

**ABSTRAK****PENGEMBANGAN GAME EDUKASI UNTUK PEMBELAJARAN PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI BAGI SISWA KELAS X BIDANG KEAHLIAN BISNIS DAN MANAJEMEN.**

Karolyn Kris Nadia  
Univesitas Sanata Dharma  
2016

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media dan sumber belajar dalam pembelajaran akuntansi bagi siswa SMK kelas X semester I, khususnya pada pembelajaran materi Persamaan Dasar Akuntansi.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pengembangan Game edukasi dilakukan dengan langkah-langkah desain sistem pembelajaran menurut Dick and Carey. Validasi dilakukan oleh satu orang ahli materi dan satu orang ahli media. Subjek uji coba produk adalah siswa SMK kelas X Bidang Keahlian Bisnis dan Manajemen SMK Negeri 1 Godean . Uji coba terdiri dari tiga tahap yaitu: uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Data dikumpulkan dengan kuesioner. Data berupa hasil penelitian mengenai kualitas produk dan saran untuk merevisi produk yang selanjutnya dianalisis secara deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk *game* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran khususnya pada materi Persamaan Dasar Akuntansi pada SMK kelas X bidang keahlian Bisnis dan Manajemen. Hal ini dibuktikan oleh: (1) hasil penilaian dari ahli materi menilai “baik” dengan rata-rata skor sebesar 3,4; (2) hasil penilaian dari ahli media menilai “baik” dengan rata-rata skor sebesar 4.1; (4) hasil penilaian dari uji coba perorangan menilai “sangat baik” dengan rata-rata skor 4.3; (5) hasil penilaian dari uji kelompok kecil menilai “baik” dengan rata-rata skor sebesar 3.9; (6) hasil penilaian dari uji lapangan menilai “baik” dengan rata-rata skor sebesar 4.1.

## ABSTRAC

### PENGEMBANGAN GAME EDUKASI UNTUK PEMBELAJARAN PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI BAGI SISWA KELAS X BIDANG KEAHLIAN BISNIS DAN MANAJEMEN.

Karolyn Kris Nadia  
Univesitas Sanata Dharma  
2016

This study aims to develop a games that can be used as a media and source of accounting learning for the students of the tenth grade students of Social Science Departement of Vocational High School,with main topic: Basic Accounting Equation

This research is a research and development (R&D). The education games was developed by applying procedure system suggested by Dick & Carey. In maintaining the validity of this study, one experts of material design and one expert of media design were involved. The games was tested to the students of the tenth gradestudents of Social Science Departement in SMK NEGERI 1 Godean of VocationalHigh School. The trial consisted of three steps: they were individual trial, small group trial, and field trial. The data were obtained by questionnaire and interview. On the other hand, the data that were related to the quality of the research product and the suggestion for the research product were analysed in a descriptiv way.

Research findings show that the games product was suitable to be used for learning media for basic accounting equation of vocational high school of the tenth grade students areas of business and management expertise.(1) the assessment from the material's expert is in good criteria with the average score is 3.4; (2) the assessment of the media expert is in a good criteria with the average score is 4.1; (4) the assessment from individual trial is in a very good criteria with the average score is 4.3;(5) the assessment from small group trial is in a good criteria with the average score is 3.9; (6) the assessment from field assessment is in a good criteria with the average score is 4.9.