Acak terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akl SMK PAB 2 Helvetia Tahun Pembelajaran 2019/2020


Pembimbing : Mariati ,S.Pd ,M.Ak

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **04 Maret 2021**

Medan, 09 Rajab 1441 H  
04 Maret 2020 M

Wassalam  
Dekan

  
**Dr. W. Elfrianto ,M.Pd.**  
NIDN 0115057302

Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan :

**WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Nama : Wiwin Adelila Siregar  
 NPM : 1602070044  
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Permainan *Education*  
 Kata Acak Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa  
 Kelas XI AK1 SMK PAB 2 Helvetia Tahun  
 Pembelajaran 2019/2020

Dosen Pembimbing : Mariati, S.Pd.,M.Ak

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
05-05-2020	a. Perbaiki isi BAB - Imengnai penyusunan kalimat yang kurang tepat b. Perbaiki di BAB II mengenai kesalahan dalam Pengetikan c. Perbaiki BAB III masih banyak yang perlu diperbaiki, salah satunya: Metode penelitian e. Daftar pustaka masih sangat berantakan	
20-05-2020	a. Perbaiki Daftar isi b. Perbaiki dalam petunjuk pengisian angket c. Melengkapi silabus dan RPP beserta DKN	
06-06-2020	a. Perbaiki dalam Instrumen Tes b. Melengkapi RPP c. Perbaiki dalam silabus, sesuai dengan materi yang diteliti	

10-06-2020 ACE Seminar proposal.

Medan, (06) Juni 2020

Ketua Program Studi  
 Pendidikan Akuntansi  
  
 (Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Dosen Pembimbing  
  
 (Mariati, S.Pd.,M.Ak)





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238**

**Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id>E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)**

**PENGESAHAN PROPOSAL**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Prodi Pendidikan Akuntansi Yang Diselenggarakan Pada Hari Sabtu Tanggal 11 Juli 2020 Menerangkan Bahwa:

Nama : WIWIN ADELILA SIREGAR  
NPM : 1602070044  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Proposal : Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan *Education* Kata Acak Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi

Medan, 12  
Oktober 2020

TIM SEMINAR

Ketua

Sekretaris


  
(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Pembimbing

  
(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

Pembahas

  
(Mariati, S.Pd, M. Ak)

  
(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA  
UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU  
PENDIDIKAN

Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

**SURAT KETERANGAN**

Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Wiwin Adellia Siregar  
NPM : 1602070044  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada :

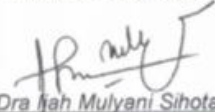
Hari : Sabtu  
Tanggal : 11 Juli 2020

Dengan Judul Proposal :

*"Analisis Pemanfaatan Permainan EducationKata Acak Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa"*

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan Kepada Mahasiswa yang bersangkutan, smoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat izin riset mhasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik kami ucapkan banyak terima kasih. Akhimya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Dikeluarkan di : Medan  
Pada Tanggal :01-09-2020  
Wassaalam  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Akuntansi

  
Dra Iyah Mulyani Sihotang., M.Si

Lampiran 8



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061) 6619056 Medan 20238  
Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id



**SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Nama Lengkap : Wiwin Adelila Siregar  
Tempat, Tanggal Lahir : Sei Daun, 20 Agustus 1998  
Agama : Islam  
Status Perkawinan : Belum Kawin  
No. Pokok Mahasiswa : 1602070044  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Alamat : Emplasmen Sei Daun, Kel/Desa Sei Meranti, Kec. Torgamba  
No. HP : 0821-6783-9193

Melalui surat permohonan tertanggal 14 Oktober 2020 telah mengajukan permohonan menempuh ujian skripsi. Untuk ujian skripsi yang akan saya tempuh, menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa saya :

1. Dalam keadaan sehat jasmani maupun rohani.
2. Siap secara optimal dan berada dalam kondisi baik untuk memberikan atas pertanyaan penguji.
3. Bersedia menerima keputusan Panitia Ujian dengan Skripsi dengan ikhlas tanpa mengadakan gugatan apapun.
4. Menyadari bahwa keputusan Panitia Ujian ini bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan kesadaran tanpa paksaan dan tekanan dalam bentuk apapun dan dari siapapun, untuk dipergunakan bilamana dipandang perlu. Semoga Allah SWT meridhoi saya. Amin.

Saya Yang Menyatakan,



Wiwin Adelila Siregar  
NPM. 1602070044

Lampiran 9



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU  
PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website : <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail : [fkip@ummu.ac.id](mailto:fkip@ummu.ac.id)

Kepada : Yth. Ibu Ketua & Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Akuntansi  
FKIP UMSU  
Prihal : Permohonan Perubahan Judul Skripsi

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wiwin Adelita Siregar  
Mahasiswa  
N PM : 1602070044  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan perubahan judul Skripsi sebagaimana tercantum di bawah ini :

"Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Education Kata Acak Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Ak 1 SMK PAB 2 Helvetia Tahun Pembelajaran 2019/2020"

Menjadi :

"Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Education Kata Acak Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa"

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing

Mariati, S.pd., M.Ak

Medan, 02 September 2020  
Hormat Pemohon,

Wiwin Adelita Siregar

Diketahui Oleh:  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Akuntansi

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Lampiran 10



Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400  
Website: <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@yahoo.co.id](mailto:fkip@yahoo.co.id)

Nomor : 1315/II.3/UMSU-02/F2020 Medan, 17 Muharram 1442 H  
Lamp. : -- 05 September 2020 M  
Hal : Mohon Izin Riset

Kepada Yth.:  
Bapak/Ibu **Kepala Perpustakaan UMSU**  
Di  
Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat yang Bapak/Ibu Pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

N a m a : **Wiwil Adelila Siregar**  
NPM : 1602070044  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Penelitian : Analisis Pemanfaatan Permainan Education Kata Acak Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.  
Wassalamu'alikum Warahmatullahi Barakatuh

Dekan  
  
**Dr. H. Elfrianto S.Pd., M.Pd.**  
NIDN : 0115057302

Tembusan :  
- Peringgal

Jika anda melakukan riset hendaknya anda memperhatikan prosedur keselamatan dimasa Pandemi Covid-19, jangan terlalu memaksakan diri, utamakan keselamatan. #dirumahaja.

]



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
UPT PERPUSTAKAAN**

Jl. Kapt. Mukhtar Basri No. 3 Telp. 6624567 - Ext. 113 Medan 20238  
Website: <http://perpustakaan.umsu.ac.id>

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: *114* /KET/IL.9-AU/UMSU-P/M/2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

Nama : Wiwin Adelila Siregar  
NPM : 1602070044  
Univ./Fakultas : UMSU/ Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Jurusan/P.Studi : Pendidikan Akuntansi/ SI

adalah benar telah melakukan kunjungan/penelitian pustaka guna menyelesaikan tugas akhir / skripsi dengan judul :

*"Analisis Pemanfaatan Permainan Education Kata Acak Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa"*

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 30 Muharram 1442 H  
18 September 2020 M



Kepala UPT Perpustakaan,

*Muhammad Arifin, S.Pd, M.Pd*

Lampiran 12



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA  
UTARA

UMSU FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Telp (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Nama Lengkap : Wiwin Adelila Siregar  
NPM : 1602070044  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Skripsi : Analisis Pemanfaatan Permainan *Education* Kata Acak  
Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Tanggal	Materi Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
26-08-2020	Mengganti isi Bab III dan Bab IV	/	
07-09-2020	Perbaiki lagi dengan baik	/	
14-09-2020	Di BAB IV Poin B sesuaikan hasil pembahasan dengan rumusan masalahnya	/	
05-10-2020	Acc Sidang	/	

Diketahui oleh:  
Ketua Program Studi

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Medan, 14 Oktober 2020

Dosen Pembimbing

Martati, S.pd., M.Ak

UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website : [ww.fkip.umsu.ac.id](http://ww.fkip.umsu.ac.id) E-mail : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wiwin Adelila Siregar  
NPM : 1602070044  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "*Analisis Pemanfaatan Permainan Education Kata Acak sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*". Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhamandiyah Sumatera Utara

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

YANG MENYATAKAN,



(Wiwin Adelila Siregar)

UMSU  
Unggul | Cerdas | Terpercaya



# Lampiran 14

**PANGGILAN**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 Nomor: /U.3-AL/UMSU-02/C/2020  
 Hari: Ujian Meja Ilmu Keguruan S1 (S-1)

Fakultas: Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Program Studi: Pendidikan Akuntansi

Hari/Tanggal: Selasa, 3 Nopember 2020  
 Waktu: 05.00 WIB sd selesai  
 Tempat: Ruang Judikan FKIP - UMSU  
 J. Kapt. Muhtar Basri, BA No. 3 Medan


No	NPM	NAMA MAHASISWA	DOSEN PENGUJI		JUDUL SKRIPSI
			UTAMA	PENDAMPING/PEMBIBING	
1	1602070028	ADE IRMA	- Dr. FAISAL RAHMAN D, S.E., M.Si - Dra. FATMAWATI, M.M	- Dra. UAH MULYANI S, M.Si	Analisis Media Pembelajaran Cross Word Puzzle (Teka-teki Silang) untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Hasil Belajar
2	1602070037	CHICI CAHYA	- MARIATI, S.Pd, M.Ak - Dr. FAISAL RAHMAN D, S.E., M.Si	- Dra. FATMAWATI, M.M	Analisis Mood Pembelajaran Time Token Awards Dalam Meningkatkan Aktifitas Belajar dan Hasil Belajar
3	1602070044	WIWIN ADELILA SIREGAR	- HENNI ZURKA LUBIS, S.E., M.Si - Dra. UAH MULYANI S, M.Si	- MARIATI, S.Pd, M.Ak	Analisis Pemanfaatan Permainan Education Kards Anak Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
4	1602070061	RIFKA DAMAYANTI	- MARDATI, S.Pd, M.Ak - Dra. UAH MULYANI S, M.Si	- HENNI ZURKA LUBIS, S.E., M.Si	Analisis Kesulitan Mahasiswa Menyisatkan Seppis pada Bilangan Pandemik Covid-19


Dosen Seksi:  
 01. Dra. Ijan Mulyani S, M.Pd. (Kaf. Prodi)  
 02. Dr. Faizal Hamman Dongoran, S.E., M.Si (Sekr. Prodi)

Asisten Pengantar Bilangan:  
 01. Muhammad Idris  
 02. Nani Delvian, S.S

Medan 07 Raso Amsel 1442 II  
 24 Oktober 2020 M

Panda Ujan

Sekretaris:   
 Dra. Hj. SYAMSULWERNITA, M.Pd

Ketua:   
 Dra. Hj. E. Hambo, M.Pd

W. Muhammad, Arifin, S.H., M.Hum