

## **PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN GAME EDUKASI AKUNTANSI**

Mutia Dian Anggraeni, Sigit Santoso, Binti Muchsini\*  
\*Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret  
Surakarta, 57126, Indonesia  
[mutiadiananggraeni@gmail.com](mailto:mutiadiananggraeni@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*The objective of this research is to improve whether the application of accounting educational games can improve the learning achievement in Accounting subject matter. Subject matter in this research is general journal. This research used the classroom action research. Its subject was the students in Bintang Senior Secondary School\*. Its data were collected through test, observation, and documentation. They were validated by using the content validity and analyzed by using the quantitative and qualitative technique of analysis. The result of research shows that the application of the accounting educational games can improve the students' learning achievement as indicated by the improvement of their learning achievement from one cycle to the other cycles. Prior to the treatment, the students' learning achievements in the affective, cognitive, and psychomotor were 32.24%, 42.11%, and 44.74% respectively. Following the treatment, they became 58.55%, 57.89%, and 57.89% respectively in Cycle I and 85.53%, 78.95%, and 89.48% respectively in Cycle II. Thus, the application of the accounting educational games can improve the learning achievement in Accounting subject matter of the students of Bintang Senior Secondary School\*.*

**Keywords:** *Learning achievement, learning media, accounting educational game.*

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar akuntansi siswa melalui penerapan *game* edukasi akuntansi. Materi pembelajaran yang terkait dalam penelitian ini adalah jurnal umum. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Bintang\*. Teknik pengumpulan data adalah dengan tes, observasi, dan dokumentasi. Validitas data menggunakan validitas isi dan analisis data menggunakan teknik analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penerapan *game* edukasi akuntansi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan prestasi belajar siswa dari tiap siklusnya. Pada pratindakan prestasi belajar aspek afektif 32,24%, aspek kognitif 42,11%, dan aspek psikomotor 44,74%. Pada siklus I menjadi 58,55%, 57,89%, dan 57,89%. Pada siklus II prestasi belajar aspek afektif 85,53%, 78,95%, dan 89,48%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan *game* edukasi akuntansi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di SMA Bintang\*.

**Kata kunci:** prestasi belajar, media pembelajaran, *game* edukasi akuntansi

\*) SMA Bintang merupakan nama samaran.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, hal ini termuat dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengembangkan serta meningkatkan mutu kehidupan bangsa. Pemerintah menetapkan sebuah peraturan mengenai masalah pendidikan di Indonesia, yang termuat dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam kurikulum 2013 pembelajaran lebih difokuskan kepada siswa sedangkan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Dalam hal ini, siswa dituntut lebih aktif dalam pembelajaran sehingga siswa dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Pendidikan tidak hanya digunakan untuk mempersiapkan siswa dalam memperoleh profesi atau jabatan tetapi juga untuk dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran akuntansi haruslah melibatkan proses mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berfikir. Pembelajaran akuntansi dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan siswa mengenai pemahaman cara mengolah data transaksi pada /suatu perusahaan untuk menghasilkan sebuah informasi. Keberhasilan dalam proses pembelajaran akuntansi dapat diketahui dengan adanya evaluasi dari guru yang mencakup aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Aspek afektif berkaitan dengan sikap siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Aspek kognitif berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman siswa

mengenai materi yang disampaikan oleh guru. Aspek psikomotor berkaitan dengan keterampilan dan kemauan bertindak dalam proses pembelajaran.

Prestasi belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu. Tinggi atau rendahnya prestasi belajar dapat diketahui setelah diadakan evaluasi belajar.

Faktor yang memengaruhi prestasi belajar menurut Dalyono (2009: 55) antara lain, faktor internal meliputi kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, cara belajar, sedangkan faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah (kualitas guru, kurikulum, media pembelajaran, ruang kelas, dan fasilitas pembelajaran), masyarakat, dan lingkungan sekitar.

Bagi kelas XI IPS akuntansi merupakan mata pelajaran baru yang belum pernah diterima pada saat kelas X. Hal ini menyebabkan kemungkinan terjadi permasalahan pada saat proses pembelajaran. Permasalahan yang terjadi adalah berdasarkan data hasil soal tes akuntansi yang diberikan setelah proses pembelajaran selesai pada

aspek kognitif siswa kelas XI IPS di salah satu SMA Swasta Kota Surakarta dari 38 siswa hanya terdapat 16 siswa (42,11%) yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Sementara itu, aspek afektif siswa yang diketahui melalui pengamatan selama proses belajar berlangsung menunjukkan 32,24% siswa yang mencapai KKM. Data hasil tes keterampilan siswa untuk mengukur prestasi belajar aspek psikomotor menunjukkan bahwa terdapat 17 siswa (44,74%) siswa yang telah mampu mencapai KKM. Berdasarkan pengamatan menunjukkan hasil bahwa siswa yang memenuhi kriteria adalah 32,24%.

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa prestasi belajar siswa baik kognitif, afektif, dan psikomotor masih tergolong rendah. Proses pembelajaran yang berlangsung guru belum menggunakan media pembelajaran yang mendukung merupakan salah satu penyebab pembelajaran terkesan monoton. Hal ini menyebabkan, perhatian siswa dalam mata pelajaran akuntansi masih rendah, siswa kurang mempunyai dorongan untuk memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Siswa terlihat kurang tertarik dan cenderung cepat bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Kesulitan dalam

menentukan media pembelajaran merupakan salah satu kendala yang disampaikan oleh guru pengajar sehingga pembelajaran akuntansi terkesan monoton dan sulit dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, diperlukannya media pembelajaran agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan.

Guru sebagai penyampai materi pembelajaran kepada siswa harus mampu mengembangkan atau memilih media pembelajaran agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Guru mata pelajaran akuntansi seharusnya dapat membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Guru sebaiknya mampu mengembangkan teknologi yang ada pada saat ini sebagai media atau alat bantu dalam penyampaian materi sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Hal ini dapat dilakukan dengan menciptakan suasana belajar sambil bermain.

Salah satu upaya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif yang digunakan yaitu *game* edukasi akuntansi. Suasana belajar yang menyenangkan diharapkan mampu meningkatkan prestasi

belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar dapat meningkatkan setelah penerapan media pembelajaran berupa *game* edukasi (Rohmawati, 2012). Media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah penting. Hal ini dikarenakan media pembelajaran dapat memperjelas pesan yang akan disampaikan.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar akuntansi siswa melalui penerapan *game* edukasi akuntansi.

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu. Wahab (2015:244) berpendapat, “Prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai dari suatu kegiatan atau usaha yang dapat memberikan kepuasan emosional, dan dapat diukur dengan alat atau tes tertentu”.

Menurut Syah (2010: 141) indikator prestasi belajar dikelompokkan menjadi tiga aspek yaitu aspek kognitif mencakup pengamatan, ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, dan sintesis. Aspek afektif berkenaan dengan sikap siswa yang terdiri atas menerima pembelajaran dari guru, memperhatikan pembelajaran yang

disampaikan oleh guru, memberikan kepada guru, dan mengajukan pertanyaan. Aspek psikomotor berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak. Aspek psikomotor mencakup gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptualm keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretative.

Menurut Chasiyah, Chadidjah, dan Edy (2009: 99) prestasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal (yang berasal dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (dari luar diri siswa). Faktor internal, terdiri dari faktor psikis dan fisik. Faktor psikis meliputi inteligensi, kreativitas, bakat, perhatian, motivasi, disiplin, sikap, mental, cara belajar, keterampilan, sedangkan faktor fisik meliputi jasmani, indera dan syaraf. Faktor eksternal, meliputi rumah, sekolah, termasuk alat atau media pembelajaran, masyarakat dan alam sekitar.

Asyhar (2012:8) mengemukakan bahwa "media pembelajaran dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat

melakukan proses belajar secara efisien dan efektif".

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal (Musfiqon, 2012:28).

Fungsi media pembelajaran menurut Levie dan Lentz (1982) dalam Arsyad (2011:16) yaitu atensi (mengarahkan perhatian siswa), afektif (kepuasan siswa ketika belajar menggunakan teks bergambar, kognitif (memperlancar tujuan untuk memahami informasi), dan kompensatoris (mengingat).

Menurut Rossi dan Briedle (1996) dalam Sanjaya (2013:163) media pembelajaran adalah semua alat yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan, sedangkan interaktif memiliki arti saling aktif. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Media pembelajaran interaktif mempunyai kegunaan untuk mengatasi keterbatasan ruang, menimbulkan gairah belajar, membuat pembelajaran lebih menarik, serta proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun.

*Game* sebagai media pembelajaran interaktif memiliki potensi yang cukup baik. Pada saat ini pemanfaatan game sebagai media pembelajaran masih belum banyak. Padahal game apabila dikembangkan secara tepat dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik (Henry, 2010). Hal ini karena game itu menyenangkan dan menghibur, sehingga game diminati banyak orang. Hal ini dapat dijadikan landasan bagi para guru untuk mencoba mengemas pembelajaran dengan game. Game sebagai media pembelajaran interaktif berbasis komputer ini akan diintegrasikan dengan materi ajar yang disebut dengan *game* edukasi.

Hardiyantini (2009:1) mengemukakan bahwa "permainan edukasi (*game* edukasi) adalah permainan yang dirancang dan dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah".

*Game* edukasi yang digunakan bernama *game* edukasi akuntansi adalah suatu permainan dimana di dalamnya terdapat materi dan latihan soal akuntansi yang didesain menarik dan disesuaikan dengan perkembangan IPTEK sekarang ini dimana banyak siswa yang lebih tertarik untuk

menggunakan komputer untuk aktivitas belajarnya daripada menggunakan buku-buku paket. Hal ini seharusnya disadari oleh para guru untuk membuat suatu media pembelajaran yang dapat diaplikasikan ke komputer, sehingga siswa dapat lebih mudah dan tidak bosan untuk belajar. Dari adanya game edukasi akuntansi ini diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Bintang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar hasil kerja siswa dari soal tes yang diberikan. Soal tes berbentuk pilihan ganda dan *essay*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif berupa perhitungan nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah sedangkan

analisis data kualitatif berupa reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Indikator kinerja penelitian yang ditetapkan yaitu pembelajaran mencapai nilai ketuntasan secara klasikal minimal 75% dari jumlah siswa yang mencapai KKM (Tampubolon, 2014: 35).

Prosedur penelitian terdiri atas (1) tahap perencanaan, (2) tahap pelaksanaan, (3) tahap pengamatan, dan (4) tahap refleksi.

#### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan kegiatan siklus I dan II, penelitian diawali dengan kegiatan pratindakan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara observasi dalam rangka mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul di dalam kelas. Pada saat pembelajaran sebelum dilakukan tindakan, siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru. Proses pembelajaran membiarkan siswa berperilaku pasif. Masalah utama yang ditemukan yaitu prestasi belajar siswa yang rendah baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dilakukan perubahan pada saat proses pembelajaran sehingga siswa dapat lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran dianggap dapat menarik

perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih untuk dapat meningkatkan prestasi belajar siswa yaitu *game* edukasi akuntansi. *Game* edukasi akuntansi ini tidak hanya berisikan soal namun juga berisi materi pelajaran. Guru menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media ini.

Berdasarkan data yang diperoleh prestasi belajar siswa baik dari aspek afektif, kognitif, maupun psikomotor meningkat pada setiap siklusnya. Aspek afektif meliputi empat indikator yaitu siswa dapat menerima pembelajaran dari guru, memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru, memberikan penghargaan kepada guru, dan mengajukan pertanyaan. Berikut disajikan jumlah siswa persentase aspek afektif, kognitif, dan psikomotor yang diperoleh siswa.

Tabel 1. Perbandingan Persentase Capaian Prestasi Belajar Aspek Afektif dengan Indikator Menerima Pembelajaran dari Guru

Kriteria	Pra tindakan		Siklus I		Siklus II	
	Indikator Kinerja Penelitian 75%					
	N	%	N	%	N	%
SB	2	5	4	10	4	10
B	11	30	30	80	34	90
CB	19	50	4	10	0	0
KB	6	15	0	0	0	0
Total	38	100	38	100	38	100

Tabel 2. Perbandingan Persentase Capaian Prestasi Belajar Aspek Afektif dengan Indikator Memperhatikan Pelajaran yang dijelaskan oleh Guru

Kriteria	Pra tindakan		Siklus I		Siklus II	
	Indikator Kinerja Penelitian 75%					
	N	%	N	%	N	%
SB	4	10	5	13	5	13
B	9	24	17	45	27	71
CB	13	35	8	21	4	11
KB	12	31	8	21	2	5
Total	38	100	38	100	38	100

Tabel 3. Perbandingan Persentase Capaian Prestasi Belajar Aspek Afektif dengan Indikator Memberikan Penghargaan terhadap Guru

Kriteria	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II	
	Indikator Kinerja Penelitian 75%					
	N	%	N	%	N	%
SB	3	8	5	13	10	26
B	13	34	17	45	20	53
CB	12	32	8	21	5	13
KB	10	26	8	21	3	8
Total	38	100	38	100	38	100

Tabel 4. Perbandingan Persentase Capaian Prestasi Belajar Aspek Afektif dengan Indikator Mengajukan Pertanyaan kepada Guru

Kriteria	Pra tindakan		Siklus I		Siklus II	
	Indikator Kinerja Penelitian 75%					
	N	%	N	%	N	%
SB	3	8	1	3	10	26
B	4	11	10	26	20	53
CB	9	23	11	29	5	13
KB	22	58	16	42	3	8
Total	38	100	38	100	38	100

Tabel 5. Perbandingan Persentase Capaian Prestasi Belajar Aspek Kognitif

Ketuntasan Nilai	Pra tindakan		Siklus I	Siklus II
	Indikator Kinerja Penelitian 75%			
	%	%	%	%
Tuntas	42,11	57,89	89,48	
Tidak tuntas	57,89	42,11	10,52	
Total	100,00	100,00	100,00	

Tabel 6. Perbandingan Persentase Capaian Prestasi Belajar Aspek Psikomotor

Ketuntasan Nilai	Pra tindakan		Siklus I	Siklus II
	Indikator Kinerja Penelitian 75%			
	%	%	%	%
Tuntas	44,74	57,89	89,48	
Tidak tuntas	55,26	42,11	10,52	
Total	100,00	100,00	100,00	

Aspek afektif berhubungan dengan sikap siswa dalam kegiatan



belajar. Prestasi belajar siswa aspek afektif menunjukkan capaian yang kurang pada saat pratindakan atau sebelum diterapkan *game* edukasi akuntansi. Setelah diterapkan *game* edukasi akuntansi pada proses pembelajaran hasil penilaian menunjukkan bahwa ada peningkatan dalam aspek ini.

Peningkatan prestasi belajar siswa aspek afektif yang disebabkan penerapan *game* edukasi akuntansi merupakan salah satu indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan. Peningkatan prestasi belajar siswa aspek afektif disebabkan penerapan media pembelajaran *game* edukasi akuntansi dalam mata pelajaran akuntansi yang berhasil membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dengan bermain sambil belajar.

Bermain sambil belajar inilah yang kemudian membuat siswa menunjukkan sikap yang baik dalam proses pembelajaran. Seperti teori yang dikemukakan oleh Djamarah (2010:205) yang mengemukakan bahwa *game* edukasi dapat memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, merangsang

pengembangan daya pikir dan daya cipta agar menumbuhkan sikap yang baik serta meningkatkan kualitas pembelajaran.

Aspek kognitif merupakan pemahaman atau pengetahuan siswa mengenai pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Meningkatnya prestasi belajar siswa pada aspek kognitif ini menunjukkan penerapan *game* edukasi akuntansi memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini menyebabkan pemahaman siswa akan materi yang disampaikan juga meningkat. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Kebritchi dan Hiruni (2008) dalam Mahtarami dan Ifansyah (2010) bahwa penggunaan *game* edukasi sebagai media pembelajaran dinilai efektif dan memberikan kemudahan sebagai perangkat pengajaran bagi materi ajar.

Aspek psikomotor ditekankan pada keterampilan siswa dalam menjawab soal yang diberikan. Peningkatan prestasi belajar siswa aspek psikomotor menunjukkan keberhasilan peningkatan prestasi belajar siswa dengan penerapan

*game* edukasi akuntansi. Peningkatan prestasi belajar siswa aspek psikomotor ini sesuai dengan pendapat Hardiyantini (2009:1) yang mengemukakan bahwa *game* edukasi adalah permainan yang dirancang dan dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan keterampilan memecahkan masalah.

*Game* edukasi akuntansi merupakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Tujuan dari *game* edukasi akuntansi adalah untuk memberikan kemudahan dalam penyampaian materi akuntansi serta membuat suasana belajar lebih menyenangkan. Suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Hal ini juga akan menyebabkan sikap siswa (aspek afektif) dalam proses pembelajaran, ketika pembelajaran menyenangkan maka siswa akan dapat menerima pembelajaran dari guru dengan baik, memperhatikan materi yang disampaikan guru dengan baik, memberikan penghargaan kepada guru, serta mengajukan pertanyaan kepada guru (aktif). *Game* edukasi akuntansi juga

memberikan kemudahan untuk guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. *Game* edukasi ini juga dapat meningkatkan keterampilan siswa (psikomotor) karena siswa dituntut untuk dapat memecahkan masalah yang telah disediakan dalam *game* edukasi akuntansi.

Berdasarkan data yang diperoleh di atas dapat diketahui bahwa upaya peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dengan penerapan *game* edukasi akuntansi telah menunjukkan keberhasilan. Keberhasilan upaya peningkatan prestasi belajar siswa ini merupakan salah satu hasil dari solusi untuk mengatasi masalah dalam proses pembelajaran. Guru harus dapat mengetahui lebih mengenai permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran sehingga dapat mencari solusi berupa penggunaan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih baik. Hasil dari penelitian juga mendukung penelitian terdahulu dan sejalan dengan beberapa teori yang menjadi landasan penelitian.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat diperoleh simpulan dan saran yaitu bahwa melalui penerapan *game* edukasi akuntansi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas XI IPS 4 SMA Bintang. Saran yang dapat disampaikan adalah dalam proses pembelajaran guru sebaiknya menerapkan *game* edukasi akuntansi. Penyajian bahan ajar lebih bervariasi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.

Chasiyah, Chadidjah, & Legowo, E. (2009). *Perkembangan Peserta Didik*. Surakarta: Yuma Pustaka.

Dalyono, M. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah. (2010). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.

Handriyantini, E. (2009). *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*. Malang: Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia.

Henry, S. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Mahtarami, A. & Ifansyah, N. (2010). *Pengembangan Game Pembelajaran Otomata Finit*. Yogyakarta: UPN.

Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

Republik Indonesia. 2003. Undang Undang RI No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sekretariat Negara. Jakarta.

Rohmawati & Sukanti. (2012). *Pengaruh Cara Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri*

*2 Bantul Tahun Ajaran  
2011/2012.* Yogyakarta:  
Universitas Negeri Yogyakarta.  
Volume X Nomor 2.

Sanjaya, Wina. (2013). *Strategi  
Pembelajaran Berorientasi  
Standar Proses Pendidikan.*  
Jakarta:Kencana Prenadamedia  
Group.

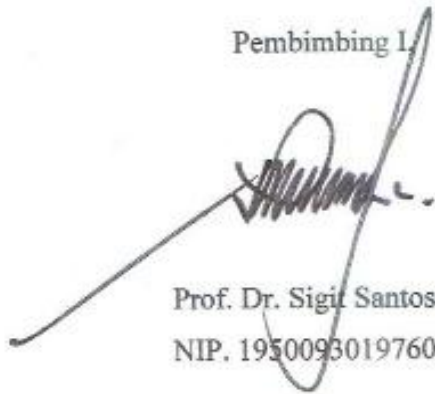
Tampubolon, S. (2014). *Penelitian  
Tindakan Kelas.* Jakarta:  
Erlangga.

## PENGESAHAN

Artikel ini telah dibaca dan direkomendasikan oleh pembimbing I dan pembimbing II.

Surakarta, Juli 2016

Pembimbing I,



Prof. Dr. Sigit Santoso, M.Pd  
NIP. 195009301976031004

Pembimbing II,



Binti Muchsini, S.Pd., M.Pd., M.Si  
NIP. 1979092720130201