**UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi**
Volume 8, No. 1, Februari 2024: Page 100-110
ISSN 2549-1377 (Print) || ISSN 2549-1385 (Online)
Available online athttp://journal.unuha.ac.id/index.php/utility

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO FOR ACCOUNTING* (DOTING) PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN DAGANG KELAS XII IPS MA DARUSSALAM

**Sri Rejeki[1]*, Rafika Ramadhani[2], dan Muhammad Nanang Rifa'i[3]**
[1,2,3] Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Nurul Huda
* E-mail: Srirejeki050901@mail.com

**Abstrak**: tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan permainan ludo menjadi media pembelajaran yang berfokus pada materi jurnal penyesuai perusahaan dagang untuk kelas XII Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) MA Darussalam, dan untuk mengukur kelayakan dari media pembelajaran *Ludo for Accounting* dari para ahli, dan peserta didik agar dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *(research and development)* dengan mengadaptasi model ADDIE, yaitu analisis *(analysis),* desain *(design),* pengembangan *(development),* implementasi *(implementation),* dan evaluasi *(evaluation).* Subjek yang digunakan dalah siswa kelas XII IPS MA Darussalam yang berjumlah 28 siswa. Instrumen penelitian ini menggunakan angket validasi para ahli dan peserta didik. Hasil dari penelitian ini adalah produk media pembelajaran satu box lengkap dengan komponennya. Media pembelajaran ludo ini berkategori "sangat Layak" berdasarkan hasil dari validasi ahli materi sebesar 94,4%, kemudian hasil validasi dari ahli media sebesar 100% berkategori "sangat Layak". Dari hasil uji kelayakan kepada peserta didik mendapat presentase sebesar 99,7% dengan kategori "sangat Layak", pada uji coba kelompok kecil, presentase yang sebesar 100% berkategori "sangat Layak"didapatkan dari uji coba lapangan. Berdasarkan dari uji kelayakan keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Ludo For Accounting* sangat layak digunakan di kelas XII IPS MA Darussalam pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang.
**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, Permainan Ludo, Jurnal Penyesuaian.

## PENDAHULUAN

Di Era revormasi ini setiap manusia menjadikan pendidikan sebagai kebutuhan nomer satu. Hal tersebut dikarenakan pendidikan dapat memberi suatu ilmu yang nantinya akan dijadikan bekal dalam menjalani kehidupan bagi manusia. Menurut (Pristiwanti et al., 2020) Pendidikan dilakukan terkait dengan suasana belajar dan proses pembelajaran, kedua proses ini biasanya dilakukan dilembaga formal.

Di lembaga formal proses pembelajaran terdiri dari belajar dan menganjar, kedua hal tersebut harus berjalan dengan baik. Proses tersebut menjadi suatu tantangan bagi seorang pendidik, karna seorang pendidik harus mampu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dantidak membosankan, alternative yang dapat digunakan oleh pendidik adalah dengan menerapkan metode dan media pembelajaran.

Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran berkembang dengan pesat yang mencakup manusia, benda, atau peristiwa yang dapat memberikan berbagai kesempatan untuk anak didik agar mendapatkan keterampilan dan pengetahuan(Rohani, 2019). Penerapan media pembelajaran sangat penting karena dengan adanya media pembelajaran akan membantu pendidik dalam efisiensi dan efektifitas pembelajaran, serta dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar, sehingga materi yang disampaikan akan lebih mudah di serap oleh peserta didik (Ningsih & Pritandhari, 2019). Melalui media, siswa dapat dengan mudah memahami materi tidak hanya melalui penjelasan guru, tetapi juga melalui pembelajaran mandiri. Mutu dan keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kompetensi dan kebijakan pendidik dalam memilih media pembelajaran. Bidang studi ekonomi menjadi bagian integral dari kurikulum untuk siswa kelas XII IPS di MA Darussalam.

Dalam mata pelajaran ekonomi terdapat materi mengenai akuntansi perusahaan dagang yang memuat mengenai jurnal penysuaian. Jurnal penyesuaian merupakan jenis jurnal yang digunakan untuk memperbaiki atau menyesuaikan saldo-saldo akun dalam buku besar yang belum mencerminkan saldo yang akurat pada akhir periode. Jurnal ini penting untuk mencatat dan mengakui transaksi yang seharusnya dicatat dalam periode yang bersangkutan. (Hariyani, 2016).

Peneliti telah melakukan observasi awal di MA Darussalam kelas XII IPS pada 17 Februari 2023, didapat informasi bahwa sebanyak 20 atau 71,42% dari 28 siswa menyatakan jika materi tersebut dianggap sulit oleh peserta didik karena membutuhkan pemahaman yang lohis. Dari total 28 siswa, sebanyak 18 siswa atau sekitar 64,28% mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih terasa monoton.

Di samping itu, penerapan Kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran mengharuskan siswa untuk memecahkan masalah melalui diskusi dengan teman sekelas, ketersediaan buku paket yang minim membuat peserta didi kesulitan dalam memahami materi karna tidak ada acuan. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran berjalan kurang efektif.

Pada materi jurnal penyesuaian ini Pendidik harus memiliki kemampuan untuk merancang media pembelajaran yang beragam guna mendukung pelaksanaan proses belajar-mengajar di ruang kelas. Dengan demikian, sebagai

seorang pendidik harus mencari alternative media pembelajaran supaya dapat digunakan, sehingga pembelajaran dikelas lebih menyenangkan. Dalam pengadaan media pembelajaran, tidak selalu diperlukan alokasi dana yang signifikan. Pendidik dapat menggunakan permainan sederhana agar dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik.

Pendidikan berbasis permainan merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan untuk memajukan sikap dan keterampilan melalui pengalaman yang menghibur(Yaumi, 2018). Dengan demikian, permainan memiliki potensi sebagai media yang efektif, karena dengan melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses belajar yang menyenangkan akan mengubah prespektif peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Agar peserta didik dapat termotivasi untuk belajar mengenai akuntansi, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang inovatif, yaitu dengan menggabungkan konsep pembelajaran sambil bermain.

Penggabungan permainan kedalam konteks pendidikan merupakan suatu strategi yang bertujuan untuk memberikan motivasi dan memicu partisipasi aktif peserta didik, sekaligus memberikan pengalaman bermakna dalam jalannya proses pembelajaran. Tujuan utamanya adalah mencapai target pembelajaran yang telah ditentukan. Sebagai solusi, peneliti telah menciptakan media pembelajaran berupa permainan yang disebut *Ludo for Accounting*.

Media pembelajaran *Ludo* untuk akuntansi merupakan adaptasi dari model permainan tradisional yang sangat populer bernama *Ludo. Permainan Ludo* dimainkan oleh dua sampai empat pemain tangmana masing masing pemain berusaha untuk lebih cepat sampai ke rumah, dengan bergerak mengelilingi papan permainan secara cepat (Mohammed, 2017). Permainan itu melibatkan 16 pion yang terbagi dalam empat warna, yaitu merah, kuning, hijau, dan biru. beberapa kelebihan ludo diantaranya adalah: 1) Relevan untuk seluruh rentang usia, 2) komponen permainan tidak banyak dan sederhana, 3) Peraturan permainan yang mudah dipahami, 4) *Ludo* yang sederhana tetap menyenangkan. Dalam pengembangan permainan *Ludo*, modifikasi dilakukan dengan memasukkan unsur pembelajaran ke dalam permainan(Mardiana & Djazari, 2015). Permainan ini diberi nama Media Pembelajaran *Ludo For Accounting.*

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan guna mengembangkan permainan ludo menjadi media pembelajaran *Ludo For Accounting* yang menarik bagi peserta didik pada materi jurnal penyesuai perusahaan dagang untuk kelas XII IPS MA Darussalam, dan mengetahu kelayakan media pembelajaran Ludo berdasarkan validasi para ahli dan kelayakan media berdasarkan ujicoba peserta didik.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. (Sugiyono, 2014) Menerangkan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan suatu pendekatan riset yang dapat digunakan untuk membuat suatu produk khusus kemudian diuji tingkat efisiensi dari produk. Pemilihan model ini selaras dengan tujuan peneliti, yakni mengubah permainan ludo biasa menjadi suatu permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah rancangan dari Dick and Carry (1996) yaitu model ADDIE (*Analyss, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) (Nababan, 2020).

Produk yang akan dihasilkan memuat materi jurnal penyesuaian pada perusahaan dagang dan sudah sesuai dengan kurikulum tahun 2013, Dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas XII MA Darussalam. Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Penelitian ini mengimplementasikan desain eksperimen yang terdiri dari dua fase, yakni uji coba pada kelompok kecil dan uji coba di lapangan. Skala *Guttman* digunakan untuk penilaian validasi siswa dan ahli, dengan opsi jawaban "YA dan "TIDAK".

Kemudian data yang diperoleh dari pengujian dianalisis menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{n} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

$F$ = Jumlah skor yang diperoleh

$n$ = Jumlah skor maksimum

Hasil perhitungan yang didapatkan dari rumus diatas kemudian diinterpretaskan menggunakan kriteria penilaian kelayakan yang ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Kategori Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

| Presentase | Kriteria |
|---|---|
| 0% - 20 % | Tidak Layak |
| 21% - 40 % | Kurang Layak |
| 41% - 60 % | Cukup Layak |
| 61% - 80 % | Layak |
| 81% - 100 % | Sangat Layak |

*Sumber : Data Diolah Peneliti*

Berdasarkan pada tabel diatas media pembelajaran *ludo for accounting*, dapat dikategorikan layak apabila memenuhi presentase yang telah ditetapkan, yakni ≥ 61% dengan kriteria layak dan sangat layak

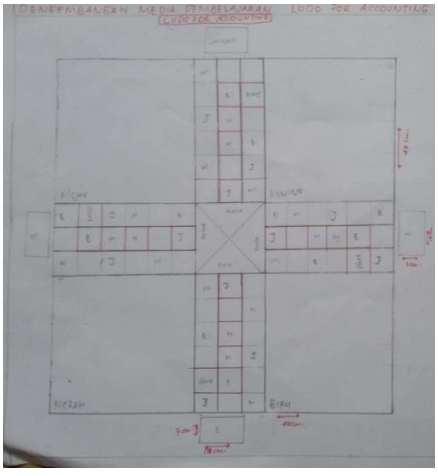
**HASIL DAN PEMBAHASAN Hasil**

Berikut penjabaran beberapa tahapan yang telah dalam pengembangan yang telah dilakukan yaitu:

1. Analisis *(Analysis*)

   Tahap analisisi ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang timbul dalam konteks pembelajaran ekonomi. Sebagai hasil dari wawancara dan observasi yang dilakukan, dapat disumpulkan bahwa materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang bersifat kompleks karena dibutuhkan logika agar dapat dimengerti. Terbatasnya buku paket yang digunakan dapat menghambat bahkan beberapa siswa kesulitan memahami materi, dan media pembelajaran yang digunakan masih cenderung monoton. Hal tersebut kemudian menyebabkan nilai dari beberapa siswa menjadi rendah atau dibawah KKM. Keadaan tersebut mengakibatkan suatu permasalahan yang perlu segera diatasi.
2. Desain *(Design)*

   Pada tahap desain ini peneliti membuat konsep dan komponen-komponen yang terkait dengan produk media pembelajaran yang akan di buat. Komponen-komponen tersebut meliputi materi, pertanyaan, papan ludo, kartu, aturan permainan, desain sampul produk, pion hingga dadu. Perancangan konsep desain ini dimulai dengan membuat *sketsa* dan *stoaryboard*.



Gambar 1. *Sketsa* papan permainan *ludo for accounting*

Dari konsep desain yang telah dibuat tahap selanjutnya adalah pembuatan desain menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS5*.

3. Pengembangan *(Development)*

Tahapan pengembangan ini terbagi menjadi 2 bagian yaitu:

a. Pembuatan

Tahap pembuatan ini, peneliti mencetak desain yang telah dibuat dalam bentuk fisik media pembelajaran, Kemudian menyatukan rancangan media pembelajaran. Desain ludo dicetak dengan ukuran 46 x 46 cm menggunakan kertas *sticker vinyl*. Kemudian di temple pada papan kayu yang berukuran 50 x 50 cm. papan permainan ludo dibuat dengan menggunakan papan triplek dan kayu. Kartu soal dicetak berbentuk persegi panjang berukuran 6,2 x 8,7 cm sebanyak 30 lembar dengan tingkat kesulitan kartu mudah 11 lembar, sedang 10 lembar dan kartu sulit 9 lembar, kemudian dicetak menggunakan kertas *konstruk* 210. Kartu soal dicetak bolak balik, bagian depan terdapat keterangan tingkat kesulita soal dan bagian belakang terdapat soal. Buku petunjuk dibuat dengan kertas *konstruk* 210. Dadu dibuat berbentuk kubus ukuran 2,5 x 2,5 cm. Bidak dibuat menyerupai tokoh kartun *baby bos* sebanyak 16 buah (4 buah bidak berwarna merah, 4 buah bidak berwarna biru, 4 buah bidak berwarna hijau, dan 4 buah bidak berwarna orange) dengan ukuran 6,5 x 3 cm. Desain kemudian dicetak pada *stiker vinyl* kemudian ditempel pada bidak *3d* dengan bentuk yang disesuaikan dengan tokoh kartun *baby bos* dengan bentuk kaki bulat yang berukuran 7,5 x 3 cm.

Keseluruhan dari komponen yang telah dibuat, kemudian disusun kedalam kotak *Ludo* berbentuk slide yang terbuat dari kardus dengan ukuran 52 x 26 x 6,5cm, kemudian dilapisi dengan kertas *stiker vinyl* yang sudah dicetak sesuai desain.

Gambar 1. Produk Jadi Media Pembelajaran

b. Validasi

Validasi bertujuan untuk mendapat pengakuan kelayakan dan mendapatkan umpan balik untuk perbaikan terkait media tersebut. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

1. Ahli Materi

Ahli materi memvalidasi terkait aspek soal, aspek kebahasaan, dan aspek keterlaksanaan. Tabel dibawah menunjukkan hasil validasi oleh ahli materi.

Tabel 2. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

| No. | Ya / Tidak | Aspek Materi | Aspek Soal | Aspek Kebahasaan | Aspek Keterlaksanaan | Jml | % |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1,2,3,4,5,6,7 | 8,9,10,11,12,13 | 14,15 | 16,17, 18 | | |
| 1. | Ya | 6 | 6 | 2 | 3 | 17 | 94.4 % |
| 2. | Tidak | 1 | - | - | - | 1 | 5.6% |

*Sumber : Data Diolah Peneliti*

2. Ahli Media

Ahli media memvalidasi terkait aspek rekayasa media, dan aspek komunikasi visual. Tabel dibawah menunjukkan hasil validasi oleh ahli materi.

Tabel 3. Hasil Validasi Oleh Ahli Media

| No. | Ya / Tidak | Aspek Rekayasa Media | AspeKomunikasi Visual | Jml | % |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 1,2,3,4,5,6,7,8 | 9,10,11, 12,13,14,15,16,17, 18 | | |
| 1. | Ya | 8 | 10 | 18 | 100% |
| 2. | Tidak | - | - | - | - |

*Sumber : Data Diolah Peneliti*

4. Implementasi *(Implementation)*
   Tahap implementasi ini merupakan tahapan yang penting karena media pembelajaran akan diujicobakan kepada peserta didik, yaitu uji coba pada kelompok kecil dan uji coba di lapangan.
   a. Uji coba kelompok kecil
      Pada uji coba kelompok kecil dilakukan dengan partisipan sebanyak 6 peserta didik. Berikut adalah rangkuman evaluasi siswa pada tahap uji coba kelompok kecil.

      Tabel 4. Hasil Penlilaian Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

| No. | Ya / Tidak | Aspek Rekayasa Media | Aspek Desain Pembelajaran | Aspek Komunikasi Visual | Jml | % |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1,2,3,4,5,6 | 7,8,9,10,11,12,13 ,14 | 15,16,17,18 | | |
| 1. | Ya | 36 | 46 | 24 | 107 | 99.07% |
| 2. | Tidak | - | 1 | - | 1 | 0.93% |

*Sumber : Data Diolah Peneliti*

   b. Uji coba lapangan
      Uji coba lapangan melibatkan partisipan sebanyak 22 peserta didik. Setelah itu, hasil uji coba lapangan diolah untuk menghasilkan rekapitulasi evaluasi pada tabel dibawah.

Tabel 5. Hasil Penlilaian Siswa Uji Coba Lapangan

| No. | Ya / Tidak | Aspek Rekayasa Media | Aspek Desain Pembelajaran | Aspek Komunikasi Visual | Jml | % |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1,2,3,4,5,6 | 7,8,9,10,11,12,13 ,14 | 15,16,17,18 | | |
| 1. | Ya | 132 | 176 | 88 | 396 | 100% |
| 2. | Tidak | - | - | - | - | - |

*Sumber : Data Diolah Peneliti*

**PEMBAHASAN**

*1.* Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo For Accounting*

Dalam mengembangkan Media Pembelajaran *Ludo for Accounting* diawali dengan tahap analisis, di mana peneliti melakukan pengamatan kelas kemudian mewawancarai guru mata pelajaran Ekonomi. Setelah itu, peneliti membuat keputusan untuk membuat media pembelajaran dengan mengadaptasi dari permainan ludo yaitu mengembangkan Media Pembelajaran *Ludo for Accounting*. Langkah berikutnya adalah tahap desain, di mana peneliti merumuskan konsep untuk pengembangan media yang sedang dirancang. Dalam proses perancangan ini, dinbuat desain media pembelajaran, dibuat soal dan kunci jawaban, aturan main, dan penentuan konsep permainan. Kemudian, proses pengembangan, dimana peneliti memulai pembuatan Media Pembelajaran *Ludo For Accounting*. Untuk mengukur kevalidan produk, evaluasi dilakukan oleh ahli. Evaluasi ini mencakup penilaian terhadap aspek materi, media, dan manfaat dari media tersebut. Ahli materi mengevaluasi kualitas soal pertanyaan dalam media, sedangkan ahli media menilai dari segi kualitas media pembelajaran.

Pada tahap akhir mencakup pelaksanaan implementasi, dimana Media Pembelajaran *Ludo for Accounting* diterapkan pada peserta didik. Proses implementasi ini terdiri dari dua tahapan yakni uji coba pada kelompok terbatas dan uji coba lapangan.

*2.* Kelayakan Media Pembelajaran *Ludo For Accounting*

Media pembelajaran *Ludo for Accounting* divalidasi oleh ahli materi yaitu dosen Universitas Nurul Huda(Sigit Priyono, M.E), dan ahli media (Nindy Devita Sari, M.Kom). Ringkasan hasil dari validasi ahli dapat dilihat pada tabel 2 dan 3, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Ludo for Accounting* dari sisi ahli materi dinyatakan sangat layak dengan kelayakan sebesar 94.4% dan kelayakan dari ahli media sebesar 100%. Kesimpulan dari tahap validasi ahli materi dan ahli media maka media pembelajaran *Ludo For Accounting* dapatdilanjutkan ke tahap uji coba. Hasil serupa juga didapatkan dari penelitian Rannu Dyah Rahmadani (2021) dan Yusi Pertiwi Angguntari dan Jaka Nugraha (2019)

*3.* Penilaian Siswa Terhadap Media Pembelajaran *Ludo For Accounting* Penilaian media pembelajaran dilakukan pada tahap implementasi, yaitu dengan dua uji coba yaitu kelompok terbatas yang melibatkan partisipan 6 peserta didik, dan uji coba lapangan melibatkan partisipan sebanyak 22 peserta didik. Uji coba ini dilaksanakan di kelas XII IPS MA Darussalam. Berdasarkan rekapitulasi hasil uji coba yang telah dilakukan, media pembelajaran *Ludo For Accounting* dinyatakan sangat layak dengan nilai kelayakan 99.07% pada saat uji coba kelompok kecil, dan penilaian sebesar 100% dengan kategori sangat layak pada uji coba lapangan

Dari kedua tahapan uji coba media pembelajaran *Ludo for Accounting* didapatkan kesimpulan bahwa media tersebut telah dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dan layak digunakan sebagai alternatif untuk menunjang pembelajaran ekonomi agar lebih menyenangkan khususnya pada materi jurnal penyesusaian perusahaan dagang.

## SIMPULAN

Berikut kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan:

1. Pengembangan media pembelajaran ini, menghasilkan papan permainan ludo berukuran 50 x 50 cm, lengkap dengan 30 kartu soal, 16 pion, 1 dadu, buku petunjuk penggunaan, dan buku materi dan kunci jawaban. Kkeseluruhan dari kelengkapan media pembelajaran dimasukkan kedalam kotak ludo yang telah dibuat menggunakan kardus kemudian dilapisi dengan *sticker vynil*. Media ini digunakan untuk pembelajaran jurnal penyesuaian perusahaan dagang.

2. Media Pembelajaran *Ludo for Accounting* dikembangkan dengan lima model tahapan yang disingkat ADDIE (*Analysis, Design, Development, dan Implementation*)
3. Validasi yang telah dilakukan kepada ahli materi didapatkan presentase sebesar 94.4 %, dari presentase tersebut maka materi yang terdapat pada media pembelajaran dinyatakan "sangat layak". Kemudian validasi yang juga dilakukan kepada ahli media didapatkan presentase sebesar 100 %, hal tersebut menyatakan bahwasannya tampilan dan visualisasi media di kategorikan "sangat layak". Berdasarkan pada hasil dari keseluruhan validasi peneliti mendapatkan kesimpulan
   bahwa media pembelajaran *Ludo for accounting* untuk pembelajaran jurnal penyesuaia perusahaan dagang dinyatakan "sangat layak" untuk diuji cobakan.
4. Penilaian siswa terhadap Media Pembelajaran *Ludo for Accounting* melalui dua tahapan uji coba yaitu pada uji coba kelompok terbatas memperoleh presentase sebesar 99.07 % dengan kategori "sangat layak". Sedangkan pada tahap uji coba lapangan memperoleh presentase sebesar 100 % mendapatkan kategori "sangat layak". Berdasarkan pada hasil keseluruhan dari uji coba yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran *Ludo for Accounting* "sangat layak" digunakan sebagai alternative media pembelajaran peserta didik kelas XII IPS MA Darussalam ditinjau dari penilaian siswa.
5. Secara keseluruhan berdasarkan validasi para ahli kemudian dilanjutkan dengan uji coba pada peserta didik, maka media pembelajaran *Ludo for Accounting* ini dinyatakan sangat layak digunakan untuk pembelajaran di sekolah.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada Allah SWT karena sudah memberikan banyak nikmat. Kepada dosen pembimbing Ibu Rafika Ramadhani, M.Pd dan Bapak Muhammad Nanang Rifa'I, M.Pd. kepada kepala sekolah dan guru-guru di MA Darussalam, kepada suami, anak, kedua orangtua dan orang yang ada disekitar, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan artikel ini.

## REFERENSI

Hariyani, D. S., (2016). *Pengantar Akuntansi 1 (Teori Dan Praktik)*.

Yogyakarta: Aditya Media Publishing

Kurniawaty, N. (2014). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Bagi Peningkatan Keterampilan Siswa Menulis Menuliskan Kata. *(Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia)*.

Mardiana, S., & Djazari, M. (2015). Teams Games Tournament Dengan Permainan Ludo Akuntansi Untuk Mengaitkan Aktivitas Belajar

Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *XIII*(1), 55–64.

Mohammed, B. M. . (2017). *Development of A Distributed Ludo Game* (p. 4). Skripsi. Diterbitkan. Universitas of Khartoum.

Nababan, N. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie Di Kelas XI Sman 3 Medan*. *6*(1), 37– 50.

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

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *4*(6), 7911-7915.

Ramadani, R. D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas Xi Bisnis Daring Dan Pemasaran Smk Negeri 2 Buduran*. *9*(1), 1083–1090.

Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Prenadamedia Group.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Bandung: Alfabeta.

Yaumi, M. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.