

**PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN *MISTERY BOX* PADA
MATA PELAJARAN PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI
KELAS X SMK PGRI 2 KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Program Studi Pendidikan Ekonomi



OLEH:

ELRISA RIRIS FEBRIAN

NPM: 2112030019

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

Skripsi Oleh:

ELRISA RIRIS FEBRIAN

NPM: 2112030019

Judul:

**PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN *MISTERY BOX* PADA
MATA PELAJARAN PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI
KELAS X SMK PGRI 2 KEDIRI**

Telah Disetujui untuk Diajukan kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Pendidikan Ekonomi
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal: 07 Juli 2025

Dosen Pembimbing I



Dra. Elis Irmayanti, S.E., M.Pd.
NIDN. 0006016701

Dosen Pembimbing II



Tjetjep Yusuf Afandi, S.Pd., S.E., M.M.
NIDN. 0005086802

Skripsi Oleh:

ELRISA RIRIS FEBRIAN

NPM: 2112030019

Judul:

**PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN *MISTERY BOX* PADA
MATA PELAJARAN PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI
KELAS X SMK PGRI 2 KEDIRI**

Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Pendidikan Ekonomi
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Pada Tanggal: 07 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dra. Elis Irmayanti, S.E., M.Pd.
2. Penguji I : Bayu Surindra, M.Pd.
3. Penguji II : Tjejtep Yusuf Afandi, S.Pd., S.E., M.Pd.



Mengetahui,
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis,

Dr. Anin Tohari, M.Si.
NIDN. 0715078102

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Elrisa Riris Febrian
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Kediri/ 20 Februari 2002
NPM : 2112030019
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini bukan merupakan hasil karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi mana pun. Sepengetahuan saya, tidak terdapat karya tulis atau pendapat orang lain yang telah diterbitkan, kecuali yang secara jelas dan tertulis telah disebutkan dalam naskah ini serta tercantum dalam daftar pustaka.

Kediri, 07 Juli 2025

Yang Menyatakan,



ELRISA RIRIS FEBRIAN

NPM: 2112030019

MOTTO

“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah Berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah : 5_6)

“Orang lain ga akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun ga ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini, tetap semangat ya.”

ABSTRAK

Elrisa Riris Febrian: Penyusunan Media Pembelajaran *Mistery Box* pada Mata Pelajaran Persamaan Dasar Akuntansi Kelas X SMK PGRI 2 Kediri, Skripsi, Pendidikan Ekonomi, FEB UN PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci: *Mistery Box*, media pembelajaran, akuntansi, kevalidan, kepraktisan, keefektifan

Pembelajaran akuntansi di SMK sering dianggap sulit dan membosankan karena kurangnya media pembelajaran yang menarik, sehingga minat dan hasil belajar siswa rendah, khususnya pada materi Persamaan Dasar Akuntansi. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan media inovatif seperti *Mistery Box*, permainan edukatif yang dirancang untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan, interaktif, dan memudahkan siswa memahami konsep dasar akuntansi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa *Mistery Box* untuk mata pelajaran Persamaan Dasar Akuntansi di kelas X SMK PGRI 2 Kediri. Mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *Mistery Box* sebagai alat bantu dalam pembelajaran akuntansi. Memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru dan siswa serta mendorong inovasi pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan tahapan, mengidentifikasi potensi dan masalah pembelajaran, mengumpulkan data awal melalui observasi, angket, mendesain media *Mistery Box*, serta memvalidasi desain melalui ahli media dan materi. Setelah revisi berdasarkan masukan ahli, dilakukan uji coba terbatas pada siswa, diikuti revisi produk dan uji coba skala luas menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Data dianalisis untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Produk akhir dinyatakan layak digunakan dan disertai saran pengembangan lebih lanjut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Mistery Box* sangat valid dengan skor rata-rata validasi 95% dari ahli media dan materi. Media ini juga dinilai praktis karena mudah digunakan, menarik, dan murah untuk dibuat. Dari segi efektivitas, *Mistery Box* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, dengan semua siswa mencapai atau melampaui KKM setelah penggunaan media. Respon siswa pun sangat positif, dengan penilaian rata-rata 84%. Dengan demikian, *Mistery Box* dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran akuntansi, khususnya materi Persamaan Dasar Akuntansi, dan dapat dikembangkan untuk materi lainnya.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul **“PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN MISTERY BOX PADA MATA PELAJARAN PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI KELAS X SMK PGRI 2 KEDIRI”** ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan kali ini penulis tidak lupa untuk mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Amin Tohari, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Nusantara PGRI Kediri.
3. Dr. Efa Wahyu Prastyaningtyas, M.Pd. selaku Ketua Prodi Manajemen yang telah senantiasa memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
4. Dra. Elis Irmayanti, S.E., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah senantiasa memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
5. Tjetjep Yusuf Afandi, S.Pd., S.E., M.M., selaku Dosen Pembimbing II yang telah senantiasa memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
6. Cinta pertama dan panutanku, Bapa Gunadi dan Ibu Nawiyah. Terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang di berikan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Semoga bapa dan ibu sehat, panjang umur dan selalu di berikan perlindungan dari Allah dimanapun beliau berada.

7. Kepada teman – teman tercintaku Risma, Irma, septya, Ichsan, Bagus terima kasih telah berjuang bersama dari awal hingga akhir, susah dan senang bersama, tanpa kalian mungkin aku tidak akan bertahan sejauh ini.
8. Kepada teman – teman seangkatan tahun 2021, atas segala kebersamaan, dukungan, dan semangat yang telah dibagi selama masa perkuliahan. Kehadiran kalian menjadi bagian penting dalam perjalanan dan perjuangan ini.
9. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya atas segala bentuk bantuan dan kontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, mengingat keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi perbaikan dan penyempurnaan dimasa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan menjadi kontribusi yang berguna bagi semua pembaca.

Kediri, 07 Juli 2025



ELRISA RIRIS FEBRIAN
NPM. 2112030019

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN TEORI.....	6
A. Landasan Teori	6
1. Media Pembelajaran.....	6
2. Media Pembelajaran Mistery Box.....	13
3. Akuntansi.....	18
4. Prosedur Penyusunan Media Pembelajaran	22
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Metode Penelitian	29
B. Desain Penelitian	29
C. Populasi dan Sampel	30
1. Populasi	30
2. Sampel.....	30

D.	Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	31
1.	Teknik Pengumpulan Data	31
2.	Instrumen Penelitian	33
E.	Teknik Analisis Data.....	33
1.	Uji Instrumen.....	33
2.	Validasi Instrumen	33
F.	Teknik Analisis Data.....	39
1.	Analisis Data Kevalidan.....	39
2.	Analisis Data Kepraktisan	40
3.	Analisis Data Keefektifan	41
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A.	Data Produk Hasil Pengembangan	42
1.	Deskripsi Hasil Studi Lapangan	42
B.	Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	43
C.	Desain Media Pembelajaran Mistery Box.....	44
D.	Analisis Data	46
1.	Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	46
E.	Uji Coba Produk	49
1.	Uji Coba Terbatas	49
2.	Uji Kepraktisan (Respon Siswa).....	51
3.	Uji Keefektifan Siswa	53
F.	Pembahasan	55
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	60
A.	Simpulan	60
B.	Saran	61
	DAFTAR PUSTAKA	62
	LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu	24
Tabel 3.1	Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	34
Tabel 3.2	Validasi Ahli Media.....	34
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	35
Tabel 3.4	Validasi Ahli Materi	36
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Respon Guru.....	36
Tabel 3.6	Respon Guru.....	37
Tabel 3.7	Kisi-Kisi Respon Siswa	38
Tabel 3.8	Respon Siswa	39
Tabel 3.9	Kriteria Skala Likert	40
Tabel 3.10	Kriteria Interpretasi.....	40
Tabel 3.11	Kriteria Interpretasi Respon Siswa	41
Tabel 4. 1	Lembar Validasi Ahli Media.....	46
Tabel 4. 2	Lembar Validasi Ahli Materi	47
Tabel 4. 3	Hasil Uji Respon Guru.....	48
Tabel 4. 4	Kriteria Uji Coba Terbatas	49
Tabel 4.5	Hasil Uji Coba Terbatas.....	50
Tabel 4.6	Hasil Uji Respon Siswa	51
Tabel 4.7	Hasil Pretest Kelas Eksperimen	53
Tabel 4.8	Hasil Posttest Kelas Eksperimen.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Mistery Box</i>	15
Gambar 2.2	Model Penelitian <i>One Group Pretest Posttest</i>	23
Gambar 4.1	Tampilan Media <i>Mistery Box</i>	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Validasi Ahli Media	76
Lampiran 2	Lembar Validasi Ahli Materi.....	80
Lampiran 3	Lembar Uji Coba Terbatas	83
Lampiran 4	Hasil Analisis Uji Coba Terbatas.....	85
Lampiran 5	Respon Guru	86
Lampiran 6	Hasil Respon Guru	87
Lampiran 7	Respon Siswa.....	88
Lampiran 8	Hasil Respon Siswa.....	89
Lampiran 9	Soal Pretest	91
Lampiran 10	Soal Posttest	94
Lampiran 11	Hasil Pretest dan Posttest.....	97
Lampiran 12	Surat Izin Penelitian	99
Lampiran 13	Surat Balasan Penelitian	100
Lampiran 14	Berita Acara Bimbingan Skripsi	101
Lampiran 15	Dokumentasi	103
Lampiran 16	Surat Keterangan Bebas Plagiasi	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut (Rahman et al., 2022) pendidikan adalah upaya sadar untuk mempertahankan warisan budaya dari generasi ke generasi. Pendidikan adalah salah satu komponen penting dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM) suatu negara (Sanga & Wangdra, 2023). Tujuan pendidikan nasional adalah untuk membuat siswa menjadi orang yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, pintar, inovatif, mandiri, dan demokratis. (Muthma'innah, 2023). Menurut Sintia dalam (Wahyudi et al., 2022) pendidikan saat ini mengalami kualitas pendidikan yang rendah pada berbagai tingkatan pendidikan, baik formal maupun informal. Hal ini disebabkan oleh kurangnya sumber daya manusia yang memiliki pengalaman dan keterampilan untuk menangani perkembangan di berbagai bidang (Satriani, 2018) selain itu, fakta bahwa beberapa pendidik menghadapi tantangan saat menggunakan metode pembelajaran karena masih memakai cara pendekatan ceramah. Siswa tidak lagi tertarik untuk belajar karena masalah yang terjadi di dunia pendidikan saat ini, siswa merasa jenuh dengan proses pembelajaran karena cara penyampaian informasi yang tetap menggunakan metode ceramah. Tidak ada inovasi dalam pendekatan pembelajaran selama kelas, yang menyebabkan masalah ini muncul (Priyambodo, 2022).

Metode ceramah telah digunakan dari generasi ke generasi dalam berbagai model pendidikan. Metode ini memiliki banyak kelebihan dan kekurangan. (Miftakhul Muthoharoh, 2019). (Hidayati, 2022) mengatakan metode ceramah adalah penerangan dan penuturan secara lisan oleh guru di depan siswa dan di dalam kelas, terutama ketika sifat siswa yang *selfcentered* dan serba instan mempengaruhi bagaimana mereka belajar dan bagaimana mereka bertindak selama pelajaran. Siswa menjadi tidak aktif dan tidak mencapai tujuan pembelajaran mereka dengan baik. Menurut

(Miftakhul Muthoharoh, 2019) masalah ini dapat diselesaikan dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih mudah diakses oleh guru dan media pembelajaran yang sebagian telah disiapkan oleh sekolah. Tentu saja, dengan memanfaatkan semua alat dan sumber daya yang tersedia, guru dapat membuat pembelajaran lebih menarik lagi dan membuat suasana pembelajaran menyenangkan. Tujuannya adalah agar siswa lebih memahami apa yang diajarkan oleh guru.

Mata pelajaran akuntansi merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh peserta didik jurusan akuntansi. Namun, pelajaran akuntansi tidak hanya sulit bagi siswa, tetapi mereka juga tidak memahami materi yang diajarkan. Akibatnya, siswa membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikan tugas-tugas akuntansi, yang mengakibatkan nilai yang diperoleh lebih rendah. (Nurlaili et al., 2020). Pada pembahasan akuntansi salah satu materi yang akan dibahas adalah tentang sistem persamaan dasar akuntansi. Materi tersebut adalah topik awal dari pokok bahasan akuntansi (Hariyanti, 2021).

Berdasarkan pendekatan teknologi pendidikan, media pembelajaran menarik bagi dunia pendidikan karena kemampuannya yang berfungsi sebagai alat bantu dan menyampaikan pesan pendidikan, (Miftakhul Muthoharoh, 2019). Kemampuan guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengelola proses pembelajaran adalah hal yang harus diperhatikan. Proses pembelajaran yang diharapkan adalah interaksi belajar yang menarik, modern, efektif, praktis, dan tidak membosankan. Dengan cara ini, pembelajaran akan menjadi lebih menarik bagi siswa, dan mereka akan menjadi lebih aktif dalam menemukan dan mencari informasi sendiri. Oleh karena itu, guru harus berkomunikasi dengan siswa dengan menentukan media yang tepat dan metode belajar. (Agustini, 2021). Kemajuan teknologi memengaruhi hampir semua aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan (Ajizah, 2021).

Kesulitan siswa dalam memahami materi persamaan dasar akuntansi dan minimnya pengetahuan tentang pemahaman akuntansi menjadikan suatu masalah yang perlu ditindak lanjuti. Salah satu cara peningkatan hasil belajar siswa yang dapat dilakukan menggunakan media permainan *mystery box*. Permainan *mystery box* ini merupakan permainan yang dapat merangsang pemahaman siswa untuk lebih mengenal materi tentang akuntansi, terutama dalam persamaan dasar akuntansi. Penelitian menggunakan media *mystery box* membantu mengatasi kesulitan belajar siswa SMK PGRI 2 KEDIRI kelas X pada materi persamaan dasar akuntansi, dikarenakan media ini lebih relevan dan menarik digunakan untuk pembelajaran dan sangat membantu siswa menguasai dan memahami materi yang sulit dimengerti.

Berdasarkan latar belakang di atas, dan mengetahui keuntungan dari penggunaan media permainan *mystery box* dalam pembelajaran, oleh karena itu peneliti merasa tertarik untuk membahas hal tersebut dengan judul **"Penyusunan Media Pembelajaran *Mystery Box* pada Mata Pelajaran Persamaan Dasar Akuntansi Kelas X SMK PGRI 2 Kediri "**

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan judul penelitian ini dimana peneliti akan mengembangkan media *mystery box* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman belajar akuntansi materi persamaan dasar akuntansi, maka rumusan masalah yang dikemukakan adalah

1. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran *mystery box* pada mata pelajaran persamaan dasar akuntansi kelas X SMK PGRI 2 Kediri?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *mystery box* pada mata pelajaran persamaan dasar akuntansi kelas X SMK PGRI 2 Kediri?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *mystery box* pada mata pelajaran persamaan dasar akuntansi kelas X SMK PGRI 2 Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas maka peneliti mengemukakan tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *mistery box* pada mata pelajaran persamaan dasar akuntansi kelas X SMK PGRI 2 Kediri.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *mistery box* pada mata pelajaran persamaan dasar akuntansi kelas X SMK PGRI 2 Kediri.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *mistery box* pada mata pelajaran persamaan dasar akuntansi kelas X SMK PGRI 2 Kediri.

D. Manfaat Penelitian

Dengan demikian, diharapkan bahwa penelitian yang kami lakukan ini akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Untuk meningkatkan pengetahuan di bidang pendidikan, terutama tentang pembelajaran persamaan dasar akuntansi di sekolah menengah kejuruan

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, diharapkan bahwa penelitian ini dapat membantu berbagai pihak, antara lain:

a. Bagi Guru

Sebagai acuan bagi guru untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang menarik, efisien, dan berguna

b. Bagi Siswa

1) Untuk membantu siswa memahami materi persamaan dasar akuntansi

2) Meningkatkan keinginan siswa dalam belajar

c. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini akan memberikan masukan positif, pertimbangan, dan evaluasi untuk SMK PGRI 2 Kediri dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Untuk meningkatkan pengetahuan peneliti dan praktisi tentang media yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu seperti media *mystery box*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Qr Code Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.26858/Jnp.V9i1.20228>
- Ajizah, I. (2021). Urgensi Teknologi Pendidikan : Analisis Kelebihan Dan Kekurangan Teknologi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 4(1), 25–36.
- Amirah Zahra Muthi, Nuraida Rezeki Fadhilah, Desy Safitri, & Sujarwo Sujarwo. (2023). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Dokumenter Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa SMP. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 1(6), 104–116. <https://doi.org/10.61132/Morfologi.V1i6.116>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/Jsr.V1i1.993>
- Fadilah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, A. D., Rizki Nurzakiyah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, K. D., Atha Kanya STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, N. D., & Setiawan, U. (N.D.). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal Of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Fatria, F. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 138–144. <https://doi.org/10.32696/Ojs.V2i1.158>
- Ghofur, M. A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 1 Bangkalan Karimatin Nurisa Abstrak*. 7(2), 38–43.
- Gunawan, H. (2020). Pengembangan E-Modul Akuntansi Kompetensi Dasar Mencatat Transaksi Dalam Persamaan Dasar Akuntansi Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 4(1), 84. <https://doi.org/10.31851/Neraca.V4i1.4311>
- Hafid, H. A. (2011). Sumber Dan Media Pembelajaran. *Jurnal Sulesana*, 6(2), 69–78. [Journal.Uin-Alauddin.Ac.Id](http://journal.uin-alauddin.ac.id)
- Hariyanti, N. T. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Persamaan Dasar Akuntansi Kelas Xii Ips-1 Di Sma Negeri 1 Candirototo. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(2), 93–100. <https://doi.org/10.51878/Social.V1i2.509>
- Haryadi, R., & Andriati, N. (2019). Pengembangan Game Berbasis Android

- Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Sekolah Menengah Pertama. *ABSIS: Mathematics Education Journal*, 1(2). <https://doi.org/10.32585/Absis.V1i2.431>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hatimah, H., Khery, Y., Studi, P., & Kimia, P. (2021). *Pemahaman Konsep Dan Literasi Sains Dalam Penerapan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android*. 8(1).
- Hidayati, H. (2022). Belajar Pembelajaran Dalam Metode Ceramah. *Thesis Commons*, 2–3. <https://files.osf.io>
- Ilyas, R. (2020). Ilyas, R. (2020). Akuntansi Syariah Sebagai Sistem Informasi. *JAS (Jurnal Akuntansi Syariah)*, 4(2), 209–221. <https://doi.org/10.46367/Jas.V4i2.254> Akuntansi Syariah Sebagai Sistem Informasi. *JAS (Jurnal Akuntansi Syariah)*, 4(2), 209–221.
- Lestari, D. W., Rusimanto, P. W., Harimurti, R., & Agung, A. I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal Of Vocational And Technical Education (JVTE)*, 5(2), 225–232. <https://doi.org/10.26740/Jvte.V5n2.P225-232>
- Liberna, H. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Melalui Penggunaan Metode Improve Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(23), 190–197.
- Mahayati, E., Atok, K. K., Firmansyah, F. A., Ariyanto, S. R., & Rozi, F. (2023). Efektivitas Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 10(1), 102–108. <https://doi.org/10.36706/Jipf.V10i1.20170>
- Maulana, I. (2022). Sejarah Lahirnya Akuntansi Syariah. *Jurnal Investasi Islam*, 7(1), 1–13. <http://journal.iainlangsa.ac.id/index>.
- Miftakhul Muthoharoh. (2019). Media Powerpoint Dalam Pembelajaran. *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari`Ah-Islamiah*, 26(1), 21–32. <http://www.e-journal.stai-lu.ac.id/index.php/Tasyri/Article/View/66>
- Muthma'innah, M. (2023). Urgensi Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan. *Tadribuna: Journal Of Islamic Education Management*, 3(1), 61–71. <https://doi.org/10.61456/Tjiec.V3i1.72>
- Negeri, S. M. A., & Utara, P. (2019). ISSN : 2615 – 319X Vol. 2 No. 4 November 2019. 2(4), 130–138.
- Nurlaili, F., Hartika, N., & Handayani, T. S. (2020). Analisis Faktor-Faktor

- Penyebab Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi. *Progress: Jurnal Pendidikan, Akuntansi Dan Keuangan*, 3(2), 187–203. <https://doi.org/10.47080/Progress.V3i2.941>
- Nurrita, T. (2020). *Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Permatasari, I., Hakim, L., Aryaningrum, K., & Nurrita, T. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Kelas V Sekolah Dasar*. 10(April), 479–492.
- Prasetya, E., Sugara, A., & Pratiwi, M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle*. 2(2), 121–126. <https://doi.org/10.15575/Join.V2i2.139>
- Priyambodo, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Tower Of Mind (Berbasis Permainan Uno Stacko) Pada Materi Persamaan Dasar Akuntansi Developing Of Tower Of Mind Application Learning Media (Based On Uno Stacko Game) In Basic Accounting Equation Materials*.
- Putra, D. R., & Nugroho, M. A. (2020). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.V14i1.11364>
- Putriani, D., Waryanto, N. H., & Hernawati, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Program Construct 2 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Siswa Smp Kelas 8. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 1–10.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Roni, K. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Pop Up Book Untuk Mojokerto Universitas Pesantren Tinggi Darul ‘ Ulum Jombang Pendahuluan Penelitian Ini Dilakukan Berdasarkan Kajian Awal Penelitian , Atau Preliminary Study , Yang Memberikan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Pa*. 5(1), 26–45.
- Rozie, F. (2018). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran. *Widyagodik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 1–12.
- Rustandi, A. (2021). *Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda*. 57–60.

- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. <https://Repository.Penerbiteureka.Com/Publications/563021/Media-Pembelajaran>
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 5(September), 84–90. <https://doi.org/10.33884/Psnistek.V5i.8067>
- Satriani, S. (2018). Inovasi Pendidikan: Metode Pembelajaran Monoton Ke Pembelajaran Variatif (Metode Ceramah Plus). *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 10(1). <https://doi.org/10.30984/Jii.V10i1.590>
- Septiasari, E. A., & Sumaryanti, S. (2022). Pengembangan Tes Kebugaran Jasmani Untuk Anak Tunanetra Menggunakan Modifikasi Harvard Step Test Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.21831/Jpok.V3i1.18003>
- Setiawan, S., Kuang, T. M., Tin, S., Angela, A., Tridig, B., & Marisa, S. (2022). *Metode Pembelajaran Akuntansi Interaktif Siswa SMA Melalui Aplikasi Excel*. 2020.
- Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80. <https://doi.org/10.54065/Jld.4.1.2024.448>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi Dengan Metode R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research Dan Development*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (2nd)*. Alfabeta.
- Sumiharsono, R. (2020). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran. Repository.Uinsu*, 234. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=Nplzdwaqbaj&oi=fnd&pg=PA1&dq=Media+Pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=Do9nzumdeu76gwa7we2-Xlcb7i%0Ahttps://books.google.co.id/books?id=Vjtdwaqbaj&printsec=frontcover&hl=id&source=GBs_Vpt_Read
- Ulfah, A. K. (2020). Persamaan Akuntansi Dalam Transaksi Bisnis Accounting Equation In Business Transactions. *Journal Of Islamic Accounting Research*, 2(1), 45–54.

- Wahyudi, L. E., Mulyana, A., Dhiaz, A., Ghandari, D., Putra Dinata, Z., Fitoriq, M., & Hasyim, M. N. (2022). Mengukur kualitas pendidikan di Indonesia. *Ma'arif Journal of Education, Madrasah Innovation and Aswaja Studies*, 1(1), 18–22. <https://doi.org/10.69966/mjemias.v1i1.3>
- Yolanda, F., & Wahyuni, P. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Macromedia Flash. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(2), 170–177. <https://doi.org/10.35706/sjme.v4i2.3612>