

**PENGEMBANGAN PERMAINAN LUDO AKUNTANSI DENGAN
PENDEKATAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM
MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR
SISWA KELAS X SMK YPK MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi dan Memenuhi Syarat – Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Akuntansi*

Oleh :

ZITA NAMIRA OKTAVIANI
18020070030



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 27 Desember 2022, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Zita Namira Oktaviani
NPM : 1802070030
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Ludo Akuntansi dengan Pendekatan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X SMK YPK Medan


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

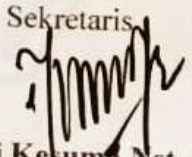
Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Ketua

PANITIA PELAKSANA

Sekretaris


Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Faisal Rahman Dongoran, SE., M.Si.1.

2. Dian Novianti Sitompul, S.pd., M.Si.

3. Mariati, S. Pd., M.Ak.

3.

2.



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@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Zita Namira Oktaviani
NPM : 1802070030
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Ludo Akuntansi dengan Pendekatan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (tgt) dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X SMK YPK Medan

sudah layak disidangkan.

Medan, 24 November 2022

Disetujui oleh :

Pembimbing


Mariati, S.Pd., M.Ak.

Diketahui oleh :


Dekan

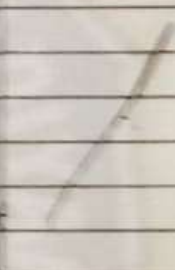
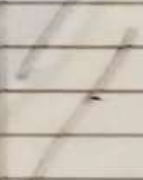
Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si.

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Zita Namira Oktaviani
NPM : 1802070030
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Ludo Akuntansi dengan Pendekatan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X SMK YPK Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Tanda Tangan	
26 Sept 2022	<ol style="list-style-type: none"> ① perbaikan layout instrumen penelitian ② penambahan teori media pembelajaran ③ perbaikan lampiran sesuai layout instrumen penelitian 		
3 okt. 2022	Perbaikan lay out instrumen penelitian dan lampiran		
31 Nov. 2022	<ol style="list-style-type: none"> ① Perbaikan lay out ② penambahan teori 		
14 Nov. 2022	<ol style="list-style-type: none"> ① penambahan teori permainan ludo dan sintak model pembelajaran TGT ② penyempurnaan lay out angket ③ pembahasan hasil penelitian harus sejalan dengan rumusan masalah 		

Diketahui / Disetujui
Ketua Prodi Pendidikan Akuntansi

(Dr. Faisal Rahman Dungoran, M.Si.)

Medan, November 2022

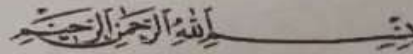
Dosen Pembimbing

(Margita, S.Pd., M.Ak.)



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Zita Namira Oktaviani
N.P.M : 1802070030
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Permainan Ludo Akuntansi dengan Pendekatan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa kelas X SMK YPK Medan”**. 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 Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



Zita Namira Oktaviani
1802070030

ABSTRAK

ZITA NAMIRA OKTAVIANI. NPM: 1802070030. Pengembangan Permainan Ludo Akuntansi Dengan Pendekatan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X SMK YPK Medan. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

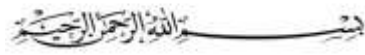
Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan permainan Ludo Akuntansi dalam pembelajaran Akuntansi. 2) Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan permainan Ludo Akuntansi.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang mengadaptasi model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Validasi media dilakukan oleh ahli materi, ahli media. Media yang dikembangkan diujicobakan pada 19 siswa kelas X AKL SMK YPK Medan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan angket. Data yang diperoleh melalui angket kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa 1) Media Pembelajaran Ludo Akuntansi dikembangkan dengan menggunakan metode ADDIE, 2) Kelayakan media pembelajaran Ludo Akuntansi menurut ahli materi dan ahli media adalah sebagai berikut: a) penilaian oleh ahli materi diperoleh skor rata-rata 3,7 yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak"; b) penilaian oleh ahli media diperoleh skor rata-rata 3,86 yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak"; c) penilaian oleh siswa diperoleh skor rata-rata 3,34 yang termasuk dalam kategori "Layak", 3) Peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) diperoleh berdasarkan hasil angket aktivitas belajar siswa sebesar 79%. Dengan demikian media pembelajaran Ludo Akuntansi dengan pendekatan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X SMK YPK Medan.

Kata Kunci: Permainan Ludo Akuntansi, Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), Aktivitas Belajar Siswa.

KATA PENGANTAR



Assalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada ALLAH SWT , atas limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi penelitian dengan judul “ **Pengembangan Permainan Ludo Akuntansi Dengan Pendekatan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X SMK YPK Medan** “

Skripsi ini di susun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada program Strata-1 di program studi pendidikan akuntansi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Pada kesempatan kali ini saya ingin mengucapkan terimakasih kepada Orang Tua peneliti yaitu Bapak **Zufriadi**, dan ibu **Anita Puspasari** yang senantiasa tak henti-hentinya memberikan do'a dan dukungan kepada saya.

Penulis menyadari bahwa penulisan dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu dengan kerendahan hati penulis sangat mengharapkan saran yang baik serta membangun guna menyempurnakan isi skripsi ini. Izinkan penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya pada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. Ibu **Dr. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum** Sebagai Wakil Dekan 1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Faisal Rahman Dongoran, SE, M.Si** selaku ketua program Studi pendidikan akuntansi.
5. Ibu **Mariati, S.Pd, M.Ak** selaku dosen pembimbing saya yang telah meluangkan waktu dan pemikirannya untuk membimbing saya.
6. Ibu **Dian Novianti Sitompul S.Pd., M.Si** Selaku dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah bersedia menjadi ahli media dalam penelitian saya.
7. Bapak **Ricard Agogo Sirait, ST., M.Si** Sekalu kepala sekolah SMK YPK Medan yang telah memberikan izin penulis melakukan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
8. Ibu **Sri Astuti S.Pd** Selaku guru mata pelajaran dan juga ahli materi, serta seluruh guru dan siswa-siswa kelas X AKL yang telah bersedia menjadi objek penelitian sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini dengan tepat waktu.

Akhir kata penulis harapan semoga kiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi pembaca dan bagi penulis sendiri

Wasaalamualaikum Wr. Wb.

Medan, Desember 2022

Penulis

ZITA NAMIRA OKTAVIANI

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORITIS	8
A. Kerangka Teoritis	8
1. Model Pembelajaran.....	8
2. Model Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative learning</i>)	9
3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (<i>TGT</i>)	10
3.1 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (<i>TGT</i>).....	13
4. Media Pembelajaran.....	14
4.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	14
4.2 Jenis dan Pengelompokan Media Pembelajaran	14

5. Permainan Ludo	17
5.1 Ciri – Ciri Permainan Ludo.....	18
5.2 Peralatan – Peralatan Permainan Ludo	18
5.3 Peraturan – Peraturan Dalam Permainan Ludo	18
6. Pembelajaran Akuntansi Dasar	19
6.1 Jurnal Umum.....	19
6.2 Langkah-Langkah Menjurnal.....	20
7. Aktivitas Belajar.....	21
7.1 Pengertian Aktivitas Belajar	21
7.2 Jenis – Jenis Aktivitas	22
B. Kerangka Konseptual	23
C. Hipotesis.....	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	25
1. Lokasi Penelitian	25
2. Waktu Penelitian	25
B. Populasi dan Sampel	26
1. Populasi	26
2. Sampel	26
C. Variabel Penelitian	26
D. Definisi Variabel Penelitian.....	27
E. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian.....	27
F. Prosedur Penelitian.....	28

G. Instrumen Penelitian.....	31
H. Pengujian Intrumen Penelitian	34
I. Teknik Analisi Data	36
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN.....	39
A. Gambaran Umum SMK YPK Medan	39
B. Hasil Penelitian	42
a. Tahap Analisis.....	42
b. Tahap Design	43
c. Tahap Pengembangan	45
d. Tahap Implementasi	49
e. Tahap Evaluasi	51
C. Keterbatasan Penelitian Pengembangan	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran	56

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintak Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	12
Tabel 2.1 Kolom jurnal	20
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	25
Tabel 3.2 Layout angket validasi ahli media	29
Tabel 3.3 Layout angket validasi ahli materi	30
Tabel 3.4 Layout angket penilaian siswa	30
Tabel 3.5 Layout angket aktivitas belajar	31
Tabel 3.6 Ketentuan Pemberian Skor	37
Tabel 3.7 Rumus Konversi Penilaian.....	37
Tabel 4.1 Hasil angket ahli materi	46
Tabel 4.2 Hasil angket ahli media.....	48
Tabel 4.3 Rekapitulasi hasil angket ahli media.....	48
Tabel 4.4 Rekapitulasi hasil validasi keseluruhan ahli	49
Tabel 4.4 Hasil penilaian siswa.....	50
Tabel 4.5 Rekapitulasi hasil angket penilaian siswa.....	51
Tabel 4.7 Interpretasi Validitas Angket Aktivitas Belajar	52
Tabel 4.8 Reliabilitas Instrument	52
Tabel 4.9 Hasil Angket Aktivitas Siswa	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Story Board</i> Permainan Ludo	17
Gambar 3.1 Tahapan – Tahapan Penelitian Pengembangan	28

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu masalah yang di hadapi dunia Pendidikan di Indonesia ini adalah lemahnya proses pembelajaran yang di kembangkan oleh guru karena siswa kurang di dorong untuk aktif. Proses pembelajaran di dalam kelas hanya diarahkan kepada kemampuan siswa untuk memperhatikan dan guru hanya menggunakan komunikasi satu arah sehingga tidak berusaha mengajak siswa untuk berfikir. (Rina, 2016)

Aktivitas belajar akuntansi adalah serangkaian kegiatan yang akan menimbulkan perubahan tingkah laku siswa selama mengikuti pembelajaran akuntansi. Aktivitas belajar akuntansi terdiri dari beberapa jenis, diantaranya adalah aktivitas mendengarkan, visual, menulis, bertanya dan mengungkapkan pendapat yang berhubungan dengan pembelajaran akuntansi. Dalam pembelajaran akuntansi tentu aktivitas belajar akuntansi sangat diperlukan untuk menunjang terciptanya pembelajaran akuntansi yang aktif di dalam kelas.

Hal ini dapat terlihat dari banyaknya siswa yang ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran akuntansi. Agar tercipta aktivitas pembelajaran akuntansi maka guru harus mampu menempatkan siswa sebagai subjek belajar dan bukan objek belajar serta dapat memilih model pembelajaran yang tepat. Dengan menempatkan siswa sebagai subjek belajar maka siswa dapat turut serta aktif

dalam proses pembelajaran dan tidak terlalu bergantung hanya pada guru. (Mardiana & Djazari, 2015)

Tidak jarang peserta didik menganggap bahwa pelajaran akuntansi adalah pelajaran yang sulit untuk di pahami. Dikarenakan di dalam pembelajaran akuntansi memerlukan ketelitian serta pemahaman secara mendasar. Sehingga perlu adanya solusi dari permasalahan tersebut.

Beberapa cara untuk menghilangkan pandangan negatif bahwa pelajaran akuntansi adalah pelajaran yang sulit, dengan cara menghubungkan pembelajaran dengan kegiatan yang lebih menyenangkan. Agar pelaksanaan proses pembelajaran akuntansi efektif, efisien dan juga menarik maka pemilihan media pembelajaran yang tepat sangatlah penting. (Khodizah, 2018)

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Ada banyak jenis media yang muncul sebagai wahana kreativitas guru untuk memberi layanan pendidikan bagi peserta didik guna menjadikan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Salah satu yang dapat digunakan adalah Game atau permainan. Game atau permainan dikenal sebagai aktivitas baik fisik maupun kognitif yang sifatnya tidak membosankan (Khodizah, 2018). Berdasarkan hasil wawancara yang di lakukan bersama salah satu guru di SMK YPK medan pada tanggal 20 September 2022 terdapat beberapa permasalahan yang berhubungan dengan aktivitas belajar akuntansi. Permasalah – permasalahan

tersebut di antaranya adalah masih terdapat siswa yang belum aktif. Dari 18 siswa yang ada di kelas AK-1 hanya ada 5 siswa yang aktif bertanya dan menjawab kepada guru. Ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa maka respon dari siswa bervariasi, jika ada siswa yang tahu maka siswa tersebut menjawab namun jika tidak mereka hanya diam. Mulyasa E, (2006) Pembelajaran akuntansi yang dikatakan aktif jika lebih dari 75 % siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran akuntansi. Permasalahan lain yaitu siswa di haruskan untuk memahami dengan baik materi akuntansi terutama persamaan dasar akuntansi karena merupakan materi awal yang menjadi dasar agar dapat menyelesaikan soal – soal akuntansi yang diberikan oleh guru. Jika tidak fokus dalam memahami materi dasar tersebut maka kedepannya siswa akan kesulitan untuk memahami materi selanjutnya. Oleh karena itu di perlukan menggunakan media pembelajaran yang tepat agar materi tersebut dapat tersampaikan dan di terima dengan baik dan benar oleh siswa.

Berdasarkan permasalahan – permasalahan di atas maka di perlukan solusi yang tepat agar siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran akuntansi sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa. Salah satu solusi untuk memperbaiki permasalahan di atas adalah dengan mengembangkan media pembelajaran ludo akuntansi dengan pendekatan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Team Games Tournament (TGT) merupakan prosedur pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain sehingga siswa bergairah belajar. Berkat adanya game dan turnamen yang menjadi karakteristik *Team Games Tournament* (TGT) membuat siswa antusias

selama proses pembelajaran karena siswa ingin membuktikan bahwa dirinya pantas menjadi yang terbaik. (Thalita et al., 2019)

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Permainan Ludo Akuntansi Dengan Pendekatan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X SMK YPK Medan”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah yang muncul sebagai berikut :

1. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.
2. Masih kurangnya penggunaan media yang berfungsi sebagai pendamping belajar peserta didik yang dapat menunjang pembelajaran.
3. Guru belum pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

C. Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini :

1. Pengembangan permainan ludo akuntansi dengan pendekatan model pembelajaran kooperatif tipe *Team games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran akuntansi dasar kelas X - AK untuk kompetensi dasar menerapkan jurnal, konsep debit dan kredit, saldo normal, sistematika pencatatan dan bentuk jurnal.

2. Peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan permainan ludo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan permainan ludo akuntansi dalam pembelajaran Akuntansi.
2. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan permainan ludo akuntansi.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan “ Permainan Ludo Akuntansi dengan Pendekatan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X SMK YPK Medan. “
2. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa menggunakan permainan ludo dengan pendekatan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini di harapkan dapat memberikan informasi dalam dunia pedidikan berupa gambaran mengenai sebuah teori yang menyatakan bahwa peningkatan akivitas belajar akuntansi dapat di lakukan menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe Games Tournament (TGT) dengan permainan ludo akuntansi.

2. Manfaat Praktis

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini di harapkan memiliki kegunaan sebagai berikut :

a. Bagi Siswa

1. Agar siswa dapat lebih berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran akuntansi.
2. Siswa dapat meningkatkan aktivitas belajar akuntansi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Tipe Team Games Tournament* (TGT) dengan permainan ludo akuntansi.

b. Bagi Peneliti

1. Dengan pelaksanaan penelitian ini. maka peneliti memiliki pengetahuan, keterampilan dan pengalaman dalam mengembangkan model pembelajaran.
2. Peneliti mampu mengetahui permasalahan yang ada di dalam suatu proses pembelajaran, sekaligus mencari alternatif pemecahan masalah yang tepat.

3. Hasil penelitian ini di harapkan menjadi langkah awal untuk melakukan penelitian berikutnya.

c. Bagi Guru

1. Sebagai masukan bagi guru SMK YPK Medan dalam mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan memanfaatkan permainan yang relevan dengan model pembelajaran.
2. Sebagai acuan bagi guru – guru akuntansi untuk melakukan peningkatan kualitas mutu pembelajaran melalui model pembelajaran.
3. Memberikan gambaran bagi guru untuk menyesuaikan media pembelajaran dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam mata pelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Model Pembelajaran

Model secara harfiah berarti “ bentuk “, dalam pemakaian secara umum model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukurannya yang di peroleh dari beberapa sistem. Model diartikan sebagai bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. (Suprijono, 2011)

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan – tujuan pengajaran, tahap– tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Joyce bahwa “ *Each model guides us as we design intruction to help student achieve various objectives* “. Maksud kutipan tersebut adalah bahwa setiap model mengarahkan kita dalam merancang pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. (Trianto, 2011)

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan – bahan pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran juga

dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model sesuai dengan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. (Rusman, 2011)

Berdasarkan beberapa pengertian yang dikemukakan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh seorang guru di dalam kelas.

2. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative learning*)

Secara umum, *Cooperatif learning* merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok – kelompok tertentu untuk mencapai tujuan.

Kelompok yang heterogen bisa dibentuk dengan memperhatikan aspek latar belakang sosioekonomi, gender dan etnik, serta kemampuan akademis. Dalam sistem pengelompokan heterogen, anggota kelompok terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan berbeda. Ada siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah.

Pembelajaran kooperatif mengajarkan keterampilan bekerja sama dalam kelompok atau teamwork. Keterampilan ini sangat di butuhkan peserta didik saat nanti lepas ketengah masyarakat. Pembelajaran kooperatif sangat efektif di gunakan di dalam kelas. (Murdika et al., 2018)

Berbagai model pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa saat ini telah banyak dikemukakan. Salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar adalah model *cooperatif learning* atau

pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang digunakan untuk proses belajar, dengan pembelajaran kooperatif siswa lebih mudah menemukan secara komprehensif konsep – konsep yang sulit jika mereka mendiskusikan dengan siswa yang lain tentang masalah yang di hadapi.

Model pembelajaran Kooperatif ini bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri atau jati diri didalam lingkungan sosial dan memecahkan dilema dalam bentuk kelompok.

Ada beberapa model pembelajaran kooperatif antara lain, yaitu *Active Debat, Jigsaw, Group Investigation (GI), Make a match, Pitcure And Picture, Problem Based Learning (PBL), Role Playing, Snowball Throwing (Melempar Bola Salju), Student Teams Achievement 9 Division (STAD), Talking Stick, Teams Games Tournament (TGT), Think Pair Share (TPS),* dan lain-lain.

Model pembelajaran yang dipilih oleh peneliti adalah *Teams Games Tournament (TGT)*.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*

Menurut (Miftahul, 2013) dalam *Team Games Tournament (TGT)*, siswa di tempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari tiga (3) orang yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Aktivitas belajar akuntansi dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di

samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatkn belajar.

Menurut (Shoimin, 2014) dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe automodel pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Di dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) siswa di bentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 orang siswa heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) digunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu.

Menurut Rusman dalam (Mahardi dkk, 2019) Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang mengajak siswa belajar sambil bermain. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda. Dalam metode ini siswa setelah belajar dalam kelompoknya masing-masing anggota kelompok yang setingkatnya kemampuannya akan dipertemukan dalam suatu pertandingan/turnamen. Tujuan dan kesuksesan kelompok tidak hanya dalam hal memahami suatu pelajaran atau hanya bekerja menyelesaikan masalah

tetapi juga mempelajari sesuatu secara kelompok. Model ini sangat sederhana dan mudah untuk dipraktikkan, khususnya pada siswa-siswa SD, SMP, SMA/SMK. Selain sebagai metode agar siswa mau berpendapat, tapi juga untuk melatih siswa berani berbicara. Dengan model pembelajaran ini suasana kelas bisa terlihat lebih hidup dan tidak tersesat monoton.

Siswa juga dapat menelaah sebuah pelajaran atau materi bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa tersebut dapat keluar, selain itu kerjasama antar siswa dan juga siswa dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan. Berikut sintak model pembelajaran TGT:

Tabel 2.1
Sintak Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Langkah - Langkah	Aktivitas Guru
Presentasi Kelas	Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi siswa dalam belajar
<i>Team</i>	Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen
<i>Games</i>	Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan dalam games
<i>Tournament</i>	Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa
Rekondisi Tim	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai

(Sumber: diadaptasi dari Rusman dalam (Mahardi dkk,2019)

3.1 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

A. Kelebihan dari model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah :

1. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
4. Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

B. Kelemahan dari model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah :

1. Membutuhkan waktu yang lama.
2. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.

3. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik yang tertinggi hingga terendah.

4. Media Pembelajaran

4.1 Media Pembelajaran

(Ningsih & Pritandhari, 2019) Secara umum media merupakan kata jamak dari “ medium “, yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan. Istilah media dapat digunakan dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.

Pengertian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat – alat grafis, fotografis, memproses dan menyusun kembali pesan atau informasi visual dan verbal. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menangkap pesan atau informasi. Penggunaan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

4.2 Jenis dan Pengelompokan Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran saat ini dipengaruhi oleh banyak hal seperti perkembangan teknologi, ilmu cetak-mencetak, tingkah

laku, dan komunikasi. Salah satu hal yang berkembang dari media adalah munculnya keberagaman jenis dan format media seperti modul cetak, film, televisi, program komputer dan lain sebagainya. Berdasarkan hal tersebut akhirnya dilakukanlah pengelompokan yang didasarkan kesamaan ciri atau karakteristik dari media. Yudhi Munadhi dalam (Aghni, 2018) menjelaskan beberapa pengelompokan media tersebut terbagi dalam beberapa kelompok berikut:

1. Klasifikasi Media Berdasarkan Perkembangan Teknologi

Seels & Glasgow membagi media berdasarkan perkembangan teknologi dalam dua klasifikasi, yaitu:

a. Media Tradisional

- 1) Visual diam yang diproyeksikan : Proyeksi *overhead slides*, *film stripe*.
- 2) Visual yang tidak diproyeksikan : Gambar, poster, foto, *chart*, grafik.
- 3) Audio : Rekaman piringan, pita kaset.
- 4) Penyajian multimedia : Slide plus suara (tape), *multimage*.
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan : Film, televisi, video.
- 6) Cetak : Buku teks, modul, majalah ilmiah.
- 7) Permainan : Teka – teki, simulasi.
- 8) Realia : Model, specimen (contoh), manipulative (peta, boneka)

b. Media Teknologi Mutakhir

- 1) Media berbasis telekomunikasi : Telekonferensi, kuliah jarak jauh.

2) Media berbasis mikroprosesor : Komputer, interaktif, *compact disk*.

2. Klasifikasi Media Berdasarkan Karakteristik Stimulus yang ditimbulkan.

Klasifikasi ini dikemukakan oleh Briggs dimana dikatakan bahwa pengelompokan media lebih mengarah pada karakteristik siswa, tugas instruksional, bahan dan transmisinya. Briggs mengklasifikasikan 13 macam media yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Objek
- 2) Suara langsung
- 3) Media cetak
- 4) Papan tulis
- 5) Media transparansi
- 6) Film bingkai
- 7) Film rangkai
- 8) Film gerak
- 9) Televisi
- 10) Gambar
- 11) Model
- 12) Rekaman audio
- 13) Pelajaran terprogram

Berdasarkan klasifikasi media, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang peneliti gunakan masuk kedalam kelompok permainan.

5. Permainan Ludo

Menurut Arif S.Sadiman dkk. (2011:75) Permainan (*game*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.

Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu:

- 1) Adanya pemain
- 2) Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi
- 3) Adanya aturan-aturan main, dan
- 4) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai. (Arief S.Sadiman dkk., 2011:76)

Ludo adalah permainan sederhana dimana para pemain bergerak dengan melawan arah jarum jam di sebuah papan sesuai dengan jumlah lemparan dadu. Dalam penelitian ini Ludo yang digunakan telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan yang ada. Ludo yang digunakan disebut Ludo akuntansi karena telah dikombinasikan dengan unsur-unsur akuntansi



Gambar 2.1 Story Board Permainan Ludo

5.1 Ciri – Ciri Permainan Ludo

Ciri pada permainan ludo ini yaitu permainan yang dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari empat orang anak, memiliki empat macam warna yaitu merah, kuning, hijau dan biru yang tergambar dengan ukuran 35 cm x 35 cm berbentuk segi empat sama sisi atau bujur sangkar, yang harus mengatur strategi untuk berlomba memindahkan empat pion dengan menggunakan dadu

5.2 Peralatan – Peralatan Permainan Ludo

Peralatan yang digunakan untuk bermain ludo yaitu papan permainan ludo, dadu dan dua belas bidik untuk bermain, kartu pertanyaan yang sudah di modifikasi, pemain yang akan bermain ludo.

5.3 Peraturan – Peraturan Dalam Permainan Ludo

Peraturan permainannya yaitu :

1. Saat memulai permainan, empat pion ludo di susun pada rumah yang sesuai dengan warna yang terdapat di sudut papan.
2. Untuk mengeluarkan pion ludo dari rumah tersebut, setiap pemain harus mendapatkan hasil kocokan dadu dengan angka “6”.
3. Setelah mendapatkan angka 6 maka pemain yang ada di kotak star diberi satu kali kesempatan lagi untuk mendapatkan kocokan dadu yang akan melanjutkan pemain untuk bermain ke tahap selanjutnya.
4. Ketika 2 pemain bertemu dalam satu kotak yang sama maka pemain akan mengulang kembali permainan nya ke titik awal.
5. Pemenang di tentukan dengan melihat siapa yang paling pertama meletakkan seluruh pion ludo di ke titik terakhir.

6. Pembelajaran Akuntansi Dasar

Akuntansi adalah aktivitas mengumpulkan, menganalisis, menyajikan dalam bentuk angka, mengklasifikasikan, mencatat, meringkas, dan melaporkan aktivitas/transaksi perusahaan dalam bentuk informasi keuangan (Rudianto, 2012). Akuntansi Dasar merupakan salah satu mata pelajaran wajib di SMK yang mempelajari dasar – dasar akuntansi dan keuangan. Mata pelajaran ini diharapkan mampu membekali siswa dengan kemampuan dasar mengolah laporan keuangan serta memahami sistematika keuangan di suatu perusahaan tertentu.

Berikut ini merupakan materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Akuntansi Dasar mengacu pada kompetensi dasar yang digunakan adalah Menerapkan jurnal, konsep debit dan kredit, saldo normal, sistematika pencatatan dan bentuk jurnal.

6.1 Jurnal Umum

Jurnal Umum (*general journal*) adalah buku harian / formular khusus yang digunakan dalam mencatat setiap aktivitas transaksi secara kronologis sesuai urutan tanggal ke dalam jumlah yang harus di debit dan di kredit untuk dapat mencatat setiap aktivitas transaksi ke jurnal umum

Jurnal Umum atau jurnal transaksi adalah catatan sistematis dan kronologis yang dimiliki perusahaan atas transaksi yang telah dilakukan. Jurnal berfungsi mencatat dan meringkas setiap transaksi yang dilakukan perusahaan (Rudianto, 2012)

Buku jurnal adalah media yang digunakan untuk mencatat transaksi perusahaan secara ringkas, permanen, dan lengkap, serta disusun secara

kronologis untuk referensi dimasa depan. Secara umum, buku jurnal berbentuk empat kolom dengan manfaat yang saling menunjang satu sama lainnya. Kolom pertama (Tanggal) berfungsi untuk mencatat tanggal transaksi. Kolom kedua (Keterangan) adalah untuk mencatat aktivitas transaksi sesuai nama perkiraan/akun yang terkait dan penjelasan yang diperlukan. Kolom ketiga (Referensi) berguna untuk mencatat referensi yang terkait dengan buku besar. Kolom keempat (jumlah) di bagi menjadi dua kolom, yaitu kolom debet dan kolom kredit yang berguna untuk mencatat nilai transaksi.

Tabel 2.2 Kolom Jurnal

NO	TANGGAL	KETERANGAN	REF	JUMLAH	
				DEBET	KREDIT

6.2 Langkah – Langkah Menjurnal

(Rudianto, 2012) Untuk mencatat transaksi secara sistematis dan kronologis, terdapat beberapa langkah yang harus ditempuh agar pencatatan transaksi dapat dilakukan dengan lengkap dan terici. Beberapa tindakan yang harus ditempuh dalam proses menjurnal adalah sebagai berikut :

1. Tulislah tanggal transaksi di kolom “ tanggal “
2. Tentukan akun – akun yang akan di letakan di kolom debet atau kredit.
3. Tulislah nama akun yang akan di debet pada kolom “nama akun “ atau “ Keterangan “.

4. Di bawah nama akun yang di debet, tulislah nama akun yang akan di kredit pada kolom “ Nama akun” atau “ Keterangan . Penulisannya dilakukan dengan menempatkan nama akun yang di kredit tersebut menjorok lebih kedalam di bandingkan nama akun yang di debet.
5. Tulislah nilai rupiah di samping sebelah kanan setiap akun yang di debet maupun yang di kredit. Nilai rupiah ini menunjukkan bahwa akun – akun itu terpengaruh sebesar jumlah rupiah tersebut atas transaksi yang dilakukan.
6. Pastikan bahwa jumlah rupiah yang ditulis di kolom debet dan kredit sama.
7. Di bawah akun – akun yang di debet dan kredit tulislah deskripsi singkat yang menyangkut transaksi tersebut dengan mencamtumkan transaksi tersbut dengan mencantumkannya dalam tanda kurung.

7. Aktivitas Belajar

7.1 Pengertian Aktivitas Belajar

(Nurmala et al., 2014) Aktivitas belajar siswa merupakan keterlibatan peserta didik dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan kegiatan dalam proses pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

(Eka Pratiwi & Sukanti, 2018) Aktivitas belajar akuntansi adalah serangkaian kegiatan belajar yang melibatkan peran aktif siswa baik secara fisik maupun mental dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk memahami proses akuntansi yaitu, pencatatan, penggolongan, pengikhtisaran, dan pelaporan

transaksi keuangan yang dilakukan suatu kesatuan usaha untuk kepentingan bisnis dan pertimbangan dalam pengambilan keputusan.

(Nashiroh & Sukirno, 2020) Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang berupa fisik maupun mental yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Kedua aktivitas tersebut harus selalu berkaitan. Aktivitas siswa bukan hanya secara individual, tetapi juga dalam kelompok sosial. Aktivitas dalam kelompok sosial akan menimbulkan adanya interaksi dalam kelompok. Aktivitas tidak hanya terbatas pada aktivitas fisik, melainkan juga pada aktivitas psikis seperti aktivitas mental.

7.2 Jenis – Jenis Aktivitas

Jenis – jenis aktivitas menurut Paul B.Diedrich dalam (Nashiroh & Sukirno, 2020), yaitu sebagai berikut : (1) *Visual Activities*, misalnya: membaca, memperhatikan; (2) *Oral Activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi; (3) *Listening Activities*, seperti: mendengarkan uraian, mendengarkan percakapan, mendengarkan diskusi, musik, pidato; (4) *Writing Activities*, seperti: menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin; (5) *Drawing Activities*, seperti: menggambar, membuat grafik, peta, diagram; (6) *Motor Activities*, seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain, berkebun, beternak; (7) *Mental Activities*, seperti: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan; (8) *Emosional Activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup. Berdasarkan teori tentang indikat

B. Kerangka Konseptual

Pembelajaran merupakan proses penyampaian pesan dari seorang guru kepada peserta didik dengan menggunakan media. Media tersebut bisa berupa audio, berupa visul, dan berupa audiovisual. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat membantu penyampaian pesan antara guru dan peserta didik. Semakin efektif media yang digunakan, semakin baik juga pembelajaran yang terjadi. Pemilihan media pembelajaran bisa disesuaikan dengan kondisi siswa, kondisi lingkungan pembelajaran, dan materi yang diajarkan. Media pembelajaran yang baik adalah media yang mampu membuat pembelajaran diterima oleh peserta didik dengan lebih efektif dan efisien.

Proses pembelajaran di kelas X SMK YPK Medan pada mata pelajaran Akuntansi Dasar sudah cukup baik, namun belum maksimal. Pembelajaran yang dilakukan guru terlalu monoton dan *teacher centered* sehingga siswa kurang aktif dan kurang memperhatikan guru. Situasi tersebut menimbulkan permasalahan yang harus segera diperbaiki.

Dari permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan sebuah permainan Ludo Akuntansi yang diharapkan bisa digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi Dasar di kelas X SMK YPK Medan. Pembelajaran yang dilakukan dengan bermain, akan mampu membangkitkan semangat serta aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran. Untuk itu, permainan Ludo Akuntansi didesain dengan menarik dan disesuaikan dengan materi ajar sehingga siswa tetap bisa bermain sambil belajar di dalam kelas.

C. Hipotesis Penelitian

Dari tinjauan teori diatas dan berdasarkan uraian permasalahan yang dikemukakan, maka diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan ludo akuntansi dengan pendekatan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran akuntansi.
2. Bagaimana peningkatkan aktivitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan permainan ludo akuntansi.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Yayasan Pendidikan Keluarga– YPK Medan yang beralamat di Jl. Sakti Lubis Gg Amal No. 25, Jl.Sakti Lubis Gg. Pegawai No.8, Siti Rejo I, Kec. Medan Kota, Kota Medan, Sumatera Utara 20219.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari bulan November 2021 s/d oktober 2022 untuk bidang studi akuntansi kelas XI. Kegiatan ini dapat diuraikan pada tabel berikut ini :

Tabel 3.1
Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan/Minggu																							
		April				Mei				Juni				Juli				Oktober				November			
		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	Survei awal lokasi	■	■	■	■																				
2	Pengajuan Judul Penelitian			■	■																				
3	Penyusunan Proposal							■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
4	Seminar Proposal															■									
5	Penelitian															■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
6	Bimbingan Skripsi																	■	■	■	■	■	■	■	■
7	Acc Skripsi																								■

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

(Sugiyono, 2016) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah 19 siswa kelas X SMK YPK Medan.

2. Sampel

(Sugiyono, 2016) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Adapun penentuan jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah total sampling.

C. Variabel Penelitian

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian berhubungan dengan variabel yang akan diteliti. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah :

Variabel bebas dan variabel terikat, untuk variabel bebas adalah permainan ludo dan model pembelajaran *Team Games Tournament* dimana guru menggunakan media pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membentuk kelompok yang heterogen guna meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas. Untuk variabel terikatnya adalah aktivitas belajar yang nantinya

apakah memiliki keterkaitan dengan permainan ludo akuntansi dan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

D. Definisi Variabel Penelitian

1. Permainan Ludo Akuntansi adalah salah satu permainan papan tradisional yang dikolaborasikan dengan pembelajaran akuntansi.
2. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Semua siswa mencoba menjadikan kelompoknya menjadi juara sehingga akan ada banyak aktivitas belajar akuntansi dalam metode pembelajaran kooperatif ini.
3. Aktivitas belajar akuntansi adalah serangkaian kegiatan belajar yang melibatkan peran aktif siswa baik secara fisik maupun mental dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk memahami proses akuntansi yaitu, pencatatan, penggolongan, pengikhtisaran, dan pelaporan transaksi keuangan.

E. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

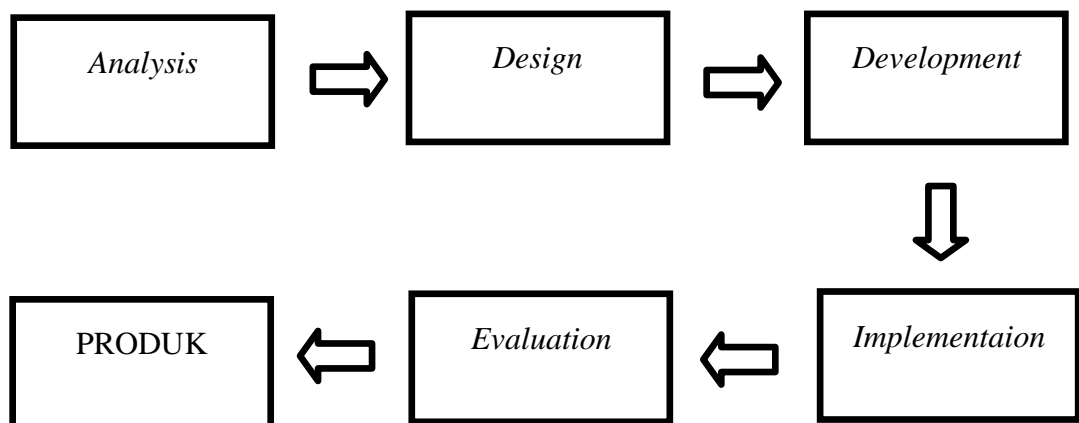
Pendekatan yang digunakan dalam metode penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) (Sugiyono, 2016).

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan *ADDIE* yang dikembangkan oleh Dick and Carry Mulyatiningsih (2012) dalam (Wati, 2018)

Prosedur pengembangan Ludo Akuntansi adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Tahapan – Tahapan Penelitian Pengembangan

1. Analysis

Peneliti menganalisis permasalahan yang terjadi di kelas X SMK YPK Medan. Pembelajaran yang dilakukan di kelas jarang menggunakan media pembelajaran yang melibatkan siswa. Siswa membutuhkan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan di kelas dengan konsep belajar sambil bermain untuk meningkatkan aktivitas belajar. Media Ludo Akuntansi diharapkan mampu memenuhi kebutuhan siswa di kelas X SMK YPK Medan.

2. *Design*

Pada tahap ini peneliti mulai merancang media pembelajaran dimulai dari membuat konsep permainan, menetapkan materi yang digunakan, membuat soal dan kunci jawaban, dan validasi kisi – kisi instrument. Berikut merupakan proses *Design* dalam pengembangan Ludo Akuntansi :

2.1 Membuat konsep permainan

Peneliti membuat desain storyboard mengenai permainan yang berisi desain papan permainan, aturan main, alat dan bahan yang diperlukan dalam permainan, serta perlengkapan permainan yang lainnya.

2.2 Menetapkan materi yang digunakan

Peneliti menggunakan materi Akuntansi Dasar dengan Kompetensi Dasar Menerapkan jurnal, konsep debit dan kredit, saldo normal, sistematika pencatatan dan bentuk jurnal.

2.3 Membuat soal dan kunci jawaban

Peneliti membuat soal dan kunci jawaban yang kemudian dikonsultasikan dengan ahli materi.

2.4 Validasi kisi- kisi instrument

Kisi – kisi instrument penelitian diberikan kepada para ahli untuk di nilai dan diberi masukan.

3. *Development*

Pada tahap ini peneliti membuat produk jadi media pembelajaran Ludo Akuntansi, validasi media kepada para ahli dan melakukan revisi produk.

1. Produk Media Pembelajaran Ludo Akuntansi

Peneliti membuat media pembelajaran berdasarkan *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya. Semua komponen disatukan dan menjadi sebuah produk media pembelajaran Ludo Akuntansi.

2. Validasi oleh ahli media dan ahli materi

Media yang sudah jadi divalidasi oleh ahli media yaitu ibu Dian Novianti Sitompul, S.Pd.,M.Si dan ahli materi ibu Sri Astuti,S.Pd. Hasil validasi berupa saran, komentar, dan kritik terhadap media pembelajaran.

3. Revisi produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil validasi para ahli.

4. *Implementation*

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari produk yang dikembangkan. Produk yang selesai dibuat, selanjutnya diuji cobakan ketika pembelajaran. Tujuan dilakukannya uji coba untuk mendapatkan informasi apakah layak digunakan sebagai media pembelajaran atau tidak.

5. *Evaluation*

Tahap terakhir dalam pengembangan ini adalah evaluasi produk. Tahap ini dilakukan pengukuran ketercapaian pengembangan produk dengan menggunakan angket. Angket tersebut diisi oleh ahli media yaitu ibu Dian Novianti Sitompul S.Pd.,M.Si dan ahli materi yaitu ibu Sri Astuti S.Pd serta seluruh siswa kelas X SMK YPK Medan pada saat dilaksanakan kegiatan pembelajaran.

G. Instrumen Penelitian

(Sugiyono, 2016) Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Jadi, instrumen penelitian adalah alat bantu pada waktu penelitian untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Non tes.

1. Angket

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data guna mengukur kelayakan media pembelajaran yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan siswa sebagai bahan evaluasi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen kelayakan yang digunakan dalam media pembelajaran ini digunakan skala Likert dengan model empat pilihan (Skala Empat).

Tanggapan responden pada penelitian ini dinyatakan dalam bentuk rentang jawaban :

- | | |
|------------------|-----|
| a. Sangat setuju | = 4 |
| b. Setuju | = 3 |
| c. Kurang Setuju | = 2 |
| d. Tidak Setuju | = 1 |

1. Validasi Oleh Ahli Media

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah memberikan lembar validasi media kepada ahli media dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Ibu Dian Novianti S.Pd., M.Si untuk memvalidasi aspek – aspek yang berhubungan dengan media pembelajaran ludo akuntansi. Berikut kisi – kisi lembar validasi oleh ahli media :

Tabel 3.2
Layout Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	No. Pertanyaan
Aspek Rekayasa Media		
1	<i>Maintainable</i>	1
2	Usabilitas	2
3	Petunjuk penggunaan jelas	3,5
4	<i>Reusable</i>	4
Aspek Komunikasi Visual		
1	Komunikatif	6,7
2	Kreativitas	8,15
3	Penggunaan bahasa	9
4	Font yang digunakan	10,11
5	Komposisi warna	12
6	Struktur penggunaan kalimat	14
7	Kualitas bahan	13
8	Komposisi desain dengan tulisan	16

2. Validasi Oleh Ahli Materi

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah memberikan lembar validasi kepada ahli materi guru SMK YPK Medan Ibu Sri Astuti., S.Pd dalam rangka memvalidasi aspek – aspek yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Berikut kisi – kisi lembar validasi untuk ahli materi :

Tabel 3.3
Layout Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek Pembelajaran	No. Pertanyaan
1	Kesesuaian Materi	1,2,3
2	Interaktivitas	4,5,6,7
3	Kontekstual dan Aktualitas	8,9,10
4	Mudah dipahami	11
5	Sistematis	12,13,14
6	Kelengkapan bahan bantuan ajar	15,16
7	Ketepatan alat evaluasi	17,18

3. Penilaian Siswa

Penilaian angket untuk siswa terdiri dari dua buah angket yaitu angket penilaian kelayakan media dan angket aktivitas belajar siswa. Angket ini digunakan untuk memperoleh data mengenai penilaian siswa terhadap media ludo akuntansi serta data mengenai aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media ludo akuntansi. Adapun kisi – kisi angket dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 3.4
Layout Angket Penilaian Siswa

No	Aspek	No. Pertanyaan
Aspek Media		
1	<i>Maintanable</i>	1
2	Usabilitas	2
3	Efektifitas dan Efisien	3,4
4	Petunjuk dan Penggunaan Jelas	5
5	Kemenarikan media	6
6	Keterbacaan tulisan	7
7	Pemilihan desain media	8
8	Kesesuaian bahasa yang digunakan	9
Aspek Pembelajaran		
1	Komunikatif	10,11,12,13,14,

No	Aspek	No. Pertanyaan
2	Kesesuaian materi	15
3	Variasi soal	16
4	Penggunaan bahasa soal	17,18
5	Tingkat kesukaran	19
6	Kebenaran kunci jawaban	20

Tabel 3.5

Layout Angket Aktivitas Belajar Siswa

No	Indikator	No. Pertanyaan
1	Memperhatikan	1
2	Bertanya dan menjawab	2,3
3	Mengemukakan pendapat	4
4	Mendengarkan	5
5	Bermain	6
6	Memecahkan soal	7,8
7	Antusias mengikuti pembelajaran	9,10

H. Pengujian Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas Angket

(Amalia & Widayati, 2012) Uji Validitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan untuk memperoleh data sudah valid atau belum. Pada penelitian ini uji validitas angket dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = angka indeks korelasi "r" *Product Moment*

N = Jumlah data

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan Y

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = Jumlah seluruh skor Y

Kriteria jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% maka instrumen dinyatakan valid dan sebaliknya $r_{hitung} < r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% maka instrumen dinyatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas Angket

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur tingkat kepercayaan diri suatu instrumen. Pada penelitian ini uji reliabilitas angket dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha*.

$$r_{11} = \frac{(n)}{(n-1)} \left(1 - \frac{\sum S_1^2}{S_1^2} \right)$$

(Amalia & Widayati, 2012)

r_{11} = Koefisien reliabilitas tes

n = Banyaknya butir item yang dikeluarkan dalam tes

I = Bilangan Konstanta

$\sum S_1^2$ = Jumlah varian skor dari tiap – tiap item skor

S_1^2 = Varian total

Perhitungan uji reliabilitas skala diterima, jika hasil perhitungan r hitung > r tabel 5%.

I. Teknik Analisis Data

Sugiono (2015:147) Analisis merupakan suatu kegiatan mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Dalam penellitian ini analisis data yang diperlukan adalah sebagai berikut:

1. Data kualitatif

Data kualitatif berupa saran dan masukan dari ahli media Ibu Dia Novianti Sitompul, S.Pd, M.Si , ahli materi Ibu Sri Astuti, S.Pd. dan siswa dianalisis sebagai deskriptif.

2. Data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian kelayakan produk yang diberikan kepada dosen ahli media, guru dan siswa. Data kelayakan Ludo Akuntansi tersebut berupa data kualitatif. Untuk mendapatkan penilaian kelayakan media maka data kualitatif tersebut dikonversi menjadi data kuantitatif dengan ketentuan skoring sebagai berikut.

Tabel 3.6 Ketentuan Pemberian Skor

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Sumber: (Amalia & Widayati, 2012)

Kemudian data yang terkumpul dianalisis dengan cara menghitung rata – rata skor yang diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

$\sum x$: Jumlah Skor

N : Jumlah subjek uji coba

x : Skor rata – rata

Rata – rata hasil penilaian yang diperoleh berupa data kuantitatif dikonversi kembali menjadi data kualitatif mengenai kategori kelayakan media sehingga dapat diambil kesimpulan mengenai kelayakan media berdasarkan pedoman konversi ideal yang dijabarkan pada tabel ini.

Tabel 3.7 Rumus Konversi Penilaian

Nilai	Rumus	Rerata Skor	Kategori
A	$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	$X > 3,4$	Sangat Layak
B	$X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	$2,8 < X \leq 3,4$	Layak
C	$X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	$2,2 < X \leq 2,8$	Cukup Layak
D	$X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	$1,6 < X \leq 2,2$	Kurang Layak
E	$X \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	$X \leq 1,6$	Sangat Kurang Layak

Keterangan:

Skor maksimal : 4

Skor minimal : 1

Mean ideal x : $\frac{1}{2}$ (skor maksimal + skor minimal)

Simpangan baku ideal : $\frac{1}{6}$ (skor maksimal – skor minimal)

b. Analisis Data Angket Aktivitas Belajar

Langkah – langkah yang digunakan untuk mengukur presentase aktivitas belajar siswa yaitu:

1. Data kuantitatif skor angket aktivitas siswa dianalisis dengan acuan tabel konversi nilai sebagai berikut:

Alternatif Jawaban	Skor Pernyataan
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

2. Menjumlahkan skor untuk masing-masing aspek aktivitas.
3. Menghitung skor dari motivasi siswa setiap aspek dengan rumus:

$$\% \text{ skor aktivitas belajar} = \frac{\text{skor motivasi belajar}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber:(Amalia & Widayati, 2012)

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum SMK YPK Medan

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: SMK Swassta YPK Medan
NPSN	: 10211087
Jenjang Pendidikan	: SMK
Status Sekolah	: Swasta
Alamat Sekolah	: Jl. Sakti Lubis Gg. Pegawai No. 8 Medan
RT/RW	: 0/0
Kode Pos	: 20219
Kelurahan	: Siti Rejo I
Kecamatan	: Medan Kota
Kabupaten/Kota	: Kota Medan
Provinsi	: Sumatera Utara
Negara	: Indonesia
Posisi Geografis Lintang	: 3, 5542
Posisi Geografis Bujur	: 98,6941

a. Data Pelengkap

SK Pendirian Sekolah	: 300/I05/A/1988
Tanggal SK Pendirian	: 1988

Status Kepemilikan	: Yayasan
SK Izin Operasional	: 420/4295/Dikmenjur/2016
Tgl SK Izin Operasional	: 30 – 05 – 2016
MBS	: Tidak
Nama Wajib Pajak	: Yayasan Pendidikan Keluarga Medan
NPWP	: 014223846122000

b. Akreditasi

Bentuk Pendidikan	: SMK
Akreditasi	: A
Nilai	: 91,00
No. SK Akreditasi	: 860/BANSM/PROVSU/LL/XII/2018
Tanggal SK Akreditasi	: 02 – 12 – 2018
TMT Mulai Akreditasi	: 02 – 12 – 2018
TMT Selesai Akreditasi	: 02 – 12 -2018

c. Kontak Sekolah

Nomor Telepon	: (061) 617866558
Nomor Fax	: (061) 617873292
Email	: smkypkmedan@yahoo.com
Website	: http://www.smkypkmedan.sch.id

9) Visi dan Misi

1. Visi

Mewujudkan generasi yang bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, terampil dalam bidang jurusan, serta mampu mandiri dan bersaing di era globalisasi.

2. Misi

1. Membentuk SDM yang beriman, bertaqwa dan disiplin
2. Menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif
3. Membentuk tamatan yang berkepribadian unggul dan mampu mengembangkan diri secara berkesinambungan.
4. Menyiapkan tenaga terampil dibidangnya yang mampu bersaing di lapangan kerja.
5. Menyiapkan wirausahawan
6. Menjadikan SMK sebagai sumber informasi di bidang bisnis manajemen dan teknik komputer dan jaringan.
7. Menyiapkan infrastruktur yang mendukung program keahlian.
8. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar (KBM) yang mengacu kepada kurikulum yang berbasis kompetensi.
9. Meningkatkan lingkungan kerja yang kondusif.
10. Menjalin kerjasama dengan DU/DI yang relevan
11. Menjadikan unit produksi sebagai tempat praktek siswa.

B. Hasil Penelitian

1. Pengembangan Permainan Ludo Akuntansi

Pengembangan permainan Ludo Akuntansi ini merupakan adaptasi dan modifikasi dari langkah – langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE yaitu dengan tahapan: 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*. Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian berikut ini:

a. Tahap *Analysis*

Pada tahap analisis meliputi tahap analisis kebutuhan dan analisis kompetensi. Berikut uraian dari masing – masing tahap analisis:

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan, diperlukan untuk menentukan masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran akuntansi. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan kepada guru mata pelajaran akuntansi yaitu ibu Sri Astuti, S.Pd yang dilakukan pada tanggal 20 September 2022 di SMK YPK Medan yaitu dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS).

Dari hasil wawancara peneliti proses pembelajaran juga belum pernah menggunakan media permainan Ludo Akuntansi. Sehingga kecenderungan kebosanan kerap sekali terjadi di dalam kelas, apalagi durasi waktu dalam pembelajaran akuntansi sangat panjang, apabila tidak

ada media baru yang digunakan di dalam kelas, maka kegiatan belajar mengajar akan menjadi sangat membosankan dan membuat siswa tidak konsentrasi dalam pembelajaran sehingga dapat berdampak negatif pada hasil yang diperoleh siswa.

Namun, kekhawatiran tersebut dapat diantisipasi dengan membuat media pembelajaran dengan berbasis permainan. Permainan yang di kombinasikan dalam pembelajaran akuntansi sangat memudahkan guru untuk menyalurkan materi yang akan diajarkan.

Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan permainan yang sudah ada dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa terutama pada pembelajaran akuntansi. Pembuatan media permainan Ludo Akuntansi diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Analisis Kompetensi dan Instruksional

Analisis kompetensi dan instruksional berkaitan dengan kompetensi dasar dan materi pokok yang dimuat dalam media pembelajaran permainan Ludo Akuntansi. Materi yang dimuat dalam media sesuai dengan kompetensi dasar menerapkan jurnal, konsep debit dan kredit, saldo normal, sistematikan pencatatan dan bentuk jurnal.

b. Tahap *Design*

Pada tahapan ini, peneliti mengumpulkan informasi mengenai pengembangan media pembelajaran yang dibuat. Hasil informasi tersebut antara lain:

1. Perancangan konsep desain media pembelajaran

Media pembelajaran permainan Ludo Akuntansi memiliki konsep yang sama dengan permainan ludo yang sudah dikenal, dengan beberapa modifikasi pada aturan permainan dan desain permainannya. Modifikasi yang dilakukan pada media pembelajaran Ludo Akuntansi yaitu pada desain papan permainan diberikan kategori soal yang harus dijawab oleh peserta, penambahan kartu – kartu yang berisi soal, dan aturan permainan.

2. Penyusunan aturan main, soal, dan kunci jawaban

Media pembelajaran Permainan Ludo Akuntansi dimainkan dengan cara berkelompok yang terdiri dari empat kelompok. Satu kelompok terdiri dari empat orang anggota. Setiap kelompok diberikan empat buah pion sesuai dengan warna yang dipilih. Pemain diminta untuk mengocok dadu agar dapat keluar dari kotak awal dan dapat melanjutkan pionnya sampai ke kotak *finish*. Di beberapa kotak yang akan dilewati oleh pion, ada soal – soal yang harus dijawab oleh pemain. Apabila pemain tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut, maka pemain tidak boleh mengocok dadu selama satu putaran.

Setiap pion yang berhasil mencapai kotak *finish*, akan diberikan skor 20. Pemain yang berhasil memindahkan semua pionnya ke kotak *finish* pertama kali adalah pemenangnya.

3. Pembuatan desain media pembelajaran

Pembuatan desain media pembelajaran Ludo Akuntansi menggunakan papan catur yang di desain serupa dengan ludo. Desain produk disesuaikan untuk remaja usia 17 – 19 tahun agar siswa tertarik menggunakan media tersebut. Berikut ini merupakan kelengkapan permainan Ludo Akuntansi:

- a. 1 buah papan permainan
- b. 16 pion
- c. 1 buah dadu
- d. 1 buah ember untuk mengocok dadu
- e. 1 set kartu soal
- f. 1 lembar aturan dan petunjuk permainan

c. Tahap Pengembangan (*development*)

1. Pembuatan Media

Pada proses ini peneliti menyatukan rancangan pada tahap desain. Semua komponen dibuat secara manual. Dari mulai menggambar pola dan mengecet semua ornamen–ornamennya. Kartu soal dicetak berbentuk persegi panjang. Papan permainan ludo dibuat menggunakan papan catur yang di cat dan di gambar mengikuti desain permainan Ludo.

2. Validasi

Media awal yang telah dibuat kemudian divalidasi. Validasi ini dilakukan kepada ahli materi Ibu Sri Astuti, S.Pd, dan ahli media Ibu Dian

Novianti Sitompul, S.Pd, M.Si. Validasi dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan pengakuan kelayakan dan memperoleh masukan perbaikan mengenai media yang dikembangkan.

a. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh ibu Sri Astuti S.Pd. Validasi yang dilakukan adalah tinjauan dari aspek pembelajaran. Peneliti menggunakan skala *likert* dengan empat alternatif jawaban dalam angket validasi. Angket tersebut memiliki 18 pernyataan Berdasarkan penilaian Ibu Sri Astuti diperoleh hasil angket sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Angket Ahli Materi

No	PERNYATAAN	SKOR
Aspek Pembelajaran		
1	Kesesuaian materi dengan KD	4
2	Kesesuaian materi dengan indikator	4
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3
4	Soal sesuai dengan konteks materi yang diberikan	4
5	Kelengkapan cakupan soal	3
6	Variasi soal	3
7	Keberagaman tingkat kesulitan soal	3
8	Bahasa soal mudah dipahami	4
9	Uraian soal jelas	4
10	Kebenaran kunci jawaban	4
11	Bahasa kunci jawaban mudah dipahami	3
12	Soal disajikan secara menarik	4
13	Media dapat membuat siswa lebih aktif ketika belajar akuntansi	4
14	Media dapat menarik perhatian siswa	4

No	PERNYATAAN	SKOR
Aspek Pembelajaran		
15	Konsep dan definisi sesuai dengan bidang akuntansi	4
16	Contoh yang disajikan mendukung pemahaman siswa	4
17	Topi yang dibahas sapat dimengerti dengan jelas	4
18	Aspek pembelajaran mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik telah padu dalam materi	4
	JUMLAH	67
	RATA – RATA	3,7
	KATEGORI	SANGAT LAYAK

Sumber : Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa ditinjau dari kelayakan aspek pembelajaran oleh ahli materi Ibu Sri Astuti, S.Pd diperoleh rata-rata skor 3,70. Berdasarkan tabel mengenai konversi skor ke dalam nilai skala empat, hasil validasi ahli materi pada aspek pembelajaran berada pada rentang $X > 3,4$ sehingga mendapat nilai "A" dengan kategori "Sangat Layak".

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Dian Novianti Sitompul, S.Pd, M.Si selaku Dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Validasi yang dilakukan oleh ahli media ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi verbal. Untuk memperoleh data mengenai validasi ahli media, peneliti menggunakan angket. Dapat dilihat dari penilaian angket dibawah ini:

Tabel 4.2 Hasil Angket Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	SKOR
Aspek Rekayasa Media		
1	Media tidak mudah rusak	4
2	Media mudah digunakan	4
3	Petunjuk penggunaan media jelas	4
4	Media dapat digunakan berulang	4
5	Cara penggunaan media mudah dimengerti	4
JUMLAH		20
RATA- RATA		4
Aspek Komunikasi Verbal		
6	Media mudah dipahami	4
7	Media sesuai dengan target penelitian	3
8	Desain permainan menarik	3
9	Penggunaan bahasa media	4
10	Tulisan dapat terbaca	4
11	Font yang digunakan cukup	4
12	Pemilihan komposisi warna	4
13	Bahan yang digunakan media	4
14	Struktur penggunaan kalimat	4
15	Kreativitas pembuatan media	4
16	Kesesuaian tulisan dengan desain media	3
JUMLAH		41
RATA-RATA		3,72

Sumber: Data Primer yang diolah

Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Angket Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Aspek kelayakan media	4
2	Aspek komunikasi verbal	3,72
Jumlah		7,72
Rata – Rata		3,86
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.3 rekapitulasi hasil angket ahli media ditinjau dari kelayakan aspek media memperoleh skor 4 dan kelayakan aspek komunikasi verbal memperoleh skor 3,72 sehingga rerata skor yaitu 3,86. Berdasarkan tabel 3.6 mengenai konversi skor kedalam nilai skala empat, penilaian ahli media pada aspek rekayasa media dan aspek komunikasi verbal berada pada rentang $X > 3,40$, sehingga mendapat nilai "A" dengan kategori "Sangat Layak".

Berdasarkan hasil validasi dari masing – masing validator terhadap media pembelajaran Ludo Akuntansi, diperoleh rekapitulasi penilaian keseluruhan validator pada tabel berikut ini.

Tabel 4.4 Rekapitulasi hasil validasi keseluruhan ahli

No	Aspek Kelayakan	Ahli Materi	Ahli Media	Rerata	Nilai	Kategori
1	Aspek Pembelajaran	3,7		3,7	A	Sangat Layak
2	Aspek kelayakan media		4	4	A	Sangat Layak
3	Aspek komunikasi visual		3,72	3,72	A	Sangat Layak
Rata – rata Skor Keseluruhan				3,80	A	Sangat Layak

d. Tahap *Implementation*

Tahap implementasi pada produk ini diuji cobakan di kelas X-AKL yang terdiri dari 19 orang siswa. Uji coba ini dilakukan didalam ruangan kelas X-AKL SMK YPK Medan. Setelah produk diuji cobakan, dibagikan angket untuk siswa agar dapat mengukur respon siswa mengenai media pembelajaran berupa "Ludo Akuntansi".

1. Hasil Penilaian Siswa

Berikut ini hasil penilaian siswa kelas X-AKL terhadap aspek media, dan aspek pembelajaran.

Tabel 4.5 Hasil Penilaian Siswa

NO	Aspek yang dinilai	Rerata
Aspek Media		
1	Media yang digunakan tidak mudah rusak	3,43
2	Media mudah untuk digunakan	
3	Media yang digunakan efektif	
4	Media yang digunakan efisien	
5	Petunjuk penggunaan media jelas	
6	Media yang disajikan menarik	
7	Tulisan di media dapat terbaca dengan jelas	
8	Desain media bagus	
9	Penggunaan bahasa didalam media baik	
Aspek Pembelajaran		
10	Saya merasa kesulitan menjawab soal	3,25
11	Saya merasa penasaran jika tidak dapat menjawab soal	
12	Saya sering berdiskusi pelajaran dengan teman	
13	Saya lebih senang belajar sendiri daripada berkelompok	
14	Saya dapat menemukan penyelesaian masalah dengan mudah jika berkelompok	
15	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang diajarkan disekolah	
16	Soal yang disajikan bervariasi	
17	Soal mudah dimengerti	
18	Bahasa soal mudah dipahami	
19	Soal yang disajikan terlalu sulit	
20	Kebenaran kunci jawaban	
Rata – rata keseluruhan		3,34
Kategori		LAYAK

Sumber: Data primer yang diolah

Tabel 4.6 Rekapitulasi hasil angket penilaian siswa

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Rata – Rata Skor
1	Aspek media	588	3,43
2	Aspek Pembelajaran	681	3,25
Rata – rata skor			3,34
Kategori			LAYAK

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

e. Tahap *Evaluation*

Media yang sudah melalui tahap implementasi selanjutnya dievaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi untuk mengetahui efektivitas pengembangan media dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Peningkatan aktivitas belajar siswa dapat dilihat dari pengukuran aktivitas sesudah pembelajaran dengan menggunakan angket dengan skala Likert empat alternatif pilihan jawaban. Angket berisi 10 butir, 7 butir dinyatakan valid dan 3 butir dinyatakan tidak valid. Dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,554.

3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Hasil Uji Validitas

Dalam penelitian ini, pengujian instrumen penelitian dilakukan kepada 19 siswa kelas X AKL SMK YPK Medan. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah item–item dalam instrumen penelitian valid atau tidak.

Adapun hasil perhitungan angket uji coba setiap butir adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Interpretasi Validitas Angket Aktivitas Belajar

No Butir	r hitung	r tabel	Interpretasi
1	0,032	0,456	Invalid
2	0,664	0,456	Valid
3	0,821	0,456	Valid
4	0,659	0,456	Valid
5	0,494	0,456	Valid
6	0,328	0,456	Invalid
7	0,486	0,456	Valid
8	0,880	0,456	Valid
9	0,123	0,456	Invalid
10	0,883	0,456	Valid

Sumber: Hasil olah data menggunakan SPSS 23

b. Hasil Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil olah data uji coba angket menggunakan SPSS 23, uji reliabilitas angket menunjukkan skor 0,632 > r tabel 0,456. Hasil uji reliabilitas ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut reliabel. Hal ini dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 4.8 Reliabilitas Instrument

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,632	10

Sumber: Hasil olah data SPSS 23

4. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran TGT dengan Permainan Ludo Akuntansi

Salah satu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa setelah menggunakan media Ludo Akuntansi. Oleh karena itu, untuk mengukur besarnya peningkatan aktivitas belajar siswa, peneliti menggunakan instrumen angket aktivitas belajar dengan skala *Likert* yang memiliki empat alternatif jawaban. Angket aktivitas tersebut kemudian diberikan kepada siswa kelas X AKL dapat diketahui hasil peningkatan aktivitas belajar pada masing – masing indikator setelah menggunakan media Ludo Akuntansi sebagai berikut.

Tabel 4.9 Hasil Angket Aktivitas Siswa

No	Indikator Aktivitas	Skor Aktivitas Belajar	
		Jumlah	%
1	Memperhatikan	56	73,68%
2	Bertanya dan Menjawab	112	73,68%
3	Mengemukakan Pendapat	52	68,42%
4	Mendengarkan	62	81,57%
5	Bermain	71	93,42%
6	Memecahkan Soal	124	81,57%
7	Antusias mengikuti pembelajaran	127	83,55%
Jumlah		604	79,41%

5. Pembahasan Hasil Penelitian

a. Pengembangan Permainan Ludo Akuntansi Dalam Pembelajaran Akuntansi

Pengembangan media Ludo Akuntansi mengikuti model pengembangan ADDIE, sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Dick and Carry (1996) dalam Endang Multayaningsih (2012) bahwasanya ada lima tahapan dalam model pengembangan ADDIE yaitu tahapan analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*). Pertimbangan menggunakan model ini dikarenakan model ADDIE sederhana dan terstruktur secara sistematis serta mudah untuk dipelajari. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yang layak digunakan sebagai media pembelajaran sebagaimana hasil penilaian yang telah diberikan oleh ahli materi Ibu Sri Astuti, S.Pd. dan ahli media Ibu Dian Novianti Sitompul, SE, M.Si yang memperoleh rata-rata skor keseluruhan yaitu 3,80 yang terletak pada rentang $X > 3,4$ yaitu sangat layak. Kesimpulan, media Ludo Akuntansi mendapat nilai "A" dengan kategori "Sangat Layak"

b. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Dengan Permainan Ludo Akuntansi

Aktivitas menurut Sardiman (Nashiroh & Sukirno, 2020) merupakan kegiatan yang bersifat fisik maupun mental yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Kedua aktivitas tersebut harus selalu berkaitan. Aktivitas siswa bukan hanya secara individual, tetapi juga dalam

kelompok sosial. Aktivitas siswa dalam kelompok sosial akan menimbulkan adanya interaksi dalam kelompok.

Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa agar menjadi lebih aktif di kelas X AKL SMK YPK Medan, maka perlu dilakukan suatu terobosan baru yaitu dengan penggunaan media pembelajaran berupa Ludo Akuntansi.

Dari hasil yang diperoleh dari penelitian menunjukkan bahwa siswa cenderung antusias dalam mengikuti pelajaran yang menggunakan media pembelajaran Ludo Akuntansi dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebab seluruh siswa terlibat dalam proses pembelajaran.

C. Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam pengembangan Ludo Akuntansi sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Uji coba implementasi media hanya dilakukan di 1 sekolah yaitu SMK YPK Medan.
2. Pernyataan kelayakan media baru sebatas dilakukan oleh 1 ahli materi dan 1 ahli media.
3. Pemain memiliki tingkat pemahaman berbeda sehingga pada saat permainan berlangsung, terdapat pemain yang tertinggal.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran Ludo Akuntansi melalui lima tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*.
2. Tingkat kelayakan media pembelajaran Ludo Akuntansi diketahui berdasarkan penilaian dari ahli materi mendapat skor rata-rata 3,7 dengan kategori ” **Sangat Layak**”, penilaian dari ahli media mendapat skor rata-rata 3,86 dengan kategori ”**Sangat Layak**”, serta penilaian oleh siswa mendapat perolehan rata-rata skor 3,34 dengan kategori ” **Sangat Layak**”.
3. Dilihat dari hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa cenderung antusias dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan Ludo Akuntansi dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).
4. Aktivitas belajar siswa kelas X AKL dikatakan meningkat. Di tinjau berdasarkan hasil angket yang diperoleh sebesar 79%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan keterbatasan yang telah dijelaskan, bahwasanya media pembelajaran Ludo Akuntansi masih memiliki

banyak kelemahan. Oleh sebab itu, beberapa saran pengembangan produk lebih lanjut sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

- a. Sekolah diharapkan dapat meningkatkan fasilitas media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah.
- b. Sekolah diharapkan dapat memfasilitasi para pendidik dengan mengadakan pelatihan pengembangan media pembelajaran.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar dengan tujuan agar siswa tidak merasa jenuh ketika belajar.

3. Siswa

- a. Siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Siswa diharapkan lebih antusias dalam proses pembelajaran akuntansi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A. N., & Widayati, A. (2012). Analisis Butir Soal Tes Kendali Mutu Kelas Xii Sma Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi Di Kota Yogyakarta Tahun 2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(1). [tps://doi.org/10.21831/jpai.v10i1.919](https://doi.org/10.21831/jpai.v10i1.919)
- Eka Pratiwi, N. F., & Sukanti, S. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16 (1), 74. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20171>
- Khodziah, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Fisika Pada Pokok Bahasan Gerak Melingkar.
- Mardiana, S., & Djazari, M. (2015). Teams Games Tournament Dengan Permainan Ludo Akuntansi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 13(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v13i1.5189>
- Miftahul, H. (2013). *Model - Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka belajar.
- Murdika, M., Wijaya, M., & Sugiarti, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas XMIA-3 SMAN 1 Tanete Rilau (Studi pada Materi Pokok Ikatan Kimia dan Bentuk Geometri). *Chemica: Jurnal Ilmiah Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 19(1), 77. <https://doi.org/10.35580/chemica.v19i1.6647>
- Nashiroh, M., & Sukirno, S. (2020). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Akuntansi Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 18(1), 20–35. <https://doi.org/10.21831/jpai.v18i1.31443>
- Nasution, S. (2011). *METODE RESEARCH* (12th ed.). Bumi Aksara.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Amalia, A. N., & Widayati, A. (2012). Analisis Butir Soal Tes Kendali Mutu

Kelas Xii Sma Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi Di Kota Yogyakarta Tahun 2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v10i1.919>

Eka Pratiwi, N. F., & Sukanti, S. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 74. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20171>

Khodizah, S. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN LUDO FISIKA PADA POKOK BAHASAN GERAK MELINGKAR*.

Mardiana, S., & Djazari, M. (2015). Teams Games Tournament Dengan Permainan Ludo Akuntansi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 13(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v13i1.5189>

Miftahul, H. (2013). *Model - Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka belajar.

Murdika, M., Wijaya, M., & Sugiarti, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas XMIA-3 SMAN 1 Tanete Rilau (Studi pada Materi Pokok Ikatan Kimia dan Bentuk Geometri). *Chemica: Jurnal Ilmiah Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 19(1), 77.

Nashiroh, M., & Sukirno, S. (2020). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Akuntansi Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 18(1), 20–35. <https://doi.org/10.21831/jpai.v18i1.31443>

Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Sma Purnama Trimurjo. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 7(1), 50–59.

Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., & Suharsono, N. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1), 86–95.

Rina, N. I. (2016). PENERAPAN PEMBELAJARAN TGT DENGAN RODA PUTAR UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR AKUNTANSI SISWA SMKN 1 TEMPEL THE IMPLEMENTATION OF TGT LEARNING WITH ROTARY WHELLS TO IMPROVE STUDENT'S ACCOUNTING LEARNING ACTIVITY AT SMK NEGERI 1 TEMPEL

Oleh. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XIV(1), 35–44.

- Rudianto. (2012). *PENGANTAR AKUNTANSI KONSEP & TEKNIK PENYUSUNAN LAPORAN KEUANGAN* (S. Saat (ed.)). Penerbit Erlangga.
- Rusman. (2011). *Model - Model Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. AR-ruz Media.
- Sugiyono. (2016). *METODE PENELITIAN [Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D]* (Edisi Baru). CV. ALFABETA.
- Suprijono, A. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Gramedia Pustaka Jaya.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wati, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan CD Interaktif Pada Kemampuan Menulis Untuk Materi “Deskriptif Teks” Menggunakan Pengembangan Model ADDIE. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 57–62.

LAMPIRAN

Lampiran 1

LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN LUDO AKUNTANSI DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI SMK KELAS X

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Ludo Akuntansi Dengan Pendekatan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X SMK YPK Medan.

Sasaran Penelitian : Siswa kelas X SMK YPK

Peneliti : Zita Namira Oktaviani

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar evaluasi ini dimaksud untuk mendapat informasi dari Bapak / Ibu sebagai ahli media tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek rekayasa media dan aspek komunikasi verbal.
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/ Ibu ahli media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media ludo akuntansi.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, sekiranya Bapak / Ibu dapat memberikan tanda \surd untuk setiap pendapat Bapak / Ibu pada kolom di bawah skala 1, 2, 3, 4, atau dengan skala penilaian :

4 = 81 – 100 % Layak

3 = 61 – 80 % Sedang

2 = 41 – 60 % Kurang Layak

1 = 20 – 40 % Sangat Kurang Layak

5. Dimohonkan untuk memberikan kesimpulan dari hasil penilaian media ini.
6. Atas kesediaan dan bantuan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

**ANGKET PENILAIAN MEDIA LUDO AKUNTANSI UNTUK AHLI
MEDIA**

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Kritik dan Saran
		1	2	3	4	
A	Aspek Rekayasa Media					
1	Media tidak mudah rusak.					
2	Media mudah digunakan.					
3	Petunjuk penggunaan media jelas					
4	Media dapat digunakan berulang.					
5	Cara penggunaan media mudah dimengeri.					
B	Aspek Komunikasi Verbal					
6	Media mudah dipahami.					
7	Media sesuai dengan target penelitian.					
8	Desain permainan menarik					
9	Penggunaan Bahasa					

	media					
10	Tulisan dapat terbaca.					
11	<i>Font</i> yang digunakan cukup.					
12	Pemilihan komposisi warna.					
13	Bahan yang digunakan untuk media					
14	Struktur penggunaan kalimat.					
15	Kreativitas pembuatan media.					
16	Kesesuaian tulisan. dengan desain media.					

Lampiran 2

LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN LUDO AKUNTANSI DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI SMK KELAS X

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Ludo Akuntansi Dengan Pendekatan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X SMK YPK Medan

Sasaran Penelitian : Siswa kelas X SMK YPK

Peneliti : Zita Namira Oktaviani

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar evaluasi ini dimaksud untuk mendapat informasi dari Bapak / Ibu sebagai ahli media tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/ Ibu ahli media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media ludo akuntansi.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, sekiranya Bapak / Ibu dapat memberikan tanda \surd untuk setiap pendapat Bapak / Ibu pada kolom di bawah skala 1, 2, 3, 4, atau dengan skala penilaian :
 - 4 = 81 – 100 % Baik
 - 3 = 61 – 80 % Sedang

2 = 41 – 60 % Kurang Baik

1 = 20 – 40 % Sangat Kurang Baik

4. Dimohonkan untuk memberikan kesimpulan dari hasil penilaian media ini.
5. Atas kesediaan dan bantuan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

ANGKET PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Kritik dan Saran
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian materi dengan KD					
2	Kesesuaian materi dengan indikator					
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
4	Soal sesuai dengan konteks materi yang diberikan					
5	Kelengkapan cakupan soal					
6	Variasi soal					
7	Keberagaman tingkat kesulitan soal					
8	Bahasa soal mudah dipahami					
9	Uraian soal jelas					
10	Kebenaran kunci jawaban					
11	Bahasa kunci jawaban mudah dipahami					
12	Soal disajikan secara					

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				Kritik dan Saran
		1	2	3	4	
	menarik					
13	Media dapat membuat siswa lebih aktif Ketika belajar akuntansi					
14	Media dapat menarik perhatian siswa					
15	Konsep dan definisi sesuai dengan bidang akuntansi					
16	Contoh yang disajikan mendukung pemahaman siswa					
17	Topik yang dibahas dapat dimengerti dengan jelas					
18	Aspek pembelajaran mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik telah padu dalam materi					

Lembar 3

**ANGKET TANGGAPAN SISWA TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN
LUDO AKUNTANSI**

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda \surd dengan ketentuan sebagai berikut :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

2. Komentar atau saran harap ditulis pada lembar yang disediakan

No	Pernyataan	Jawaban			
		TS	KS	S	SS
Aspek Media					
1	Media yang digunakan tidak mudah rusak				
2	Media mudah untuk digunakan				
3	Media yang digunakan efektif				
4	Media yang digunakan efisien				
5	Petunjuk penggunaan media jelas				
6	Media yang disajikan menarik				
7	Tulisan di media dapat terbaca dengan jelas				
8	Desain media bagus				
9	Penggunaan bahasa didalam media baik				
Aspek Pembelajaran					
10	Saya merasa kesulitan menjawab soal				
11	Saya merasa penasaran jika tidak dapat menjawab soal				
12	Saya sering berdiskusi pelajaran dengan teman				
13	Saya lebih senang belajar sendiri daripada				

No	Pernyataan	Jawaban			
		TS	KS	S	SS
	berkelompok				
14	Saya dapat menemukan penyelesaian masalah dengan mudah jika berkelompok				
15	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang diajarkan disekolah				
16	Soal yang disajikan bervariasi				
17	Soal mudah dimengerti				
18	Bahasa soal mudah dipahami				
19	Soal yang disajikan terlalu sulit				
20	Kebenaran kunci jawaban				

Lembar 4**Angket Aktivitas Belajar Siswa**

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda \checkmark dengan ketentuan sebagai berikut :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban			
		TS	KR	S	SS
1	Saya fokus memperhatikan guru menjelaskan				
2	Saya rajin bertanya jika ada yang kurang mengerti				
3	Saya selalu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru				
4	Saya selalu menyampaikan pendapat saya mengenai pembelajaran akuntansi				
5	Mendengarkan penjelasan dalam diskusi kelompok				
6	Ikut bermain dengan menggunakan media yang digunakan				
7	Saya berusaha memecahkan soal yang dengan jawaban yang benar				
8	Saya menemukan cara penyelesaian masalah dengan mudah bersama teman (kelompok)				
9	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran				
10	Saya merasa senang dapat mengikuti pembelajaran akuntansi				

Soal Test Dalam Permainan Ludo Akuntansi.

1. Apakah yang dimaksud dengan menjurnal itu?
2. Apakah hubungan antara jurnal dan akun yang dimiliki suatu perusahaan?
3. Bagaimana aturan pencatatan akun dalam bukti transaksi menggunakan mekanisme debit dan kredit?
4. Tentukan saldo normal dari akun berikut ini !

Kelompok Akun	Saldo normal
Harta	
Modal	
Hutang	
Pendapatan	
Beban	

5. Pada bulan juli 2020 bapak Hadi mendirikan usaha bengkel sepeda motor dengan nama SAMARRA MOTOR. Transaksi keuangan yang terjadi selama bulan juli 2020 sebagai berikut. Tanggal 1 juli bapak Hadi menyetor uang tunai Rp. 8.500.000,- , perlengkapan Rp. 3.250.000,- , peralatan Rp. 6.250.000,- , dan sepeda motor Rp. 20.750.000,- swbagai modal usaha. Catatlah transaksi tersebut kedalam jurnal umum
6. Tanggal 2 januari menerima pendapatan jasa atas servis sepeda motor dari pelanggan sebesar Rp. 1.500.000. Catatlah kedalam jurnal umum

7. Tanggal 6 Februari bengkel indako membeli peralatan sebesar Rp. 1.400.000,- baru dibayar tunai sebesar Rp. 700.000,- sisanya akan dibayar bulan depan. Catatlah transaksi diatas kedalam jurnal umum
8. Buatlah jurnal diterima pendapatan jasa bengkel sebesar Rp. 250.000
9. Telah diselesaikan pekerjaan jasa service kendaraan pelanggan sebesar Rp. 5.000.000,- pembayaran menggunakan cek. Catatlah Transaksi diatas kedalam jurnal umum
10. Salon cantika membayar biaya listrik, air, dan telepon sebesar Rp. 1.000.000. Catatlah kedalam jurnal umum

Dokumentasi



Siswa Sedang Bermain Ludo Akuntansi



Siswa Sedang Berdiskusi Menjawab Pertanyaan di Dalam Permainan Ludo Akuntansi



Siswa Sedang Mengisi Angket Setelah Bermain Ludo Akuntansi



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

J. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6519958 Medan 20220
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

Form K-1

Kepada Yth : Bapak/Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL.**

SKRIPSI Dengan hormat yang bertanda tangan

dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Zita Namira Oktaviani
N P M : 1802070030
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
IPK : 3,48

Kredit Kumulatif : 123 SKS

Persetujuan Ketua/Sekret Program Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dengan Permainan LUDO AKUNTANSI Terhadap Aktifitas Belajar Siswa Kelas X AK-SMK YPK Medan T.P.2021/2022	
	Analisis Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X-1 SMK YPK Medan	
	Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa Kelas X-AK 1 SMK YPK Medan	

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

Medan, 07 Februari 2022

Hormat Pemohon

Zita Namira

Keterangan :

Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



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

Form K-2

Kepada Yth : Bapak/Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP UMSU

Asslamu'alaikum Wr. Wb.


Dengan hormat yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Zita Namira Oktaviani
N P M : 1802070030
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan Permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum dibawah ini dengan judul sebagai berikut :

Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan Permainan LUDO AKUNTANSI Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas X AK-SMK YPK Medan T.P 2021/2022

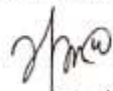
Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu :

1. Mariati 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 Kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 03 Februari 2022
Hormat Pemohon


Zita Namira

Keterangan :

Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

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

Nomor : 604 /IL3/UMSU-02/F/2022
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

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

Nama : Zita Namira Oktaviani
N P M : 1802070030
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Penelitian : Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan Permainan Ludo Akuntansi Terhadap aktivitas Belajar Siswa Kelas X AK-SMK YPK Medan T.P 2021/2022

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

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 selesai pada waktu yang telah ditentukan
3. Masa kadaluarsa tanggal: **08 Maret 2023**



Medan - 05 Sya'ban 1443 H
08 Maret 2022 M



Dra. Hj. Svamsyurnita.,M.Pd
NIDN 004066701

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.ummu.ac.id> E-mail : fkip@ummu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Proposal yang sudah diajukan oleh mahasiswa dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Zita Namira Oktaviani
NPM : 1802070030
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Dengan Permainan Ludo Akuntansi Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas X SMK YPK Medan T.P 2021 / 2022

Sudah layak di seminarkan.

Medan, Juli 2022

Dosen Pembimbing


Mariati, S.Pd,MAk

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Rappah Maftah-Baheir No. 1 Medan 20137 Telp. (061) 4628056
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: kip@umstu.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama: Zita Nirmala Oktaviani
NPM: 1812070110
Program Studi: Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi: Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* dengan Permainan *Ludo* Akuntansi Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas X SMK YPK Medan T.P 2021/2022

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
20 Desember 2021	Mengajukan Judul ke Prodi		
29 Desember 2021	Diskus mengenai judul		
03 Januari 2022	Diskus pergantian judul		
02 Februari 2022	ACC Judul		
07 Maret 2022	Perbaikan BAB I Latar Belakang Masalah		
21 Maret 2022	Perbaikan BAB I mengenai Pendahuluan		
22 Mei 2022	Perbaikan BAB II mengenai kutipan di landasan teori		
24 Mei 2022	Melengkapi instrumen penelitian di BAB III		
26 Mei 2022	ACC Proposal		

Medan, 13 Juni 2022

Diketahui Oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

Dr. Faisal Rahman Dongoran S.E, M.Si.

Dosen Pembimbing

Mariati S.Pd, M.Ak



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapitan Mubtadin Baroi No. 3 Telp. (061) 6619096 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umma.ac.id> Email : Data@umma.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Zita Namira Oktaviani
NPM : 1802070030
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pengembangan Permainan Ludo Akuntansi Dengan Pendekatan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X SMK YPK Medan.

Pada hari Selasa tanggal 19 Juli 2022 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 13 September 2022

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,

Dian Novlanti Sitompul, S.Pd, M.Si

Dosen Pembimbing

Mariati, S.Pd, M.Ak

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Hasri No. 3 Telp. (061) 6019056/Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail : fkip@umma.ac.id

SURAT KETERANGAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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

Nama Mahasiswa : Zita Namira Oktaviani
 NPM : 1802070030
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi Pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 19 Juli 2022

Dengan Judul : Pengembangan Permainan Ludo Akuntansi Dengan Pendekatan
 Proposal Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X SMK YPK Medan.

Demikian surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan kepada mahasiswa yang bersangkutan semoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat izin riset mahasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan banyak terima kasih, akhirnya selamat sejahteralah kita semua. Amin.

Dikeluarkan di : Medan
 Pada Tanggal : 13 September 2022

Wassalam
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Akuntansi

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20218
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

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

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zita Namira Oktaviani
NPM : 1802070030
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan perubahan judul skripsi, sebagaimana tercantum di bawah ini

Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Games Tournament (TGT)*
dengan Permainan Ludo Akuntansi Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas X SMK YPK
Medan T.P 2021/2022

Menjadi :

Pengembangan Permainan Ludo Akuntansi Dengan Pendekatan Model Pembelajaran
Kooperatif *Tipe Team Games Tournament* Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa
Kelas X SMK YPK Medan.

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

Medan, 13 September 2022

Hormat Memohon

Zita Namira Oktaviani

Diketahui Oleh :

Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Dosen Pembimbing

Marnati S.Pd, M.Ak



Unggul! Cerdas! Berprestasi!

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 Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@yahoo.co.id

Nomor : 2222 /II.3.AU/UMSU-02/F/2022 Medan 11 Rabiul Awwal 1444 H
Lamp : --- 07 Oktober 2022 M
Hal : **Permohonan Izin Riset**

Kepada Yth, Bapak/ Ibu Kepala
SMK YPK Medan
di
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

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 Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Zita Namira Oktaviani
NPM : 1802070030
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan Permainan LUDO AKUNTANSI Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas X AK-SMK YPK Medan T.P 2021/2022

Demikian 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.



****Pertinggal****



YAYASAN PENDIDIKAN KELUARGA MEDAN SMK YPK MEDAN

1. BISNIS MANAJEMEN (Akuntansi dan Keuangan Lembaga, Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran, Bisnis Daring dan Pemasaran) Terakreditasi A
 2. TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (Teknik Komputer dan Jaringan) Terakreditasi A
- Izin Operasional Sekolah Nomor : 420/4295/DIKMENJUR/2016, Tanggal 24 Maret 2016
 Alamat : Jl. Sakti Lubis Gg. Pegawai No. 8 Medan 20219 Telp. 061 - 7866558
 Website : smkypkmedan.sch.id email : smkypkmedan@yahoo.com

NSS : 344076001064

NDS : 5307120508

NPSN : 10211087

Nomor : 1061.11.4/SMK/YPK/E.11/2022 Medan, 26 Oktober 2022
 Lampiran : -
 Hal : Pelaksanaan Riset

Kepada
 Yth : Dekan FKIP
 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 di-
 tempat

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr Wb

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SMK YPK Medan, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : ZITA NAMIRA OKTAVIANI
 NPM : 1802070030
 Judul : Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan Permainan Ludo Akuntansi Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas X AKL SMK SWASTA YPK MEDAN TAHUN PELAJARAN 2021/2022.-

Adalah benar mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan tugas riset di SMK YPK Medan pada tanggal 18 Oktober s/d 22 Oktober 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.



RICARDO AGOGO SIRAIT, ST, M.Si