

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
DALAM BENTUK BUKU SAKU DIGITAL UNTUK MATA PELAJARAN
AKUNTANSI KOMPETENSI DASAR MEMBUAT IKHTISAR SIKLUS
AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA DI KELAS XI MAN 1
YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
GIAN DWI OKTIANA
11403241023

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
DALAM BENTUK BUKU SAKU DIGITAL UNTUK MATA PELAJARAN
AKUNTANSI KOMPETENSI DASAR MEMBUAT IKHTISAR SIKLUS
AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA DI KELAS XI MAN 1
YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

Oleh:

GIAN DWI OKTIANA

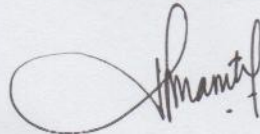
11403241023

Telah disetujui dan disahkan
pada tanggal 13 Mei 2015

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Akuntansi
Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Dosen Pembimbing,



Amanita Novi Yushita, S.E., M.Si.

NIP. 19770810 200604 2 002

PENGESAHAN



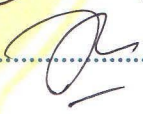
Skripsi yang berjudul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
DALAM BENTUK BUKU SAKU DIGITAL UNTUK MATA PELAJARAN
AKUNTANSI KOMPETENSI DASAR MEMBUAT IKHTISAR SIKLUS
AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA DI KELAS XI MAN 1
YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2014/2015**

yang disusun oleh:
GIAN DWI OKTIANA
11403241023

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 Juni 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda tangan	Tanggal
M. Djazari, M.Pd	Ketua Penguji		17/6 15
Amanita Novi Yushita, M.Si.	Sekretaris Penguji		17/6 15
Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.	Penguji Utama		17/6 15

Yogyakarta, 19 Juni 2015
Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Sugiharsono, M.Si.
NIP. 19550328 198303 1 0029

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Gian Dwi Oktiana

NIM : 11403241023

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Fakultas : Ekonomi

Judul Tugas Akhir : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DALAM BENTUK BUKU SAKU DIGITAL UNTUK MATA PELAJARAN AKUNTANSI KOMPETENSI DASAR MEMBUAT IKHTISAR SIKLUS AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA DI KELAS XI MAN 1 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2014/2015**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri.

Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Sleman, 12 Mei 2015

Penulis,



Gian Dwi Oktiana
NIM. 11403241023

MOTTO

“Jangan bersedih. Allah bersama kita” (QS. At-Taubah: 40)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah: 286)

“It always seems impossible until it’s done.” (Nelson Mandela)

“If you never try, you never know.”

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada

1. Orang tuaku tercinta Bapak Muhtadi dan Ibu Siti Juma'iah yang telah mendidik dengan penuh kasih sayang dan tak pernah henti mendoakan anak-anaknya.
2. Kakak tersayang Hadi Hardiansyah yang selalu memberikan semangat kepada adiknya supaya cepat sarjana.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DALAM BENTUK BUKU SAKU DIGITAL UNTUK MATA PELAJARAN AKUNTANSI KOMPETENSI DASAR MEMBUAT IKHTISAR SIKLUS AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA DI KELAS XI MAN 1 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2014/2015

Oleh:

GIAN DWI OKTIANA

11403241023

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Akuntansi dengan aplikasi Buku Saku Digital Akuntansi berbasis Android dengan Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa untuk siswa kelas XI IPS SMA dan mengetahui kelayakan aplikasi Buku Saku Digital Akuntansi berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi, dan pendapat dari siswa

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang diadaptasi dari model pengembangan ADDIE. Tahapannya ada 5 tahap yaitu: 1) *Analysis* (Analisis), 2) *Design* (Perancangan), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi), dan 5) *Evaluation* (Evaluasi), namun hanya dilaksanakan hingga tahap keempat, yaitu Implementasi. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi yaitu guru MAN 1 Yogyakarta. Media yang dikembangkan diujicobakan kepada 30 siswa kelas XI IPS MAN 1 Yogyakarta.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran Akuntansi dengan aplikasi Buku Saku Digital berbasis Android sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) Ahli materi diperoleh total skor 103,00 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan jika dipersentasekan mendapat nilai 95,37%, sehingga termasuk kategori “Sangat Layak”, 2) Ahli media diperoleh total skor 83,00 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan jika dipersentasekan mendapat nilai 90,21%, sehingga termasuk kategori “Sangat Layak”, dan 3) Praktisi pembelajaran Akuntansi total skor 123,00 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan jika dipersentasekan mendapat nilai 99,19%, sehingga termasuk kategori “Sangat Layak”. Respon siswa terhadap media ini pada saat dilakukan uji coba rata-rata menunjukkan respon positif dengan mendapatkan persentase $\geq 70\%$ setiap indikatornya. Dengan demikian media pembelajaran Akuntansi dengan aplikasi Buku Saku Digital berbasis Android ini layak digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa

Kata Kunci: Buku Saku Digital, Android, Media Pembelajaran, ADDIE

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF ACCOUNTING LEARNING MEDIUM WITH BUKU SAKU DIGITAL FOR ANDROID BASIC COMPETENCE SUMMARIZING STEP IN SERVICE ENTERPRISE CLASS XI MAN 1 YOGYAKARTA ACADEMIC YEAR 2014/2015

Oleh:
GIAN DWI OKTIANA
11403241023

This research aims to develop learning medium with Buku Saku Digital for Android Basic Competence Summarizing Step in Service Enterprise class XI SMA and determine the feasibility of application of the media as a learning media which based on matter expert, media expert, Accounting teacher, and the opinion from students

This research adapted from ADDIE development model which is a type of Research and Development (R&D) there are 5 stages include: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation, but the research is only carried out until the Implementation phase. Validation of the media is done by one matter expert, one media expert, one Accounting teacher in MAN 1 Yogyakarta. Media were developed tested on 30 students of class XI IPS MAN 1 Yogyakarta.

The results showed that the level of media feasibility with Buku Saku Digital for Android as a medium of learning based on assessment: 1) Subject matter expert obtained a total score of 103.00 which is included in the category of very good and percentage scored 95.37% so including the category of very worthy, 2) Media expert obtained a total score of 83.00 which is included in the category of very good and percentage scored 90.21%, so including the category of very worthy, and 3) Accounting teacher obtained a total score 123.00 which is included in the category of very good and percentage scored 99.19%, so including the category of very worthy. The student response to the media showed positive response by getting a percentage of $\geq 70\%$ in each indicator. The Accounting learning medium with Buku Saku Digital for Android is feasible for use as a Accounting learning medium Basic Competence Summarizing Step in Service Enterprise.

Keywords: Buku Saku Digital, ADDIE, Android, Accounting Learning Medium

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala atas limpahan rahmat, taufik, serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Buku Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015”. terselesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd.,MA. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta,
2. Bapak Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan FE UNY yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melakukan penelitian,
3. Bapak Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D., Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY,
4. Ibu Amanita Novi Yushita, S.E., M.Si, Dosen pembimbing yang telah bersedia memberikan bimbingan dan arahan selama menyusun skripsi ini,
5. Bapak Mahendra Adhi Nugroho, S.E., M.Sc, Narasumber yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini,
6. Bapak Drs. H. Imam Suja'i Fadly, M.Pd.I, Kepala MAN 1 Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian,
7. Ibu Purnami Nugraheni, S. Pd., guru mata pelajaran Akuntansi kelas XI MAN 1 Yogyakarta yang telah membantu melaksanakan penelitian,

8. Seluruh siswa kelas XI IPS 1 MAN 1 Yogyakarta atas kerja sama yang diberikan selama penulis melakukan penelitian.

9. Semua pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga semua amal baik mereka dicatat sebagai amalan oleh Allah SwT.

Penulis menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Sleman, 10 Mei 2015

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Gian', with a stylized flourish extending to the right.

Gian Dwi Oktiana

NIM. 11403241023

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Spesifikasi Produk yang diharapkan.....	8
G. Manfaat Penelitian.....	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Pustaka.....	11
1. Pembelajaran Akuntansi.....	11
a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran.....	11
b. Pembelajaran Akuntansi	12
c. Fungsi, Tujuan, dan Ruang Lingkup Pembelajaran Akuntansi	13
d. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Akuntansi....	14
2. Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa	15
a. Neraca Saldo	15
b. Ayat Jurnal Penyesuaian.....	16
c. Neraca Lajur	17
d. Ayat Jurnal Penutup.....	17
e. Neraca Saldo Setelah Penutupan	17
3. Media Pembelajaran	18
a. Pengertian Media Pembelajaran	18
b. Ciri-ciri Media Pembelajaran	19
c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	20
d. Klasifikasi dan Macam-macam Media Pembelajaran	23
e. Karakteristik Pembelajaran Interaktif.....	26
4. Buku Saku Digital	27
5. <i>M-Learning</i> Berbasis <i>Android</i>	29
a. Definisi <i>M-Learning</i>	29
b. Definisi <i>Android</i>	30
c. Versi dan Jenis-Jenis <i>Android</i>	31
d. Sejarah <i>Android</i>	31
e. Komponen Aplikasi <i>Android</i>	32
f. Kelemahan dan Kelebihan <i>Android</i>	34

g. <i>Eclipse</i>	35
6. <i>Research and Development</i>	37
a. Definisi <i>Research and Development</i>	37
b. Jenis-jenis Penelitian Pengembangan	37
B. Penelitian yang Relevan	43
C. Kerangka Berfikir	46
D. Paradigma Penelitian	48
E. Pertanyaan Penelitian	49
BAB III METODE PENELITIAN	50
A. Jenis Penelitian	50
B. Tempat dan Waktu Penelitian	50
C. Prosedur Penelitian	50
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	51
2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	51
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	53
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	54
D. Subjek dan Objek Penelitian	54
E. Teknik Pengumpulan Data	55
1. Jenis Data	55
2. Instrumen Pengumpulan Data	55
F. Teknik Analisis Data	61
1. Data Proses Pengembangan Produk	61
2. Data Penilaian Kelayakan oleh Produk Ahli	61
3. Data Pendapat Siswa	64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	65
A. Pengembangan Media Pembelajaran	65
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	65
2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	69
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	71
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	89
B. Kelayakan Media Pembelajaran	90
1. Ahli Materi	90
2. Ahli Media	97
3. Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi)	103
4. Siswa	112
C. Kajian Media Akhir	114
D. Keterbatasan Penelitian	115
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	117
A. Kesimpulan	117
B. Saran	119
DAFTAR PUSTAKA	120

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. SK dan KD Akuntansi SMA atau MA kelas XI	15
2. Versi <i>Android</i>	32
3. Versi <i>Eclipse</i>	36
4. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran untuk Ahli Materi	58
5. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran untuk Ahli Media.....	59
6. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran untuk Praktisi Pembelajaran Akuntansi	60
7. Ketentuan Pemberian Skor.....	62
8. Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor	62
9. Penilaian Kelayakan.....	63
10. Hasil Penilaian oleh Ahli Materi.....	82
11. Hasil Penilaian oleh Ahli Media	83
12. Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran	88
13. Hasil Penilaian oleh Ahli Materi	90
14. Penilaian Aspek Relevansi Materi dan Pengorganisasian Materi oleh Ahli Materi	92
15. Penilaian Aspek Evaluasi/Latihan Soal dan Bahasa oleh Ahli Materi	94
16. Penilaian Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran oleh Ahli Materi	95
17. Hasil Penilaian oleh Ahli Media	98
18. Penilaian Aspek Bahasa dan Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran oleh Ahli Media.....	101
19. Penilaian Aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek tampilan visual oleh Ahli Media	101
20. Hasil Penilaian oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi).....	104
21. Penilaian relevansi materi dan pengorganisasian materi oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi).....	106
22. Penilaian Aspek Evaluasi/Latihan Soal dan Aspek Bahasa oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi).....	108
23. Penilaian Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran dan Aspek Rekayasa Perangkat Lunak oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi)	110
24. Rekapitulasi Pendapat Siswa Mengenai Media	113

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Paradigma penelitian pengembangan media pembelajaran berupa buku saku digital berbasis <i>Android</i>	48
2. Kumpulan <i>Icon, Font, Background</i> serta <i>Icon</i> Aplikasi berformat .png	71
3. <i>Loading screen</i> dan <i>Welcome Screen</i>	72
4. Menu Utama Aplikasi	73
5. Tampilan Halaman Kompetensi.....	73
6. Tampilan Menu Materi	74
7. Tampilan Sub Materi Neraca Saldo dan Kertas Kerja.....	75
8. Menu Latihan dan Lihat Jawaban	76
9. Tampilan Jawaban Latihan Soal	77
10. Tampilan Awal Kuis dan Soal Kuis.....	77
11. Tampilan Nilai Setelah Mengikuti Kuis	78
12. Tampilan Bantuan	79
13. Tampilan Tentang	79
14. Tampilan Konfirmasi Keluar Aplikasi.....	80
15. Tampilan Latihan Sebelum Revisi	85
16. Tampilan Latihan Sesudah Revisi.....	86
17. Tampilan Bantuan Sebelum Revisi.....	86
18. Tampilan Bantuan Sesudah Revisi.....	87
19. Penilaian Ahli Materi pada Aspek Relevansi Materi dan Pengorganisasian Materi	93
20. Penilaian Ahli Materi pada Aspek Evaluasi/Latihan Soal dan Aspek Bahasa	95
21. Penilaian Ahli Materi pada Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran	96
22. Diagram batang Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Materi setiap Aspek	97
23. Penilaian Ahli Media Pada Bahasa dan Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran.....	100
24. Penilaian Ahli Media Pada Aspek Rekayasa Perangkat Lunak dan Aspek Tampilan Visual	102
25. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media setiap Aspek	103
26. Penilaian Praktisi Pembelajaran Pada Aspek Relevansi Materi dan Aspek Pengorganisasian Materi	107
27. Penilaian Praktisi Pembelajaran Pada Aspek Evaluasi/Latihan Soal dan Aspek Bahasa	109
28. Penilaian Praktisi Pembelajaran Pada Aspek Efek Strategi Pembelajaran, Aspek Rekayasa Perangkat Lunak, dan Aspek Tampilan Visual	111
29. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Praktisi Pembelajaran(Guru Akuntansi) setiap Aspek	112
30. Diagram Batang Persentase Jawaban Ya Siswa Setiap Indikator	113

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	123
1. <i>Storyboard</i> Media	124
2. <i>Printscreen</i> Media	129
Lampiran 2	137
Kompetensi, Materi, Soal, dan Pembahasan	138
Lampiran 3	176
1. Silabus	177
2. Angket Ahli Materi	189
3. Angket Ahli Media	194
4. Angket Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru)	198
5. Angket Pendapat Siswa	203
Lampiran 4	204
1. Hasil Penilaian Ahli Materi	205
2. Hasil Penilaian Ahli Media	210
3. Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru)	214
4. Daftar Hadir Siswa saat Uji Coba Media	219
5. Rekapitulasi Data Angket Pendapat Siswa	221
Lampiran 5	226
1. Daftar Validator	227
2. Analisis Perhitungan Respon Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Pembelajaran Akuntansi (guru)	228
Lampiran 6	250
1. Surat Permohonan Validasi	251
2. Perizinan	254
3. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian	257
4. Foto-Foto	258

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia dan merupakan aspek utama terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dapat memanusiakan manusia menjadi individu yang bermanfaat bagi kehidupan, baik dalam kehidupan individu itu sendiri, bangsa maupun negara. Oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, sehingga sesuai dengan tujuan. Keberhasilan suatu bangsa terletak pada mutu pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusianya. Tujuan pendidikan sebenarnya sudah tertuang dalam pembukaan Undang Undang Dasar 1945 yang berbunyi “mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia”. Dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar terencana agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesat, sehingga mendorong setiap manusia merespon semua perkembangan tersebut secara cepat untuk mengikutinya. Tuntutan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan untuk merespon perkembangan ilmu

pengetahuan dan teknologi sangat dibutuhkan. Kemampuan untuk memahami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membutuhkan pemikiran yang kritis, sistematis, logis, kreatif dan kemauan bekerjasama secara efektif.

Dunia pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang meliputi guru, siswa, dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat mengurangi sikap pasif siswa. (Deni Hardianto, 2005: 102).

Seorang siswa pasti akan membutuhkan buku untuk menunjang materi yang diampunya dalam proses pembelajaran. Buku pelajaran yang ada saat ini perlu adanya inovasi supaya dapat mengikuti perkembangan zaman dan akan memudahkan siswanya untuk belajar. Buku Akuntansi pada umumnya tebal dan berat sehingga membuat rendahnya minat siswa dalam membaca. Media pembelajaran yang sering digunakan di sekolah adalah *power point*, video pembelajaran, buku teks Akuntansi, dan LKS (modul). Media pembelajaran tersebut tidak bisa sewaktu-waktu digunakan oleh siswa (kurang praktis). Ketersediaan perpustakaan yang sudah memuat berbagai referensi bukupun masih belum menimbulkan minat siswa dalam membaca.

Pemanfaatan media pembelajaran sedapat mungkin dapat diterapkan di semua mata pelajaran, termasuk Akuntansi. Salah satu kompetensi dasar materi Akuntansi di kelas XI adalah Membuat Ikhtisar Sklus Akuntansi Perusahaan Jasa. Materi ini dikatakan sulit untuk dipahami berdasarkan observasi banyak siswa yang merasa kebingungan dalam materi tahap pengikhtisaran siklus Akuntansi perusahaan jasa terutama sub materi jurnal penyesuaian. Pendidikpun mengatakan pada materi jurnal penyesuaian dirasa sangat sulit disampaikan hanya dengan menggunakan cara pembelajaran yang konvensional atau ceramah dan media yang terbatas.

Media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar siswa bisa berlama-lama mempelajari suatu materi. Salah satu media pembelajaran yang sering dipakai untuk mengatasi masalah rendahnya minat siswa dalam membawa buku ke sekolah adalah pengembangan media berupa buku saku. Buku saku dinilai memudahkan siswa untuk belajar namun buku saku konvensional memiliki kelemahan yaitu mudah hilang dan masih menggunakan kertas. Kurang variatifnya media yang dibagikan bukan semata-mata kesalahan guru, namun karena kurang mengoptimalkan perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi *mobile* saat ini begitu pesat, salah satu perangkat *mobile* yang saat ini sudah umum digunakan adalah telepon seluler. Hampir 90% siswa pasti sudah mempunyai satu telepon seluler atau bahkan ada yang mempunyai lebih dari satu telepon seluler. Semakin

banyaknya siswa yang memiliki dan menggunakan perangkat *mobile* maka semakin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler disebut dengan *mobile learning (M-Learning)*. *Mobile learning* merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran. Kehadiran *mobile learning* ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran serta memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai di manapun dan kapanpun. (Panji Wisnu Wirawan, 2011: 22-23)

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas XI IPS 1 dengan total 32 siswa, semuanya sudah memiliki telepon seluler masing-masing. Namun ada 1 siswa yang memiliki *smartphone Blackberry*, 1 siswa menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi *Windows Phone* dan 30 siswa mayoritas menggunakan *smartphone Android*. Di MAN 1 Yogyakarta belum ada media pembelajaran yang memanfaatkan telepon seluler. Para siswa masih banyak yang menggunakan laptop atau bahkan masih ada yang menggunakan buku manual untuk menunjang pembelajaran di sekolah. Dengan menggunakan laptop sebagai media pembelajaran akan menyulitkan siswa membawa perangkat tersebut karena berat dan terkesan repot. Guru pun masih menggunakan metode konvensional dalam mengajar sehingga peserta didik merasa bosan ketika melakukan kegiatan pembelajaran. Tenaga pendidik di sekolah ini masih menggunakan metode ceramah khususnya dalam pembelajaran Akuntansi

sehingga siswa kurang tertarik dan lebih memilih untuk melakukan hal-hal lain seperti bercengkrama dengan temannya dan sibuk dengan *gadgetnya* masing masing. Melihat potensi ini, pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan telepon seluler adalah dengan membuat Buku Saku Digital yang ditujukan untuk semua telepon seluler berplatform *Android*. Alasannya karena *operating system Android* menjelma menjadi sebuah sistem yang paling banyak digunakan pada *smartphone*. Selain lebih praktis dan simpel, sudah banyak *smartphone Android* yang harganya terjangkau dengan kisaran harga 1 juta rupiah.

Berdasarkan data dari IDC (*International Data Corporation*) pada tahun 2014 *Android* memegang 84,4% *market share smartphone* di seluruh dunia, *iphone operating system* merupakan sistem operasi dari iPhone menduduki peringkat ke dua dengan 11,7%, disusul dengan *Windows Phone* di peringkat ke tiga sebesar 2,9%, dan *Blackberry* di peringkat ke empat dengan 0,5% *market share*. Kesuksesan *Android* ini tidak lepas dari sifatnya yang terbuka (*open source*) yaitu dapat memberikan sumber kode perangkat lunak gratis sehingga para pengembang bisa mengembangkan, mendistribusikan, dan menggandakannya tanpa perlu membayar lisensi apapun. Selain itu *Android* telah disediakan aplikasi yang berbayar maupun gratis oleh pengembang *Android* sehingga memudahkan pengguna. Saat ini sudah banyak aplikasi yang disediakan melalui *Play Store* dan pengguna hanya tinggal mengunduh dan menginstallnya saja ke dalam *smartphone*.

Para pengembang aplikasi Android menggunakan *Eclipse* sebagai IDE (*Integrated Development Environment*). Menurut Zuliana dan Irwan Padli (2013: 2) *integrated development environment* adalah program komputer yang memiliki beberapa fasilitas yang diperlukan dalam pembangunan perangkat lunak. *Eclipse* merupakan IDE yang populer dikalangan para pengembang *Android*, karena *Eclipse* memiliki *Android* plug-in lengkap yang tersedia untuk mengembangkan aplikasi *Android*. Selain itu, *Eclipse* mendapat dukungan langsung dari Google untuk menjadi IDE pengembangan *Android* guna membuat *project Android* di mana *source software* langsung dari situs resminya Google.

Oleh karena itu, melalui tugas akhir ini, penulis termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* dalam bentuk Buku Saku Digital untuk mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa kelas XI. Pembelajaran melalui media *smartphone* akan lebih praktis dilakukan dimana saja dan kapan saja sehingga dapat membuat siswa lebih mudah dalam belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat ditemukan berbagai macam masalah pembelajaran yang terjadi antara lain:

1. Pendidik masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran Akuntansi di MAN 1 Yogyakarta
2. Kurangnya variasi belajar sehingga membuat peserta didik merasa bosan ketika mengikuti pelajaran Akuntansi.

3. Kurangnya minat belajar siswa dalam belajar, sehingga siswa memilih untuk melakukan hal-hal lain seperti bercengkrama dengan temannya dan sibuk dengan *gadgetnya* masing masing
4. Kurangnya kesadaran siswa akan pentingnya membawa buku pelajaran Akuntansi karena terkesan kurang praktis.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berupa Buku Saku Digital berbasis *Android* untuk mata pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di kelas XI MAN 1 Yogyakarta. Penelitian ini difokuskan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran, tidak sampai membahas pengaruhnya terhadap prestasi belajar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* dalam bentuk Buku Saku Digital untuk mata pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di kelas XI?
2. Bagaimana pendapat siswa dengan adanya Buku Saku Digital sebagai media pembelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa?

3. Bagaimana kelayakan produk Buku Saku Digital berbasis *Android* dalam mata pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di kelas XI berdasarkan penilaian para validator?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbentuk aplikasi berupa Buku Saku Digital berbasis *Android* yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa.
2. Mengetahui kelayakan produk berupa Buku Saku Digital berbasis *Android* untuk diterapkan sebagai media pembelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di MAN 1 Yogyakarta.
3. Mengetahui pendapat siswa terhadap produk Buku Saku Digital berbasis *Android* sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di MAN 1 Yogyakarta.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa berupa Buku Saku Digital berbasis

Android merupakan salah satu media pembelajaran Akuntansi pendukung yang sesuai dengan kompetensi dasar di sekolah.

2. Media pembelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa berupa Buku Saku Digital berbasis *Android* dengan penyajian yang lebih menarik, mudah dipahami, praktis digunakan oleh siswa.
3. Media pembelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa berupa Buku Saku Digital berbasis *Android* dapat digunakan kapanpun dan di manapun.

G. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* dalam Bentuk Buku Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi di MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015” maka terdapat berbagai macam manfaat yang dapat dipetik baik secara teoritis dan secara praksis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi guna pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media, khususnya media pembelajaran Akuntansi berupa Buku Saku Digital berbasis *Android*.

2. Secara Praksis

- a. Bagi Siswa, dapat memberikan alternatif pembelajaran Akuntansi kepada siswa sehingga siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapanpun dan di manapun
- b. Bagi Guru, dapat memberikan pemahaman dan menambah wawasan terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran Akuntansi.
- c. Bagi Peneliti, mendapatkan pengalaman berharga melakukan kegiatan belajar mengajar secara langsung dengan masuk ke dalam dunia pendidikan

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran Akuntansi berbasis *Android* ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Akuntansi yang disusun merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa di luar kelas maupun di manapun dan kapanpun.
2. Siswa memiliki *smartphone* yang menggunakan *operating system Android* cukup banyak sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi.
3. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas atau kelayakan media pembelajaran Akuntansi yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran Akuntansi

a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009: 9) merupakan proses internal yang kompleks dimana proses tersebut adalah seluruh mental ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Zainal Arifin (2009: 10) mengatakan “belajar adalah suatu perubahan tingkah laku karena interaksi individu dengan lingkungan dan pengalamannya”. Maka, dapat disimpulkan bahwa belajar yaitu proses perubahan tingkah laku dimana proses tersebut berlangsung secara internal dengan mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Kata dasar pembelajaran adalah belajar. Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar (Zainal Arifin, 2009: 10). Seorang guru harus dapat mengatur seluruh kegiatan pembelajaran, mulai dari membuat desain pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, bertindak mengajar, dan melakukan evaluasi. Seperti yang disampaikan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2009: 157) bahwa “pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar serta bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan,

keterampilan, dan sikap. Secara umum, pembelajaran dapat diartikan dengan proses yang dilakukan guru agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar guna memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan.

b. Definisi Akuntansi

Pengertian Akuntansi menurut *Committee on Terminology of American Institute of Certified Public Accountant* dalam Taswan (2008: 5) adalah “seni mencatat, menggolongkan, dan mengikhtisarkan transaksi dan peristiwa yang paling tidak sebagian bersifat keuangan dengan suatu cara yang bermakna dan dalam satuan uang, serta menginterpretasikan hasil-hasilnya”. Reverensi lain ditemukan bahwa Suwardjono (2012: 10), mendefinisikan Akuntansi adalah:

Seperangkat pengetahuan yang mempelajari perekayasaan penyediaan jasa berupa informasi keuangan kuantitatif unit-unit organisasi dalam suatu lingkungan Negara tertentu dan cara penyampaian (pelaporan) informasi tersebut kepada pihak yang berkepentingan untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan.

Dengan melihat berbagai definisi Akuntansi, secara umum akuntansi bisa diartikan sebagai seni, ilmu, sistem informasi yang didalamnya menyangkut pencatatan, pengklasifikasian dan pengikhtisaran dengan cara sepatutnya dan dalam satuan uang atas transaksi dan kejadian yang setidak-tidaknya bersifat keuangan.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akuntansi adalah suatu usaha yang dilakukan untuk memahami ilmu yang mempelajari suatu pencatatan, pengklasifikasian dan pengikhtisaran dengan cara sepatutnya dan dalam satuan uang atas transaksi dan kejadian yang setidaknya tidaknya bersifat keuangan.

c. Fungsi, Tujuan dan Ruang Lingkup Pembelajaran Akuntansi

Berdasarkan standar isi dan standar kompetensi lulusan untuk satuan pendidikan menengah SMA/MA, fungsi mata pelajaran Akuntansi yaitu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap rasional, teliti, jujur, dan bertanggungjawab melalui prosedur pencatatan, pengelompokan, pengikhtisaran transaksi keuangan, penyusunan laporan keuangan dan penafsiran perusahaan berdasarkan Standar Akuntansi Keuangan (SAK). Tujuan mata pelajaran Akuntansi adalah membekali siswa lulusan SMA dalam berbagai kompetensi dasar, agar mereka menguasai dan mampu menerapkan konsep-konsep dasar, prinsip dan prosedur Akuntansi yang benar, baik untuk kepentingan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi ataupun untuk terjun ke masyarakat, sehingga memberikan manfaat bagi kehidupan siswa.

Berdasarkan Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006, mengenai SKL (Standar Kompetensi Kelulusan) untuk Satuan

Pendidikan Dasar dan Menengah, pemahaman dan keterampilan Akuntansi merupakan salah satu bagian dari kompetensi lulusan mata pelajaran Ekonomi. Pada kurikulum KTSP 2006 untuk SMA/MA, Akuntansi tidak berdiri sendiri, melainkan bagian dari mata pelajaran Ekonomi.

d. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Akuntansi

Standar kompetensi (SK) menurut *Center for Civics Education* dalam Abdul Majid (2008: 42) adalah pernyataan tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dikuasai serta tingkat penguasaan yang diharapkan dicapai dalam mempelajari suatu mata pelajaran. Kompetensi dasar (KD) merupakan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang minimal harus dikuasai peserta didik untuk menunjukkan bahwa peserta didik telah menguasai standar kompetensi yang ditetapkan (Abdul Majid, 2008: 43). Standar kompetensi terdiri dari sejumlah kompetensi dasar sebagai acuan baku yang harus dicapai. Berikut adalah standar kompetensi dan kompetensi dasar dari mata pelajaran Akuntansi.

Tabel 1. SK dan KD Akuntansi SMA atau MA kelas XI

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Memahami Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa	a. Mendeskripsikan Akuntansi Sebagai Sistem Informasi b. Menafsirkan Persamaan Akuntansi c. Mencatat Transaksi Berdasarkan Mekanisme Debit dan Kredit d. Mencatat Transaksi atau Dokumen ke dalam Jurnal Umum e. Melakukan <i>Posting</i> dari Jurnal ke Buku Besar f. Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa g. Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa

Sumber: Data MA Negeri 1 Yogyakarta

2. Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa

Perusahaan jasa merupakan perusahaan yang menyediakan berbagai pelayanan jasa. Sebagai contoh: salon, bengkel, dan rental mobil. Siklus Akuntansi perusahaan jasa ada 3 tahap yaitu tahap pencatatan, pengikhtisaran, dan pelaporan. Materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran pada penelitian ini adalah materi mengenai tahap pengikhtisaran siklus Akuntansi perusahaan jasa. Tahap pengikhtisaran akan dibahas mengenai neraca saldo, ayat jurnal penyesuaian, neraca lajur, ayat jurnal penutup, dan neraca saldo setelah penutupan

a. Neraca Saldo

Neraca saldo adalah daftar yang menunjukkan atau menentukan adanya kesamaan antara jumlah kredit dan jumlah

debet dalam buku besar. Pada neraca saldo, kolom akun diisi dengan nomor akun dari masing-masing akun besar. Sementara itu, kolom nama akun diisi dengan nama akun buku besar yang bersangkutan. Kolom debet dan kredit pada neraca saldo diisi dengan memperhatikan posisi saldo masing-masing akun buku besar yang bersangkutan. Apabila pada akhir periode saldo akun buku besar menunjukkan saldo debet, maka saldo debet akan dipindahkan pada kolom debet. Begitu pula ketika saldo akun buku besar menunjukkan saldo kredit, maka saldo kredit tersebut akan dipindahkan ke kolom kredit pada neraca saldo

b. Ayat Jurnal Penyesuaian

Jurnal penyesuaian berfungsi untuk mengoreksi akun harta, utang, modal, pendapatan, dan beban sehingga mencerminkan keadaan sebenarnya. Pembuatan jurnal penyesuaian sangat berkaitan dengan prinsip *matching principle* (prinsip mempertemukan) dengan prinsip ini dapat diketahui seberapa besarnya biaya yang benar-benar menjadi beban meski belum dikeluarkan, dan berapa besarnya pendapatan yang sudah benar benar menjadi hak perusahaan meskipun belum diterima selama periode berjalan. Akun-akun yang perlu dilakukan penyesuaian yaitu perlengkapan, beban dibayar di muka, pendapatan diterima di muka, pendapatan yang masih harus diterima, beban yang harus dibayar, dan penyusutan aktiva tetap

c. Neraca Lajur

Kertas kerja atau neraca lajur adalah suatu formulir yang terdiri dari berbagai kolom yaitu kolom neraca saldo, ayat jurnal penyesuaian, neraca saldo setelah disesuaikan, laporan laba rugi dan neraca. Kertas kerja tersebut akan digunakan untuk menyusun laporan keuangan, ayat jurnal penutup untuk menutup akun nominal buku besar, dan neraca saldo setelah penutupan. Maka dapat disimpulkan bahwa kertas kerja merupakan media atau alat untuk mempermudah laporan keuangan.

d. Ayat Jurnal Penutup

Pada akhir periode akuntansi, seluruh akun nominal harus ditutup atau dengan kata lain saldo pada akun-akun nominal dibuat menjadi nol. Saldo-saldo itu akan dipindahkan ke akun ikhtisar laba rugi untuk kemudian dipindahkan ke akun modal. Langkah-langkah untuk menyusun jurnal penutup yaitu menutup akun pendapatan ke akun ikhtisar laba/rugi, menutup akun beban ke akun ikhtisar laba/rugi, menutup akun ikhtisar laba/rugi ke modal, dan menutup akun prive (jika ada) ke modal

e. Neraca Saldo setelah Penutupan

Setelah ayat jurnal penutup diposting ke buku besar, maka langkah selanjutnya adalah menyusun neraca saldo setelah penutupan. Akibat posting tersebut, kini akun-akun nominal terlihat seperti tidak bersaldo lagi. Neraca saldo setelah penutupan

disusun untuk memastikan apakah keadaan buku besar telah seimbang

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Menurut Flemming (1987: 234) dalam Azhar Arsyad (2011: 3) mengemukakan bahwa media sering juga disebut dengan mediator yaitu penyebab atau alat yang ikut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar. Sementara itu, Gagne dan Briggs (1975) dalam Azhar Arsyad (2011: 4-5) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kamera, kaset, *video recorder*, film, televisi, *slide* (gambar bingkai), foto, grafik, dan komputer.

Definisi media secara umum adalah komponen sumber belajar atau sarana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Ringkasnya, media adalah alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach and Elly dalam Azhar Arsyad (2011: 12-14) mengemukakan ciri media yang merupakan alasan mengapa media perlu digunakan dan hal apa saja yang dapat dilakukan media apabila guru kurang efisien dalam melakukan pengajaran:

1) Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu objek atau peristiwa. Sebagai contoh peristiwa sejarah yang sudah berlalu. Siswa bisa mempelajari peristiwa-peristiwa bersejarah melalui media pembelajaran berupa rekaman video, dokumentasi, dan foto-foto.

2) Ciri Manipulatif

Ciri manipulatif erat kaitannya dengan kejadian yang berlangsung sehari-hari bahkan bertahun-tahun dapat disajikan dalam waktu beberapa menit saja. Banyak peristiwa atau objek yang sulit diamati secara langsung dengan mudah diamati melalui media pembelajaran berupa rekaman video dan foto. Sebagai contoh siswa ingin mempelajari perkembangan janin dalam rahim ibu selama sembilan bulan. Melalui bantuan media pembelajaran, waktu dapat dipersingkat dengan menampilkan hal-hal yang dirasa penting saja melalui rekaman video misalnya.

3) Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama. Sebagai contoh penggunaan CD, *flashdisk*, dan sebagainya dapat memudahkan guru untuk mendistribusikan bahan pembelajaran. Informasi yang terdapat didalamnya akan selalu terjaga sebagaimana aslinya atau ajeg.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad (2011: 15-16) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa, sedangkan fungsi media pembelajaran menurut Rudi Susilana dan Cipi Riana (2009: 10):

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri yaitu sebagai sarana alat bantu pembelajaran yang lebih efektif
- 2) Media pembelajaran penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai. Fungsi ini mengandung makna

bahwa penggunaan media pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.

- 3) Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan pembelajaran dengan lebih mudah dan cepat.
- 4) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan bantuan media pembelajaran akan tahan lama sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
- 5) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya verbalisme.

Fungsi dan peranan media menurut Wina Sanjaya (2011: 169-170) adalah:

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa penting tertentu

Peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan digunakan apabila diperlukan

- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu

Melaui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.

3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran lebih meningkat

Referensi yang lain ditemukan bahwa Rudi Susilana dan Cepi Riana (2009: 10-11) mengemukakan pendapatnya mengenai beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Membuat konkret konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasa masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkritkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran sehingga siswa dengan mudah untuk memahami materi pembelajaran.
- 2) Dapat menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar ke dalam lingkungan belajar. Misalnya guru menjelaskan dengan media televisi tentang binatang-binatang buas yang tidak bisa dihadirkan di dalam kelas secara langsung.

- 3) Dapat menghadirkan objek-objek yang terlalu besar atau kecil ke dalam lingkungan belajar. Misalnya guru akan menunjukkan pesawat udara atau bakteri melalui media gambar.
- 4) Dapat memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Misalnya guru akan menunjukkan gerakan melesatnya anak panah atau pertumbuhan kecambah.

d. Klasifikasi dan Macam-macam Media Pembelajaran

Wina Sanjaya (2011: 172-173) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara.
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat dan tidak mengandung unsur suara.
 - c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
 - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak. Melalui media ini siswa diharapkan dapat mempelajari hal-

hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus

- b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
- a) Media yang diproyeksikan, jenis media yang seperti ini memerlukan alat proyeksi khusus seperti *film projector* untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan *film slide*, dan OHP untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa alat pendukung ini, maka media tidak akan bisa berfungsi.
 - b) Media yang tidak diproyeksikan

Klasifikasi media pembelajaran menurut Rudi Susilana dan Cipi Riana (2009: 14) dibagi menjadi tujuh kelompok, yaitu (1) kelompok satu: grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (2) kelompok dua: media proyeksi diam, (3) kelompok ke tiga: media audio, (4) media keempat: media audio visual diam, (5) kelompok lima: media film, (6) kelompok enam: media televisi, dan (7) kelompok tujuh: multimedia.

- 1) Kelompok satu: media grafis, bahan cetak, dan gambar diam.

- a) Media grafis adalah media visual dengan menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka, dan simbol atau gambar.
 - b) Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses *printing* atau pencetakan
 - c) Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi
- 2) Kelompok dua: media proyeksi diam. Media proyeksi diam adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan dan hasil proyeksinya tidak bergerak. Contohnya adalah OHP (*Overhead Projector*)
 - 3) Kelompok ke tiga: media audio. Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Contohnya adalah radio dan perekam pita magnetik.
 - 4) Kelompok ke empat: media audio visual diam media yang penyampaiannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkan adalah gambar diam atau memiliki sedikit unsur gerak. Contohnya adalah *sound slide* dan film strip bersuara.
 - 5) Kelompok ke lima: media film. Media film adalah serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan seperti bergerak

- 6) Kelompok ke enam: media televisi. Media televisi adalah media yang dapat menampilkan pesan secara audiovisual dan gerak.
- 7) Kelompok ke tujuh: multimedia. Multimedia adalah suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket.

e. Karakteristik Pembelajaran Interaktif

Teknik penggunaan media pembelajaran menurut Daryanto (2010: 114-117) dibagi menjadi dua yaitu:

- 1) Penggunaan media berdasarkan tempat
 - a) Penggunaan di kelas

Media dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu dan penggunaannya dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam kelas. Seorang guru ketika merencanakan media harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran harus mendukung dan strategi belajar mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan tersebut.

- b) Penggunaan di luar kelas

Media yang digunakan diluar kelas tidak secara langsung dikendalikan oleh guru atau melalui pengontrolan oleh orang tua siswa.

2) Variasi Penggunaan media

a) Media digunakan secara perorangan

Media dapat digunakan secara perorangan atau *individual learning*. Media seperti ini biasanya dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas sehingga orang dapat menggunakan secara mandiri.

b) Media digunakan secara berkelompok

Pembelajaran dapat berlangsung dengan jumlah siswa yang cukup banyak atau bersifat kelompok. Media dirancang untuk digunakan berkelompok juga memerlukan buku petunjuk. Buku petunjuk ini ditujukan kepada kelompok tutor atau guru. Keuntungan belajar menggunakan media secara berkelompok adalah dapat melakukan diskusi tentang materi yang sedang dipelajari.

4. Buku Saku Digital

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 185), buku saku adalah buku yang berukuran kecil yang dapat disimpan dalam saku dan mudah dibawa kemana-mana. Selain itu Setyono, Sukarmin & Wahyuningsih (2013: 118) berpendapat buku saku bisa diartikan sebagai “buku yang ukurannya kecil, ringan, mudah dibawa kemana-mana, dan bisa dibaca kapan saja”. Definisi secara umum buku saku dari pengertian tersebut adalah buku yang berukuran kecil yang berisi informasi dan dapat disimpan dalam saku sehingga mudah dibawa

kemana-mana. Melalui buku saku siswa dapat memperoleh informasi tanpa banyak membuang waktu untuk mengetahui inti dari informasi tersebut.

Buku dapat memberikan informasi yang akurat, namun seiring dengan berkembangnya zaman sudah banyak buku yang bertransformasi menjadi buku elektronik yang lebih praktis. Pada *Oxford Advance Learner's Dictionary* dalam Dhimas Ardiansyah dan Lusia Rakhmawati (2013: 328) menyebutkan bahwa buku elektronik (disingkat *E-Book*) atau buku digital adalah buku yang ditampilkan di layar komputer. Jika buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka buku elektronik berisikan informasi digital yang juga dapat berwujud teks atau gambar.

Dewasa ini buku elektronik diminati karena ukurannya yang kecil bila dibandingkan dengan buku konvensional dan *E-Book* umumnya memiliki fitur pencarian, sehingga kata-kata dalam buku elektronik dapat dengan cepat dicari dan ditemukan. Selain itu, sumber buku elektronik yang legal di Indonesia belumlah banyak, antara lain dirilis oleh Departemen Pendidikan Nasional (kini menjadi Kementerian Pendidikan Nasional) dengan dibukanya Buku Sekolah Elektronik (BSE). Defini BSE seperti yang dikutip dari Prakoso Bhairawa (2012) dalam artikel yang berjudul "*E-Book* dan Pasar Perbukuan Kini" adalah:

Buku elektronik legal dengan lisensi terbuka yang meliputi buku teks mulai dari tingkatan dasar sampai lanjut. Buku-buku di BSE

telah dibeli hak ciptanya oleh pemerintah Indonesia melalui Depdiknas, sehingga bebas diunduh, direproduksi, direvisi serta diperjualbelikan tetapi dengan batas atas harga yang telah ditentukan.

Keberadaan *E-Book* mulai dirasakan penting karena tidak hanya mengurangi kebutuhan akan ruang penyimpanan, tetapi juga tidak membutuhkan ongkos untuk perbaikan fisik buku, mempermudah dan menurunkan ongkos tukar-menukar koleksi, dan sangat cocok untuk sistem belajar jarak jauh.

5. *M-Learning* Berbasis *Android*

a. Definisi *M-Learning*

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di dalam dunia pendidikan terus berkembang dengan berbagai strategi yang pada dasarnya dapat dikelompokkan ke dalam sistem *Electronic Learning (E-Learning)* sebagai bentuk pembelajaran dengan memanfaatkan media digital. Istilah *mobile learning* pula dapat dikatakan sebagai bentuk pembelajaran yang memanfaatkan perangkat dan teknologi bergerak.

Mobile Learning (M-Learning) adalah pengembangan dari *E-Learning*. Istilah *mobile learning* mengacu kepada perangkat IT genggam dan bergerak dapat berupa PDA (*Personal Digital Assistant*), telepon seluler, laptop, tablet PC, dan sebagainya. *Mobile learning* dapat memudahkan pengguna untuk mengakses konten pembelajaran di mana saja dan kapan saja, tanpa harus mengunjungi suatu tempat tertentu pada waktu tertentu. *Mobile*

learning berhubungan dengan mobilitas belajar, dalam arti pelajar semestinya mampu terlibat dalam kegiatan pendidikan tanpa harus melakukan di sebuah lokasi fisik tertentu. (Panji Wisnu Wirawan, 2011: 22-23)

b. Definisi *Android*

Sugeng Purwantoro, Heni Rahmawati dan Achmad Tharmizi (2013: 177) mengatakan “*Android* merupakan suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi inti”. *Android* menurut Satyaputra dan Aritonang (2014: 2) adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara piranti (*device*) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device*-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*. Referensi lain ditemukan bahwa Arif Akbarul Huda (2013: 1-5) berpendapat mengenai *Android* merupakan sistem operasi berbasis Linux yang khusus untuk perangkat bergerak seperti *smartphone* atau tablet.

Sistem operasi *Android* ini bersifat *open source* sehingga banyak sekali programmer yang berbondong-bondong membuat aplikasi maupun memodifikasi sistem ini. Para programmer memiliki peluang yang sangat besar untuk terlibat mengembangkan aplikasi *Android* karena alasan *open source*

tersebut. Sebagian besar aplikasi yang terdapat dalam *Play Store* bersifat gratis dan ada juga yang berbayar.

c. Sejarah *Android*

Onur Cinar (2012: 28) mengemukakan bahwa “*Android Inc. was founded in Silicon Valley, California, in October 2003, with the idea of providing a mobile platform that is more aware of user’s location and preferences*”. Perkembangan *Android* dimulai dengan berdirinya *Android, Inc.* pada Oktober 2003 dengan tujuan *mobile device* yang lebih pintar untuk menyaingi *Symbian* dan *Windows Mobile* yang populer pada saat itu dimana *iPhone* dan *Blackberry* belum dirilis.

Pada tahun 2005, *Android* diakuisisi oleh Google. Pengembangan terus dilanjutkan sampai *Android* versi beta diluncurkan pada tanggal 5 November 2007. Hingga saat ini tanggal 5 November diperingati sebagai hari jadi *Android*. Seminggu setelahnya yaitu pada tanggal 12 November 2007 *Android SDK (Software Development Kit)* diluncurkan, sehingga pengguna dapat membuat dan mengembangkan aplikasi-aplikasi *Android* mereka sendiri (Satyaputra dan Aritonang, 2014: 5).

d. Versi dan Jenis-jenis *Android*

Sistem operasi *Android* ini sangatlah unik dan mampu memberikan kemudahan bagi para pengguna karena nama sistem

operasinya selalu berdasarkan nama makanan dan diawali dengan abjad yang berurutan seperti:

Tabel 2. Versi *Android*

Versi	Nama	Rilis	Catatan
1.0	Android 1.0	23 September 2008	<i>Android</i> pertama, hanya untuk <i>smartphone</i>
1.1	Android 1.1	9 Februari 2008	
1.5	Cupcake	30 April 2009	Mulai pakai kode nama
1.6	Donut	15 September 2009	
2.0 – 2.1	Éclair	26 Oktober 2009 (2.0) 12 Januari 2010 (2.1)	
2.2	Froyo	20 Mei 2010	
2.3	Gingerbread	6 Desember 2010	Digunakan pada <i>smartphone</i> jenis lama
3.0-3.2	Honeycomb	22 Februari 2011 (3.0) 10 Mei 2011 (3.1) 15 Juli 2011 (3.2)	Hanya untuk tablet
4.0	ICS (Ice Cream Sandwich)	19 Oktober 2011	<i>Smartphone</i> dan tablet
4.1-4.3	Jelly Bean	9 Juli 2012 (4.1) 13 November 2012 (4.2) 24 Juli 2013 (4.3)	Update untuk memperbaiki dan menambah fitur pada ICS
4.4	Kit Kat	3 September 2013	

Sumber: Satyaputra dan Aritonang (2014: 7)

e. **Komponen Aplikasi *Android***

Menurut Arif Akbarul Huda (2013: 4-5) komponen aplikasi merupakan bagian penting dari sebuah *Android*. Setiap komponen mempunyai fungsi yang berbeda, dan antara komponen satu dengan yang lainnya bersifat saling berhubungan. Berikut ini komponen aplikasi yang harus diketahui, yaitu:

- 1) *Activities*. *Activity* merupakan satu halaman antarmuka yang bisa digunakan oleh *user* untuk berinteraksi dengan aplikasi. Biasanya dalam satu *activity* terdapat *button*, *spinner*, *list view*, *edit text*, dan sebagainya. Satu aplikasi dalam *Android* dapat terdiri atas lebih dari satu *activity*.
- 2) *Services*. *Services* merupakan komponen aplikasi yang dapat berjalan secara *background*, misalnya digunakan untuk memuat data dari *server database*. Selain itu, aplikasi pemutar musik atau radio juga memanfaatkan servis supaya aplikasinya bisa tetap berjalan meskipun pengguna melakukan aktivitas dengan aplikasi lain.
- 3) *Contact Provider*. Komponen ini digunakan untuk mengelola data sebuah aplikasi, misalnya kontak telepon. Siapapun bisa membuat aplikasi *Android* dan dapat mengakses kontak yang tersimpan pada sistem *Android*. Oleh karena itu, agar dapat mengakses kontak, user memerlukan komponen *contact provider*.
- 4) *Broadcast Receiver*. Fungsi komponen ini sama seperti bahasa terjemahannya yaitu penerima pesan. Kasus baterai lemah merupakan kasus yang sering dialami *handphone Android*. Sistem *Android* dirancang untuk menyampaikan “pengumuman” secara otomatis jika baterai habis. Apabila aplikasi yang dibuat dilengkapi dengan komponen *broadcast*

receiver, maka *user* dapat mengambil tindakan menyimpan kemudian menutup aplikasi atau tindakan yang lain

f. Kelemahan dan Kelebihan *Android*

Android merupakan sistem operasi yang dirancang oleh salah satu pemilik situs terbesar di dunia. Seiring berjalannya waktu, *Android* telah berevolusi menjadi sistem yang luar biasa dan banyak diminati oleh pengguna *smartphone* karena mempunyai banyak kelebihan. Namun, dibalik popularitas *platform Android* yang disebut sebagai teknologi canggih ini pastilah memiliki kekurangan. Berikut adalah kelemahan dan kelebihan *Android* menurut Zuliana dan Irwan Padli (2013: 2):

1) Kelebihan *Android*

- a) Lengkap (*complete platform*): para pengembang dapat melakukan pendekatan yang komperhensif ketika sedang mengembangkan *platform Android*. *Android* merupakan sistem operasi yang aman dan banyak menyediakan *tools* guna membangun *software* dan menjadikan peluang untuk para pengembang aplikasi.
- b) *Android* bersifat terbuka (*Open Source Platform*): *Android* berbasis linux yang bersifat terbuka atau *open source* maka dapat dengan mudah untuk dikembangkan oleh siapa saja.
- c) *Free Platform*: *Android* merupakan *platform* yang bebas untuk para pengembang. Tidak ada biaya untuk membayar

lisensi atau biaya royalti. *Software Android* sebagai *platform* yang lengkap, terbuka, bebas, dan informasi lainnya dapat diunduh secara gratis dengan mengunjungi *website* <http://developer.android.com>.

- d) Sistem Operasi Merakyat. Ponsel *Android* tentu berbeda dengan *Iphone Operating System (IOS)* yang terbatas pada *gadget* dari Apple, maka *Android* punya banyak produsen, dengan *gadget* andalan masing masing mulai Evercross hingga Samsung dengan harga yang cukup terjangkau.

2) Kelemahan *Android*

- a) *Android* selalu terhubung dengan internet. *Handphone* bersistem *Android* ini sangat memerlukan koneksi internet yang aktif.
- b) Banyaknya iklan yang terpampang diatas atau bawah aplikasi. Walaupun tidak ada pengaruhnya dengan aplikasi yang sedang dipakai tetapi iklan ini sangat mengganggu.
- c) Tidak hemat daya baterai

g. *Eclipse*

Seorang programmer jika ingin mengembangkan sebuah aplikasi, dibutuhkan *software* pendukung. Begitu pula dalam mengembangkan sebuah aplikasi pada *Android*. Zuliana dan Irwan Padli (2013: 4) mengungkapkan *Eclipse* dapat dijadikan pilihan sebagai IDE (*Integrated Development Environment*) atau program

komputer dengan beberapa fasilitas yang diperlukan dalam pengembangan perangkat lunak. *Eclipse* merupakan yang terpopuler dikalangan para pengembang *Android*, karena *Eclipse* memiliki *Android plug-in* lengkap yang tersedia untuk mengembangkan aplikasi *Android*. Selain itu, *Eclipse* mendapat dukungan langsung dari Google untuk menjadi IDE pengembangan *Android* guna membuat *project Android* di mana *source software* langsung dari situs resminya Google.

Eclipse pertama kali diluncurkan pada tanggal 21 Juni 2004. Sejak itu, setiap bulan Juni diluncurkan versi baru pada dari *Eclipse*. Sama seperti *Android*, versi *Eclipse* dinamakan sesuai dengan abjad yang berurutan tetapi *Eclipse* menggunakan nama yang berhubungan dengan astronomi. Sampai pada saat ini, versi terbaru dari *Eclipse* adalah *Eclipse* Luna yang dirilis pada tanggal 25 Juni 2014. (Satyaputra dan Aritonang. 2014: 12-13)

Tabel 3. Versi *Eclipse*

<i>Version Name</i>	<i>Date</i>	<i>Platform Version</i>	<i>Projects</i>
Austin	21 June 2004	3.0	
Bravo	28 June 2005	3.1	
Callisto	30 June 2006	3.2	Callisto projects
Europa	29 June 2007	3.3	Europa projects
Ganymede	25 June 2008	3.4	Ganymede projects
Galileo	24 June 2009	3.5	Galileo projects
Helios	23 June 2010	3.6	Helios projects
Indigo	22 June 2011	3.7	Indigo projects
Juno	27 June 2012	3.8 & 4.2	Juno projects
Kepler	26 June 2013	4.3	Kepler projects
Luna	25 June 2014	4.4	Luna projects
Mars	24 June 2015 (planned)	4.5	Mars projects

Sumber: Satyaputra dan Aritonang (2014: 13)

6. *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan)

a. Definisi *Research and Development*

Menurut Sugiyono (2011: 297) penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pendapat lain diutarakan oleh Endang Mulyatiningsih (2011: 161) bahwa *research and development* adalah “penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan”. Secara umum penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut.

b. Jenis-jenis Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ada beberapa jenis yaitu:

- 1) Borg and Gall dalam Endang Mulyatiningsih (2011: 193) menjelaskan ada beberapa langkah dalam model pengembangan ini. Langkah-langkah pelaksanaannya adalah:
 - a) Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*)

Pada tahap ini ada tiga kegiatan utama yang harus dilakukan yaitu analisis kebutuhan, studi literatur, dan penelitian skala kecil

b) Perencanaan (*planning*)

Pada tahap perencanaan dilakukan identifikasi kecakapan keahlian yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian kemudian membuat rumusan tujuan yang ingin dicapai, memuat desain atau langkah-langkah Penelitian dan merencanakan kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.

c) Mengembangkan produk awal (*develop preliminary form of product*)

Mengembangkan bentuk permulaan awal produk yang akan dihasilkan. Kegiatan utama yang dilakukan pada tahap ini antara lain penyiapan bahan ajar dan komponen pendukung lainnya, penyiapan pedoman dan buku petunjuk serta melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung.

d) Ujicoba lapangan awal (*preliminary field testing*)

Ujicoba yang dilakukan pada tahap ini adalah ujicoba yang sifatnya terbatas yaitu dilakukan dengan melibatkan 6-12 subjek. Selama uji coba lapangan awal dilakukan observasi, wawancara, dan pengedaran angket. Tujuan ujicoba awal ini adalah untuk mendapatkan evaluasi kualitatif terhadap produk yang dikembangkan.

e) Merevisi produk utama (*main product revision*)

Kegiatan utama dalam tahap ini adalah merevisi produk utama berdasarkan temuan-temuan pada ujicoba lapangan awal, sehingga diperoleh *draft* produk (model) utama yang siap diujicoba lebih luas lagi.

f) Ujicoba lapangan utama (*main field testing*)

Ujicoba yang dilakukan pada tahap ini lebih luas daripada ujicoba yang telah dilakukan sebelumnya pada tahap awal. Ujicoba melibatkan seluruh subjek penelitian, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model yang siap divalidasi

g) Penyempurnaan produk operasional (*operational product revision*)

Penyempurnaan produk operasional dilakukan berdasarkan temuan-temuan pada ujicoba lapangan utama.

h) Ujicoba lapangan operasional (*operational field testing*)

Langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan.

i) Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*)

Tahap ini adalah tahap untuk melakukan perbaikan akhir guna mendapatkan produk akhir (*final product*).

j) Deseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*)

Tahap ini adalah tahap yang paling akhir dan kegiatan utamanya adalah menyebarluaskan produk atau model yang dikembangkan.

2) Model 4D. Menurut Zainal Arifin (2012: 128) model 4D terdiri dari tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Model ini dikembangkan oleh Thiagajaran pada tahun 1974. Kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangannya adalah:

a) *Define* (pendefinisian)

Tahap ini merupakan studi pendahuluan, baik secara teoritik maupun empirik. Misalnya, setelah peneliti memilih dan menentukan produk yang akan dikembangkan maka langkah selanjutnya adalah merumuskan langkah awal yang diperlukan. Peneliti akan melakukan studi literatur, survei lapangan, observasi, wawancara dan sebagainya.

b) *Design* (perancangan)

Pada tahap perancangan, kegiatan yang dilakukan adalah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk. Rancangan produk harus divalidasi oleh dosen atau guru dari bidang studi atau bidang keahlian yang bersangkutan. Berdasarkan hasil validasi tersebut, ada

kemungkinan rancangan produk masih perlu diperbaiki sesuai dengan saran validator.

c) *Develop* (pengembangan)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini dibagi menjadi dua bagian yaitu *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* adalah teknik untuk memvalidasi kelayakan rancangan produk. Kegiatan *expert appraisal* merupakan perbaikan dari saran-saran validator yang digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan produk yang telah disusun. *Developmental testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini akan didapat data berupa respon, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna model.

d) *Disseminate* (penyebaran)

Kegiatan utama yang dilakukan pada tahap ini adalah memvalidasi kembali produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran sesungguhnya. Tahap ini dilakukan supaya produk dapat dimengerti, dimanfaatkan, dan disebarluaskan oleh orang lain.

3) Model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model

ini dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996. (Endang Mulyatiningsih 2011: 185-186). Kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangannya adalah:

a) *Analysis* (analisis)

- 1) Pra perencanaan: pemikiran tentang produk (model, metode, media, dan bahan ajar)
- 2) Mengidentifikasi produk yang sesuai dengans sasaran peserta didik, tujuan belajar, mengidentifikasi isi atau materi pembelajaran, mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran

b) *Design* (perancangan)

Kegiatan utama pada tahap desain adalah merancang kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep baru di atas kertas, merancang pengembangan produk baru (rancangan ditulis untuk masing-masing unit pembelajaran) dan merancang petunjuk penerapan desain. Seluruh rancangan yang dilakukan dalam tahap desain akan menjadi dasar untuk proses pengembangan berikutnya.

c) *Develop* (pengembangan)

Tahap ini berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Keegiatannya antara lain mengembangkan produk (materi atau bahan dan alat) yang diperlukan dalam

pengembangan, pengembangan dilakukan berbasis pada rancangan produk, dan membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk. Kerangka konseptual yang telah disusun pada tahap desain akan direalisasikan pada tahap *develop* menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan.

d) *Implementation* (implementasi)

- 1) Memulai menggunakan produk baru dalam pembelajaran atau lingkungan yang nyata.
- 2) Melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, interaksi antar peserta didik serta menanyakan umpan balik awal proses evaluasi.

e) *Evaluation* (Evaluasi)

- 1) Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis
- 2) Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk
- 3) Mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran
- 4) Mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil dengan baik.

B. Penelitian yang Relevan

1. Luqman Arumanadi (2014) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Aplikasi *Pocket Book of Physics* (PBOP) Sebagai Media Pembelajaran Fisika SMA Kelas XI untuk *Platform Android*” Hasil dari penelitian disebutkan bahwa pada *alpha-testing* menurut

Ahli Media, aplikasi tersebut sangat layak dalam aspek rekayasa perangkat lunak (90,67%) dan sangat layak dalam aspek komunikasi visual (91,43%). Menurut ahli materi aplikasi tersebut sangat layak dalam aspek kebenaran konsep (80%), layak dalam aspek kedalaman materi (72,5%) dan layak dalam keterlaksanaan (76,9%). Pada beta-testing menurut 30 responded siswa, aplikasi tersebut layak dalam aspek perangkat lunak (77,6%), layak dalam aspek komunikasi visual (79,6%), dan layak dalam aspek pembelajaran (76%). Ketuntasan siswa setelah menggunakan PBoP sebesar 82,6% dengan kriteria sangat baik. Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi PBoP berdampak positif terhadap hasil belajar siswa dalam mempelajari materi energi, usaha, dan daya pada mata pelajaran fisika. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Luqman adalah sama sama bentuk penelitian pengembangan, media pembelajaran berupa buku saku digital yang dapat digunakan pada *Smartphone Android*. Selain itu prosedur pengembangan yang digunakan sama-sama menggunakan ADDIE. Perbedaannya terletak pada materi yang akan disajikan, Luqman menggunakan materi fisika SMA, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan materi akuntansi SMA. Selain itu pula berbeda dalam subjek dan objek penelitian.

2. Resti Yektyastuti (2012) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan *Mobile Game Brainchemist* Sebagai Media Pembelajaran Kimia SMA/MA pada Materi Laju Reaksi dan

Kesetimbangan Kimia” Hasil dari penelitian tersebut menghasilkan skor rata-rata kualitas kelayakan media pembelajaran kimia materi laju reaksi dan kesetimbangan kimia sebesar 110,6 dan berada dalam rentang skor $x > 105$ sehingga termasuk dalam kriteria kualitas sangat baik (SB) dengan persentase keidealan produk 88,49%. Berdasarkan penelitian ini, mobil game brainchemist layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran kimia SMA pada materi laju reaksi dan kesetimbangan kimia. Persamaan penelitian yang dilakukan Resti adalah sama-sama bentuk penelitian pengembangan, media pembelajaran yang digunakan berbasis *Android* dan dibuat menggunakan *Eclipse*. Selain itu prosedur pengembangan sama-sama menggunakan ADDIE. Perbedaannya terletak pada materi yang disajikan, Resti menggunakan materi kimia SMA, sedangkan dalam penelitian menggunakan materi akuntansi SMA atau MA. Selain itu juga berbeda dalam produk yang dihasilkan, Resti membuat aplikasi *mobile game*, sedangkan dalam penelitian ini aplikasi yang dihasilkan adalah buku saku digital. Perbedaan yang terakhir adalah terletak pada subjek dan objek penelitiannya.

3. Rohmi Julia Purbasari (2013) dengan judul “Pengembangan aplikasi *Android* sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA kelas X” Hasil penelitian disebutkan bahwa hasil uji kelayakan diperoleh 96,43% untuk ahli media, 89,28 % untuk ahli materi, 81,52% untuk praktisi lapangan, dan 83,49% untuk

sasaran pengguna. Oleh karena itu, aplikasi yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi dimensi tiga. Persamaan penelitian yang dilakukan Rohmi adalah sama-sama bentuk penelitian pengembangan. Selain itu prosedur pengembangan sama-sama menggunakan ADDIE. Perbedaanya terletak pada materi yang disajikan, Rohmi menggunakan materi matematika SMA, sedangkan dalam penelitian menggunakan materi akuntansi SMA. Selain itu juga berbeda dalam *tools* pengembang *Android*, Rohmi menggunakan *Adobe AIR (Adobe Integrated Runtime)*, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan *Eclipse*. Perbedaan yang terakhir adalah terletak pada subjek dan objek penelitiannya.

C. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran akan efektif apabila siswa berada dalam kondisi yang menyenangkan. Begitu pula sebaliknya, proses pembelajaran tidak akan efektif apabila prosesnya terlalu dipaksakan dan akan membuat siswa tidak nyaman. Guru harus dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar hasil yang diperoleh dari proses tersebut optimal.

Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan membuat inovasi media pembelajaran yang menyenangkan. Dewasa ini, kemajuan teknologi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk melakukan inovasi media pembelajaran yang menyenangkan.

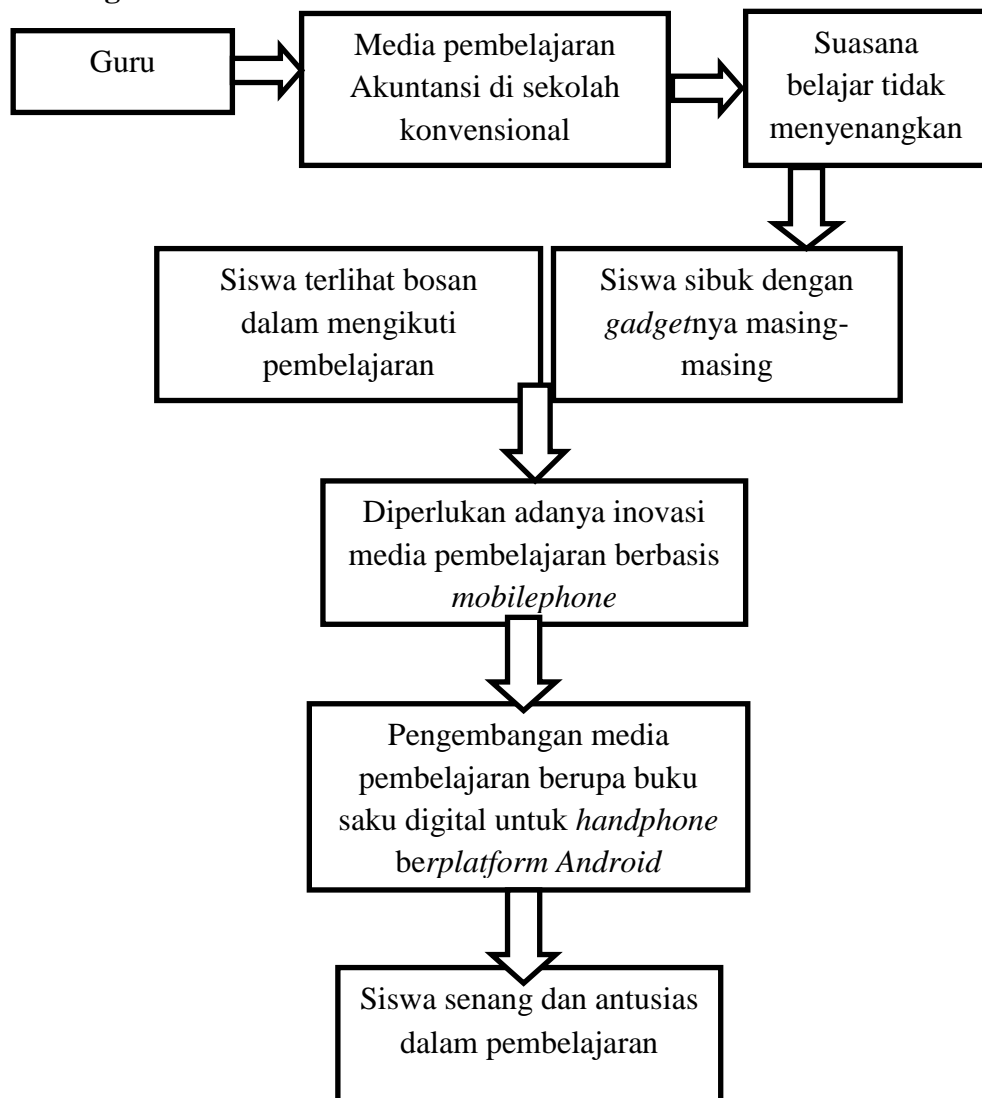
Penggunaan media yang tepat akan membuat siswa belajar dengan mudah dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu hal yang perlu dicermati adalah keterkaitan antara media pembelajaran dan perkembangan teknologi dan komunikasi yang semakin maju. Siswa seringkali berhadapan dengan perangkat-perangkat teknologi bergerak seperti *mobile phone*. Semakin banyaknya siswa yang memiliki dan menggunakan perangkat *mobile* maka semakin besar pula peluang penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler disebut dengan *Mobile Learning (M-Learning)*. *Mobile learning* memungkinkan terciptanya suasana belajar yang tidak terikat waktu dan tempat. Siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja melalui *mobile phone* sebagai sarana *mobile learning*. *Mobile learning* dapat dikemas secara menarik dalam sebuah aplikasi buku saku digital khusus Akuntansi.

Asumsi buku saku yang secara harfiah berbentuk kecil, maka buku saku digital ini sama dengan buku saku konvensional hanya saja buku saku digital adalah buku saku yang hadir berupa aplikasi dan di khususkan untuk *Android*. Sistem operasi *Android* dipilih karena *Android* merupakan sistem operasi terbuka yang memungkinkan pengguna dapat menambahkan sendiri aplikasi-aplikasi yang diinginkan secara bebas.

Buku saku digital Akuntansi diharapkan menjadi media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang praktis dan menyenangkan dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Buku saku

digital ini disajikan dalam kemasan yang menarik dan interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari Akuntansi. Selain itu, diharapkan dapat dijadikan sarana untuk belajar mandiri dan sebagai sumber referensi siswa.

D. Paradigma Penelitian



Gambar 1. Paradigma penelitian pengembangan media pembelajaran berupa buku saku digital berbasis *Android*

E. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan landasan teoritis yang telah disebutkan di atas, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dan diharapkan dapat diperoleh jawabannya melalui penelitian adalah

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa berupa buku saku digital berbasis *Android* untuk siswa kelas XI di MAN 1 Yogyakarta?
2. Bagaimana penilaian para validator mengenai media pembelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa berupa buku saku digital berbasis *Android* untuk siswa kelas XI di MAN 1 Yogyakarta?
3. Bagaimana pendapat atau respon siswa mengenai media pembelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa berupa buku saku digital berbasis *Android* untuk siswa kelas XI di MAN 1 Yogyakarta?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pengembangan media pembelajaran berupa buku saku digital ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Menurut Sugiyono (2011: 297) penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pendapat lain diungkapkan oleh Endang Mulyatiningsih (2011: 161) yaitu “penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan”. Secara umum, penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Peneliti mengambil tempat penelitian di MAN 1 Yogyakarta yang beralamat di Jalan C. Simanjuntak Nomor 60 Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan meliputi tahap persiapan pada bulan November-Desember 2014. Tahap pelaksanaan dan tahap pelaporan pada Januari-April 2015.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan),

Implementation (implementasi) dan *Evaluating* (evaluasi). Namun dalam penelitian ini hanya sampai tahap implementasi saja.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

- a. Analisis kebutuhan siswa yang meliputi kebutuhan dan karakteristik siswa yang akan menjadi sasaran pengguna buku saku digital serta perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).
- b. Analisis kompetensi dan intruksional yang meliputi analisis terhadap Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dimuat dalam media ini. Standar Kompetensi yang akan dimuat adalah Memahami Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa dengan Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. Analisis instruksional merupakan penjabaran Kompetensi Dasar (KD) yang telah dipilih pada tahap analisis kompetensi menjadi indikator pembelajaran yang memungkinkan untuk disajikan dalam buku saku digital.

2. Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, tahap yang selanjutnya dilakukan adalah tahap desain atau perancangan produk yang meliputi tahap berikut:

- a. Pembuatan Desain Media (*storyboard*)

Storyboard merupakan gambaran media pembelajaran secara keseluruhan yang akan dimuat di dalam aplikasi. *Storyboard* berfungsi

sebagai panduan seperti peta untuk memudahkan proses pembuatan media.

b. Menetapkan Materi

Pada tahap ini dikemukakan dasar pemilihan mata pelajaran Akuntansi mengenai pengikhtisaran siklus Akuntansi perusahaan jasa. Akuntansi dipilih karena sesuai dengan kompetensi penulis. Selain itu, terdapat kesulitan dalam hal kurangnya penggunaan media pembelajaran dan banyak guru yang masih menggunakan metode konvensional atau ceramah dalam mengajar Akuntansi.

c. Penyusunan Soal dan Jawaban

Soal dan pembahasan jawaban yang akan dimuat dalam media ini merupakan materi mengenai tahap pengikhtisaran siklus Akuntansi perusahaan jasa termasuk membuat neraca saldo, jurnal penyesuaian, kertas kerja, jurnal penutup dan neraca saldo setelah penutupan. Penyusunan materi, soal, dan pembahasan dalam media ini dibuat dari berbagai referensi.

d. Mengkaji Mata Pelajaran Sesuai dengan Kurikulum

Standar kompetensi memahami siklus Akuntansi perusahaan jasa dengan Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa dikaji sesuai dengan panduan kurikulum yang berlaku di sekolah saat ini.

e. Pengumpulan *background, font*, gambar, dan tombol

Pengumpulan *background, font*, gambar, dan tombol adalah dengan cara mengunduh dari berbagai sumber kemudian dibuat dalam format gambar .png (*portable network graphics*) dengan menggunakan PhotoShop CS 4. Apabila diubah ke dalam format tersebut *background* gambar akan terlihat memiliki latar belakang yang transparan sehingga membuat media lebih menarik.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Membuat Produk Media Pembelajaran Berupa Buku Saku Digital.

Pada tahap ini produk media pembelajaran dibuat sesuai dengan format yang sudah ditentukan sebelumnya yaitu menggunakan *software* Eclipse.

b. Validasi Ahli Materi dan Ahli Media.

Proses validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi terhadap media yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk uji coba produk pada siswa.

c. Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi

Proses validasi dilakukan oleh praktisi pembelajaran Akuntansi di sekolah. Hasilnya berupa saran, komentar dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi terhadap

media yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk melakukan uji coba produk pada siswa.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi ini produk akan diuji cobakan kepada 30 peserta didik dari MAN 1 Yogyakarta. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengukur dan mengetahui pendapat atau respon peserta didik mengenai media pembelajaran berupa buku saku digital untuk pembelajaran Akuntansi mengenai pengkhtisan siklus Akuntansi perusahaan jasa. Bila diperlukan maka akan dilakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari peserta didik. Namun, dalam revisi ini akan dipertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

D. Subjek dan Ojek Penelitian

Subjek uji coba yang terlibat adalah satu orang ahli media pembelajaran, satu orang ahli materi, praktisi pembelajaran Akuntansi (guru Akuntansi MAN 1 Yogyakarta), dan 30 siswa kelas XI IPS 1 MAN 1 Yogyakarta. Uji coba yang diteliti adalah kualitas dan kelayakan media pembelajaran berupa buku saku digital yang merupakan aspek relevansi materi, aspek pengorganisasian materi, aspek evaluasi/latihan soal, aspek bahasa, aspek tampilan visual, aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek efek bagi strategi pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari dua data, yaitu data kualitatif dan kuantitatif.

- a. Data kualitatif merupakan data mengenai proses pengembangan media pembelajaran berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan siswa.
- b. Data kuantitatif merupakan data pokok penelitian yang berupa data penilaian tentang media pembelajaran berupa buku saku digital dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan siswa.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket atau kuesioner. “Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya” (Sugiyono, 2011: 142). Angket digunakan untuk mengukur kualitas media yang dikembangkan. Instrumen angket pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, guru, dan siswa sebagai bahan mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang diadaptasi dari penelitian pengembangan *mobile education* untuk *Android* oleh Weni Rinta (2013) dengan pengembangan lebih lanjut oleh peneliti.

Angket penilaian produk meliputi beberapa aspek dengan indikatornya masing-masing. Indikator tiap aspek memiliki jumlah yang berbeda. Validasi instrumen ini menghasilkan angket yang siap digunakan dalam data penelitian.

Instrumen kelayakan media pembelajaran pada umumnya menggunakan skala *Likert* dengan 5 alternatif jawaban (Sugiyono, 2011: 93): sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Menurut Likert dalam Weksi Budiaji (2013: 126) skala likert merupakan

skala yang menggunakan beberapa butir pertanyaan untuk mengukur perilaku individu dengan merespon lima titik pilihan pada setiap butir pertanyaan, sangat setuju, setuju, tidak memutuskan, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Namun dalam Penelitian ini skala yang digunakan adalah skala dengan 4 alternatif jawaban. Agar diperoleh data kuantitatif, maka setiap alternatif jawaban diberi skor yakni sangat setuju = 4, setuju = 3, tidak setuju = 2, dan sangat tidak setuju = 1.

Angket pendapat atau respon akan dibagikan kepada siswa sebagai responden. Angket ini bersifat kombinasi antara terbuka dan tertutup serta dibuat guna mengetahui pendapat atau respon siswa mengenai produk yang telah dibuat. Angket untuk siswa ini menggunakan skala *Ghuttman* yang merupakan pengukuran dengan menggunakan dua jawaban yaitu ya-tidak, benar-salah, pernah-tidak pernah, positif-negatif, dll (Sugiyono, 2011: 139). Weksi Budiaji (2013: 126) berpendapat bahwa skala ghuttman adalah “skala kumulatif dimana jika individu setuju pada butir pertanyaan

tertentu, maka individu tersebut juga setuju pada semua butir pertanyaan lain yang lebih lemah”

Maka dapat disimpulkan bahwa angket yang akan digunakan untuk ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran menggunakan skala *Likert*, sedangkan angket yang digunakan untuk siswa menggunakan skala *Ghuttman*. Jika dalam angket itu terdapat saran atau masukan yang dapat dilakukan untuk memperbaiki produk, maka saran tersebut akan dipertimbangkan kembali untuk membuat produk lebih baik lagi.

Kisi-kisi angket untuk ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran (guru), dan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran untuk Ahli Materi

No	Indikator	Jumlah Butir
Aspek Relevansi Materi		
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	1
3	Kesesuaian materi dengan indikator	1
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	1
Aspek Pengorganisasian Materi		
6	Kejelasan penyampaian materi	1
7	Sistematika penyampaian materi	1
8	Kemenarikan materi	1
9	Kelengkapan materi	1
10	Aktualitas materi	1
11	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep	1
12	Kejelasan contoh	1
Aspek Evaluasi/Latihan Soal		
13	Sistematika penyampaian materi	1
14	Kebenaran kunci jawaban	1
15	Kejelasan petunjuk pengerjaan	1
16	Kejelasan perumusan soal	1
17	Kebenaran konsep soal	1
18	Variasi soal	1
19	Tingkat kesulitan soal	1
20	Kejelasan pembahasan jawaban	1
Aspek Bahasa		
21	Ketepatan penggunaan istilah	1
22	Kemudahan memahami alur materi	1
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran		
23	Mendorong rasa ingin tahu siswa	1
24	Dukungan media untuk kemandirian siswa	1
25	Kemampuan media menambah pengetahuan siswa	1
26	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	1
26	Kemampuan media untuk menambah motivasi siswa	1

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran Weni Rinta (2014) dengan modifikasi

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran untuk Ahli Media

No	Indikator	Jumlah Butir
Aspek Bahasa		
1	Ketepatan penggunaan istilah	1
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	1
3	Kemudahan memahami materi melalui penggunaan bahasa	1
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran		
4	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	1
5	Dukungan media untuk kemandirian siswa	1
6	Kemampuan media menambah pengetahuan	1
7	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	1
8	Kemampuan media menambah motivasi belajar siswa	1
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
9	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	1
10	Kemudahan fungsi <i>touch</i> dan <i>drag</i>	1
11	Kemudahan pengoperasian media	1
12	Dapat digunakan kembali	1
13	Dapat dikelola/dipelihara dengan mudah	1
14	Peluang pengembangan media terhadap perkembangan IPTEK	1
Aspek Tampilan Visual		
15	Kesesuaian pemilihan warna	1
16	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	1
17	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	1
18	Kesesuaian pemilihan efek suara	1
19	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	1
20	Ketepatan penempatan tombol	1
21	Kesesuaian tampilan gambar	1
22	Keseimbangan proporsi gambar	1
23	Kemenarikan desain	1

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran Weni Rinta (2014) dengan modifikasi

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran untuk Praktisi Pembelajaran Akuntansi

No	Indikator	Jumlah Butir
Aspek Relevansi Materi		
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	1
3	Kesesuaian materi dengan indikator	1
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	1
Aspek Pengorganisasian Materi		
6	Kejelasan penyampaian materi	1
7	Sistematika penyampaian materi	1
8	Kemenarikan materi	1
9	Kelengkapan materi	1
10	Aktualitas materi	1
11	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep	1
12	Kejelasan contoh	1
Aspek Evaluasi/Latihan Soal		
13	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	1
14	Kebenaran kunci jawaban	1
15	Kejelasan petunjuk pengerjaan	1
16	Kejelasan perumusan soal	1
17	Kebenaran konsep soal	1
18	Variasi soal	1
19	Tingkat kesulitan soal	1
20	Kejelasan pembahasan jawaban	1
Aspek Bahasa		
21	Ketepatan penggunaan istilah	1
22	Kemudahan memahami alur materi	1
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran		
23	Mendorong rasa ingin tahu siswa	1
24	Dukungan media untuk kemandirian siswa	1
25	Kemampuan media dalam menambah pengetahuan siswa	1
26	Kemampuan media untuk menambah pemahaman belajar siswa	1
27	Kemampuan media untuk menambah motivasi belajar siswa	1

No	Indikator	Jumlah Butir
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
28	Kreativitas dan inovasi media	1
29	<i>Reusabilititas</i> (dapat digunakan kembali)	1
Aspek Tampilan Visual		
30	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	1
31	Kemenarikan desain	1

Sumber: Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran Weni Rinta (2014) dengan modifikasi

F. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari produk yang dihasilkan.

1. Data proses pengembangan produk

Data proses pengembangan produk merupakan data deskriptif. Data proses pengembangan produk diperoleh dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi dan siswa berupa koreksi dan masukan. Koreksi dan masukan tersebut digunakan sebagai acuan revisi produk.

2. Data penilaian kelayakan produk oleh ahli

Data penilaian kualitas produk diperoleh dari hasil isian angket oleh ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran Akuntansi. Data selanjutnya dianalisis dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan yang dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Ketentuan Pemberian Skor

Kategori	Skor
SS (Sangat Setuju)	4
S (Setuju)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Sumber: Eko Putro Widoyoko (2011: 236)

Modifikasi dilakukan dengan menghilangkan klasifikasi “Kurang Setuju”, sehingga skala yang digunakan menjadi skala 4. Hal ini dilakukan agar didapat data yang empiris dan untuk menghindari jawaban aman pada klasifikasi “Kurang Setuju”

- b. Menghitung rata-rata skor tiap indikator dengan rumus:

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

Keterangan:

\bar{x} = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

N = jumlah subjek uji coba

(Eko Putro Widoyoko, 2011: 237)

- c. Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 8. Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor

Nilai	Skor	Kriteria
4	$x \geq Mi + 1,5 SDi$	Sangat Baik
3	$Mi + 1,5 SDi > x \geq Mi$	Baik
2	$Mi > x \geq Mi - 1,5 SDi$	Tidak Baik
1	$x \leq Mi - 1,5 SDi$	Sangat Tidak Baik

Keterangan:

Rerata skor ideal (Mi) = $\frac{1}{2}$ (skor ideal maksimum+skor minimal ideal)

Simpangan baku ideal(SDi) = $\frac{1}{6}$ (skor ideal maksimum-skor minimal ideal)

Skor aktual (x) = skor yang diperoleh

Lukman & Ishartiwi (2014:112)

Selain kriteria di atas, kriteria kelayakan produk secara keseluruhan dapat ditentukan dengan mengalikan skor penilaian dengan jumlah indikator yang diukur di setiap aspek yang dinilai. Untuk keperluan analisis lebih lanjut seperti membandingkan hasil penilaian tiap aspek dengan tingkat kelayakan yang diharapkan, digunakan teknik persentase dalam menganalisis data dengan rumus :

$$\text{Persentase kelayakan tiap aspek (\%)} = \frac{\sum \text{rerata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor yang ideal}} \times 100\%$$

Suharsimi Arikunto dalam Rohmi Julia P (2012:3)

Data yang terkumpul dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori dengan skala penilaian yang telah ditentukan.

Persentase penilaian kelayakan dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 9. Penilaian Kelayakan

Persentase Penilaian	Interpretasi
76-100%	Sangat Layak
50-75%	Layak
26-50%	Cukup
<26%	Kurang Layak

Sumber: Suharsimi Arikunto dalam Rohmi Julia P (2012: 3)

Untuk mengetahui kualitas dari produk media yang dikembangkan layak atau tidak, maka peneliti menggunakan kriteria minimal penilaian yang termasuk kategori “Baik”. Jika penilaian media pembelajaran minimal mendapatkan nilai “Baik”, maka media yang dikembangkan “Layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Data pendapat siswa

Data berupa pendapat siswa yang diperoleh dari angket kombinasi tertutup dan terbuka. Alternatif jawaban yang diberikan pada angket tertutup untuk pertanyaan tersebut adalah “Ya” dan “Tidak”. Persentase tiap nomor dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase tiap nomor (\%)} = \frac{\text{Jumlah siswa yang menjawab Ya}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

(Khabibah dalam Heri Kiswanto, 2012: 4)

Respon siswa dianggap positif bila mendapat persentase $\geq 70\%$. Pada bagian angket tertutup, analisis data yang digunakan menggunakan teknik analisis data deskriptif (Khabibah dalam Heri Kiswanto, 2012: 4)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran berupa Buku Saku Digital berbasis *Android* mengikuti model pengembangan ADDIE dengan tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluating* (Evaluasi), namun dalam penelitian ini hanya sampai tahap implementasi saja. Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kebutuhan

1) Kebutuhan dan karakteristik siswa

Penelitian ini berawal dari observasi ke sekolah yaitu Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Yogyakarta. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, sebagian besar siswa mengalami kejenuhan dalam belajar karena masih banyak guru yang menggunakan metode mengajar konvensional yaitu ceramah dan kurang memanfaatkan media pembelajaran. Hal-hal tersebut mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang diajarkan, tidak memperhatikan penjelasan guru, dan siswa hanya fokus pada *gadgetnya* masing-masing. Seiring dengan perkembangan teknologi, siswa memiliki kecenderungan berhubungan dengan alat komunikasi gerak

atau *smartphone*. Hasil pengamatan peneliti, penggunaan *smartphone* dapat menyita waktu belajar siswa, misalnya hanya untuk memutar musik, bermain *games*, dan mengakses berbagai macam media sosial. Siswa yang merasa jenuh ketika melakukan pembelajaran akan lebih tertarik untuk melakukan hal-hal lain seperti bercengkrama dengan teman atau melakukan kegiatan lain dengan *smartphonenya*. Kecenderungan berkurangnya minat belajar siswa akibat lebih menariknya *smartphone* daripada buku dapat diantisipasi dengan membuat media pembelajaran yang memanfaatkan *smartphone*. *Smartphone* yang digunakan menggunakan sistem operasi *Android*. Sistem operasi *Android* dipilih karena sistem ini adalah sistem yang paling banyak digunakan daripada sistem operasi yang lain.

Penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan *smartphone* ini sangat mudah dan dapat digunakan secara mandiri oleh siswa. Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja dan dimana saja karena sifatnya *portable*. Proses penyebarannya cukup mudah karena ukurannya tidak lebih dari 15 *MegaByte*. Proses penyebarannya dapat menggunakan kabel data, *bluetooth*, *email*, diunduh langsung dari *Play Store* maupun *link-link* lainnya untuk kemudian di *install* secara *offline*.

Selain penggunaan secara mandiri oleh siswa, media pembelajaran dapat digunakan oleh guru di kelas dengan bantuan laptop/PC dan LCD. Namun, untuk menggunakan media ini di PC/laptop memerlukan bantuan emulator *Android* dan spesifikasi laptop yang mendukung karena akan sangat berpengaruh pada kelancaran untuk mengakasesnya. Emulator *Android* bisa diunduh dengan gratis dan mudah di internet misalnya *BlueStack*, *Jar of Beans*, *Genymotion*, atau *Youwave*.

2) Perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*)

Pembuatan media berbasis *Android* memerlukan *hardware* dan *software* yang sesuai. *Software* yang digunakan untuk pembuatan media ini memiliki spesifikasi sebagai berikut

- a) Eclipse Juno, adalah sebuah IDE (Integrated Development Environment) untuk mengembangkan perangkat lunak
- b) JDK (Java Development Kit)
- c) *Android* SDK (Software Development Kit)
- d) Notepad++, merupakan program aplikasi pengembang yang berguna untuk mengedit teks dan skrip kode pemrograman

Berdasarkan data di atas, maka *hardware* yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran ini adalah:

- a) Intel(R) Core(TM) i5 CPU
- b) RAM 4 GB
- c) Hard Disk 8 GB

b. Analisis Kompetensi dan Instruksional

Analisis kompetensi dan intruksional berkaitan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang akan dimuat dalam media pembelajaran. Pada tahap analisis kompetensi, dilakukan kajian terhadap kompetensi minimal yang harus dicapai siswa sesuai dengan standar isi yang ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Materi membuat neraca saldo, kertas kerja, jurnal penyesuaian, jurnal penutup dan neraca saldo setelah penutupan pada perusahaan jasa sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) di sekolah yaitu memahami penyusunan siklus Akuntansi perusahaan jasa dan Kompetensi Dasar (KD) membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa. Materi lengkap bisa dilihat pada lampiran 2.

Pada tahap instruksional, Kompetensi Dasar tersebut dijabarkan menjadi 6 indikator yaitu:

- 1) Membuat neraca saldo berdasarkan saldo dalam buku besar
- 2) Membuat jurnal penyesuaian untuk akun-akun deferal
- 3) Membuat jurnal penyesuaian untuk akun-akun akrual
- 4) Menyusun kertas kerja
- 5) Membuat jurnal penutup
- 6) Membuat neraca saldo setelah penutupan

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap perancangan media yang meliputi pembuatan desain media secara keseluruhan (*storyboard*), penyusunan materi, soal dan jawaban, pembuatan background, gambar, dan tombol yang akan disertakan dalam aplikasi

a. Pembuatan desain media (*storyboard*)

Storyboard menggambarkan secara keseluruhan gambaran aplikasi yang akan dimuat. *Storyboard* berfungsi sebagai panduan seperti peta untuk memudahkan proses pembuatan media. *Storyboard* pada media ini ditampilkan pada lampiran 1.

b. Menetapkan materi

Pada tahap ini dikemukakan dasar pemilihan materi mengenai tahap pengikhtisaran siklus akuntansi perusahaan jasa. Materi ini dipilih karena terdapat kesulitan dalam hal memahami materi terutama materi jurnal penyesuaian. Selain itu kurangnya penggunaan media pembelajaran serta banyak guru yang menggunakan metode konvensional atau ceramah dalam mengajar akuntansi

c. Penyusunan soal dan jawaban

Soal dan pembahasan jawaban yang akan dimuat dalam media ini merupakan materi mengenai tahap pengikhtisaran siklus akuntansi perusahaan jasa termasuk membuat neraca saldo, jurnal penyesuaian, kertas kerja, jurnal penutup dan neraca saldo setelah

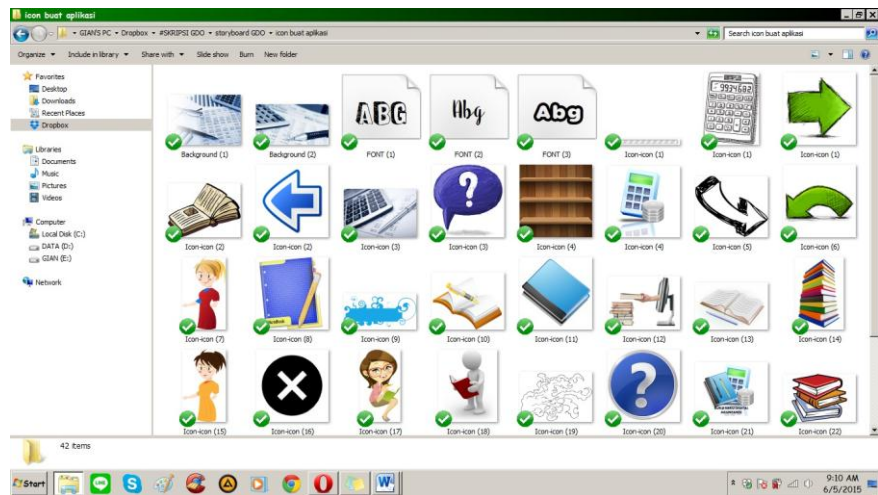
penutupan. Penyusunan materi, soal, dan pembahasan dalam media ini dibuat dari berbagai referensi. Materi, soal, dan jawaban yang dimuat dalam media ini ditampilkan pada lampiran 2.

d. Mengkaji mata pelajaran sesuai dengan kurikulum

Standar Kompetensi Memahami Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Dengan Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa dikaji sesuai dengan panduan kurikulum yang berlaku di sekolah yaitu KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)

e. Pengumpulan *background*, *font*, gambar, dan tombol

Gambar yang disajikan dalam media sebagian dirancang sendiri oleh peneliti. Gambar dikombinasikan dengan gambar hasil unduhan dari berbagai sumber. Pengumpulan gambar, *font* dan tombol sebagian besar diunduh dari web dafont.com dan *icon finder*. Pembuatan dan pengkombinasian gambar dilakukan dengan menggunakan program *PhotoShop CS 4*. Sebagian besar gambar dibuat dalam format *portable network graphics* (.png) dikarenakan gambar dengan format .png dapat dibuat dengan latar belakang transparan sehingga akan membuat media lebih menarik dan memperindah tampilan media.



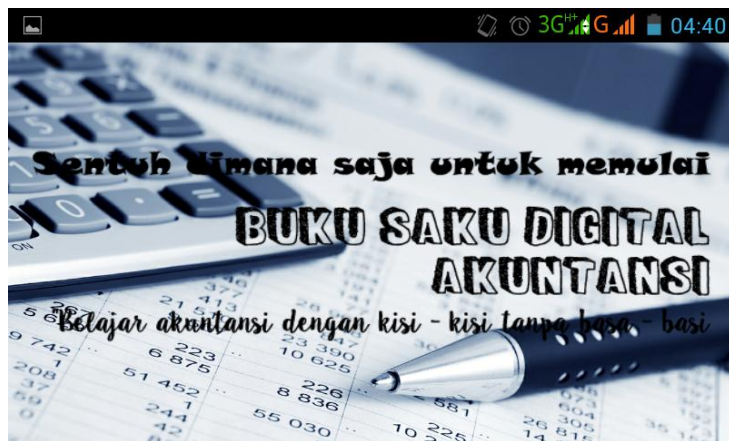
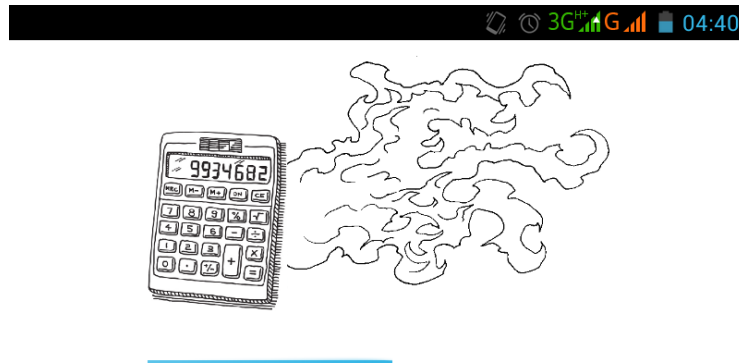
Gambar 2. Kumpulan *Icon*, *Font*, *Background* serta *Icon* Utama Aplikasi berformat .png

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Membuat produk media pembelajaran berupa Buku Saku Digital

Media dibuat dengan menggunakan *hardware* dengan spesifikasi *hard disk* 320GB, RAM 4 GB, dan sistem operasi *Windows 8*. Media ini dinamakan Buku Saku Digital Akuntansi. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain kemudian dirangkai menjadi satu kesatuan dengan menggunakan *software Eclipse* versi Juno. Komponen dirangkai menjadi satu kesatuan media sesuai dengan *storyboard* yang sudah dibuat

sebelumnya. Langkah pertama adalah membuat *loading screen* sederhana dengan dikombinasikan gambar



Gambar 3. *Loading screen* dan *welcome screen*

Loading screen berdurasi 5 detik. Setelah *loading screen*, maka akan muncul *welcome screen* dengan nama aplikasi yaitu Buku Saku Digital Akuntansi dan tagline “Belajar Akuntansi dengan Kisi-kisi Tanpa Basa Basi”. Pada bagian kanan atas terdapat perintah untuk menyentuh bagian layar dan menuju menu utama aplikasi



Gambar 4. Menu Utama Aplikasi

Pada menu utama aplikasi Buku Saku Digital Akuntansi terdapat enam menu, dan masing-masing mempunyai fungsi yang berbeda. Enam menu tersebut adalah 1) Kompetensi; 2) Materi; 3) Latihan; 4) Kuis; 5) Bantuan; dan 6) Tentang

Pada bagian kanan atas dalam menu utama terdapat *icon* X untuk digunakan jika ingin keluar dari aplikasi Menu pertama adalah menu Kompetensi. Pada bagian ini jika dipilih, akan memuat halaman Kompetensi dibagi menjadi 2 kolom yaitu SK&KD dan Tujuan Pembelajaran yang digunakan di sekolah



Gambar 5. Tampilan Halaman Kompetensi

SK dan KD dimuat sesuai kurikulum yang berlaku di sekolah yaitu KTSP. SK (Standar Kompetensi) yang akan dimuat adalah Memahami Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa dengan KD (Kompetensi Dasar) Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. Kolom terbawah berisi tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat menyusun daftar sisa/neraca saldo, siswa dapat membuat jurnal penyesuaian, siswa dapat membuat kertas kerja, siswa mampu membuat jurnal penutup, siswa dapat memindahbukukan (posting) jurnal penyesuaian dan jurnal penutup ke buku besar, dan siswa dapat menyusun neraca saldo setelah penutupan. Pada kiri atas terdapat *icon* berwarna hijau yang akan digunakan untuk kembali ke menu utama.




Gambar 6. Tampilan Menu Materi

Pada halaman materi terdapat gambar lima buku untuk yang bisa disentuh untuk memisahkan sub pokok materi yaitu neraca saldo, jurnal penyesuaian, kertas kerja, jurnal penutup, dan neraca saldo setelah penutupan

🏠
📶 3G 📶 G 📶 04:42

MATERI "NERACA SALDO"



(kata kunci):
daftar yang
menunjukkan
atau
menentukan
adanya

double tap untuk memperbesar

Saldo saldo dalam buku besar kemudian diikhtisarkan pada akhir periode akuntansi dan hasil pengikhtisaran akan diperlihatkan dalam neraca saldo. Neraca saldo adalah daftar yang menunjukkan atau menentukan adanya kesamaan antara jumlah kredit dan jumlah debit dalam buku besar


Bentuk Neraca Saldo

No Akun (1)	Nama Akun (2)	Debet (3)	Kredit (4)

(1) Kolom nomor akun diisi dengan nomor akun dari masing-masing akun besar.
(2) Kolom nama akun diisi dengan nama akun buku besar yang bersangkutan.
(3) Kolom debit dan kredit diisi dengan memindahkan posisi saldo masing-masing

🏠
📶 3G 📶 G 📶 04:42

MATERI "KERTAS KERJA"



Kertas kerja
(kata kunci):
formulir yang
terdiri dari
berbagai kolom
yaitu kolom

double tap untuk memperbesar

Kertas kerja atau neraca lajar adalah suatu formulir yang terdiri dari berbagai kolom yaitu kolom neraca saldo, ayat jurnal penyesuaian, neraca saldo setelah disesuaikan, laporan laba rugi dan neraca. Kertas kerja tersebut akan digunakan untuk menyusun laporan keuangan, ayat jurnal penutup untuk menutup akun nominal buku besar, dan neraca saldo setelah penutupan. Maka dapat disimpulkan bahwa kertas kerja merupakan media atau alat untuk mempermudah laporan keuangan.

Bentuk kertas kerja 10 kolom:

Fa Makin Jaya
Kertas Kerja
Periode 31 Desember 2015

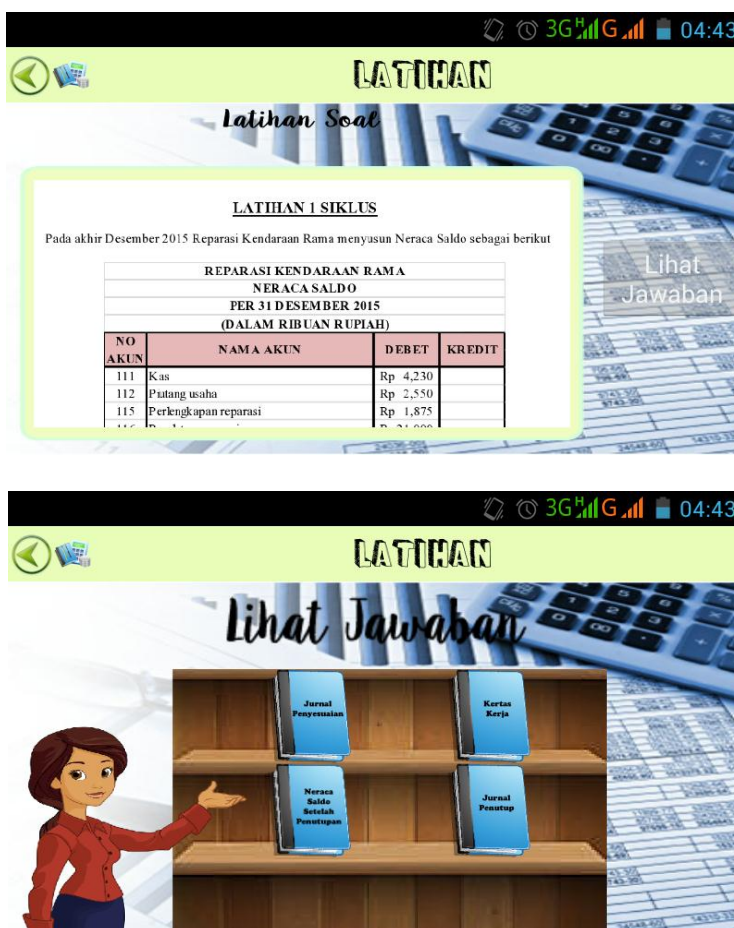
No	Nama Akun	Membayar		Penerimaan		Sal. Dibayar		Sal. Paj.		Neraca	
		D	K	D	K	D	K	D	K	D	K

Langkah-langkah untuk menyusun kertas kerja yaitu:
1. Siapkan kertas kerja sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Sebagai contoh kertas

Gambar 7. Tampilan Sub Materi Neraca Saldo dan Kertas Kerja

Halaman sub materi akan muncul setelah menyentuh salah satu buku di menu sebelumnya. Pada halaman ini terdapat kata kunci di kotak sebelah kiri bawah dan memuat materi utama pada kotak sebelah kanan. Materi utama memuat materi sesuai dengan sub materi yang telah ditentukan. Kolom materi utama dapat diperbesar untuk bisa dibaca dengan lebih jelas. Terdapat *icon* berwarna hijau di kiri atas yang digunakan untuk kembali ke menu utama, sedangkan *icon* panah berwarna biru yang terletak di kiri bawah dapat digunakan untuk kembali ke tampilan materi dan kembali memilih buku atau materi yang baru. Tampilan ini berlaku

untuk semua sub materi mulai dari neraca saldo, jurnal penyesuaian, kertas kerja, jurnal penutup, dan neraca saldo setelah penutupan.



Gambar 8. Menu Latihan dan Lihat Jawaban

Halaman latihan soal terdapat neraca saldo, data penyesuaian, dan pengguna diminta untuk menyelesaikan satu siklus mulai dari jurnal penyesuaian, kertas kerja, jurnal penutup, dan neraca saldo setelah penutupan. Namun jika tidak bisa, telah disediakan menu “Lihat Jawaban” yang terletak di kanan tengah. Jika disentuh menu “Lihat Jawaban” akan muncul empat buku

masing masing dan jika disentuh akan muncul jawaban untuk menjawab latihan soal tersebut.

gambar di bawah ini dapat diperbesar

REPARASI KENDARAAN RAMA				
JURNAL PENYESUAIAN				
PER 31 DESEMBER 2015				
(DALAM RIBUAN RUPIAH)				
TANGGAL	KETERANGAN	REF	DEBET	KREDIT
2015	31		Rp 600	Rp 600
Des				
	31		Rp 450	Rp 450
	31		Rp 1.200	Rp 1.200
	31		Rp 150	Rp 150
	31		Rp 150	Rp 150

Gambar 9. Tampilan Jawaban Latihan Soal

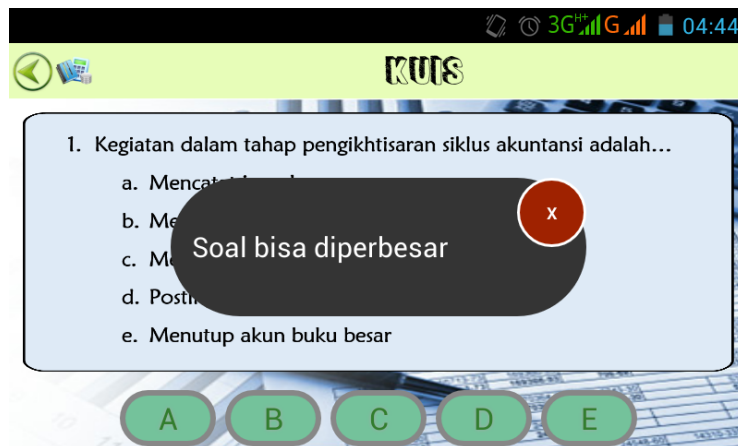
Salah satu buku jika disentuh akan muncul jawaban untuk menjawab pertanyaan dari latihan soal. Jawaban pada halaman ini dapat diperbesar untuk memperjelas tabel dan angkanya. Tombol X berwarna merah di kanan atas berfungsi untuk keluar dari jawaban dan kembali pada menu lihat jawaban.

KUIS

Nama : _____

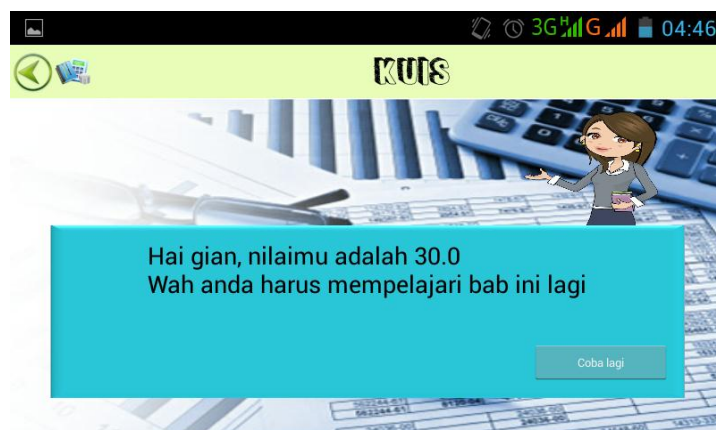
Siap mengikuti kuis ?

Sudah Belum



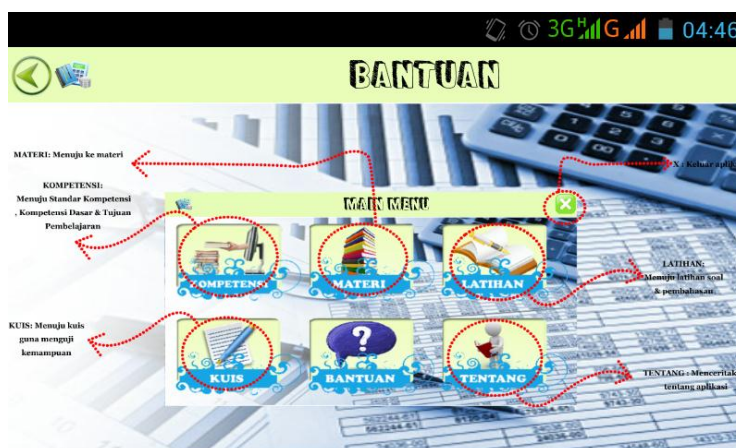
Gambar 10. Tampilan Awal Kuis dan Soal Kuis

Pada halaman kuis terdapat kotak berwarna biru bertuliskan “Nama”. Sebelum mengikuti kuis, pengguna diharuskan untuk mengisi namanya terlebih dahulu. Jika sudah mengisi nama, selanjutnya terdapat kotak dibawahnya berwarna biru bertuliskan “Apakah Anda siap mengikuti kuis?”. Terdapat dua pilihan yaitu “sudah” dan “belum”. Apabila memilih “sudah” maka akan menuju langsung pada pertanyaan dan apabila memilih “belum” maka akan kembali pada menu utama. Kuis dalam aplikasi ini dibuat *multiple choice* dengan pilihan jawaban a, b, c, d, dan e untuk memudahkan pengguna menjawab pertanyaan yang tersedia.



Gambar 11. Tampilan Nilai Setelah Mengikuti Kuis

Pengguna diminta untuk mengisi soal yang berjumlah 20 soal dengan tipe soal pilihan ganda. Jika semua soal telah berhasil dikerjakan maka akan muncul total nilai yang didapat dalam kotak biru. Terdapat kotak bertuliskan “coba lagi” di kanan bawah jika pengguna ingin melakukan kuis kembali.



Gambar 12. Tampilan Bantuan

Pada halaman Bantuan terdapat *screenshot* menu utama yang memuat keterangan dan fungsi untuk fungsi setiap *icon*. Semua menu diberi keterangan mulai dari Kompetensi, Materi, Latihan, Kuis, dan Tentang kecuali menu Bantuan itu sendiri



Gambar 13. Tampilan Tentang

Pada halaman tentang terdapat informasi mengenai aplikasi meliputi *icon* aplikasi, tagline, nama peneliti, NIM, Jurusan, dan instansi dengan posisi center. Serta nama ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran ditulis secara sistematis.



Gambar 14. Tampilan Konfirmasi Keluar Aplikasi

Tombol X berwarna hijau yang terdapat di kanan atas pada menu utama berfungsi untuk keluar aplikasi. Pengguna tinggal memilih dan menekan tombol “ya” untuk keluar aplikasi dan “tidak” apabila ingin melanjutkan aplikasi.

Semua fungsi dapat berjalan karena adanya pengkodean (*coding*). Pengkodean (*coding*) merupakan proses penerjemahan desain/rancangan aplikasi mulai dari halaman utama sampai fungsi-fungsi yang ada di dalamnya ke dalam bahasa pemrograman untuk dijadikan sebuah kesatuan agar menjadi media yang dapat digunakan seperti yang sudah direncanakan sebelumnya.

Tahap selanjutnya adalah pengujian (*testing*). Pengujian (*testing*) sangat penting karena pada tahap ini bertujuan untuk

mengetahui apakah fungsi-fungsi dalam aplikasi dapat berjalan dengan benar dan untuk mengetahui kekurangan atau kesalahan yang harus diperbaiki. Pengujian aplikasi dilakukan dengan mentransfer file *Android Package* (.apk) melalui koneksi *bluetooth* atau kabel USB ke perangkat *smartphone* Lenovo tipe A369i dengan spesifikasi 1.3 GHz Dual *core processor* Cortex-A7, *Operating System* versi 4.2.2 (Jelly Bean), RAM 512 MB untuk pemasangan secara *offline*. Aplikasi Buku Saku Digital tersebut juga telah diunggah dan dapat diunduh langsung di <http://bit.ly/BukuSakuDiA> untuk selanjutnya di *install* secara *offline*.

b. Validasi ahli materi dan ahli media

Media awal selanjutnya melalui tahap validasi. Pada tahap ini media divalidasi oleh 1 orang ahli materi yaitu dosen pendidikan Akuntansi FE UNY, Ibu Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si dan 1 orang ahli media yaitu dosen pendidikan Akuntansi FE UNY, Ibu Annisa Ratnasari, M. S. Ed. Masukan dan saran dari ahli materi dan ahli media akan dijadikan dasar untuk revisi media agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik lagi.

Validasi materi digunakan untuk menilai materi yang terdapat di aplikasi. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat untuk melakukan revisi. Angket yang peneliti gunakan alternatif jawaban angket

hanyalah 4 yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Angket untuk ahli materi memiliki 27 indikator penilaian. Penilaian oleh ahli materi dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 10. Hasil Penilaian oleh Ahli Materi

No	Indikator	Nilai
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	4.00
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	4.00
3	Kesesuaian materi dengan indikator	4.00
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4.00
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	4.00
6	Kejelasan penyampaian materi	4.00
7	Sistematika penyampaian materi	4.00
8	Kemenarikan materi	4.00
9	Kelengkapan materi	4.00
10	Aktualitas materi	3.00
11	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep	3.00
12	Kejelasan contoh	4.00
13	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	4.00
14	Kebenaran kunci jawaban	4.00
15	Kejelasan petunjuk pengerjaan	4.00
16	Kejelasan perumusan soal	4.00
17	Kebenaran konsep soal	4.00
18	Variasi soal	4.00
19	Tingkat kesulitan soal	3.00
20	Kejelasan pembahasan jawaban	4.00
21	Ketepatan penggunaan istilah	4.00
22	Kemudahan memahami alur materi	4.00
23	Mendorong rasa ingin tahu siswa	4.00
24	Dukungan media untuk kemandirian siswa	4.00
25	Kemampuan media menambah pengetahuan siswa	3.00
26	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	4.00
27	Kemampuan media untuk menambah motivasi belajar siswa	3.00
Nilai Total		103.00

Sumber: data primer yang diolah

Validasi media digunakan untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Validasi yang dilakukan oleh ahli media yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat untuk digunakan melakukan revisi. Angket yang digunakan untuk menilai media adalah dengan menggunakan skala likert 4 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Tabel 11. Hasil Penilaian oleh Ahli Media

No	Indikator	Nilai
1	Ketepatan penggunaan istilah	4.00
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	4.00
3	Kemudahan memahami materi melalui penggunaan bahasa	4.00
4	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	3.00
5	Dukungan media untuk kemandirian siswa	4.00
6	Kemampuan media menambah pengetahuan	3.00
7	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	4.00
8	Kemampuan media menambah motivasi belajar siswa	4.00
9	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	3.00
10	Kemudahan fungsi <i>touch</i> dan <i>drag</i>	4.00
11	Kemudahan pengoperasian media	4.00
12	Dapat digunakan kembali	4.00
13	Dapat dikelola/dipelihara dengan mudah	4.00
14	Peluang pengembangan media terhadap perkembangan IPTEK	3.00
15	Kesesuaian pemilihan warna	3.00
16	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	3.00
17	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	3.00
18	Kesesuaian pemilihan efek suara	3.00
19	Kesesuaian pemilihan <i>backsound</i>	3.00
20	Ketepatan penempatan tombol	4.00
21	Kesesuaian tampilan gambar	4.00
22	Keseimbangan proporsi gambar	4.00
23	Kemenarikan desain	4.00
Nilai Total		83.00

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan saran atau pendapat dari ahli materi dan ahli media, dilakukan revisi untuk membuat media pembelajaran menjadi lebih baik lagi.

1) Revisi ahli materi

a) Perbaiki tata urutan pembahasan materi dalam media.

Pembahasan pada sub materi masih belum urut. Mulai dari neraca saldo, kertas kerja, jurnal penyesuaian, dan jurnal penutup. Tata urutan materi kemudian diubah sesuai dengan tahap pengikhtisaran siklus akuntansi yaitu urut mulai dari neraca saldo, jurnal penyesuaian, kertas kerja, jurnal penutup, dan neraca saldo setelah penutupan. Selanjutnya tata urutan dalam sub materi jurnal penutup. Jurnal penutup seharusnya akun pendapatan terlebih dahulu yang ditutup. Namun, dalam materi sebelum direvisi akun yang pertama kali ditutup adalah akun beban terlebih dahulu. Revisi dilakukan dengan menyajikan pembahasan dengan urutan yang sistematis.

b) Komposisi penyebaran soal yang tersedia dalam kuis tidak seimbang. Soal yang digunakan dalam kuis mayoritas merupakan materi mengenai jurnal penyesuaian dengan sub materi beban dibayar di muka, pendapatan diterima dimuka dan pemakaian perlengkapan. Revisi dilakukan dengan

membuat soal secara merata sesuai dengan komposisi materi yang telah disajikan sebelumnya.

- c) Pada materi jurnal penyesuaian mengenai pendapatan diterima di muka dan beban dibayar dimuka seharusnya diberikan ilustrasi berupa garis waktu agar siswa lebih memahami perhitungan dan menjadi lebih mudah dalam membuat jurnal penyesuaian. Revisi dilakukan sesuai saran.
 - d) Pada soal latihan satu siklus akuntansi disarankan untuk diganti karena dalam data penyesuaian belum mencakup keseluruhan akun-akun yang perlu disesuaikan. Revisi dilakukan dengan membuat soal baru dan data penyesuaian dibuat lengkap lagi.
- 2) Revisi ahli media
- a) Warna teks dalam “Latihan Soal” sebaiknya diganti warna karena tidak terlihat dan tertutup dengan warna *background*. Revisi dilakukan dengan mengganti warna teks agar lebih terlihat



Gambar 15. Tampilan Latihan Sebelum Revisi

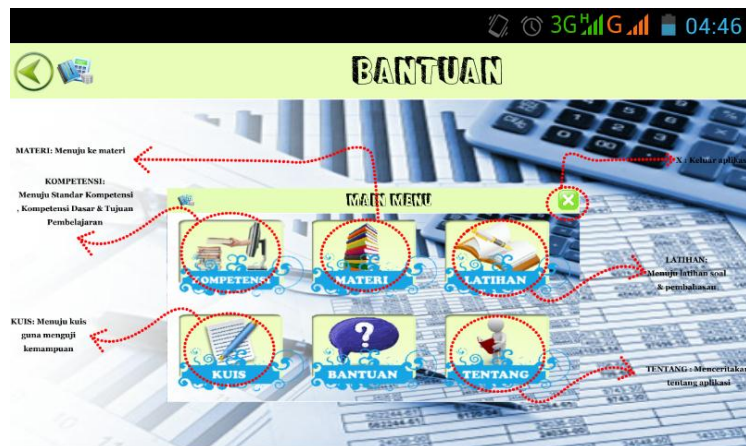


Gambar 16. Tampilan Latihan Sesudah Revisi

- b) Pada menu “Bantuan” disarankan untuk memperbesar *screenshot* halaman utama agar memudahkan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi. Revisi dilakukan sesuai saran yaitu dengan membuat *screenshot* halaman utama pada menu “Bantuan” diperbesar.



Gambar 17. Tampilan Bantuan Sebelum Revisi



Gambar 18. Tampilan Bantuan Sesudah Revisi

- c) Ahli media juga menyarankan untuk menambah background yang sesuai dalam aplikasi agar aplikasi dapat lebih menarik. Revisi dilakukan dengan menambah efek suara pada *loading screen* aplikasi

c. Validasi praktisi pembelajaran akuntansi

Validasi praktisi pembelajaran dilakukan oleh Ibu Purnami Nugraheni, S. Pd. Guru Akuntansi kelas XI MAN 1 Yogyakarta yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat untuk melakukan revisi. Angket yang dipakai untuk menilai media adalah angket yang menggunakan skala Likert dengan 4 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Angket untuk praktisi pembelajaran memiliki 31 indikator penilaian. Penilaian oleh guru Akuntansi dapat dilihat di tabel berikut.

Tabel 12. Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran

No	Indikator	Nilai
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	4.00
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	4.00
3	Kesesuaian materi dengan indikator	4.00
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4.00
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	4.00
6	Kejelasan penyampaian materi	4.00
7	Sistematika penyampaian materi	4.00
8	Kemenarikan materi	4.00
9	Kelengkapan materi	3.00
10	Aktualitas materi	4.00
11	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep	4.00
12	Kejelasan contoh	4.00
13	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	4.00
14	Kebenaran kunci jawaban	4.00
15	Kejelasan petunjuk pengerjaan	4.00
16	Kejelasan perumusan soal	4.00
17	Kebenaran konsep soal	4.00
18	Variasi soal	4.00
19	Tingkat kesulitan soal	4.00
20	Kejelasan pembahasan jawaban	4.00
21	Ketepatan penggunaan istilah	4.00
22	Kemudahan memahami alur materi	4.00
23	Mendorong rasa ingin tahu siswa	4.00
24	Dukungan media untuk kemandirian siswa	4.00
25	Kemampuan media dalam menambah pengetahuan siswa	4.00
26	Kemampuan media untuk menambah pemahaman belajar siswa	4.00
27	Kemampuan media untuk menambah motivasi belajar siswa	4.00
28	Kreativitas dan inovasi media	4.00
29	<i>Reusabilititas</i> (dapat digunakan kembali)	4.00
30	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4.00
31	Kemenarikan desain	4.00
Nilai Total		123.00

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh praktisi pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi) dilakukan revisi untuk membuat media menjadi lebih baik lagi:

- 1) Pada penulisan judul tabel dalam sub bab materi jurnal penyesuaian seharusnya ditulis sesuai dengan sub bab yang bersangkutan. Kesalahan terletak pada judul tabel jurnal penyesuaian. Revisi dilakukan sesuai saran.
- 2) Melengkapi penulisan dalam buku besar tepatnya akun pendapatan bunga. Revisi dilakukan sesuai saran yaitu dengan melengkapi penulisan akun yang tertinggal dalam buku besar.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan dengan menyebarkan media pembelajaran kepada 30 siswa kelas XI IPS 1 MAN 1 Yogyakarta yang beralamat di Jalan C.Simanjuntak Nomor 60. Sebelum media digunakan, siswa diminta untuk meng*install* media tersebut pada perangkat *smartphone*. Penyebaran media dilakukan melalui *bluetooth* oleh peneliti dengan cara mengirim file .apk kepada masing-masing siswa. Setelah diakhir pelajaran siswa dimintai respon atau pendapatnya dengan mengisi angket yang telah diberikan.

B. Kelayakan Media Pembelajaran

1. Ahli Materi

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi adalah dengan mengumpulkan saran dan pendapat dari ahli materi untuk melakukan revisi. Penilaian media pembelajaran oleh ahli materi dapat dilihat di tabel berikut.

Tabel 13. Hasil Penilaian oleh Ahli Materi

No	Indikator	Nilai	Kriteria
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	4.00	Sangat Baik
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	4.00	Sangat Baik
3	Kesesuaian materi dengan indikator	4.00	Sangat Baik
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4.00	Sangat Baik
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	4.00	Sangat Baik
6	Kejelasan penyampaian materi	4.00	Sangat Baik
7	Sistematika penyampaian materi	4.00	Sangat Baik
8	Kemenarikan materi	4.00	Sangat Baik
9	Kelengkapan materi	4.00	Sangat Baik
10	Aktualitas materi	3.00	Baik
11	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep	3.00	Baik
12	Kejelasan contoh	4.00	Sangat Baik
13	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	4.00	Sangat Baik
14	Kebenaran kunci jawaban	4.00	Sangat Baik
15	Kejelasan petunjuk pengerjaan	4.00	Sangat Baik
16	Kejelasan perumusan soal	4.00	Sangat Baik
17	Kebenaran konsep soal	4.00	Sangat Baik
18	Variasi soal	4.00	Sangat Baik
19	Tingkat kesulitan soal	3.00	Baik
20	Kejelasan pembahasan jawaban	4.00	Sangat Baik
21	Ketepatan penggunaan istilah	4.00	Sangat Baik
22	Kemudahan memahami alur materi	4.00	Sangat Baik
23	Mendorong rasa ingin tahu siswa	4.00	Sangat Baik

No	Indikator	Nilai	Kriteria
24	Dukungan media untuk kemandirian siswa	4.00	Sangat Baik
25	Kemampuan media menambah pengetahuan siswa	3.00	Baik
26	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	4.00	Sangat Baik
27	Kemampuan media untuk menambah motivasi belajar siswa	3.00	Baik
Nilai Total		103.00	Sangat Baik
Nilai Rata-rata		3.81	Sangat Baik
Persentase		95,37%	Layak

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan penilaian oleh ahli materi secara keseluruhan, media mendapatkan nilai total 103,00 pada 27 indikator sehingga termasuk kategori sangat baik. Apabila dihitung dengan persentase, media mendapatkan nilai 95,37% sehingga termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Selain analisis nilai keseluruhan, dapat diketahui pula penilaian media ini jika dilihat dari masing-masing aspek. Berikut disajikan analisis kelayakan untuk setiap aspek yang dinilai oleh ahli materi.

a. Aspek relevansi materi dan pengorganisasian materi

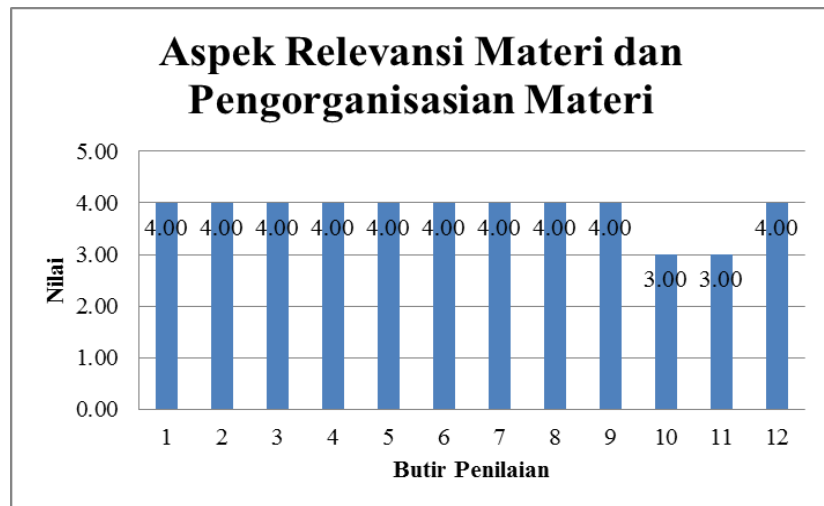
Tabel 14. Penilaian Aspek Relevansi Materi dan Pengorganisasian Materi oleh Ahli Materi

No	Indikator	Nilai	Kriteria
Aspek Relevansi Materi			
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	4.00	Sangat Baik
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	4.00	Sangat Baik
3	Kesesuaian materi dengan indikator	4.00	Sangat Baik
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4.00	Sangat Baik
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	4.00	Sangat Baik
Jumlah		20.00	Sangat Baik
Rata-rata		4.00	Sangat Layak
Persentase		100%	
Aspek Pengorganisasian Materi			
6	Kejelasan penyampaian materi	4.00	Sangat Baik
7	Sistematika penyampaian materi	4.00	Sangat Baik
Aspek Pengorganisasian Materi			
8	Kemenarikan materi	4.00	Sangat Baik
9	Kelengkapan materi	4.00	Sangat Baik
10	Aktualitas materi	3.00	Baik
11	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep	3.00	Baik
12	Kejelasan contoh	4.00	Sangat Baik
Jumlah		26.00	Sangat Baik
Rata-rata		3.71	Sangat Layak
Persentase		92,85%	

Sumber : Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas, pada aspek relevansi materi dengan 5 indikator mendapatkan nilai 20,00 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Kelayakan media termasuk dalam kategori sangat layak dengan persentase yang diperoleh 100%.

Pada aspek pengorganisasian materi dengan 12 indikator mendapatkan nilai 26,00 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dan dalam persentase termasuk dalam kategori sangat layak dengan (92,85%). Penilaian aspek relevansi materi dan pengorganisasian materi dapat dilihat pada diagram:



Gambar 19. Penilaian Ahli Materi Pada Aspek Relevansi Materi dan Pengorganisasian Materi

b. Aspek evaluasi/latihan soal dan bahasa

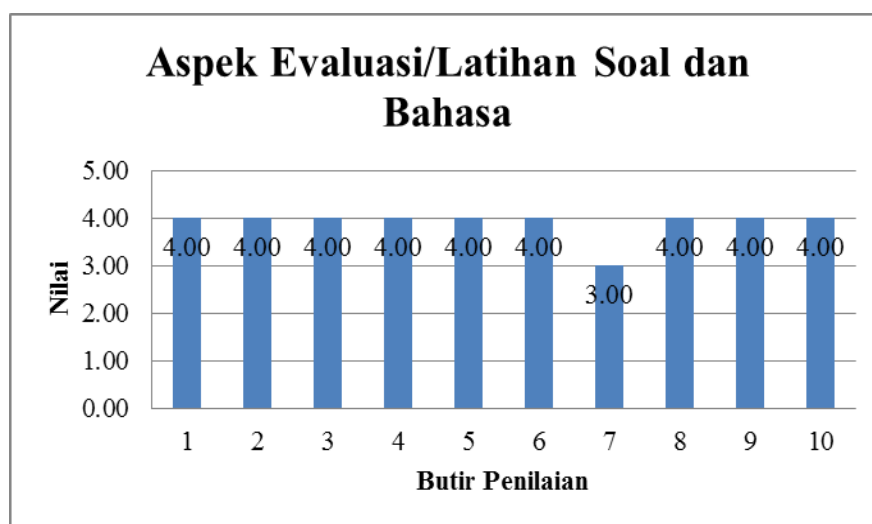
Tabel 15. Penilaian Aspek Evaluasi/Latihan Soal dan Bahasa oleh Ahli Materi

No	Indikator	Nilai	Kriteria
Aspek Evaluasi/Latihan Soal			
1	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	4.00	Sangat Baik
2	Kebenaran kunci jawaban	4.00	Sangat Baik
3	Kejelasan petunjuk pengerjaan	4.00	Sangat Baik
4	Kejelasan perumusan soal	4.00	Sangat Baik
5	Kebenaran konsep soal	4.00	Sangat Baik
6	Variasi soal	4.00	Sangat Baik
7	Tingkat kesulitan soal	3.00	Baik
8	Kejelasan pembahasan jawaban	4.00	Sangat Baik
Jumlah		31.00	Sangat Baik
Rata-rata		3.88	Sangat Layak
Persentase		96,87%	
Aspek Bahasa			
9	Ketepatan penggunaan istilah	4.00	Sangat Baik
10	Kemudahan memahami alur materi	4.00	Sangat Baik
Jumlah		8.00	Sangat Baik
Rata-rata		4.00	Sangat Layak
Persentase		100%	

Sumber : Data Primer yang diolah

Pada aspek evaluasi/latihan soal terdapat 8 indikator mendapatkan nilai 31,00, sehingga masuk dalam kategori sangat baik. Kelayakan media termasuk dalam kategori sangat layak dengan persentase yang diperoleh 96,87%. Pada aspek bahasa terdapat 2 indikator yaitu ketepatan penggunaan istilah dan kemudahan memahami alur materi. Aspek bahasa mendapatkan nilai 8,00 sehingga masuk dalam kategori sangat baik dan dalam persentase mendapatkan nilai 100%, sehingga termasuk dalam

kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian aspek evaluasi/latihan soal dan aspek bahasa dapat dilihat pada diagram:



Gambar 20. Penilaian Ahli Materi Pada Aspek Evaluasi/Latihan Soal Dan Aspek Bahasa

c. Aspek efek bagi strategi pembelajaran

Tabel 16. Penilaian Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran oleh Ahli Materi

No	Indikator	Nilai	Kriteria
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran			
1	Mendorong rasa ingin tahu siswa	4.00	Sangat Baik
2	Dukungan media untuk kemandirian siswa	4.00	Sangat Baik
3	Kemampuan media menambah pengetahuan siswa	3.00	Baik
4	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	4.00	Sangat Baik
5	Kemampuan media untuk menambah motivasi belajar siswa	3.00	Baik
Jumlah		18.00	Sangat Baik
Rata-rata		3.60	Sangat Layak
Persentase		90%	

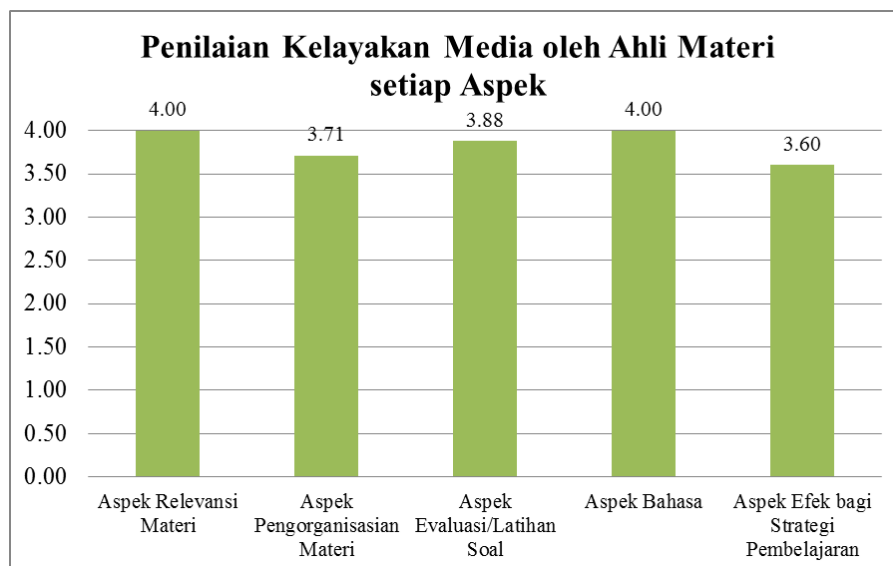
Sumber: Data Primer yang diolah

Pada aspek efek bagi strategi pembelajaran terdapat 5 indikator mendapatkan nilai 18,00 sehingga masuk dalam kategori sangat baik. Kelayakan media termasuk dalam kategori sangat layak dengan persentase yang diperoleh 90%. Penilaian aspek efek bagi strategi pembelajaran dapat dilihat pada diagram:



Gambar 21. Penilaian Ahli Materi pada Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran

Berikut disajikan diagram batang penilaian kelayakan media dari masing-masing aspek yaitu aspek relevansi materi, aspek perorganisasian materi, aspek evaluasi/latihan soal, aspek bahasa, dan aspek efek strategi pembelajaran.



Gambar 22. Diagram batang Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Materi setiap Aspek

Berdasarkan diagram batang di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata penilaian kelayakan media oleh ahli materi tertinggi dengan mendapat nilai rata-rata 4,00 yaitu pada aspek relevansi materi dan aspek bahasa. Posisi kedua dengan mendapat rata-rata nilai 3,88 pada aspek evaluasi/latihan soal, diikuti dengan rerata skor 3,71 pada aspek pengorganisasian materi. Nilai rata-rata terendah dengan mendapat 3,60 yaitu pada aspek efek bagi strategi pembelajaran.

2. Ahli Media

Validasi yang dilakukan oleh ahli media adalah dengan mengumpulkan saran dan pendapat dari ahli media untuk melakukan revisi guna memperbaiki media menjadi lebih baik lagi. Penilaian oleh ahli media dapat dilihat di tabel berikut.

Tabel 17. Hasil Penilaian oleh Ahli Media

No	Indikator	Nilai	Kriteria
1	Ketepatan penggunaan istilah	4.00	Sangat Baik
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	4.00	Sangat Baik
3	Kemudahan memahami materi melalui penggunaan bahasa	4.00	Sangat Baik
4	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	3.00	Baik
5	Dukungan media untuk kemandirian siswa	4.00	Sangat Baik
6	Kemampuan media menambah pengetahuan	3.00	Baik
7	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	4.00	Sangat Baik
8	Kemampuan media menambah motivasi belajar siswa	4.00	Sangat Baik
9	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	3.00	Baik
10	Kemudahan fungsi <i>touch</i> dan <i>drag</i>	4.00	Sangat Baik
11	Kemudahan pengoperasian media	4.00	Sangat Baik
12	Dapat digunakan kembali	4.00	Sangat Baik
13	Dapat dikelola/dipelihara dengan mudah	4.00	Sangat Baik
14	Peluang pengembangan media terhadap perkembangan IPTEK	3.00	Baik
15	Kesesuaian pemilihan warna	3.00	Baik
16	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	3.00	Baik
17	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	3.00	Baik
18	Kesesuaian pemilihan efek suara	3.00	Baik
19	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	3.00	Baik
20	Ketepatan penempatan tombol	4.00	Sangat Baik
21	Kesesuaian tampilan gambar	4.00	Sangat Baik
22	Keseimbangan proporsi gambar	4.00	Sangat Baik
23	Kemenarikan desain	4.00	Sangat Baik
Nilai Total		83.00	Sangat Baik
Nilai Rata-rata		3.61	Sangat
Persentase		90,21%	Layak

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan penilaian oleh ahli media secara keseluruhan, media mendapatkan nilai total 83,00 pada 23 indikator sehingga termasuk kategori sangat baik. Apabila dihitung dengan persentase, media mendapatkan nilai 90,21%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Selain analisis nilai keseluruhan, dapat diketahui pula penilaian media ini jika dilihat dari masing-masing aspek. Berikut disajikan analisis kelayakan untuk setiap aspek yang dinilai oleh ahli media

a. Aspek bahasa dan aspek efek bagi strategi pembelajaran

Tabel 18. Penilaian Aspek Bahasa dan Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran oleh Ahli Media

No	Indikator	Nilai	Kriteria
Aspek Bahasa			
1	Ketepatan penggunaan istilah	4.00	Sangat Baik
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	4.00	Sangat Baik
3	Kemudahan memahami materi melalui penggunaan bahasa	4.00	Sangat Baik
Jumlah		12.00	Sangat Baik
Rata-rata		4.00	Sangat Layak
Persentase		100%	
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran			
4	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	3.00	Baik
5	Dukungan media untuk kemandirian siswa	4.00	Sangat Baik
6	Kemampuan media menambah pengetahuan	3.00	Sangat Baik
7	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	4.00	Sangat Baik
8	Kemampuan media menambah motivasi belajar siswa	4.00	Sangat Baik
Jumlah		18.00	Sangat Baik
Rata-rata		3.60	Sangat Layak
Persentase		90%	

Sumber: Data Primer yang diolah

Pada aspek bahasa terdapat 3 indikator mendapatkan nilai 12,00, sehingga masuk dalam kategori sangat baik. Kelayakan media termasuk dalam kategori sangat layak dengan persentase yang diperoleh 100%. Pada aspek efek bagi strategi pembelajaran terdapat 5 indikator dan mendapatkan nilai 18,00, sehingga masuk dalam kategori sangat baik dan dalam persentase mendapatkan nilai 90%. Berdasarkan perhitungan media pembelajaran Akuntansi ini termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Penilaian aspek bahasa dan aspek efek bagi strategi pembelajaran dapat dilihat pada diagram:



Gambar 23. Penilaian Ahli Media Pada Bahasa dan Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran

b. Aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek tampilan visual

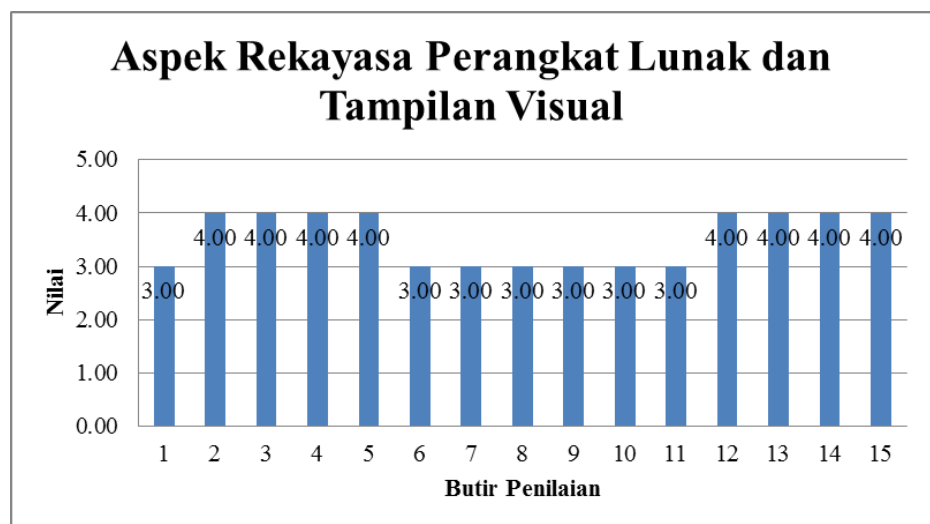
Tabel 19. Penilaian Aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek tampilan visual oleh Ahli Media

No	Indikator	Nilai	Kriteria
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak			
1	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	3.00	Baik
2	Kemudahan fungsi <i>touch</i> dan <i>drag</i>	4.00	Sangat Baik
3	Kemudahan pengoperasian media	4.00	Sangat Baik
4	Dapat digunakan kembali	4.00	Sangat Baik
5	Dapat dikelola/dipelihara dengan mudah	4.00	Sangat Baik
6	Peluang pengembangan media terhadap perkembangan IPTEK	3.00	Baik
Jumlah		22.00	Sangat Baik
Rata-rata		3.67	Sangat Layak
Persentase		91.67%	
Aspek Tampilan Visual			
7	Kesesuaian pemilihan warna	3.00	Baik
8	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	3.00	Baik
9	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	3.00	Baik
10	Kesesuaian pemilihan efek suara	3.00	Baik
11	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	3.00	Baik
12	Ketepatan penempatan tombol	4.00	Sangat Baik
13	Kesesuaian tampilan gambar	4.00	Sangat Baik
14	Keseimbangan proporsi gambar	4.00	Sangat Baik
15	Kemenarikan desain	4.00	Sangat Baik
Jumlah		31.00	Sangat Baik
Rata-rata		3.44	Sangat Layak
Persentase		86%	

Sumber : Data Primer yang diolah

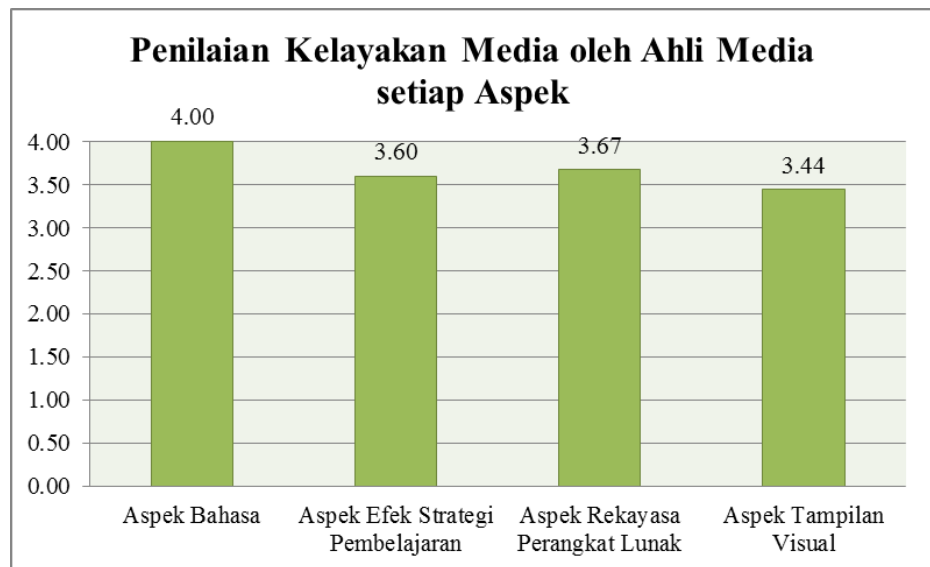
Berdasarkan tabel di atas, pada aspek rekayasa perangkat lunak dengan 6 indikator mendapatkan nilai 22,00 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Kelayakan media termasuk

dalam kategori sangat layak dengan persentase yang diperoleh 91,67%. Pada aspek tampilan visual dengan 9 indikator mendapatkan nilai 31,00 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dan dalam persentase termasuk dalam kategori sangat layak dengan mendapat persentase 86%. Penilaian aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek tampilan visual dapat dilihat pada diagram:



Gambar 24. Penilaian Ahli Media Pada Aspek Rekayasa Perangkat Lunak Dan Aspek Tampilan Visual

Berikut disajikan diagram batang penilaian kelayakan media oleh ahli media dari masing-masing aspek yaitu aspek bahasa, aspek efek strategi pembelajaran, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek tampilan visual



Gambar 25. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media setiap Aspek

Diagram batang menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelayakan media oleh ahli media tertinggi dengan mendapatkan skor 4,00 adalah aspek bahasa. Rata-rata nilai terendah dengan mendapatkan 3,44 yaitu pada aspek tampilan visual

3. Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi)

Validasi yang dilakukan oleh praktisi pembelajaran Akuntansi yang dilakukan oleh Ibu Purnami Nugraheni, S.Pd Guru Akuntansi kelas XI MAN 1 Yogyakarta yaitu dengan mengumpulkan saran dan pendapat untuk melakukan revisi. Penilaian oleh praktisi pembelajaran Akuntansi dapat dilihat di tabel berikut.

Tabel 20. Hasil Penilaian oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi)

No	Indikator	Nilai	Kriteria
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	4.00	Sangat Baik
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	4.00	Sangat Baik
3	Kesesuaian materi dengan indikator	4.00	Sangat Baik
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4.00	Sangat Baik
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	4.00	Sangat Baik
6	Kejelasan penyampaian materi	4.00	Sangat Baik
7	Sistematika penyampaian materi	4.00	Sangat Baik
8	Kemenarikan materi	4.00	Sangat Baik
9	Kelengkapan materi	3.00	Setuju
10	Aktualitas materi	4.00	Sangat Baik
11	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep	4.00	Sangat Baik
12	Kejelasan contoh	4.00	Sangat Baik
13	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	4.00	Sangat Baik
14	Kebenaran kunci jawaban	4.00	Sangat Baik
15	Kejelasan petunjuk pengerjaan	4.00	Sangat Baik
16	Kejelasan perumusan soal	4.00	Sangat Baik
17	Kebenaran konsep soal	4.00	Sangat Baik
18	Variasi soal	4.00	Sangat Baik
19	Tingkat kesulitan soal	4.00	Sangat Baik
20	Kejelasan pembahasan jawaban	4.00	Sangat Baik
21	Ketepatan penggunaan istilah	4.00	Sangat Baik
22	Kemudahan memahami materi	4.00	Sangat Baik
23	Mendorong rasa ingin tahu siswa	4.00	Sangat Baik
24	Dukungan media untuk kemandirian siswa	4.00	Sangat Baik
25	Kemampuan media dalam menambah pengetahuan siswa	4.00	Sangat Baik
26	Kemampuan media untuk menambah pemahaman belajar	4.00	Sangat Baik
27	Kemampuan media untuk menambah motivasi belajar siswa	4.00	Sangat Baik
28	Kreativitas dan inovasi media	4.00	Sangat Baik

No	Indikator	Nilai	Kriteria
29	<i>Reusabititas</i> (dapat digunakan kembali)	4.00	Sangat Baik
30	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4.00	Sangat Baik
31	Kemenarikan desain	4.00	Sangat Baik
Nilai Total		123.00	Sangat Baik
Nilai Rata-rata		3.97	Sangat Layak
Persentase		99,19%	

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan penilaian oleh ahli materi secara keseluruhan, media mendapatkan nilai total 123,00 pada 31 indikator sehingga termasuk kategori sangat baik. Apabila dihitung dengan persentase, media mendapatkan nilai 99,19% sehingga termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Selain analisis nilai keseluruhan, dapat diketahui pula penilaian media ini jika dilihat dari masing-masing aspek. Berikut disajikan analisis kelayakan untuk setiap aspek yang dinilai oleh praktisi pembelajaran Akuntansi.

a. Aspek relevansi materi dan pengorganisasian materi

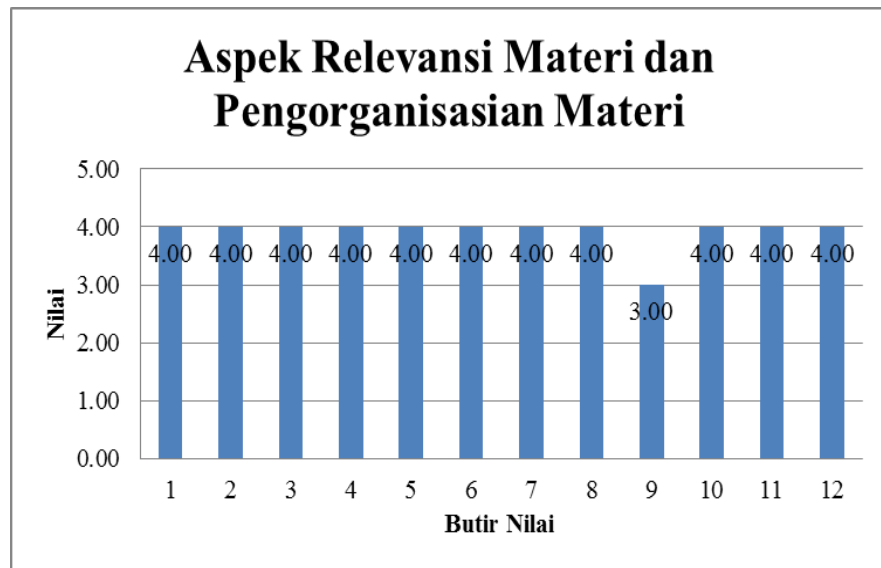
Tabel 21. Penilaian relevansi materi dan pengorganisasian materi oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi)

No	Indikator	Nilai	Kriteria
Aspek Relevansi Materi			
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	4.00	Sangat Baik
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	4.00	Sangat Baik
3	Kesesuaian materi dengan indikator	4.00	Sangat Baik
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4.00	Sangat Baik
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	4.00	Sangat Baik
Jumlah		20.00	Sangat Baik
Rata-rata		4.00	Sangat Layak
Persentase		100%	
Aspek Pengorganisasian Materi			
6	Kejelasan penyampaian materi	4.00	Sangat Baik
7	Sistematika penyampaian materi	4.00	Sangat Baik
8	Kemenarikan materi	4.00	Sangat Baik
9	Kelengkapan materi	3.00	Baik
10	Aktualitas materi	4.00	Sangat Baik
11	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep	4.00	Sangat Baik
12	Kejelasan contoh	4.00	Sangat Baik
Jumlah		27.00	Sangat Baik
Rata-rata		3.86	Sangat Layak
Persentase		96,42%	

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas, pada aspek relevansi dengan 5 indikator mendapatkan nilai 20,00 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Kelayakan media termasuk dalam kategori sangat layak dengan persentase yang diperoleh 100%. Pada aspek pengorganisasian materi dengan 7 indikator mendapatkan nilai

27,00 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dan dalam persentase termasuk dalam kategori sangat layak dengan mendapat persentase 96,42%. Penilaian relevansi materi dan pengorganisasian materi dapat dilihat pada diagram



Gambar 26. Penilaian Praktisi Pembelajaran pada Aspek Relevansi Materi dan Aspek Pengorganisasian Materi

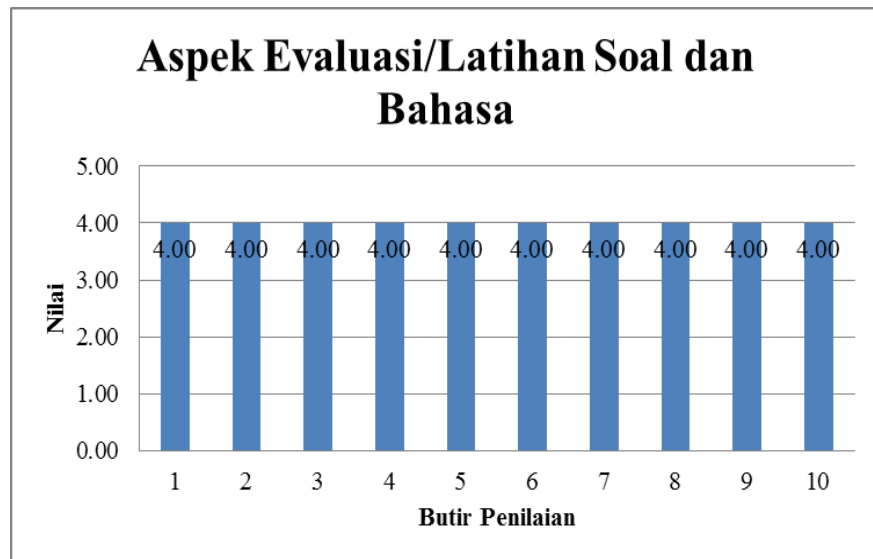
b. Aspek evaluasi/latihan soal dan aspek bahasa

Tabel 22. Penilaian Aspek Evaluasi/Latihan Soal dan Aspek Bahasa oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi)

No	Indikator	Nilai	Kriteria
Aspek Evaluasi/Latihan Soal			
1	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	4.00	Sangat Baik
2	Kebenaran kunci jawaban	4.00	Sangat Baik
3	Kejelasan petunjuk pengerjaan	4.00	Sangat Baik
4	Kejelasan perumusan soal	4.00	Sangat Baik
5	Kebenaran konsep soal	4.00	Sangat Baik
6	Variasi soal	4.00	Sangat Baik
7	Tingkat kesulitan soal	4.00	Sangat Baik
8	Kejelasan pembahasan jawaban	4.00	Sangat Baik
Jumlah		32.00	Sangat Baik
Rata-rata		4.00	Sangat Layak
Persentase		100%	
Aspek Bahasa			
9	Ketepatan penggunaan istilah	4.00	Sangat Baik
10	Kemudahan memahami alur materi	4.00	Sangat Baik
Jumlah		8.00	Sangat Baik
Rata-rata		4.00	Sangat Layak
Persentase		100%	

Berdasarkan tabel di atas, pada aspek evaluasi/latihan soal dengan 8 indikator mendapatkan nilai 32,00, sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Kelayakan media termasuk dalam kategori sangat layak dengan persentase yang diperoleh 100%. Pada aspek bahasa dengan 2 indikator mendapatkan nilai 8,00 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dan dalam persentase termasuk dalam kategori sangat layak dengan

persentase 100%. Penilaian aspek evaluasi/latihan soal dan aspek bahasa dapat dilihat pada diagram:



Gambar 27. Penilaian Praktisi Pembelajaran pada Aspek Evaluasi/Latihan Soal dan Aspek Bahasa

- c. Aspek efek bagi strategi pembelajaran, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek tampilan visual

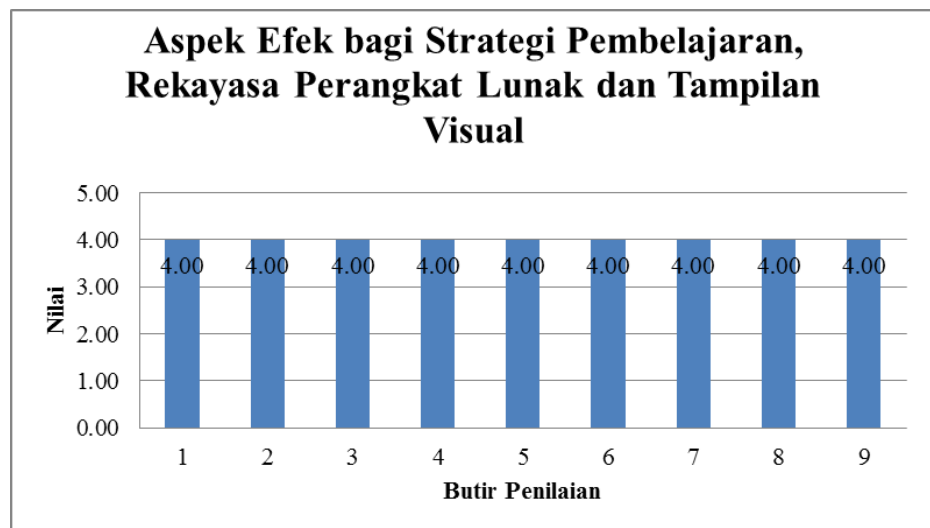
Tabel 23. Penilaian Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran dan Aspek Rekayasa Perangkat Lunak oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru Akuntansi)

No	Indikator	Nilai	Kriteria
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran			
1	Mendorong rasa ingin tahu siswa	4.00	Sangat Baik
2	Dukungan media untuk kemandirian siswa	4.00	Sangat Baik
3	Kemampuan media dalam menambah pengetahuan siswa	4.00	Sangat Baik
4	Kemampuan media untuk menambah pemahaman belajar siswa	4.00	Sangat Baik
5	Kemampuan media untuk menambah motivasi belajar siswa	4.00	Sangat Baik
Jumlah		20.00	Sangat Baik
Rata-rata		4.00	Sangat Layak
Persentase		100%	
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak			
6	Kreativitas dan inovasi media	4.00	Sangat Baik
7	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	4.00	Sangat Baik
Jumlah		8.00	Sangat Baik
Rata-rata		4.00	Sangat Layak
Persentase		100%	
Aspek Tampilan Visual			
8	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4.00	Sangat Baik
9	Kemenarikan desain	4.00	Sangat Baik
Jumlah		8.00	Sangat Baik
Rata-rata		4.00	Sangat Layak
Persentase		100%	

Sumber: Data Primer yang diolah

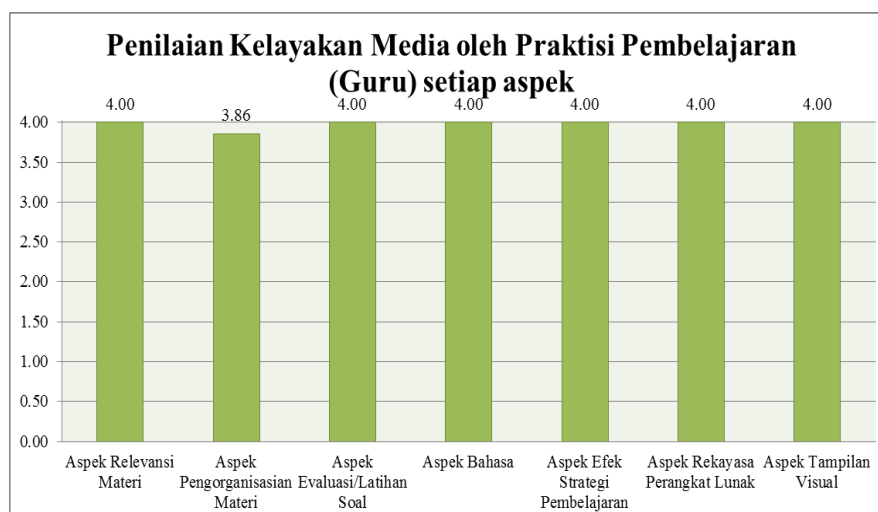
Pada aspek efek bagi strategi pembelajaran dengan 5 indikator mendapatkan nilai 20,00 sehingga termasuk dalam

kategori sangat baik. Kelayakan media termasuk dalam kategori sangat layak dengan persentase yang diperoleh 100%. Pada aspek rekayasa perangkat lunak dengan 2 indikator mendapatkan nilai 8,00 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dan dalam persentase termasuk dalam kategori sangat layak dengan persentase 100%. Aspek yang terakhir adalah aspek tampilan visual dengan 2 indikator mendapatkan nilai 8,00 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dan dalam persentase termasuk dalam kategori sangat layak dengan persentase 100%. Penilaian ketiga aspek ini dapat dilihat pada diagram:



Gambar 28. Penilaian Praktisi Pembelajaran pada Aspek Efek Strategi Pembelajaran, Aspek Rekayasa Perangkat Lunak, dan Aspek Tampilan Visual

Berikut disajikan diagram batang penilaian kelayakan media oleh praktisi pembelajaran Akuntansi dari masing-masing aspek secara keseluruhan



Gambar 29. Diagram Batang Penilaian Kelayakan Media oleh Praktisi Pembelajaran (Guru Akuntansi) setiap Aspek

Berdasarkan diagram batang di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata penilaian kelayakan media oleh praktisi pembelajaran Akuntansi (guru Akuntansi) tertinggi dengan mendapatkan rata-rata 4,00 yaitu pada aspek relevansi materi, aspek evaluasi/latihan soal, aspek bahasa, aspek efek bagi strategi pembelajaran, dan efek tampilan visual. Sedangkan nilai terendah yaitu 3,86 yaitu pada aspek pengorganisasian materi.

4. Siswa

Penilaian media pembelajaran juga dilakukan oleh 30 siswa di MAN 1 Yogyakarta dengan menggunakan angket. Angket untuk siswa menggunakan skala Ghuttman dengan dua alternatif jawaban. Pertanyaan dalam angket terdiri dari 6 pertanyaan yang bersifat kombinasi. Jawaban angket secara lengkap dapat dilihat di lampiran 4.

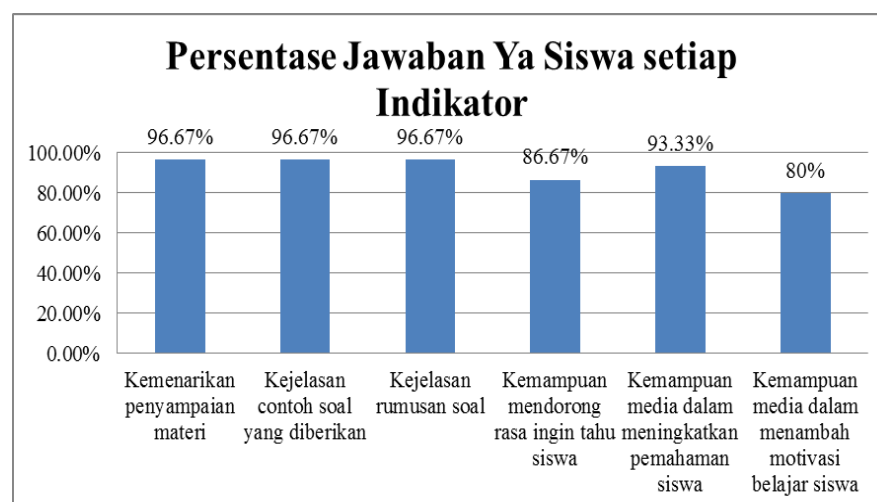
Berikut adalah rekapitulasi jawaban dari 30 siswa kelas XI IPS 1 MAN
1 Yogyakarta

Tabel 24. Rekapitulasi Pendapat Siswa Mengenai Media

No	Indikator	Jawaban		Jumlah	Persentasi Jawaban Ya
		Ya	Tidak		
1	Kemenarikan penyampaian materi	29	1	30	96,67 %
2	Kejelasan contoh soal yang diberikan	29	1	30	96,67 %
3	Kejelasan rumusan soal	29	1	30	96,67 %
4	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	26	4	30	86,67 %
5	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	28	2	30	93,33 %
6	Kemampuan media dalam menambah motivasi belajar siswa	24	6	30	80%

5. Sumber: Data Primer yang diolah

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa seluruh pertanyaan mendapatkan “Respon Positif” dengan persentase $\geq 70\%$. Berikut disajikan persentase jawaban siswa setiap pertanyaan dalam bentuk diagram batang.



Gambar 30. Diagram Batang Persentase Jawaban Ya Siswa Setiap Indikator

C. Kajian Media Akhir

Media akhir dari penelitian ini berupa aplikasi Buku Saku Digital yang digunakan untuk *smartphone Android* dengan materi tahap pengikhtisaran akuntansi perusahaan jasa. Aplikasi ini merupakan media pembelajaran yang berisi materi dan latihan soal yang diberi nama “Buku Saku Digital Akuntansi”. Materi dibuat sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) Memahami Penyusunan Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa dan Kompetensi Dasar (KD) Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa.

Aplikasi ini disajikan dengan tampilan yang menarik dengan memadukan warna biru dan hijau sebagai warna utama serta ditambah gambar-gambar yang menarik. Aplikasi “Buku Saku Digital Akuntansi” memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai media pembelajaran. Kelebihan media ini antara lain:

1. Aplikasi “Buku Saku Digital Akuntansi” merupakan media pembelajaran Akuntansi yang disajikan dalam *smartphone Android* dengan pemakaian yang cukup mudah dengan tampilan gambar yang menarik.
2. Aplikasi “Buku Saku Digital Akuntansi” merupakan media pembelajaran Akuntansi yang mudah dibawa dan dapat digunakan kapan saja.
3. Aplikasi “Buku Saku Digital Akuntansi” merupakan inovasi terbaru media pembelajaran Akuntansi dengan menggunakan teknologi

smartphone dengan generasi terbar. Aplikasi ini sangat berpeluang untuk dikembangkan sesuai dengan perkembangan IPTEK.

Kekurangan media ini antara lain:

1. Materi yang disajikan dalam aplikasi “Buku Saku Digital Akuntansi” terbatas pada materi tahap pengiktisaran siklus Akuntansi perusahaan jasa
2. Kemudahan penggunaan aplikasi sangat bergantung pada spesifikasi jenis *smartphone* dan kemahiran pengguna.
3. Aplikasi “Buku Saku Digital Akuntansi” belum bisa terhubung ke internet sehingga latihan soal dan kuis tidak bisa diperbaharui secara berkala.
4. Aplikasi “Buku Saku Digital Akuntansi” bisa ditampilkan di depan kelas dengan menggunakan LCD namun harus menggunakan emulator *Android* seperti *YouWave* atau *Bluestack*. Jika spesifikasi laptop rendah maka emulator akan berjalan secara tidak lancar dan menyebabkan laptop menjadi *hang*. Hal ini bisa diatasi dengan mengunduh emulator *Android* sesuai spesifikasi laptop yang tersedia.

D. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian pengembangan ini antara lain:

1. Media yang dihasilkan masih termasuk pada pengembangan tingkat pemula yang hanya mencakup materi Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa

2. Penentuan standar kelayakan media terbatas pada aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, efek bagi strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual. Pernyataan kelayakan media baru sebatas dilakukan oleh 1 ahli media, 1 ahli materi, dan 1 praktisi pembelajaran.
3. Uji coba implementasi media hanya dilakukan pada 1 sekolah yaitu MAN 1 Yogyakarta kelas XI IPS 1 sebanyak 30 siswa

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan di bab IV, maka dapat disimpulkan

1. Pengembangan aplikasi Buku Saku Digital berbasis *Android* pada materi pengikhtisaran siklus Akuntansi perusahaan jasa menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini hanya dibatasi sampai tahap Implementasi saja
2. Kelayakan aplikasi Buku Saku Digital berbasis *Android* pada materi Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa berdasarkan penilaian ahli media keseluruhan aspek mendapatkan total nilai 83,00, sehingga masuk pada kategori penilaian sangat baik dan jika dipersentasekan media mendapatkan nilai 90,21%, hal ini menunjukkan bahwa media dari aspek keseluruhan berdasarkan (%) berada pada kategori sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran Akuntansi
3. Kelayakan aplikasi Buku Saku Digital berbasis *Android* pada materi Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa berdasarkan penilaian ahli materi keseluruhan aspek mendapatkan total nilai 103,00 sehingga masuk pada kategori penilaian sangat baik dan jika dipersentasekan media mendapatkan

nilai 95,37%, hal ini menunjukkan bahwa media dari aspek keseluruhan berdasarkan (%) berada pada kategori sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran Akuntansi

4. Kelayakan aplikasi Buku Saku Digital berbasis *Android* pada materi Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa berdasarkan penilaian praktisi pembelajaran Akuntansi (guru) dari keseluruhan aspek mendapatkan total nilai 123,00 sehingga masuk pada kategori penilaian sangat baik dan jika dipersentasekan media mendapatkan nilai 99,19%, hal ini menunjukkan bahwa media dari aspek keseluruhan berdasarkan (%) berada pada kategori sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran Akuntansi.
5. Ujicoba dilakukan di MAN 1 Yogyakarta oleh 30 siswa dan menunjukkan respon positif karena semua menunjukkan persentase $\geq 70\%$. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Akuntansi dikemas dengan menarik, contoh soal dan soal disampaikan dengan jelas, mendorong rasa ingin tahu dalam belajar Akuntansi, menambah pemahaman tentang Akuntansi, dan menambah motivasi dalam belajar Akuntansi.

B. Saran

Berdasarkan kualitas media, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti dapat memberikan beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan media lebih lanjut sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Akuntansi ini perlu dikembangkan lebih lanjut pada tampilan gambar yang lebih jelas atau gambar dengan kualitas HD (*High Definition*) dan animasi bergerak serta video.
2. Media pembelajaran Akuntansi perlu dikembangkan dari segi materi yang lebih luas lagi. Materi yang disajikan tidak hanya memuat satu KD (Kompetensi Dasar) saja namun dapat dikembangkan dengan memuat materi yang lebih luas.
3. Aplikasi ini perlu dikembangkan dari segi soal. Variasi soal kurang beragam karena soal masih tetap tidak berubah walaupun pengguna sudah mengerjakan secara keseluruhan.
4. Aplikasi Buku Saku Digital Akuntansi berbasis *Android* perlu dikembangkan lebih lanjut dari segi *smartphone*. Aplikasi ini sebaiknya dapat di *install* pada semua sitem operasi selain *Android* yaitu *Iphone Operating System*, *Windows Phone*, dan *Blackberry*.
5. Untuk penelitian yang selanjutnya, sebaiknya ujicoba dilakukan lebih luas. Ujicoba tidak hanya dilakukan di satu sekolah dan satu kelas lagi, namun ujicoba sebaiknya lebih dari satu kelas atau lebih dari satu sekolah sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang bisa digunakan secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung : Rosdakarya
- Arif Akbarul Huda. (2013). *Live Coding! 9 Aplikasi Buatan Sendiri*. Yogyakarta: ANDI
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dendy Sugiono. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Deni Hardianto. (2005). Media Pendidikan sebagai Sarana Pembelajaran yang Efektif. *Majalah Ilmiah Pembelajaran 1*, Vol. 1. Hlm 95-104
- Dhimas Ardiansyah, Lusia Rakhmawati. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Interaktif pada Mata Kuliah Elektronika Digital di Jurusan Teknik Elektro. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* (Vol. 2 No. 1 hlm 327-332). Fakultas Teknik Elektro, Universitas Negeri Surabaya. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/991> yang diakses pada 10 November 2014 pukul 9.39 WIB.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Eko Putro Widoyoko. (2011). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Endang Mulyaningsih. (2011). *Metodologi Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Heri Kiswanto. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Komputer pada Materi Dimensi Tiga. *Jurnal MATHedunesa*.(Vol. 1. No. 1. Hlm 3-5). FMIPA, Universitas Negeri Surabaya.<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa/issue/view/72> yang diakses pada 16 Juni 2015 pukul 7.42 WIB.
- IDC (*International Data Corporation*). (2014). *Smartphone OS Market Share, Q3 2014* yang diakses melalui <http://www.idc.com/proserv/smartphone-os-market-share.jsp> yang diakses pada 20 Desember 2014 pukul 1.19 WIB

- Lukman & Ishartiwi. (2014). Pengembangan Bahan Ajar dengan Model *Mind Map* untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. (Vol. 1. No. 2. Hlm 112). <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/2523>, yang diakses pada 16 Juni 2015 pukul 8.08 WIB
- Luqman Arumanadi. (2014). "Pengembangan Aplikasi *Pocket Book of Physics* (PBOP) Sebagai Media Pembelajaran Fisika SMA Kelas XI untuk Platform Android". *Skripsi*. FMIPA UNY
- Onur Cinar. (2012). *Android Apps with Eclipse*. New York: Springer
- Panji Wisnu Wirawan. (2011). Pengembangan Kemampuan *E-Learning* Berbasis Web ke dalam *M-Learning*. *Jurnal Universitas Diponegoro*. (Vol. 2. No. 4 Hlm 22-23). <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/jmasif/article/view/2655> diakses pada 9 November 2014 pukul 20.07
- Prakoso Bhairawa Putera. (2011). *Ebook dan Pasar Perbukuan Kini*. <http://www.buku-e.lipi.go.id/utama.cgi?artikel&1321295564&&1>, diakses pada tanggal 5 November 2013 pukul 15.05 WIB
- Resti Yektyastuti. (2012). Pengembangan *Mobile Game Brainchemist* Sebagai Media Pembelajaran Kimia SMA/MA pada Materi Laju Reaksi dan Kestimbangan Kimia. *Skripsi*. FMIPA UNY
- Rohmi Julia Purbasari. (2012). Pengembangan aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA kelas X. *Jurnal Pendidikan Matematika*. (Vol 1. No 2. Hlm 3-11). <http://jurnal-online.um.ac.id/article/do/detail-article/1/31/932>, diakses pada tanggal 16 Juni 2015 pukul 7.32 WIB
- Rudi Susilana, Cepi Riana. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima
- Satyaputra dan Aritonang. (2014). *Beginning Android Programming with ADT Bundle*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Setyono, Sukarmin dan Wahyuningsih. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa Bulletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran Fisika Kelas VIII Materi Gaya Ditinjau Dari Minat Baca Siswa. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*. Universitas Sebelas Maret. (Vol 1. No. 1 hlm 118).

http://digilib.fkip.uns.ac.id/contents/skripsi.php?id_skr=2977 diakses pada 10 November 2014 pukul 21.05

Sugeng Purwantoro, Heni Rahmawati, dan Achmad Tharmizi. (2013). Mobile Searching Objek Wisata Pekanbaru Menggunakan Location Base Service (LBS) Berbasis Android. *Jurnal*. Politeknik Caltex Riau. (Vol 1 hlm 177). http://www.pdii.lipi.go.id/wp-content/uploads/2014/03/Seminar-Nasional-Infonatika-_SNIf-2013. Diakses pada 12 Desember 2014 pukul 22.17

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suwarjono. (2012). *Teori Akuntansi*. Yogyakarta: BPF

Taswan. (2008). *Akuntansi Perbankan*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Weksi Budiaji. (2013). Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert. *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*. Fakultas Pertanian Untirta (Vol. 2 No.2 hlm 126). <http://umbidharma.org/jipp>. Diakses pada 14 Desember 2014 pukul 20.45.

Weni Rinta Aryantari. (2013). Pengembangan *Mobile* Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Siswa Kelas XI IPS SMA. *Skripsi* FE UNY

Wina Sanjaya. (2011). *Strategi Media Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group

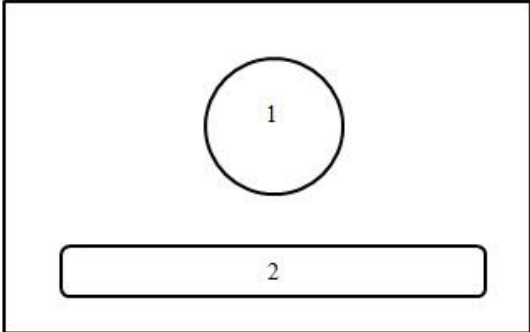
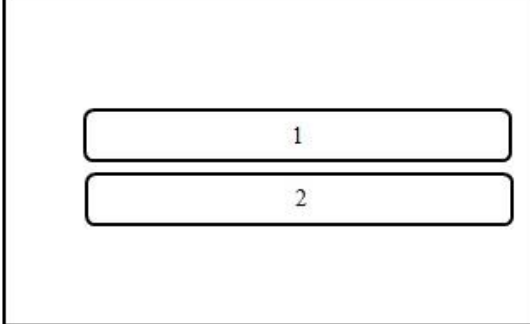
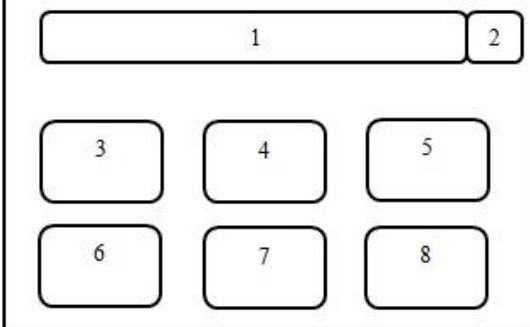
Zainal Arifin. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

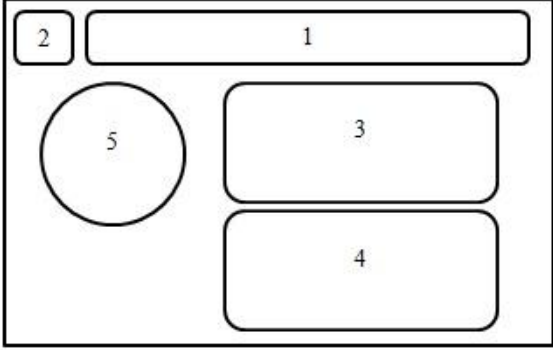
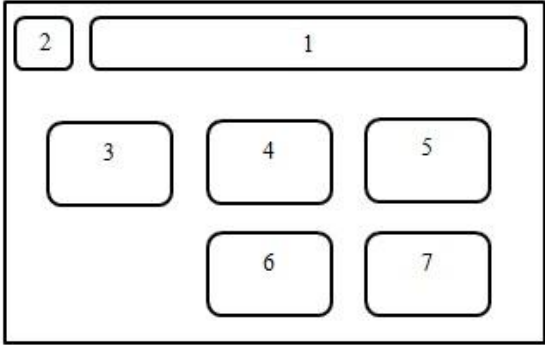
Zuliana dan Irwan Padli. (2013). Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal di Kota Medan Berbasis Android. *Jurnal*. IAIN Sumatera Utara Medan (hlm 2-4). http://www.pdii.lipi.go.id/wp-content/uploads/2014/03/Seminar-Nasional-Infonatika-_SNIf-2013.pdf. Diakses pada 11 Desember 2014 pukul 22.46

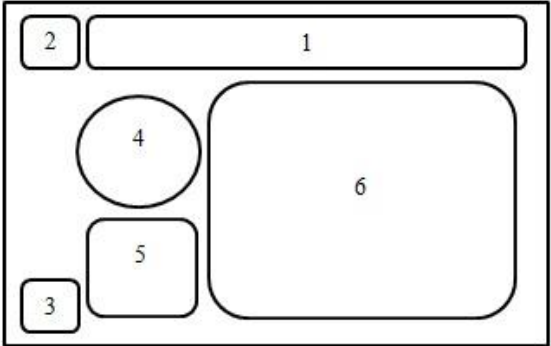
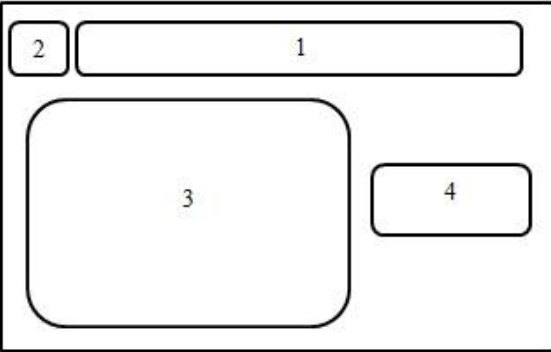
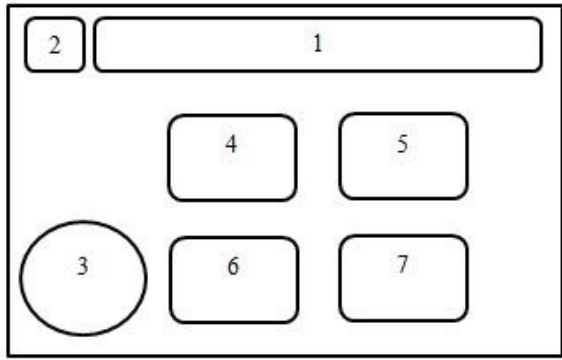
LAMPIRAN 1

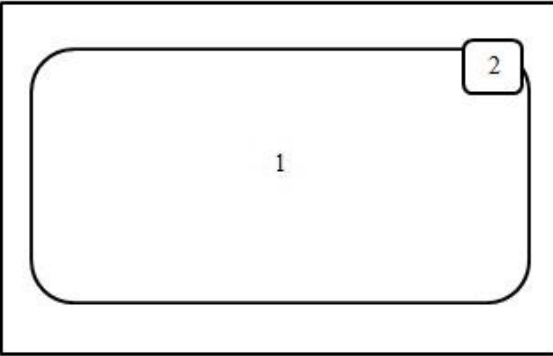
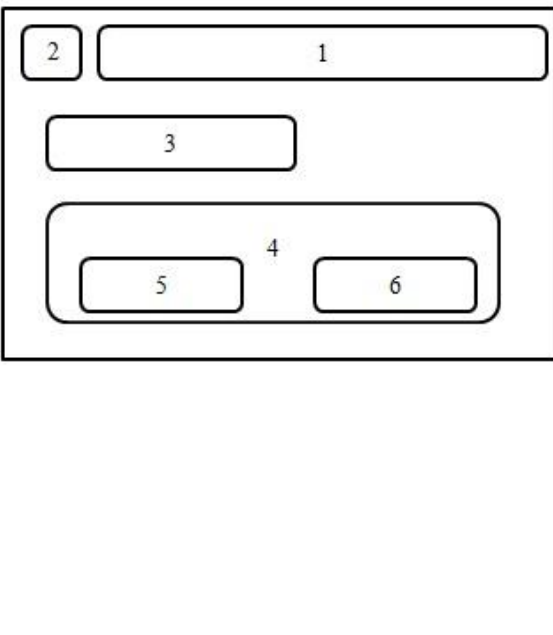
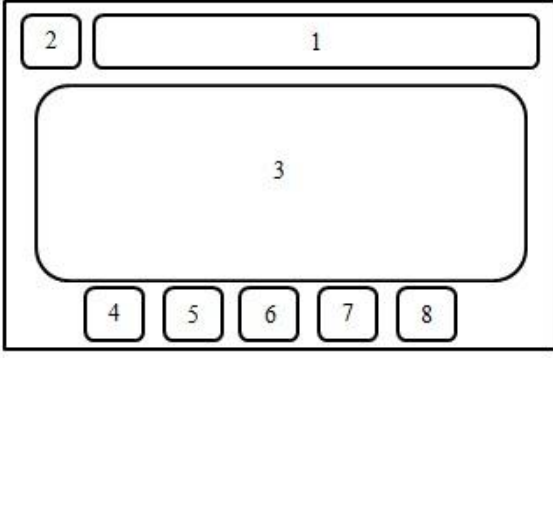
- 1. *Storyboard Media***
- 2. *Printscreen Media***

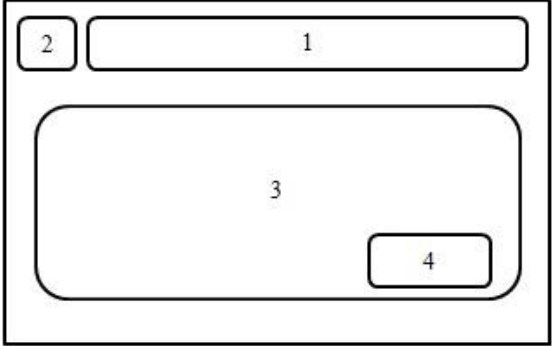

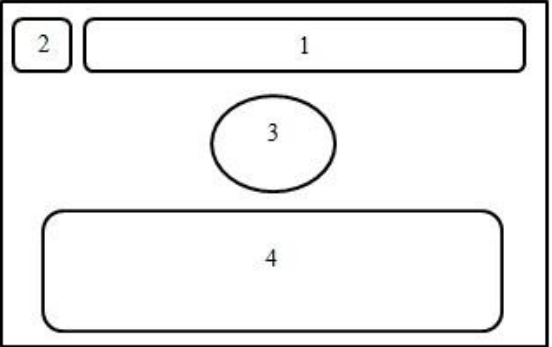
**STORYBOARD MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI
BUKU SAKU DIGITAL BERBASIS ANDROID
MATERI: TAHAP PENGIKHTISARAN SIKLUS AKUNTANSI
PERUSAHAAN JASA**

No	Rancangan Halaman	Keterangan
1		<p>Halaman Loading Screen</p> <ol style="list-style-type: none"> Berisi gambar Berisi Loading yang berjalan dan akan memenuhi kotak setelah 5 detik
		<p>Halaman Welcome Screen</p> <ol style="list-style-type: none"> Berisi nama media yaitu "BUKU SAKU DIGITAL AKUNTANSI" Berisi tagline aplikasi yaitu "Belajar Akuntansi dengan Kisi-Kisi Tanpa Basa-Basi"
		<p>Halaman Utama</p> <ol style="list-style-type: none"> Berisi keterangan halaman yaitu "MAIN MENU" Berisi tombol "X" untuk keluar aplikasi Berisi tombol "Kompetensi" untuk menuju halaman SK&KD dan Tujuan Pembelajaran Berisi tombol "Materi" untuk menuju halaman materi Berisi tombol "Latihan" untuk menuju halaman latihan soal Berisi tombol "Kuis" untuk menuju halaman kuis Berisi tombol "Bantuan"

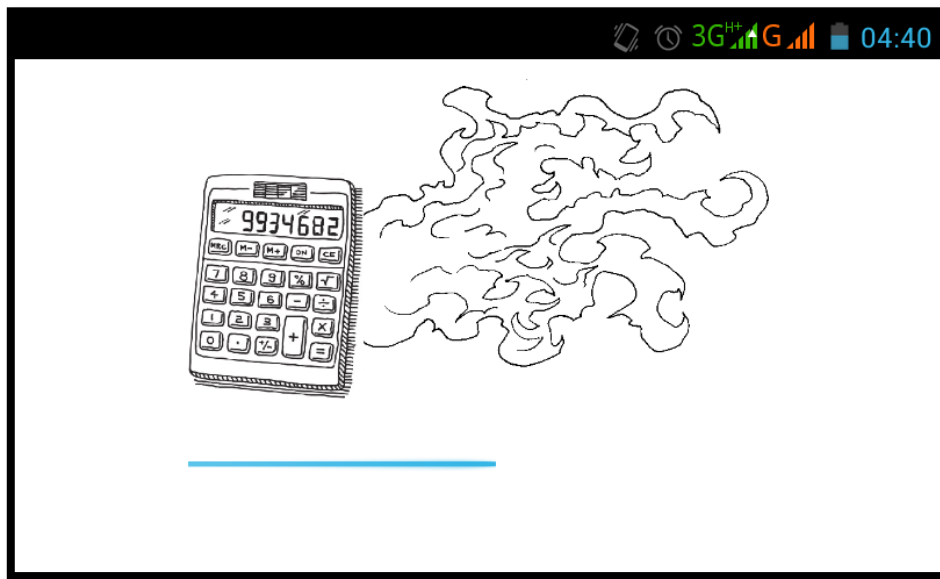
		<p>untuk menuju halaman bantuan</p> <p>8. Berisi tombol “Tentang” untuk menuju halaman tentang aplikasi</p>
		<p>Halaman Kompetensi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi keterangan halaman yaitu “KOMPETENSI” 2. Berisi tombol “Back” untuk kembali ke menu utama 3. Berisi kolom “SK&KD” 4. Berisi kolom “Tujuan Pembelajaran”
		<p>Halaman Materi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi keterangan halaman yaitu “MATERI” 2. Berisi tombol “Back” untuk kembali ke menu utama 3. Berisi gambar buku bertuliskan sub materi “Neraca Saldo” 4. Berisi gambar buku bertuliskan sub materi “Jurnal Penyesuaian” 5. Berisi gambar buku bertuliskan sub materi “Kertas Kerja” 6. Berisi gambar buku bertuliskan sub materi “Jurnal Penutup” 7. Berisi gambar buku bertuliskan sub materi “Neraca Saldo Setelah Penutupan”

		<p>Halaman Sub Materi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi keterangan halaman yaitu "MATERI" 2. Berisi tombol "Back" untuk kembali ke menu utama 3. Berisi tombol "Back 2" untuk kembali ke halaman materi 4. Berisi gambar tumpukan buku 5. Berisi kolom bertuliskan "Kata Kunci" sub materi
		<p>Halaman Latihan Soal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi keterangan halaman yaitu "LATIHAN" 2. Berisi tombol "Back" untuk kembali ke menu utama 3. Berisi kotak yang memuat latihan soal 4. Berisi tombol "Lihat Jawaban" untuk menuju halaman jawaban latihan soal
		<p>Halaman Semua Jawaban Latihan Soal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi keterangan halaman yaitu "LATIHAN" 2. Berisi tombol "Back" untuk kembali ke menu utama 3. Berisi gambar 4. Berisi kotak yang memuat jawaban latihan soal sub materi "Jurnal Penyesuaian" 5. Berisi kotak yang memuat jawaban latihan soal sub materi "Kertas Kerja" 6. Berisi kotak yang memuat jawaban latihan soal sub materi "Neraca Soaldo setelah Penyesuaian" 7. Berisi kotak yang memuat jawaban latihan soal sub materi "Jurnal Penutup"

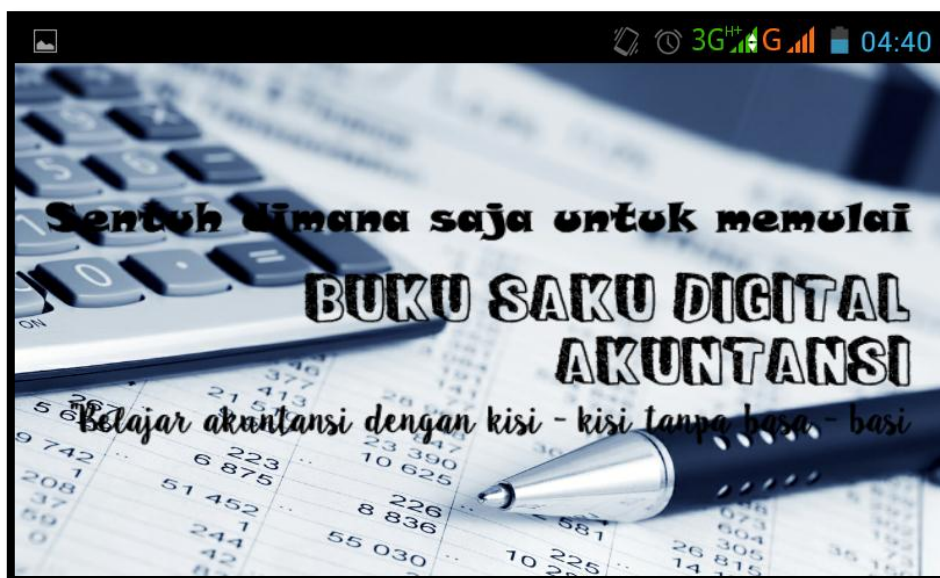
		<p>Halaman Jawaban Latihan Soal per Sub Materi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi jawaban latihan soal per sub materi 2. Berisi tombol “X” berfungsi menutup kotak jawaban dan kembali ke halaman sebelumnya untuk memilih jawaban sub materi yang lain
		<p>Halaman Awal Kuis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi keterangan halaman yaitu “KUIS” 2. Berisi tombol “Back” untuk kembali ke menu utama 3. Berisi “Nama” berfungsi untuk mengetahui nama pengguna dan sebagai syarat untuk mengikuti kuis 4. Berisi kotak konfirmasi bertuliskan “Siap mengikuti kuis?” 5. Berisi kotak konfirmasi bertuliskan “Sudah” untuk memulai mengikuti kuis 6. Berisi kotak konfirmasi “Belum” untuk kembali ke halaman utama
		<p>Halaman Kuis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi keterangan halaman yaitu “KUIS” 2. Berisi tombol “Back” untuk kembali ke menu utama 3. Berisi soal kuis bertipe pilihan ganda 4. Berisi tombol “A” untuk memilih jawaban A 5. Berisi tombol “B” untuk memilih jawaban B 6. Berisi tombol “C” untuk memilih jawaban C 7. Berisi tombol “D” untuk memilih jawaban D

		8. Berisi tombol “E” untuk memilih jawaban E
		<p>Halaman Skor Setelah Mengikuti Kuis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi keterangan halaman yaitu “KUIS” 2. Berisi tombol “Back” untuk kembali ke menu utama 3. Berisi keterangan skor yang diperoleh setelah mengikuti kuis 4. Berisi tombol “Coba lagi” berfungsi untuk kembali mengikuti kuis dari awal
		<p>Halaman Bantuan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi keterangan halaman yaitu “BANTUAN” 2. Berisi tombol “Back” untuk kembali ke menu utama 3. Berisi <i>screen shoot</i> halaman utama beserta penjelasan setiap tombolnya
		<p>Halaman Tentang</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi keterangan halaman yaitu “TENTANG” 2. Berisi tombol “Back” untuk kembali ke menu utama 3. Berisi gambar <i>icon</i> aplikasi 4. Berisi tagline aplikasi, nama peneliti, NIM, jurusan, instansi, ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran

**PRINTSCREEN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI
BUKU SAKU DIGITAL BERBASIS ANDROID
MATERI: TAHAP PENGIKHTISARAN SIKLUS AKUNTANSI
PERUSAHAAN JASA**



Loading Screen



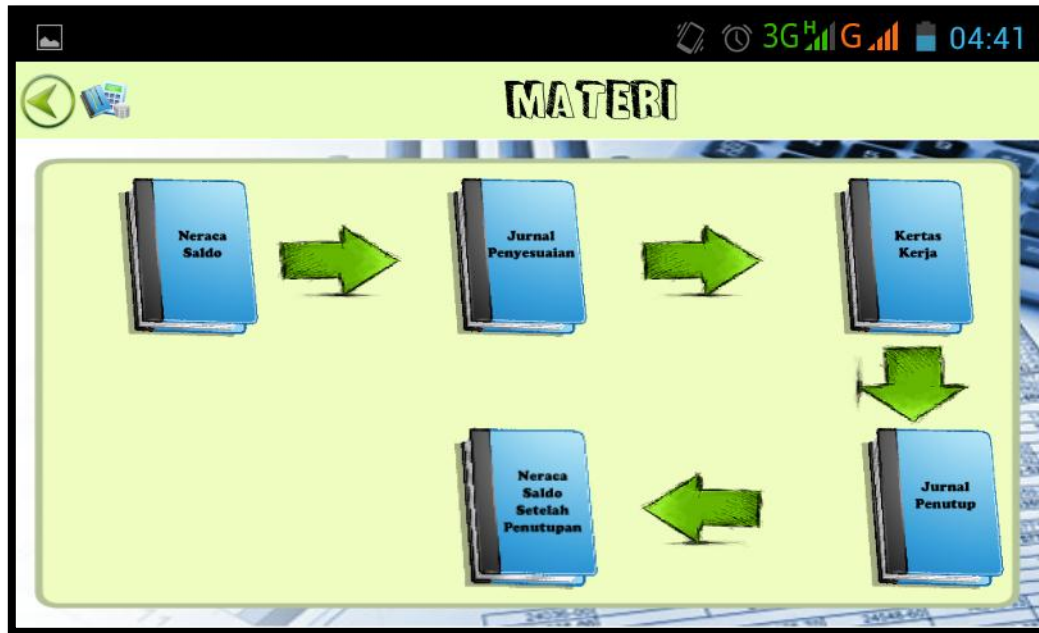
Welcome Screen



Halaman Utama



Halaman Kompetensi



Pilihan Materi

MATERI "KERTAS KERJA"



Kertas kerja (kata kunci):
formulir yang terdiri dari berbagai kolom yaitu kolom

double tap untuk memperbesar

Kertas kerja atau neraca lajur adalah suatu formulir yang terdiri dari berbagai kolom yaitu kolom neraca saldo, ayat jurnal penyesuaian, neraca saldo setelah disesuaikan, laporan laba rugi dan neraca. Kertas kerja tersebut akan digunakan untuk menyusun laporan keuangan, ayat jurnal penutup untuk menutup akun nominal buku besar, dan neraca saldo setelah penutupan. Maka dapat disimpulkan bahwa kertas kerja merupakan media atau alat untuk mempermudah laporan keuangan.

Bentuk kertas kerja 10 kolom:

Fa Makin Jaya
Kertas Kerja
Periode 31 Desember 2015

No	Nama Akun	Neraca Saldo		Penyesuaian		M. Disesuaikan		Laba/Rugi		Neraca	
		D	K	D	K	D	K	D	K	D	K

Langkah-langkah untuk menyusun Kertas kerja yaitu:

1. Siapkan kertas kerja sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Sebagai contoh kertas

Halaman Materi "Kertas Kerja"

3G 04:43

LATIHAN

Latihan Soal

LATIHAN 1 SIKLUS

Pada akhir Desember 2015 Reparasi Kendaraan Rama menyusun Neraca Saldo sebagai berikut

REPARASI KENDARAAN RAMA			
NERACA SALDO			
PER 31 DESEMBER 2015			
(DALAM RIBUAN RUPIAH)			
NO AKUN	NAMA AKUN	DEBET	KREDIT
111	Kas	Rp 4,230	
112	Piutang usaha	Rp 2,550	
115	Perlengkapan reparasi	Rp 1,875	

Lihat Jawaban

Halaman Latihan Soal Satu Siklus

3G 04:43

LATIHAN

Lihat Jawaban



Jurnal Penyesuaian Kertas Kerja

Neraca Saldo Setelah Penutupan Jurnal Penutup

Pilihan Jawaban Latihan Soal Satu Siklus

gambar di bawah ini dapat diperbesar

REPARASI KENDARAAN RAMA JURNAL PENYESUAIAN PER 31 DESEMBER 2015 (DALAM RIBUAN RUPIAH)				
TANGGAL	KETERANGAN	REF	DEBET	KREDIT
2015	31 Beban perlengkapan reparasi		Rp 600	
Des	Perengkapan reparasi			Rp 600
	31 Beban penyusutan peralatan reparasi		Rp 450	
	Akum. penyusutan perabitan reparasi			Rp 450
	31 Piutang usaha		Rp 1.200	
	Pendapatan jasa			Rp 1.200
	31 Sewa dibayar dimuka		Rp 150	
	Beban sewa			Rp 150
	31 Beban gaji		Rp 150	
	Utang gaji			Rp 150

Jawaban Latihan Soal

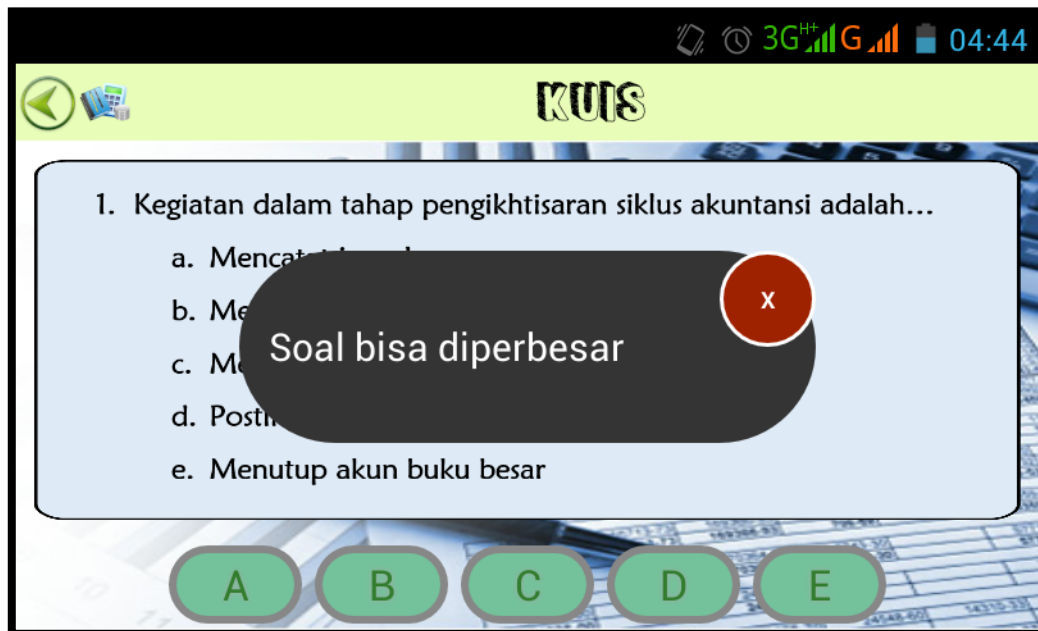
KUIS

Nama : _____

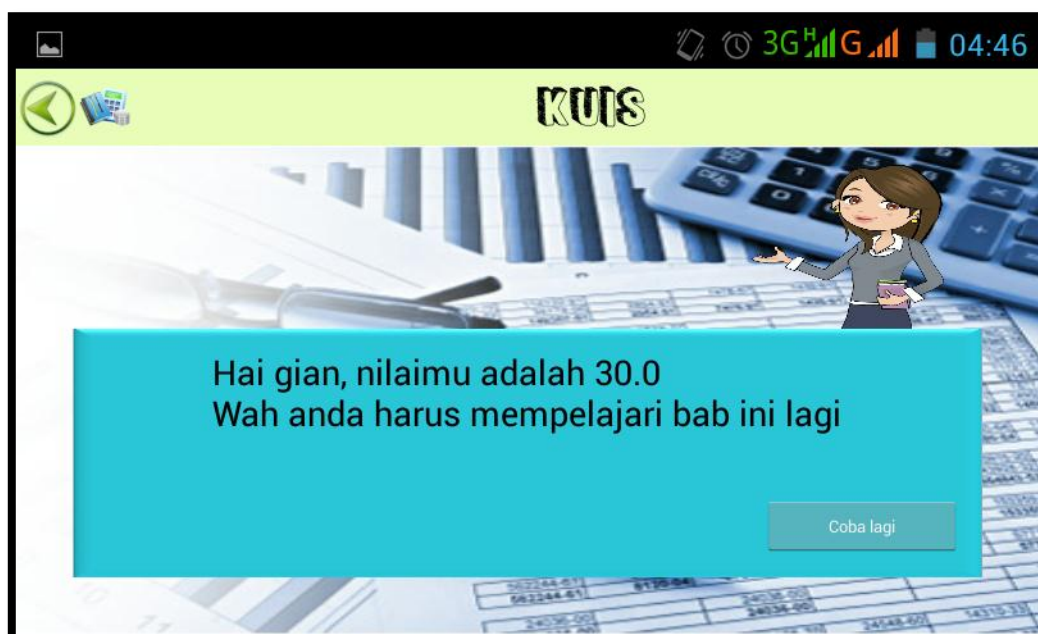
Siap mengikuti kuis ?

Sudah Belum

Halaman Kuis



Tampilan Soal Kuis Bertipe Pilihan Ganda



Halaman Skor Setelah Mengikuti Kuis



Halaman Bantuan



Halaman Tentang



Konfirmasi Keluar

LAMPIRAN 2

**Kompetensi, Materi, Soal, dan
Pembahasan mengenai tahap
pengikhtisaran siklus Akuntansi
Perusahaan jasa**

**STANDAR KOMPETENSI (SK), KOMPETENSI DASAR (KD), DAN
TUJUAN PEMBELAJARAN DALAM APLIKASI “BUKU SAKU DIGITAL
AKUNTANSI”**

STANDAR KOMPETENSI	Memahami penyusunan siklus Akuntansi perusahaan jasa
KOMPETENSI DASAR	Membuat ikhtisar siklus Akuntansi perusahaan jasa
TUJUAN PEMBELAJARAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat menyusun daftar sisa / neraca saldo 2. Siswa dapat membuat jurnal penyesuaian 3. Siswa dapat membuat kertas kerja 4. Siswa mampu membuat jurnal penutup 5. Siswa dapat memindahbukukan (posting) jurnal penyesuaian dan jurnal penutup ke buku besar 6. Siswa dapat menyusun neraca saldo setelah penutupan

A. NERACA SALDO

Saldo saldo dalam buku besar kemudian diikhtisarkan pada akhir periode akuntansi dan hasil pengikhtisaran akan diperlihatkan dalam neraca saldo. Neraca saldo adalah daftar yang menunjukkan atau menentukan adanya kesamaan antara jumlah kredit dan jumlah debit dalam buku besar

Bentuk Neraca Saldo

No Akun (1)	Nama Akun (2)	Debet (3)	Kredit (4)

- (1) Kolom nomor akun diisi dengan nomor akun dari masing-masing akun besar.
- (2) Kolom nama akun diisi dengan nama akun buku besar yang bersangkutan.
- (3) Kolom debit dan kredit diisi dengan memperhatikan posisi saldo masing-masing akun buku besar yang bersangkutan. Apabila pada akhir periode saldo akun buku besar menunjukkan saldo debit, maka saldo debit akan dipindahkan pada kolom debit. Begitu pula ketika saldo akun buku besar menunjukkan saldo kredit, maka saldo kredit tersebut akan dipindahkan ke kolom kredit pada neraca saldo

Cara menyusun neraca saldo:

Neraca saldo disusun dengan melihat akun-akun yang ada di buku besar dan sudah dikelompokkan

NAMA AKUN KAS (dalam ribuan rupiah)

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
1-Dec	Saldo				9,140.00	
2-Dec	Pembayaran			800	8,340.00	
31-Dec					8,340.00	

NAMA AKUN UTANG USAHA (dalam ribuan rupiah)

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
1-Dec	Saldo					4,000.00
5-Dec	Pembayaran			2,000.00		6,000.00
31-Dec						6,000.00

NAMA AKUN MODAL

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
31-Dec	Saldo					9,980.00

NERACA SALDO

No Akun	Nama Akun	Debet	Kredit
111	Kas	8,340.00	
211	Utang Usaha		6,000.00
311	Modal		9,980.00

B. JURNAL PENYESUAIAN

Jurnal penyesuaian berfungsi untuk mengoreksi akun harta, utang, modal, pendapatan, dan beban sehingga mencerminkan keadaan sebenarnya. Pembuatan jurnal penyesuaian sangat berkaitan dengan prinsip *matching principle* (prinsip mempertemukan) dengan prinsip ini dapat diketahui seberapa besarnya biaya yang benar-benar menjadi beban meski belum dikeluarkan, dan berapa besarnya pendapatan yang sudah benar benar menjadi hak perusahaan meskipun belum diterima selama periode berjalan. Akun-akun yang perlu dilakukan penyesuaian yaitu

1. Perlengkapan

Perlengkapan yang habis dipakai dalam periode akuntansi, harus menjadi beban periode yang bersangkutan. Maka jumlah harus

dipindahkan dari akun perlengkapan ke akun beban perlengkapan dengan jurnal penyesuaian sebagai berikut.

JURNAL PENYESUAIAN			
Des 31	Beban perlengkapan	xxx	-
	Perlengkapan	-	xxx

Pada kasus akun perlengkapan biasanya dibagi menjadi 2

Kasus 1: “Perlengkapan yang terpakai pada periode yang bersangkutan masih belum diketahui dan harus menghitung terlebih dahulu seberapa banyak perlengkapan yang habis dipakai pada periode yang bersangkutan”

Contoh 1:

Akun perlengkapan kantor dalam neraca saldo sebesar Rp300.000. Persediaan perlengkapan per 31 Desember tinggal Rp100.000. Berarti perlengkapan yang habis dipakai dalam periode itu adalah sebesar Rp200.000 ($Rp\ 300.000 - Rp\ 100.000 = Rp.\ 200.000$) Jurnal penyesuaiannya adalah:

JURNAL PENYESUAIAN			
Des 31	Beban perlengkapan	Rp 200,000	-
	Perlengkapan	-	Rp 200,000

Kasus 2: “Perlengkapan yang terpakai sudah langsung diketahui berapa jumlahnya dan langkah selanjutnya adalah langsung mencatatnya dalam jurnal penyesuaian”

Contoh 2:

Perlengkapan kantor yang terpakai selama periode adalah sebesar Rp300.000. Jurnal penyesuaiannya adalah:

JURNAL PENYESUAIAN			
Des 31	Beban perlengkapan	Rp 300,000	-
	Perlengkapan	-	Rp 300,000

2. Beban dibayar di muka

Bila perusahaan melakukan pembayaran di muka untuk suatu beban, dan pembayaran tersebut melebihi satu periode akuntansi, maka perlu dibuat jurnal penyesuaian agar dapat diketahui beban yang sebenarnya pada periode itu. Ada dua metode jurnal penyesuaian untuk beban dibayar di muka

a) Metode harta

Misalnya tentang pembayaran premi akuntansi. Apabila saat membayar premi asuransi, didebit akun asuransi dibayar di muka dan dikredit kas. Maka perusahaan menggunakan metode harta.

METODE HARTA			
Jurnal Umum	Asuransi dibayar di muka	xxx	-
	Kas	-	xxx
Jurnal Penyesuaian	B. Asuransi	xxx	-
	Asuransi dibayar di muka	-	xxx

Contoh 1:

Pada tanggal 1 Agustus 2015 dibayar premi asuransi Rp240.000 untuk jangka pertanggungan satu tahun.

JURNAL UMUM			
Agust 1	Asuransi dibayar di muka	Rp240,000	-
	Kas	-	Rp240,000

Sampai dengan 31 Desember 2015, premi asuransi Rp240.000, premi asuransi yang telah dijalani (lewat waktu) selama 5 bulan = Rp100.000. Berikut perhitungan & jurnal penyesuaiannya:

1-Aug	2015	31-Dec	2016	1-Aug
	5 bulan = Rp. 100,000 (Riil Beban)		7 bulan = Rp. 140,000 (Asuransi dibayar di muka)	
JURNAL PENYESUAIAN				
Des 31	Asuransi dibayar di muka	Rp 140,000	-	
	Beban Asuransi	-	Rp 140,000	

3. Pendapatan diterima di muka

Pendapatan diterima di muka adalah penerimaan pendapatan untuk beberapa waktu yang akan datang sehingga melewati batas akhir periode akuntansi. Hal ini harus dicari berapa jumlah yang benar-benar menjadi pendapatan di periode yang bersangkutan. Ada 2 metode untuk penyesuaiannya yaitu

a) Metode utang

Misalnya tentang sewa bangunan. Apabila saat menerima uang sewa didebit akun kas dan dikredit akun sewa diterima di muka, berarti perusahaan menggunakan metode utang

METODE UTANG			
Jurnal Umum	Kas	xxx	-
	Sewa diterima di muka	-	xxx
Jurnal Penyesuaian	Sewa diterima di muka	xxx	-
	Pendapatan sewa	-	xxx

Contoh 1:

Tanggal 1 Oktober 2015, sebagian bangunan disewakan Rp 1.200.000 untuk masa sewa satu tahun. Saat menerima uang sewa telah dijurnal sebagai berikut

JURNAL UMUM			
Okt 1	Kas	Rp 1,200,000	-
	Sewa diterima di muka	-	Rp 1,200,000

Terhitung dari Oktober sampai Desember, pendapatan di tahun 2015 ialah 3 bulan Rp300.000 ($3/12 \times \text{Rp } 1.200.000$). Berikut perhitungan & jurnal penyesuaiannya

1-Oct	2015	31-Dec	2016	1-Oct
	3 bulan = Rp. 300,000 (Ril pendapatan)		9 bulan = Rp. 900,000 (Pendapatan diterima di muka)	
JURNAL PENYESUAIAN				
Des 31	Sewa diterima di muka	Rp 300,000	-	
	Pendapatan sewa	-	Rp 300,000	

b) Metode pendapatan

Apabila saat menerima uang sewa bangunan, di debit akun kas dan di kredit pendapatan sewa, berarti perusahaan itu menggunakan metode pendapatan.

METODE PENDAPATAN			
Jurnal Umum	Kas	xxx	-
	Pendapatan sewa	-	xxx
Jurnal Penyesuaian	Pendapatan sewa	xxx	-
	Sewa diterima di muka	-	xxx

Contoh 2

Tanggal 1 Oktober 2015, sebagian bangunan disewakan Rp 1.200.000 untuk masa sewa satu tahun. Saat menerima uang sewa telah dijurnal sebagai berikut

JURNAL UMUM			
Okt 1	Kas	Rp 1,200,000	-
	Pendapatan sewa	-	Rp 1,200,000

Padahal sewa yang benar-benar menjadi pendapatan hanya sebesar Rp300.000. dengan akun pendapatan sewa yang dikredit sebesar Rp

1.200.000 itu harus didebit Rp 900.000 (supaya tinggal dikredit Rp 300.000). Berikut perhitungan & jurnal penyesuaiannya

1-Oct	2015	31-Dec	2016	1-Oct
	3 bulan = Rp. 300,000 (Riil pendapatan)		9 bulan = Rp. 900,000 (Pendapatan diterima di muka)	

JURNAL PENYESUAIAN			
Des 31	Pendapatan sewa	Rp 900,000	-
	Sewa diterima di muka	-	Rp 900,000

4. Pendapatan yang masih harus diterima

Pendapatan yang masih harus diterima (piutang pendapatan) adalah pendapatan yang semestinya sudah menjadi hak perusahaan, tetapi sampai akhir periode belum diterima. Walaupun uangnya belum diterima tetapi harus dimasukkan menjadi penghasilan karena jasanya telah diberikan perusahaan. Contoh, pendapatan yang akan diterima itu adalah bunga, maka jurnal penyesuaiannya adalah

JURNAL PENYESUAIAN			
Des 31	Piutang bunga	xxx	-
	Pendapatan bunga	-	xxx

Contoh:

Tanggal 31 Desember 2015 bunga simpanan di bank untuk bulan Desember belum diterima Rp50.000. Jurnal penyesuaiannya adalah

JURNAL PENYESUAIAN			
Des 31	Piutang bunga	Rp 50,000	-
	Pendapatan bunga	-	Rp 50,000

5. Beban yang masih harus dibayar

Beban yang masih harus dibayar adalah beban yang sudah menjadi tanggungan dalam periode akuntansi tetapi sampai akhir periode tersebut

belum dibayar. Sebagai contoh, beban yang belum dibayar itu adalah gaji. Maka jurnal penyesuaiannya adalah

JURNAL PENYESUAIAN			
Des 31	Beban gaji	xxx	-
	Utang gaji	-	xxx

Contoh:

Tanggal 31 Desember gaji 2015 bulan Desember untuk seorang karyawan belum dibayarkan sebesar Rp400.000. Jurnal Penyesuaiannya adalah

JURNAL PENYESUAIAN			
Des 31	Beban gaji	Rp 400,000	-
	Utang gaji	-	Rp 400,000

6. Penyusutan atau depresiasi aktiva tetap

Seluruh aktiva tetap (kecuali tanah) yang dimiliki perusahaan harus disusutkan atau didepresiasi karena aktiva tetap yang umurnya telah bertambah akan mengalami penyusutan atau nilai ekonomis aktiva tersebut berkurang. Nilai penurunan karena adanya penyusutan aktiva tetap dalam akuntansi diakui sebagai beban penyusutan aktiva tetap. Metode yang dapat digunakan untuk menentukan besarnya penyusutan aktiva tetap adalah: metode garis lurus, metode tarif tetap atas nilai buku, dan metode angka tahun.

Sebagai contoh beban penyusutan itu adalah beban penyusutan peralatan. Maka jurnal penyesuaiannya adalah

JURNAL PENYESUAIAN			
Des 31	Beban penyusutan peralatan	xxx	-
	Akumulasi penyusutan peralatan	-	xxx

Contoh:

Sebuah mesin pemotong rambut diketahui harga perolehannya Rp. 900.000, nilai ekonomis mesin tersebut 4 tahun dengan nilai residu

sebesar Rp. 100.000. Metode penyusutan yang digunakan adalah metode garis lurus. Jurnal penyesuaiannya adalah

$$\begin{aligned} \text{Penyusutan} &= (\text{harga perolehan} - \text{nilai residu}) : \text{umur ekonomis} \\ &= (\text{Rp. } 900.000 - \text{Rp. } 100.000) : 4 \\ &= \text{Rp. } 800.000 : 4 \\ &= \text{Rp. } 200.000 \end{aligned}$$

JURNAL PENYESUAIAN			
Des 31	Beban penyusutan peralatan	Rp 200,000	-
	Akumulasi penyusutan peralatan	-	Rp 200,000

C. KERTAS KERJA

Kertas kerja atau neraca lajur adalah suatu formulir yang terdiri dari berbagai kolom yaitu kolom neraca saldo, ayat jurnal penyesuaian, neraca saldo setelah disesuaikan, laporan laba rugi dan neraca. Kertas kerja tersebut akan digunakan untuk menyusun laporan keuangan, ayat jurnal penutup untuk menutup akun nominal buku besar, dan neraca saldo setelah penutupan. Maka dapat disimpulkan bahwa kertas kerja merupakan media atau alat untuk mempermudah laporan keuangan.

Bentuk kertas kerja 10 kolom:

Fa Makin Jaya
Kertas Kerja
Periode 31 Desember 2015

No	Nama Akun	Neraca Saldo		Penyesuaian		NS. Disesuaikan		Laba/Rugi		Neraca	
		D	K	D	K	D	K	D	K	D	K

Langkah-langkah untuk menyusun kertas kerja yaitu:

1. Siapkan kertas kerja sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Sebagai contoh kertas kerja 10 kolom.

2. Isilah kolom neraca saldo berdasarkan saldo terakhir di akun-akun buku besar atau dengan mencatat langsung angka dari neraca saldo jika sudah dibuat.
3. Mengisi kolom penyesuaian berdasarkan jurnal penyesuaian, apabila nama akun yang disesuaikan belum ada di neraca saldo, buatlah akun-akun baru dan tuliskan di bawah akun-akun yang sudah ada.
4. Mengisi kolom neraca saldo disesuaikan adalah dengan membuat selisih antara neraca saldo dan jurnal penyesuaian. Jika saldonya berlawanan (debit-kredit) dibuat selisihnya, atau menjumlahkan antara neraca saldo dan jurnal penyesuaian jika saldonya sama (debit-debet) atau (kredit-kredit)
5. Memindahkan jumlah akun-akun pada neraca saldo setelah disesuaikan ke kolom laba rugi untuk akun-akun nominal (pendapatan dan beban)
6. Memindahkan jumlah akun-akun pada neraca saldo setelah disesuaikan ke kolom neraca untuk akun-akun riil (aktiva, utang, dan ekuitas)
7. Menjumlahkan angka-angka pada kolom laba-rugi, kemudian menuliskan selisih antara debit (beban) dan kredit (pendapatan) disisi jumlah yang lebih kecil, sehingga jumlah debit dan kredit seimbang.
8. Jika jumlah debit lebih besar daripada jumlah kredit (pada kolom laba-rugi) selisihnya ditulis di kredit dengan nama **rugi bersih**, karena jumlah pendapatan lebih kecil daripada beban.
9. Jika jumlah kredit lebih besar daripada jumlah debit (pada kolom laba-rugi) selisihnya ditulis di debit dengan nama **laba bersih**, karena jumlah pendapatan lebih besar daripada beban
10. Memindahkan laba bersih atau rugi bersih ke kolom neraca pada sisi yang berlawanan
11. Menjumlahkan kolom neraca sehingga jumlah debit dan kredit menjadi seimbang. Kemudian seluruh hasil penjumlahan yang ada di kertas kerja diberi garis dua

Contoh membuat kertas kerja:

Pada akhir Desember 2015 Firdaus Decoration menyusun Neraca Saldo sebagai berikut

FIRDAUS DECORATION			
NERACA SALDO			
PER 31 DESEMBER 2015			
(DALAM RIBUAN RUPIAH)			
NO AKUN	NAMA AKUN	DEBET	KREDIT
111	Kas	Rp 890	
112	Surat-surat berharga	Rp 1,500	
113	Piutang usaha	Rp 800	
114	Perlengkapan	Rp 2,800	
115	Asuransi dibayar di muka	Rp 1,200	
121	Kendaraan	Rp 12,500	
121.1	Akumulasi penyusutan kendaraan		
122	Peralatan dekorasi	Rp 4,000	
122.1	Akumulasi penyusutan peralatan dekorasi		Rp 800
211	Utang usaha		Rp 6,290
121	Pendapatan diterima di muka		Rp 2,400
311	Modal Firdaus		Rp 9,980
311.1	Prive Firdaus	Rp 200	
411	Pendapatan jasa		Rp 6,400
511	Beban gaji	Rp 1,500	
512	Beban iklan	Rp 180	
513	Beban listrik dan telepon	Rp 140	
514	Beban serba serbi	Rp 160	
		Rp 25,870	Rp 25,870

Data penyesuaian pada tanggal 31 Desember 2015

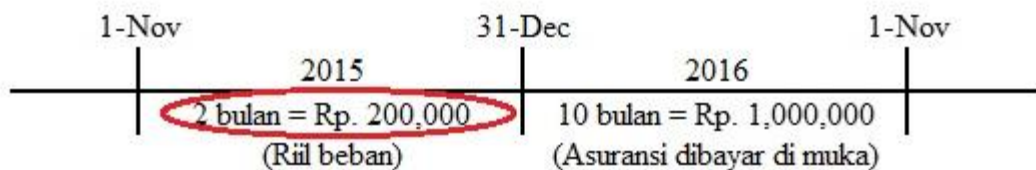
1. Surat-surat berharga obligasi dengan nilai nominal Rp. 1.500.000 dan besar bunga 20%. Bunga dibayar setiap 1 September dan 1 Maret
2. Persediaan perlengkapan pada 31 Desember sebesar Rp. 1.200.000
3. Asuransi dibayar di muka pada tanggal 1 November 2015 untuk jangka waktu 1 tahun
4. Kendaraan baru dibeli 3 Desember 2015 dengan taksiran umur 4 tahun dan bernilai residu Rp. 500.000 (penyusutan menggunakan garis lurus)
5. Peralatan seharga Rp. 4.000.000 disusutkan 10% per tahun
6. Pendapatan diterima di muka sebesar Rp. 2.400.000 berasal dari kontrak penyelesaian untuk 4 rumah dengan harga yang sama. Namun hingga 31 Desember hanya 3 rumah yang baru terselesaikan
7. Gaji karyawan yang masih harus dibayar Rp. 200.000

Diminta: **Buatlah ayat penyesuaian yang diperlukan, kertas kerja, jurnal penutup, dan neraca saldo setelah penutupan**

FIRDAUS DECORATION					
JURNAL PENYESUAIAN					
PER 31 DESEMBER 2015					
(DALAM RIBUAN RUPIAH)					
TANGGAL		KETERANGAN	REF	DEBET	KREDIT
2015	(a) 31	Piutang bunga		Rp 100	
Des		Pendapatan bunga			Rp 100
	(b) 31	Beban perlengkapan		Rp 1,600	
		Perlengkapan			Rp 1,600
	(c) 31	Beban asuransi		Rp 200	
		Asuransi dibayar di muka			Rp 200
	(d) 31	Beban penyusutan kendaraan		Rp 250	
		Akumulasi penyusutan kendaraan			Rp 250
	(e) 31	Beban penyusutan peralatan		Rp 400	
		Akumulasi penyusutan peralatan			Rp 400
	(f) 31	Pendapatan diterima di muka		Rp 1,800	
		Pendapatan jasa			Rp 1,800
	(g) 31	Beban gaji		Rp 200	
		Utang gaji			Rp 200
				Rp 4,550	Rp 4,550

Penjelasan untuk masing-masing ayat jurnal penyesuaian

- Pada periode 2015, Firdaus Decoration telah memiliki pendapatan bunga selama 4 bulan. Tetapi uangnya belum diterima perusahaan. Jadi besar pendapatan bunganya adalah Rp 100.000 ($4/12 \times 20\% \times \text{Rp. } 1.500.000$)
- Saldo persediaan perlengkapan Rp. 2.800.000
 Persediaan perlengkapan (Rp. 1.200.000)
 Perlengkapan yang digunakan Rp. 1.600.000
- Asuransi yang telah menjadi beban selama 2 bulan (November dan Desember).



Maka beban asuransinya adalah Rp. 200.000 ($2/12 \times \text{Rp. } 1.200.000$)

FIRDAUS DECORATION
NERACA SALDO
PER 31 DESEMBER 2015
(DALAM RIBUAN RUPIAH)

No	Nama Akun	Neraca Saldo		Penyesuaian		NS. D disesuaikan		Laba/Rugi		Neraca	
		D	K	D	K	D	K	D	K	D	K
111	Kas	Rp 890				Rp 890				Rp 890	
112	Surat-surat berharga	Rp 1,500				Rp 1,500				Rp 1,500	
113	Piutang usaha	Rp 800				Rp 800				Rp 800	
114	Perlengkapan	Rp 2,800			Rp 1,600	Rp 1,200				Rp 1,200	
115	Asuransi dibayar di muka	Rp 1,200			Rp 200	Rp 1,000				Rp 1,000	
121	Kendaraan	Rp 12,500				Rp 12,500				Rp 12,500	
121.1	Akumulasi penyusutan kendaraan				Rp 250		Rp 250				Rp 250
122	Peralatan dekorasi	Rp 4,000				Rp 4,000				Rp 4,000	
122.1	Akumulasi penyusutan peralatan dekorasi		Rp 800		Rp 400		Rp 1,200				Rp 1,200
211	Utang usaha		Rp 6,290				Rp 6,290				Rp 6,290
121	Pendapatan diterima di muka		Rp 2,400	Rp 1,800			Rp 600				Rp 600
311	Modal Firdaus		Rp 9,980				Rp 9,980				Rp 9,980
311.1	Prive Firdaus	Rp 200				Rp 200				Rp 200	
411	Pendapatan jasa		Rp 6,400		Rp 1,800		Rp 8,200		Rp 8,200		
511	Beban gaji	Rp 1,500		Rp 200		Rp 1,700		Rp 1,700			
512	Beban iklan	Rp 180				Rp 180		Rp 180			
513	Beban listrik dan telepon	Rp 140				Rp 140		Rp 140			
514	Beban serba serbi	Rp 160				Rp 160		Rp 160			
		Rp 25,870	Rp 25,870								
116	Piutang bunga			Rp 100		Rp 100				Rp 100	
412	Pendapatan bunga				Rp 100		Rp 100		Rp 100		
515	Beban perlengkapan			Rp 1,600		Rp 1,600		Rp 1,600			
516	Beban asuransi			Rp 200		Rp 200		Rp 200			
516	Beban penyusutan kendaraan			Rp 250		Rp 250		Rp 250			
516	Beban penyusutan peralatan dekorasi			Rp 400		Rp 400		Rp 400			
213	Utang gaji				Rp 200		Rp 200				Rp 200
				Rp 4,550	Rp 4,550	Rp 26,820	Rp 26,820	Rp 4,630	Rp 8,300	Rp 22,190	Rp 18,520
	Saldo laba							Rp 3,670			Rp 3,670
								Rp 8,300	Rp 8,300	Rp 22,190	Rp 22,190

Keterangan tambahan

Warna	Keterangan
	Kolom Penyesuaian
	Kolom Neraca Saldo D disesuaikan
	Kolom Laba/Rugi
	Kolom Neraca

D. JURNAL PENUTUP

Selama proses akuntansi berjalan, seluruh akun nominal yaitu pendapatan dan beban digunakan untuk mengklasifikasikan dan mengikhtisarkan akun modal. Pada akhir periode akuntansi, seluruh akun nominal harus ditutup atau dengan kata lain saldo pada akun-akun nominal dibuat menjadi nol. Saldo-saldo itu akan dipindahkan ke akun ikhtisar laba rugi untuk kemudian dipindahkan ke akun modal. Menyusun jurnal penutup tidaklah sembarangan namun diperlukan langkah-langkah untuk menyusunnya. Langkah-langkah untuk menyusun jurnal penutup yaitu:

1. Tutup akun pendapatan ke akun ikhtisar laba/rugi

Mendebet setiap akun pendapatan sebesar saldonya dan mengkredit akun ikhtisar laba-rugi dengan jumlah yang sama, sehingga akun pendapatan menjadi tidak bersaldo

JURNAL PENUTUP			
Des 31	Pendapatan	xxx	-
	Ikhtisar laba/rugi	-	xxx

2. Tutup akun beban ke akun ikhtisar laba/rugi

Mengkredit setiap akun beban sebesar saldonya dan mendebet akun ikhtisar laba-rugi dengan jumlah yang sama, sehingga akun beban menjadi tidak bersaldo

JURNAL PENUTUP			
Des 31	Ikhtisar laba/rugi	xxx	-
	Beban	-	xxx

3. Tutup akun ikhtisar laba/rugi ke modal

Mendebet akun ikhtisar laba/rugi dan mengkredit akun modal (bila perusahaan mendapat laba). Mendebet akun modal dan mengkredit akun ikhtisar laba/rugi (bila perusahaan mendapat rugi).

JURNAL PENUTUP				
LABA	Des 31	Ikhtisar laba/rugi	xxx	-
		Modal	-	xxx
RUGI	Des 31	Modal	xxx	-
		Ikhtisar laba/rugi	-	xxx

4. Tutup akun prive (jika ada) ke modal

Mengkredit akun prive sebesar saldonya dan mendebet akun modal dengan jumlah yang sama, sehingga akun prive menjadi tidak bersaldo.

JURNAL PENUTUP				
Des 31	Modal		xxx	-
		Prive	-	xxx

Contoh: Berikut adalah jurnal penutup Firdaus Decoration

FIRDAUS DECORATION					
JURNAL PENUTUP					
PER 31 DESEMBER 2015					
(DALAM RIBUAN RUPIAH)					
TANGGAL		KETERANGAN	REF	DEBET	KREDIT
2015	31	Pendapatan jasa		Rp 8,200	
Des		Pendapatan bunga		Rp 100	
		Ikhtisar laba/rugi			Rp 8,300
		<i>(menutup akun pendapatan)</i>			
	31	Ikhtisar laba/rugi		Rp 4,630	
		Beban gaji			Rp 1,700
		Beban iklan			Rp 180
		Beban listrik dan telepon			Rp 140
		Beban serba serbi			Rp 160
		Beban perlengkapan			Rp 1,600
		Beban asuransi			Rp 200
		Beban penyusutan kendaraan			Rp 250
		Beban penyusutan peralatan dekorasi			Rp 400
		<i>(menutup akun beban)</i>			
	31	Ikhtisar laba/rugi		Rp 3,670	
		Modal Firdaus			Rp 3,670
		<i>(menutup akun ikhtisar laba/rugi)</i>			
	31	Modal Firdaus		Rp 200	
		Prive			Rp 200
		<i>(menutup akun prive)</i>			
				Rp 16,800	Rp 16,800

E. NERACA SALDO SETELAH PENUTUPAN

Setelah ayat jurnal penutup diposting ke buku besar, maka langkah selanjutnya adalah menyusun neraca saldo setelah penutupan. Akibat posting tersebut, kini akun-akun nominal terlihat seperti tidak bersaldo lagi. Neraca saldo setelah penutupan disusun untuk memastikan apakah keadaan buku besar telah seimbang. Berikut adalah contoh neraca saldo setelah penutupan Firdaus Decoration:

POSTING JURNAL PENYESUAIAN & PENUTUP KE BUKU BESAR

AKUN KAS (DALAM RIBUAN RUPIAH)							111
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo		
					Debet	Kredit	
2015	1 Saldo				Rp 9,140		
Des	2 Pembayaran perlengkapan			Rp 800	Rp 8,340		
	3 Penerimaan uang		Rp 2,400		Rp 10,740		
	5 Pembayaran kendaraan			Rp 10,500	Rp 240		
	6 Hasil jasa		Rp 1,300		Rp 1,540		
	12 Pembayaran iklan			Rp 80	Rp 1,460		
	16 Pembayaran gaji			Rp 450	Rp 1,010		
	18 Beban listrik dan telepon			Rp 50	Rp 960		
	22 Beban serba-serbi			Rp 20	Rp 940		
	31 Prive Firdaus			Rp 50	Rp 890		

AKUN SURAT-SURAT BERHARGA (DALAM RIBUAN RUPIAH)							112
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo		
					Debet	Kredit	
2015	1 Saldo				Rp 1,500		
Des							

AKUN PIUTANG USAHA (DALAM RIBUAN RUPIAH)							113
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo		
					Debet	Kredit	
2015	1 Saldo				Rp 800		
Des							

AKUN PERLENGKAPAN (DALAM RIBUAN RUPIAH)							114	
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo			
					Debet	Kredit		
2015	1 Saldo				Rp 2,000			
Des	2 Pembelian		Rp 800		Rp 2,800			
	31 Penyesuaian			Rp 1,600	Rp 1,200			
AKUN ASURANSI DIBAYAR DI MUKA (DALAM RIBUAN RUPIAH)							115	
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo			
					Debet	Kredit		
2015	1 Saldo				Rp 1,200			
Des	31 Penyesuaian			Rp 200	Rp 1,000			
AKUN PIUTANG BUNGA (DALAM RIBUAN RUPIAH)							116	
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo			
					Debet	Kredit		
2015	31 Penyesuaian		Rp 100		Rp 100			
Des								
AKUN KENDARAAN (DALAM RIBUAN RUPIAH)							121	
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo			
					Debet	Kredit		
2015	31 Pembelian kendaraan		Rp 12,500		Rp 12,500			
Des								
AKUN AKUMULASI PENY. KENDARAAN (DALAM RIBUAN RUPIAH)							121.1	
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo			
					Debet	Kredit		
2015	31 Penyesuaian		Rp 250		Rp 250			
Des								

AKUN PERALATAN DEKORASI (DALAM RIBUAN RUPIAH)							122
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
2015	1	Saldo		Rp 4,000		Rp 4,000	
Des							
AKUN AKUM. PENY. PERALATAN DEKORASI (DALAM RIBUAN RUPIAH)							122.1
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
2015	1	Saldo				Rp 800	
Des	31	Penyesuaian			Rp 400	Rp 1,200	
AKUN UTANG USAHA (DALAM RIBUAN RUPIAH)							211
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
2015	1	Saldo				Rp 4,290	
Des	5	Pembelian kendaraan			Rp 2,000	Rp 6,290	
AKUN PENDAPATAN DITERIMA DI MUKA (DALAM RIBUAN RUPIAH)							212
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
2015	1	Kas			Rp 2,400	Rp 2,400	
Des	31	Penyesuaian		Rp 1,800		Rp 600	

AKUN UTANG GAJI (DALAM RIBUAN RUPIAH)						213	
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo		
					Debet	Kredit	
2015 Des	31 Penyesuaian			Rp 200		Rp 200	
AKUN MODAL FIRDAUS (DALAM RIBUAN RUPIAH)						311	
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo		
					Debet	Kredit	
2015 Des	1 Saldo					Rp 9,980	
	2 Menutup akun ikhtisar L/R			Rp 3,670		Rp 13,650	
	31 Menutup akun prive		Rp 200			Rp 13,450	
AKUN PRIVE FIRDAUS (DALAM RIBUAN RUPIAH)						312	
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo		
					Debet	Kredit	
2015 Des	1 Saldo				Rp 150		
	31 Pengambilan prive		Rp 50		Rp 200		
	31 Penutup			Rp 200	Rp -		
AKUN IKHTISAR LABA/RUGI (DALAM RIBUAN RUPIAH)						402	
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo		
					Debet	Kredit	
2015 Des	31 Menutup akun pendapatan			Rp 8,300		Rp 8,300	
	31 Menutup akun beban		Rp 4,630			Rp 3,670	
	31 Penutup		Rp 3,670		Rp -		
AKUN PENDAPATAN JASA (DALAM RIBUAN RUPIAH)						411	
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo		
					Debet	Kredit	
2015 Des	1 Saldo					Rp 5,100	
	6 Hasil jasa			Rp 1,300		Rp 6,400	
	31 Penyesuaian			Rp 1,800		Rp 8,200	
	31 Penutup		Rp 8,200			Rp -	
AKUN PENDAPATAN BUNGA (DALAM RIBUAN RUPIAH)						412	
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo		
					Debet	Kredit	
2015 Des	31 Penyesuaian			Rp 100		Rp 100	
	31 Penutup		Rp 100		Rp -		

AKUN BEBAN GAJI (DALAM RIBUAN RUPIAH)							511	
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo			
					Debet	Kredit		
2015	1 Saldo				Rp 1,050			
Des	12 Pembayaran gaji		Rp 450		Rp 1,500			
	31 Penyesuaian		Rp 200		Rp 1,700			
	31 Penutup			Rp 1,700	Rp -			
AKUN BEBAN LISTRIK & TELEPON (DALAM RIBUAN RUPIAH)							513	
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo			
					Debet	Kredit		
2015	1 Saldo				Rp 90			
Des	18 Pembayaran listrik & telepon		Rp 50		Rp 140			
	31 Penutup			Rp 140	Rp -			
AKUN SERBA SERBI (DALAM RIBUAN RUPIAH)							514	
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo			
					Debet	Kredit		
2015	1 Saldo				Rp 140			
Des	28 Pembayaran beban lain-lain		Rp 20		Rp 160			
	31 Penutup			Rp 160	Rp -			
AKUN BEBAN PERLENGKAPAN (DALAM RIBUAN RUPIAH)							515	
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo			
					Debet	Kredit		
2015	31 Penyesuaian		Rp 1,600		Rp 1,600			
Des	31 Penutup			Rp 1,600	Rp -			
AKUN BEBAN ASURANSI (DALAM RIBUAN RUPIAH)							516	
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo			
					Debet	Kredit		
2015	31 Penyesuaian		Rp 200		Rp 200			
Des	31 Penutup			Rp 200	Rp -			

AKUN BEBAN PENYUSUTAN KENDARAAN (DALAM RIBUAN RUPIAH)						517	
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
2015	31	Penyesuaian		Rp 250		Rp 250	
Des	31	Penutup			Rp 250	Rp -	
AKUN BEBAN PENY. PERALATAN DEKORASI (DALAM RIBUAN RUPIAH)						518	
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
2015	31	Penyesuaian		Rp 200		Rp 200	
Des	31	Penutup			Rp 200	Rp -	

Keterangan tambahan:

Warna	Keterangan
	Saldo
	Penyesuaian
	Penutup

FIRDAUS DECORATION			
NERACA SALDO SETELAH PENUTUPAN			
PER 31 DESEMBER 2015			
(DALAM RIBUAN RUPIAH)			
NO AKUN	NAMA AKUN	DEBET	KREDIT
111	Kas	Rp 890	
112	Surat-surat berharga	Rp 1,500	
113	Piutang usaha	Rp 800	
114	Perlengkapan	Rp 1,200	
115	Asuransi dibayar di muka	Rp 1,000	
116	Piutang bunga	Rp 100	
121	Kendaraan	Rp 12,500	
121.1	Akumulasi penyusutan kendaraan		Rp 250
122	Peralatan dekorasi	Rp 4,000	
122.1	Akumulasi penyusutan peralatan dekorasi		Rp 1,200
211	Utang usaha		Rp 6,290
212	Pendapatan diterima di muka		Rp 600
213	Utang gaji		Rp 200
311	Modal Firdaus		Rp 13,450
		Rp 21,990	Rp 21,990

LATIHAN 1 SIKLUS

Pada akhir Desember 2015 Reparasi Kendaraan Rama menyusun Neraca Saldo sebagai berikut

REPARASI KENDARAAN RAMA			
NERACA SALDO			
PER 31 DESEMBER 2015			
(DALAM RIBUAN RUPIAH)			
NO AKUN	NAMA AKUN	DEBET	KREDIT
111	Kas	Rp 4,230	
112	Piutang usaha	Rp 2,550	
115	Perlengkapan reparasi	Rp 1,875	
116	Peralatan reparasi	Rp 21,000	
211	Utang usaha		Rp 6,675
311	Modal Rama		Rp 21,300
321	Prive Rama	Rp 600	
411	Pendapatan jasa		Rp 4,500
511	Beban sewa	Rp 450	
512	Beban gaji	Rp 1,500	
513	Beban listrik	Rp 120	
514	Beban iklan	Rp 150	
		Rp 32,475	Rp 32,475

Data untuk penyesuaian 31 Desember 2015 adalah:

1. Setelah dihitung secara fisik, sisa perlengkapan masih bernilai Rp. 1.275.000
2. Pada tahap awal peralatan disusutkan Rp. 450.000
3. Beberapa pekerjaan reparasi sudah diselesaikan, tetapi pembayarannya belum diterima. Nilai faktur sebesar Rp. 1.200.000
4. Beban sewa sebesar Rp. 450.000 untuk 3 bulan terhitung dari November 2015
5. Gaji yang belum dibayar Rp. 150.000
6. Beban iklan Rp. 150.000 yang belum terpasang sebesar Rp. 60.000

Diminta: **Buatlah ayat penyesuaian yang diperlukan, kertas kerja, jurnal penutup, dan neraca saldo setelah penutupan**

REPARASI KENDARAAN RAMA					
JURNAL PENYESUAIAN					
PER 31 DESEMBER 2015					
(DALAM RIBUAN RUPIAH)					
TANGGAL		KETERANGAN	REF	DEBET	KREDIT
2015	31	Beban perlengkapan reparasi		Rp 600	
Des		Perlengkapan reparasi			Rp 600
	31	Beban penyusutan peralatan reparasi		Rp 450	
		Akum. penyusutan peralatan reparasi			Rp 450
	31	Piutang usaha		Rp 1,200	
		Pendapatan jasa			Rp 1,200
	31	Sewa dibayar dimuka		Rp 150	
		Beban sewa			Rp 150
	31	Beban gaji		Rp 150	
		Utang gaji			Rp 150
	31	Iklan dibayar di muka		Rp 60	
		Beban iklan			Rp 60
				Rp 2,610	Rp 2,610

REPARASI KENDARAAN RAMA											
NERACA SALDO											
PER 31 DESEMBER 2015											
(DALAM RIBUAN RUPIAH)											
No	Nama Akun	Neraca Saldo		Penyesuaian		NS. Disesuaikan		Laba/Rugi		Neraca	
		D	K	D	K	D	K	D	K	D	K
111	Kas	Rp 4,230				Rp 4,230				Rp 4,230	
112	Piutang usaha	Rp 2,550		Rp 1,200		Rp 3,750				Rp 3,750	
115	Perlengkapan reparasi	Rp 1,875			Rp 600	Rp 1,275				Rp 1,275	
116	Peralatan reparasi	Rp 21,000				Rp 21,000				Rp 21,000	
211	Utang usaha		Rp 6,675				Rp 6,675				Rp 6,675
311	Modal Rama		Rp 21,300				Rp 21,300				Rp 21,300
321	Prive Rama	Rp 600				Rp 600				Rp 600	
411	Pendapatan jasa		Rp 4,500		Rp 1,200		Rp 5,700		Rp 5,700		
511	Beban sewa	Rp 450			Rp 150	Rp 300		Rp 300			
512	Beban gaji	Rp 1,500		Rp 150		Rp 1,650		Rp 1,650			
513	Beban listrik	Rp 120				Rp 120		Rp 120			
514	Beban iklan	Rp 150			Rp 60	Rp 90		Rp 90			
		Rp 32,475	Rp 32,475								
515	Beban perlengkapan			Rp 600		Rp 600		Rp 600			
516	Beban penyusutan perlatan			Rp 450		Rp 450		Rp 450			
117	Akumulasi penyusutan peralatan				Rp 450		Rp 450				Rp 450
113	Sewa dibayar di muka			Rp 150		Rp 150				Rp 150	
212	Utang gaji				Rp 150		Rp 150				Rp 150
114	Iklan dibayar dimuka			Rp 60		Rp 60				Rp 60	
				Rp 2,610	Rp 2,610	Rp 34,275	Rp 34,275	Rp 3,210	Rp 5,700	Rp 31,065	Rp 28,575
	Saldo laba							Rp 2,490			Rp 2,490
								Rp 5,700	Rp 5,700	Rp 31,065	Rp 31,065

Warna	Keterangan
	Kolom Penyesuaian
	Kolom Neraca Saldo Disesuaikan
	Kolom Laba/Rugi
	Kolom Neraca

REPARASI KENDARAAN RAMA
JURNAL PENUTUP
PER 31 DESEMBER 2015
(DALAM RIBUAN RUPIAH)

TANGGAL		KETERANGAN	REF	DEBET	KREDIT
2015	31	Pendapatan jasa		Rp 5,700	
Des		Ikhtisar laba/rugi			Rp 5,700
		<i>(menutup akun pendapatan)</i>			
	31	Ikhtisar laba/rugi		Rp 3,210	
		Beban sewa			Rp 300
		Beban gaji			Rp 1,650
		Beban listrik			Rp 120
		Beban iklan			Rp 90
		Beban perlengkapan			Rp 600
		Beban penyusutan peralatan			Rp 450
		<i>(menutup akun beban)</i>			
	31	Ikhtisar laba/rugi		Rp 2,490	
		Modal Firdaus			Rp 2,490
		<i>(menutup akun ikhtisar laba/rugi)</i>			
	31	Modal Firdaus		Rp 600	
		Prive			Rp 600
		<i>(menutup akun prive)</i>			
				Rp 12,000	Rp 12,000

POSTING JURNAL PENYESUAIAN & PENUTUP KE BUKU BESAR

AKUN SURAT-SURAT BERHARGA (DALAM RIBUAN RUPIAH)							112	
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo			
					Debet	Kredit		
2015	1 Saldo				Rp 1,200			
Des	8			Rp 450	Rp 750			
	23		Rp 1,800		Rp 2,650			
	31 Penyesuaian		1200		Rp 3,750			
AKUN SEWA DIBAYAR DI MUKA (DALAM RIBUAN RUPIAH)							113	
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo			
					Debet	Kredit		
2015	31 Penyesuaian		Rp 150		Rp 150			
Des								
AKUN IKLAN DIBAYAR DI MUKA (DALAM RIBUAN RUPIAH)							114	
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo			
					Debet	Kredit		
2015	31 Penyesuaian		Rp 60		Rp 60			
Des								
AKUN PERLENGKAPAN REPARASI (DALAM RIBUAN RUPIAH)							115	
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo			
					Debet	Kredit		
2015	1 Saldo				Rp 1,500			
Des	16		Rp 375		Rp 1,875			
	31 Penyesuaian			Rp 600	Rp 1,275			
AKUN AKUMULASI PENYUSUTAN PERLATAN (DALAM RIBUAN RUPIAH)							117	
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo			
					Debet	Kredit		
2015	31 Penyesuaian			Rp 450		Rp 450		
Des								
AKUN MODAL RAMA (DALAM RIBUAN RUPIAH)							311	
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo			
					Debet	Kredit		
2015	1 Saldo					Rp 21,300		
Des	31 Menutup akun ikhtisar L/R			Rp 2,490		Rp 23,790		
	31 Menutup akun prive		Rp 600			Rp 23,190		

AKUN PRIVE RAMA (DALAM RIBUAN RUPIAH)							321	
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo		
						Debet	Kredit	
2015	30			Rp 600		Rp 600		
Des	31	Penutup			Rp 600	Rp -		
AKUN IKHTISAR LABA/RUGI (DALAM RIBUAN RUPIAH)							402	
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo		
						Debet	Kredit	
2015	31	Menutup akun pendapatan			Rp5,700		Rp 5,700	
Des	31	Menutup akun beban		Rp3,120			Rp 2,490	
	31	Penutup		Rp2,490		Rp -		
AKUN PENDAPATAN JASA (DALAM RIBUAN RUPIAH)							411	
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo		
						Debet	Kredit	
2015	6				Rp1,500		Rp 1,500	
Des	14				Rp1,200		Rp 2,700	
	23				Rp1,800		4500	
	31	Penyesuaian			Rp1,200		Rp 5,700	
	31	Penutup		Rp5,700		Rp -		
AKUN BEBAN SEWA (DALAM RIBUAN RUPIAH)							511	
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo		
						Debet	Kredit	
2015	12			Rp 450		Rp 450		
Des	31	Penyesuaian			Rp 150	Rp 300		
	31	Penutup			Rp 300	Rp -		
AKUN BEBAN GAJI (DALAM RIBUAN RUPIAH)							512	
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo		
						Debet	Kredit	
2015	27			Rp1,500		Rp 1,500		
Des	31	Penyesuaian		Rp 150		Rp 1,650		
	31	Penutup			Rp1,650	Rp -		

AKUN BEBAN LISTRIK (DALAM RIBUAN RUPIAH)							513	
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo		
						Debet	Kredit	
2015	20			Rp 120		Rp 120		
Des	31	Penutup			Rp 120	Rp -		

AKUN BEBAN IKLAN (DALAM RIBUAN RUPIAH)							514	
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo		
						Debet	Kredit	
2015	20			Rp 150		Rp 150		
Des	31	Penyesuaian			Rp 60	Rp 90		
	31	Penutup			Rp 90	Rp -		

AKUN BEBAN PERLENGKAPAN (DALAM RIBUAN RUPIAH)							515	
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo		
						Debet	Kredit	
2015	31	Penyesuaian		Rp 600		Rp 600		
Des	31	Penutup			Rp 600	Rp -		

AKUN BEBAN PENYUSUTAN PERALATAN (DALAM RIBUAN RUPIAH)							516	
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo		
						Debet	Kredit	
2015	31	Penyesuaian		Rp 450		Rp 450		
Des	31	Penutup			Rp 450	Rp -		

Keterangan tambahan:

Warna	Keterangan
	Saldo
	Penyesuaian
	Penutup

REPARASI KENDARAAN RAMA			
NERACA SALDO SETELAH PENUTUPAN			
PER 31 DESEMBER 2015			
(DALAM RIBUAN RUPIAH)			
NO AKUN	NAMA AKUN	DEBET	KREDIT
111	Kas	Rp 4,230	
112	Piutang usaha	Rp 3,750	
113	Sewa dibayar di muka	Rp 150	
114	Iklan dibayar di muka	Rp 60	
115	Perlengkapan reparasi	Rp 1,275	
116	Peralatan reparasi	Rp 21,000	
117	Akumulasi penyusutan peralatan		Rp 450
211	Utang usaha		Rp 6,675
212	Utang gaji		Rp 150
411	Modal Rama		Rp 23,190
		Rp 30,465	Rp 30,465

KUIS

1. Fungsi neraca saldo adalah...
 - a. Memeriksa akun-akun yang tidak sesuai dengan keadaan sebenarnya
 - b. Memeriksa keseimbangan antara jumlah saldo debit dengan kredit akun buku besar**
 - c. Sebagai bahan untuk membuat jurnal umum
 - d. Sebagai dasar untuk menutup akun-akun nominal
 - e. Memeriksa keseimbangan anatar jumlah seluruh debit dan kredit
2. Ayat jurnal penyesuaian adalah proses perubahan...
 - a. Akun dalam neraca saldo
 - b. Akun nominal
 - c. Saldo akun yang tidak sesuai dengan kenyataan**
 - d. Akun yang besar jumlahnya
 - e. Akun riil
3. Sumber pencatatan neraca saldo adalah...
 - a. Bukti transaksi
 - b. Saldo sementara akun buku besar**
 - c. Neraca
 - d. Jurnal
 - e. Jumlah kredit dan debit akun buku besar
4. Akun yang biasanya perlu penyesuaian adalah..
 - a. Pajak
 - b. Modal
 - c. Perlengkapan**
 - d. Utang usaha
 - e. Prive
5. Perusahaan service Jasa Utama pada tanggal 1 Oktober 2015 memiliki sisa perlengkapan servis seharga Rp3.000.000. Transaksi pembelian perlengkapan servis dalam bulan Oktober 2015 sebagai berikut:
 - Pembelian tunai seharga Rp2.250.000
 - Pembelian kredit seharga Rp 4.500.000
 Sisa perlengkapan servis pada tanggal 31 Oktober seharga Rp1.750.000. Dari data di atas, beban perlengkapan servis bulan Oktober 2015 berjumlah...

a. Rp 4.750.000	d. Rp 6.750.000
b. Rp 5.000.000	e. Rp 8.000.000
c. Rp 5.500.000	
6. Akun beban sewa dalam neraca saldo suatu perusahaan 31 Desember 2015 menunjukkan saldo Rp 54.000.000. Jumlah tersebut dibayarkan tanggal 1 Maret 2015 untuk masa 3 tahun. Dari data tersebut, saldo akun beban sewa dalam kolom neraca saldo disesuaikan adalah..

- a. **Kredit Rp 39.000.000**
 - b. Debet Rp 15.000.000
 - c. Debet Rp 39.000.000
 - d. Kredit Rp 15.000.000
 - e. Debet Rp 54.000.000
7. Pada tanggal 1 Oktober 2015, sebagian bangunan disewakan Rp 1.200.000 untuk masa sewa satu tahun. Saat menerima uang sewa telah dijurnal sebagai berikut

JURNAL UMUM			
Okt 1	Kas	Rp 1,200,000	-
	Sewa diterima di muka	-	Rp 1,200,000

Maka jurnal penyesuaiannya adalah....

- a. Sewa diterima di muka Rp 300.000
 Pendapatan sewa Rp 300.000
 - b. Sewa dibayar di muka Rp 1.200.000
 Beban Sewa Rp 1.200.000
 - c. **Sewa diterima di muka** **Rp 300.000**
 Pendapatan Sewa **Rp 300.000**
 - d. Beban Sewa Rp 300.000
 Sewa dibayar di muka Rp 300.000
 - e. Sewa diterima di muka Rp 1.200.000
 Beban Sewa Rp 1.200.000
8. Tanggal 1 September 2015 membayar premi asuransi 6 bulan Rp900.000. Pada saat membayar dicatat pada akun "Beban Asuransi". Jurnal penyesuaian untuk 31 Desember 2015 adalah...
- a. Beban Asuransi Rp600.000
 Kas Rp600.000
 - b. Beban Asuransi Rp900.000
 Kas Rp.900.000
 - c. Asuransi dibayar di muka Rp600.000
 Beban Asuransi Rp600.000
 - d. Beban Asuransi Rp300.000
 Asuransi dibayar di muka Rp300.000
 - e. **Asuransi dibayar di muka** **Rp300.000**
 Beban Asuransi **Rp300.000**
9. Pada tanggal 31 Desember 2015 bunga simpanan di bank untuk bulan Desember yang belum diterima adalah sebesar Rp. 250.000. Jurnal penyesuaiannya adalah..
- a. Piutang bunga Rp 250.000
 Kas Rp 250.000
 - b. Piutang bunga Rp 250.000
 Beban bunga Rp.250.000

- | | | |
|-------------------------|-------------------|------------------|
| c. Piutang bunga | Rp 250.000 | |
| Pendapatan bunga | | Rp250.000 |
| d. Beban bunga | Rp 250.000 | |
| Pendapatan bunga | | Rp 250.000 |
| e. Pendapatan bunga | Rp250.000 | |
| Beban bunga | | Rp 250.000 |
10. Suatu perusahaan pada tanggal 1 Juli 2014 membayar sewa kantor untuk masa 1 tahun sebesar Rp 36.000.000. Pada saat menjurnal transaksi dicatat debit akun beban sewa dan kredit akun kas. Sehubungan dengan pencatatan tersebut, jurnal penyesuaian yang diperlukan adalah...
- | | | |
|--------------------------------|----------------------|----------------------|
| a. Beban sewa | Rp 36.000.000 | |
| Sewa dibayar di muka | | Rp 36.000.000 |
| b. Sewa dibayar di muka | Rp 27.000.000 | |
| Beban Sewa | | Rp 27.000.000 |
| c. Sewa dibayar di muka | Rp 9.000.000 | |
| Beban Sewa | | Rp 9.000.000 |
| d. Sewa dibayar di muka | Rp 18.000.000 | |
| Beban sewa | | Rp 18.000.000 |
| e. Sewa diterima di muka | Rp 7.500.000 | |
| Beban Sewa | | Rp 7.500.000 |
11. Sebuah perusahaan membayar upah buruh setiap minggu sebesar Rp. 1.200.000. Pembayaran gaji dilakukan setiap hari Sabtu. Untuk periode akuntansi 2015, tutup buku (31 Desember) jatuh pada hari Jumat. Maka jurnal penyesuaiannya adalah...
- | | | |
|----------------------|---------------------|---------------------|
| a. Beban gaji | Rp 1.000.000 | |
| Utang gaji | | Rp 1.000.000 |
| b. Beban gaji | Rp 1.200.000 | |
| Utang gaji | | Rp.1.200.000 |
| c. Utang gaji | Rp 1.000.000 | |
| Beban gaji | | Rp1.000.000 |
| d. Beban gaji | Rp 1.200.000 | |
| Kas | | Rp1.200.000 |
| e. Kas | Rp 1.200.000 | |
| Beban gaji | | Rp 1.200.000 |
12. Sebuah kendaraan diketahui harga perolehannya Rp. 1.000.000, nilai ekonomis mesin tersebut 2 tahun dengan nilai residu sebesar Rp. 200.000. Metode penyusutan yang digunakan adalah metode garis lurus. Jurnal penyesuaiannya adalah...
- | | | |
|--|------------|--|
| a. Beban penyusutan kendaraan debit, dan piutang bunga kredit | Rp 400.000 | |
| b. Akumulasi penyusutan kendaraan debit, dan beban penyusutan kendaraan kredit | Rp 800.000 | |

- c. **Beban penyusutan kendaraan debit, dan akumulasi penyusutan kendaraan kredit Rp 400.000**
- d. Beban penyusutan kendaraan debit, dan kas kredit Rp1.000.000
- e. Kas debit, dan beban penyusutan kendaraan kredit Rp 800.000
13. Pada tanggal 1 September PT Jaya Wijaya menyimpan uang di Bank Pasifik Rp 1.000.000 dengan suku bunga 18% per tahun dan bunga diterima oleh perusahaan 6 bulan sekali (1 Maret dan 1 September). Jurnal penyesuaian untuk mencatat piutang bunga pada tanggal 31 Desember adalah...
- a. Beban bunga debit, dan piutang bunga kredit Rp1.000.000
- b. **Piutang bunga debit, dan pendapatan bunga kredit Rp 60.000**
- c. Pendapatan bunga debit, dan beban bunga kredit Rp60.000
- d. Piutang bunga debit, dan beban bunga kredit Rp1.000.000
- e. Beban bunga debit, dan pendapatan bunga kredit Rp 600.000
14. Akun peralatan kantor memperlihatkan jumlah Rp. 2.000.000, diputuskan manajemen bahwa penyusutan 10% per tahun, maka akun beban penyusutan peralatan kantor dalam jurnal penyesuaian adalah sebesar...
- a. Rp. 2.000.000 di debit
- b. **Rp. 200.000 di debit**
- c. Rp. 4.000.000 di kredit
- d. Rp. 1.000.000 di debit
- e. Rp. 2.000.000 di kredit
15. Saldo asuransi dibayar di muka dalam neraca saldo 31 Desember 2015 sejumlah Rp 3.000.000. Informasi penyesuaian menyebutkan asuransi yang telah lewat waktu sebesar Rp 2.500.000. Sehubungan dengan data tersebut, data akun asuransi dibayar di muka dalam kertas kerja di bawah ini benar, kecuali...
- a. Pada kolom neraca saldo, debit asuransi dibayar di muka Rp 3.000.000
- b. Pada kolom penyesuaian sisi kredit asuransi dibayar di muka Rp 2.500.000
- c. Pada kolom neraca di sisi debit Rp 500.000
- d. **Pada kolom ikhtisar laba-rugi kredit Rp 2.500.000**
- e. Pada kolom neraca saldo setelah disesuaikan debit Rp 500.000
16. Akun beban perlengkapan bernilai Rp900.000. Keterangan: perlengkapan yang belum terpakai Rp150.000. Jurnal penyesuaiannya adalah...
- | | | |
|------------------------------|------------------|-------------------|
| a. Beban Perlengkapan | Rp150.000 | |
| Perlengkapan | | Rp150.000 |
| b. Beban perlengkapan | Rp750.000 | |
| Perlengkapan | | Rp.750.000 |
| c. Perlengkapan | Rp750.000 | |
| Kas | | Rp750.000 |


- d. Perlengkapan Rp750.000
 Beban Perlengkapan Rp750.000
- e. Perlengkapan Rp150.000
 Beban Perlengkapan Rp150.00
17. Dalam kertas kerja suatu perusahaan pada tanggal 31 Desember 2015, dalam kolom ikhtisar laba rugi menunjukkan data sebagai berikut:
- Total sisi debit, Rp 245.000.000
 - Total sisi kredit, Rp 365.000.000
- Data di atas menunjukkan informasi...
- a. Total beban yang diakui dalam periode 2014 sebesar Rp 365.000.000
- b. Total aktiva perusahaan pada 31 Desember 2014 sebesar Rp 245.000.000
- c. Total kewajiban perusahaan pada 31 Desember 2014 sebesar Rp 365.000.000
- d. Kerugian perusahaan selama suatu periode akuntansi berjumlah Rp 120.000.000
- e. Laba bersih yang diperoleh perusahaan selama suatu periode Rp 120.000.000**
18. Dibawah ini adalah kelompok akun yang perlu dibuatkan jurnal penutup, kecuali...
- a. Menutup pendapatan
- b. Menutup beban
- c. Menutup prive
- d. Menutup ikhtisar laba/rugi
- e. Menutup kas**
19. Akun ikhtisar laba rugi suatu perusahaan menunjukkan data sebagai berikut:

Ikhtisar Laba Rugi	
Des 31 Total,.....Rp 185.000.000	Des 31 Total,.....Rp 365.000.000
Jurnal untuk menutup akun ikhtisar laba rugi diatas adalah...	
a. Modal	Rp180.000.000
Ikhtisar laba rugi	Rp180.000.000
b. Kas	Rp180.000.000
Ikhtisar laba rugi	Rp.180.000.000
c. Ikhtisar laba rugi	Rp365.000.000
Modal	Rp365.000.000
d. Ikhtisar laba rugi	Rp180.000.000
Modal	Rp180.000.000
e. Ikhtisar laba rugi	Rp185.000.000
Modal	Rp185.000.000

20. Dampak dibuatnya neraca saldo setelah penutupan adalah...
- a. **Akun-akun nominal menjadi tidak bersaldo lagi**
 - b. Akun-akun riil menjadi tidak bersaldo lagi
 - c. Akun ikhtisar laba rugi menjadi tidak bersaldo lagi
 - d. Akun-akun riil dan nominal akan bersaldo nol
 - e. Akun-akun nominal hilang dan diganti dengan akun-akun riil

LAMPIRAN 3

- 1. Silabus**
- 2. Angket Ahli Materi**
- 3. Angket Ahli Media**
- 4. Angket Praktisi
Pembelajaran Akuntansi
(guru)**
- 5. Angket pendapat siswa**

	KEMENTERIAN AGAMA RI MAN YOGYAKARTA 1 Jl. C. Simanjuntak No.60 Yogyakarta Telp./Fax 513327	No. Dokumen : Ma.12.1/PP.00.6/27.FK/2014
		Tanggal Terbit : 14 Juni 2014
SILABUS		No. Revisi : 00
		Halaman : 177 dari 13

SILABUS

Nama Madrasah : MAN Yogyakarta I
 Mata Pelajaran : Ekonomi Akuntansi
 Kelas/Program : XI/IPS
 Semester : 1
 Alokasi Waktu : 46 x 45 menit
 Tahun Pelajaran : 2014/2014
 Standar Kompetensi : 5. Memahami penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN			INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		TATAP MUKA	TUGAS TERSTRUKTUR	KEGIATAN MANDIRI TAK TERSTRUKTUR				
5.1 Mendeskripsikan Akuntansi Sebagai Sistem Informasi	Sistem informasi <ul style="list-style-type: none"> • Definisi akuntansi • Pemakai informasi akuntansi • Kegunaan Informasi Akuntansi 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan pengertian Akuntansi dengan mengkaji berbagai sumber • Mengidenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membentuk kelompok dan mendiskusikan kegunaan informasi akuntansi 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat resume dari materi yang telah dipelajari dan dikumpulkan • Peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan definisi Akuntansi • Menyebutkan pemakai-pemakai informasi Akuntansi • Menjelaskan kegunaan 	Afektif (aktifitas peserta didik dalam hal bertanya) dan Kognitif	6 x 45 Menit	M. T. Ritonga, Yoga Firdaus (PHIBHETA) Dan Alam



KEMENTERIAN AGAMA RI
MAN YOGYAKARTA 1
 Jl. C. Simanjuntak No.60 Yogyakarta Telp./Fax 513327

No. Dokumen : Ma.12.1/PP.00.6/27.FK/2014
 Tanggal Terbit : 14 Juni 2014
 No. Revisi : 00
 Halaman : 178 dari 13

SILABUS

	bagi pemakainya <ul style="list-style-type: none"> • Bidang Spesialisasi Akuntansi • Profesi Akuntansi • Etika Profesi Akuntansi • Kualitas Informasi Akuntansi • Unsur-unsur Laporan Keuangan • Asumsi Dasar Akuntansi • Prinsip Dasar Akuntansi • Keterbatasan-keterbatasan Informasi Akuntansi 	fikasi pemakai informasi akuntansi <ul style="list-style-type: none"> • Mengidenti fikasi kegunaan informasi akuntansi • Mengidenti fikasi bidang-bidang spesialisasi akuntansi • Mengidenti fikasi profesi-profesi akuntansi • Menjelaskan apa itu 	bagi para pemakainya dan kemudian peserta didik harus menjawab pertanyaan dari Guru lewat permainan <i>'Talking Stick'</i> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membentuk kelompok untuk mengamati dan kemudian menganalisis video mengenai pelanggaran 	menjawab kuis dari Guru sebagai bahan evaluasi materi yang telah dipelajari <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta mempelajari terlebih dahulu di rumah materi untuk pertemuan selanjutnya 	informasi Akuntansi bagi para pemakai <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan macam-macam bidang spesialisasi Akuntansi • Mendiskripsikan macam-macam profesi Akuntansi • Mendeskripsikan etika profesi Akuntansi • Mengidentifikasi kualitas informasi akuntansi • Mengidentifikasi kasi unsur- 	(ulangan harian, tugas individu dan tugas kelompok)	S. (ESIS)
--	---	---	--	---	--	--	--------------



KEMENTERIAN AGAMA RI
MAN YOGYAKARTA 1
 Jl. C. Simanjuntak No.60 Yogyakarta Telp./Fax 513327

No. Dokumen	: Ma.12.1/PP.00.6/27.FK/2014
Tanggal Terbit	: 14 Juni 2014
No. Revisi	: 00
Halaman	: 179 dari 13

SILABUS

		<p>etika profesi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan ciri-ciri informasi akuntansi yang berkualitas • Guru menjabarkan unsure-unsur yang ada dalam Laporan Keuangan • Guru menjelaskan asumsi dasar, prinsip dasar dan keterbatasa 	<p>etika profesi akuntansi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta membuat Mind Mapping tentang materi Prinsip Akuntansi yang Berlaku Umum (PABU) dimana PABU terbentuk dari 3 kerangka konseptual yang telah dijelaskan Guru 	<p>unsur laporan keuangan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan asumsi dasar akuntansi • Mendeskripsikan prinsip dasar akuntansi • Mendeskripsikan keterbatasan-keterbatasan informasi akuntansi 		
--	--	---	---	--	--	--



KEMENTERIAN AGAMA RI
MAN YOGYAKARTA 1
 Jl. C. Simanjuntak No.60 Yogyakarta Telp./Fax 513327

No. Dokumen : Ma.12.1/PP.00.6/27.FK/2014
 Tanggal Terbit : 14 Juni 2014
 No. Revisi : 00
 Halaman : 180 dari 13

SILABUS

		n-keterbatasan informasi akuntansi	sebelumnya					
5.2 Menafsirkan persamaan akuntansi	<ul style="list-style-type: none"> Rumus Persamaan Akuntansi Prinsip Keseimbangan antara Harta dan Modal 	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan ilustrasi mengenai persamaan akuntansi pada Peserta Didik untuk memudahkan Peserta Didik memahami konsep persamaan akuntansi Guru menjelaskan 6 prinsip 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta Didik dengan bimbingan Guru mencatat transaksi-transaksi akuntansi dalam bentuk persamaan akuntansi Peserta didik melakukan permainan Make a Match, yaitu mencari pasangan antara transaksi dan 	Peserta Didik diminta mengerjakan Latihan Uji Kompetensi hal. 221-222 nomor 1-5 sebagai Pekerjaan Rumah dan dikumpulkan di pertemuan berikutnya	<ul style="list-style-type: none"> Mendeskripsikan konsep persamaan Akuntansi Mendeskripsikan prinsip keseimbangan antara Harta dan Modal Mencatat transaksi dalam persamaan Akuntansi Membuat ikhtisar transaksi 	Afektif (peserta didik yang aktif dalam menjalankan metode yang diberikan oleh guru diberi nilai) Dan Kognitif (mengerjakan soal yang diberikan)	4 x 45 Menit	M. T. Ritonga, Yoga Firdaus (PHIB HETA) Dan Alam S. (ESIS)



KEMENTERIAN AGAMA RI
MAN YOGYAKARTA 1
 Jl. C. Simanjuntak No.60 Yogyakarta Telp./Fax 513327

No. Dokumen : Ma.12.1/PP.00.6/27.FK/2014
 Tanggal Terbit : 14 Juni 2014
 No. Revisi : 00
 Halaman : 181 dari 13

SILABUS

		keseimbangan akuntansi	persamaan akuntansinya <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan bimbingan Guru membuat Ikhtisar Transaksi berdasarkan 10 transaksi yang telah dikerjakan 			oleh guru.		
5.3 Mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit dan kredit	<ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik Perusahaan Jasa • Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa • Mekanisme Debit dan Kredit • Bukti-bukti Transaksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama Peserta didik melakukan tanya jawab interaktif terkait karakteristik Perusahaan Jasa 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta untuk menganalisis gambar dan kemudian menyusun gambar-gambar tersebut hingga membentuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta untuk mencari contoh bukti transaksi dan mempelajari materi bukti transaksi • Peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan karakteristik Perusahaan Jasa • Menjelaskan siklus akuntansi Perusahaan Jasa • Menjelaskan mekanisme 	Afektif (peserta didik yang aktif dalam menjalankan metode yang diberikan oleh guru diberi nilai)	4 x 45 Menit	M. T. Ritonga, Yoga Firdaus (PHIB HETA) Dan Alam S. (ESIS)



KEMENTERIAN AGAMA RI
MAN YOGYAKARTA 1
 Jl. C. Simanjuntak No.60 Yogyakarta Telp./Fax 513327

No. Dokumen	: Ma.12.1/PP.00.6/27.FK/2014
Tanggal Terbit	: 14 Juni 2014
No. Revisi	: 00
Halaman	: 182 dari 13

SILABUS

		berdasarkan contoh-contoh Perusahaan Jasa yang ada disekitarnya • Guru menjelaskan siklus akuntansi perusahaan Jasa • Guru menjelaskan mekanisme Debit dan Kredit pada peserta didik. Dan kemudian memberikan contoh	Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa • Melalui diskusi kelompok, peserta didik diminta untuk menganalisis bukti transaksi dan kemudian dicatat dalam bentuk mekanisme Debit dan Kredit	diminta untuk mempelajari materi Jurnal Umum terlebih dahulu di rumah	Debit dan Kredit • Menganalisis Bukti Transaksi	Dan Kognitif (mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.		
--	--	--	---	---	--	--	--	--



KEMENTERIAN AGAMA RI
MAN YOGYAKARTA 1
 Jl. C. Simanjuntak No.60 Yogyakarta Telp./Fax 513327

No. Dokumen : Ma.12.1/PP.00.6/27.FK/2014
 Tanggal Terbit : 14 Juni 2014
 No. Revisi : 00
 Halaman : 183 dari 13

SILABUS

		transaksi sebagai wujud berlakunya mekanisme Debit dan Kredit • Guru melakukan tanya jawab sederhana dengan Peserta didik tentang bukti transaksi dan contohnya						
5.4 Mencatat transaksi/dokumen ke dalam	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Jurnal Umum • Fungsi Jurnal Umum • Kode Akun • Bentuk Kolom 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama peserta didik melakukan tanya 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berdiskusi dengan teman sekelompok 	Peserta didik mengerjakan soal berbentuk transaksi yang harus dicatat Peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan pengertian Jurnal Umum • Menjelaskan fungsi Jurnal 	Afektif (aktifitas peserta didik dalam hal bertanya)	6 x 45 Menit	M. T. Ritonga, Yoga Firdaus (PHIB HETA)



KEMENTERIAN AGAMA RI
MAN YOGYAKARTA 1
 Jl. C. Simanjuntak No.60 Yogyakarta Telp./Fax 513327

No. Dokumen : Ma.12.1/PP.00.6/27.FK/2014
 Tanggal Terbit : 14 Juni 2014
 No. Revisi : 00
 Halaman : 184 dari 13

SILABUS

jurnal umum	Jurnal	jawab sederhana tentang apa itu Jurnal dan fungsi Jurnal <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama peserta didik mengidentifikasi akun apa saja yang ada dalam siklus akuntansi perusahaan jasa • Guru menjelaskan cara pembuatan kode akun • Guru 	knya tentang pengertian dan fungsi jurnal serta untuk menuliskan akun yang mereka ketahui sebanyak-banyaknya dan kemudian dibuat kode akunnnya <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berlatih menjurnal transaksi ke dalam Jurnal 	ke dalam Jurnal dan dikumpulkan	Umum <ul style="list-style-type: none"> • Membuat Kode Akun • Membuat kolom Jurnal • Mencatat transaksi ke dalam Jurnal Umum 	dan Kognitif (ulangan harian, tugas individu dan tugas kelompok)	Dan Alam S. (ESIS)
-------------	--------	---	---	---------------------------------	---	--	--------------------



KEMENTERIAN AGAMA RI
MAN YOGYAKARTA 1
 Jl. C. Simanjuntak No.60 Yogyakarta Telp./Fax 513327

No. Dokumen	: Ma.12.1/PP.00.6/27.FK/2014
Tanggal Terbit	: 14 Juni 2014
No. Revisi	: 00
Halaman	: 185 dari 13

SILABUS

		memberikan contoh pencatatan transaksi ke dalam Jurnal • Secara interaktif Guru bersama Peserta didik memecahkan transaksi-transaksi yang dirasa sulit						
5.5 Melakukan <i>posting</i> dari jurnal ke buku besar	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Buku Besar • Fungsi Buku Besar • Bentuk Kolom Buku Besar • Langkah- 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama peserta didik mengkaji referensi untuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta membuat 4 bentuk buku besar, yaitu 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi tugas peserta didik untuk mempelajari langkah- 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan pengertian Buku Besar • Menjelaskan fungsi Buku Besar 	Afektif (peserta didik disuruh untuk maju kedepan)	6 x 45 Menit	M. T. Ritonga, Yoga Firdaus (PHIB HETA)



KEMENTERIAN AGAMA RI
MAN YOGYAKARTA 1
 Jl. C. Simanjuntak No.60 Yogyakarta Telp./Fax 513327

No. Dokumen : Ma.12.1/PP.00.6/27.FK/2014
 Tanggal Terbit : 14 Juni 2014
 No. Revisi : 00
 Halaman : 186 dari 13

SILABUS

	langkah Pemindahbukuan (<i>posting</i>)	memindahbukukan (<i>posting</i>) jurnal ke buku besar <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan contoh transaksi yang kemudian dicatat ke dalam jurnal 	bentuk T, 2 kolom, 3 kolom dan 4 kolom. <ul style="list-style-type: none"> Guru membimbing Peserta didik untuk melakukan pemindahbukuan transaksi dari jurnal ke buku besar Guru membagikan contoh Jurnal Umum Perusahaan Jasa selama periode 1 	langkah dalam melakukan <i>posting</i> dari jurnal ke buku besar <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kuis berbentuk Jurnal yang harus di-<i>posting</i> Peserta didik ke dalam Buku Besar dan dikumpulkan Guru secara acak memberikan pertanyaan 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat kolom Buku Besar Melakukan <i>posting</i> dari Jurnal ke Buku Besar sesuai langkah-langkahnya 	dan Kognitif (ulangan harian dan tugas mandiri)	Dan Alam S. (ESIS)
--	---	--	---	---	--	---	--------------------



KEMENTERIAN AGAMA RI
MAN YOGYAKARTA 1
 Jl. C. Simanjuntak No.60 Yogyakarta Telp./Fax 513327

No. Dokumen : Ma.12.1/PP.00.6/27.FK/2014
 Tanggal Terbit : 14 Juni 2014
 No. Revisi : 00
 Halaman : 187 dari 13

SILABUS

			bulan dan meminta semua peserta didik untuk melakukan <i>posting</i> Jurnal tersebut ke Buku Besar	terkait pembelajaran pemindahbukuan pada peserta didik sebagai media evaluasi seberapa jauh pemahaman peserta didik				
5.6 Membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa	<ul style="list-style-type: none"> • Neraca Saldo • Jurnal Penyesuaian • Kertas Kerja 	Guru bersama peserta didik melakukan tanya jawab sederhana tentang apa itu Neraca Saldo, Jurnal	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyusun Neraca Saldo dari Buku Besar “Perusahaan Fotocopy Ilham” yang 	Guru memberi tugas peserta didik untuk mempelajari Jurnal Penyesuaian dan Kertas Kerja sebelum	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun Neraca Saldo • Menyusun Jurnal Penyesuaian • Menyusun 	Afektif dan Kognitif	8x45 Menit	M. T. Ritonga, Yoga Firdaus (PHIB HETA) Dan



KEMENTERIAN AGAMA RI
MAN YOGYAKARTA 1
 Jl. C. Simanjuntak No.60 Yogyakarta Telp./Fax 513327

No. Dokumen	: Ma.12.1/PP.00.6/27.FK/2014
Tanggal Terbit	: 14 Juni 2014
No. Revisi	: 00
Halaman	: 188 dari 13

SILABUS

		Penyesuaian dan fungsinya serta bagaimana bentuk kolom Neraca Saldo, Jurnal Penyesuaian dan Kertas Kerja	telah dibuat di pertemuan sebelumnya <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta Peserta didik menyusun Jurnal Penyesuaian data penyesuaian yang telah dibagikan oleh Guru • Peserta didik menyusun Kertas Kerja dari Neraca Saldo dan Jurnal Penyesuaian 	pembelajaran berlangsung	Kertas Kerja			Alam S. (ESIS)
--	--	--	--	--------------------------	--------------	--	--	----------------

KUESIONER

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Buku Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015
Sasaran Program	: Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Akuntansi
Peneliti	: Gian Dwi Oktiana
Ahli Materi	: Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran buku saku digital berbasis Android yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (√) pada kolom angka

Keterangan Skala :

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Materi

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
Aspek Relevansi Materi						
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD				
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas				
3	Kesesuaian materi dengan Indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator				
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu akuntansi				
Aspek Pengorganisasian Materi						
6	Kejelasan penyampaian materi	Materi disampaikan dengan jelas				
7	Penyampaian materi sistematis	Materi disampaikan secara sistematis				
8	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas dengan menarik				
9	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap				
10	Aktualitas materi	Materi yang disampaikan Aktual				
11	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berpikir siswa SMA Kelas XI, sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah.				
12	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan jelas				

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
Aspek Evaluasi/Latihan Soal						
13	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.				
14	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada.				
15	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas				
16	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan dengan jelas				
17	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam akuntansi				
18	Variasi Soal	Variasi soal				
19	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai Materi				
20	Kejelasan pembahasan jawaban	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas				
Aspek Bahasa						
21	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi				
22	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi				
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran						
23	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Media mendorong rasa ingin tahu siswa				
24	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri				
25	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan akuntansi siswa				

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
Aspek bagi Strategi Pembelajaran						
26	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman siswa				
27	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari akuntansi				

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentor/Saran

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta,.....

Ahli Materi

Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si.
NIP 19750825 200912 2 001

KUESIONER

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Buku Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015
Sasaran Program	: Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Akuntansi
Peneliti	: Gian Dwi Oktiana
Ahli Media	: Annisa Ratna Sari, M.S.Ed

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran buku saku digital berbasis Android yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (√) pada kolom angka

Keterangan Skala :

4 = Sangat setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
Aspek Bahasa						
1	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang akuntansi				
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa				
3	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi				
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran						
4	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Media mendorong rasa ingin tahu siswa				
5	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri				
6	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan akuntansi siswa				
7	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman siswa				
8	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari akuntansi				
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
9	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran				
10	Kemudahan fungsi <i>touch</i> dan <i>drag</i>	Kemudahan fungsi <i>touch</i> dan <i>Drag</i>				
11	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah				
12	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	<i>Reusabilitas</i> (media dapat digunakan kembali/digunakan berulang-ulang)				

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
13	<i>Maintable</i> (dapat dipelihara/ dikelola dengan mudah)	<i>Maintable</i> (media dapat dipelihara/ dikelola dengan mudah)				
14	Peluang pengembangan media pembelajaran terhadap perkembangan IPTEK	Peluang pengembangan media pembelajaran terhadap perkembangan IPTEK				
Aspek Tampilan Visual						
15	Kesesuaian pemilihan warna tampilan	Warna tampilan yang digunakan				
16	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	Jenis huruf yang digunakan sesuai dan menarik				
17	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan desain				
18	Kesesuaian pemilihan efek suara	Efek suara yang digunakan sesuai dan menarik				
19	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	<i>Background</i> yang digunakan sesuai dan menarik				
20	Ketepatan penempatan tombol Kekonsistenan tata letak berdasarkan pola	Penempatan tombol konsisten berdasarkan pola				
21	Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan	Tampilan gambar yang digunakan menarik dan tidak mengganggu				
22	Keseimbangan proporsi gambar	Proporsi gambar sesuai dengan desain/tampilan				
23	Kemenarikan desain	Desain menarik				

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

--

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta,.....

Ahli Media

Annisa Ratna Sari, M.S.Ed.
NIP 19750825 200912 2 001

KUESIONER
LEMBAR VALIDASI PRAKTISI PEMBELAJARAN (GURU)

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Buku Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015
Sasaran Program	: Siswa MAN Kelas XI IPS
Mata Pelajaran	: Akuntansi
Peneliti	: Gian Dwi Oktiana
Praktisi Pembelajaran	: Purnami Nugraheni,S.Pd

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran terhadap kelayakan media pembelajaran buku saku digital berbasis Android yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka

Keterangan Skala :

4 = Sangat setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Kelayakan Media

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
Aspek Relevansi Materi						
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD				
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas				
3	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator				
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu akuntansi				
Aspek Pengorganisasian Materi						
6	Kejelasan penyampaian materi	Materi disampaikan dengan jelas				
7	Penyampaian materi sistematis	Materi disampaikan secara sistematis				
8	Kemenarikan materi	Materi yang disampaikan dikemas dengan menarik				
9	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap				
10	Aktualitas materi	Materi yang disampaikan Aktual				
11	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berpikir siswa SMA Kelas XII, sehingga dapat diterjemahkan dengan				
12	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan jelas				

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
13	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.				
14	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada.				
15	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas				
16	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan dengan jelas				
17	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam akuntansi				
18	Variasi Soal	Variasi soal				
19	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai Materi				
20	Kejelasan pembahasan jawaban	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas				
Aspek Bahasa						
21	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi				
22	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi				
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran						
23	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Media mendorong rasa ingin tahu siswa				
24	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri				
25	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan akuntansi siswa				

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
26	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman siswa				
27	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari akuntansi				
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
28	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran				
29	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	<i>Reusabilitas</i> (media dapat digunakan kembali/digunakan berulang-ulang)				
Aspek Tampilan Visual						
30	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	Jenis huruf yang digunakan sesuai dan menarik				
31	Kemenarikan desain	Desain menarik				

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta,.....

Praktisi Pembelajaran

Purnami Nugraheni,S.Pd

LEMBAR PENDAPAT MEDIA OLEH SISWA

Nama :

Kelas :

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberikan tanda *check* (✓) dan berikan alasan secara singkat!

1. Apakah penyampaian materi dalam media ini dikemas dengan menarik?

Ya Tidak

Alasan :

.....

2. Apakah contoh soal dalam media ini jelas?

Ya Tidak

Alasan :

.....

3. Apakah petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas?

Ya Tidak

Alasan :

.....

4. Apakah media ini mendorong rasa ingin tahu Anda?

Ya Tidak

Alasan :

.....

5. Apakah media ini menambah pemahaman Anda tentang akuntansi?

Ya Tidak

Alasan :

.....

6. Apakah media ini menambah motivasi belajar akuntansi Anda?

Ya Tidak

Alasan :

.....

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta,

Siswa,

.....

LAMPIRAN 4

- 1. Hasil Penilaian Ahli Materi**
- 2. Hasil Penilaian Ahli Media**
- 3. Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran Akuntansi (guru)**
- 4. Daftar Hadir Siswa saat Uji Coba Media**
- 5. Rekapitulasi Data Angket Pendapat Siswa**

HASIL PENILAIAN ANGKET OLEH AHLI MATERI

KUESIONER

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Buku Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015
Sasaran Program	: Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Akuntansi
Peneliti	: Gian Dwi Oktiana
Ahli Materi	: Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran buku saku digital berbasis Android yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka

Keterangan Skala :

- 4 = Sangat Setuju
- 3 = Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Materi

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
Aspek Relevansi Materi						
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD	✓			
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas	✓			
3	Kesesuaian materi dengan Indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator	✓			
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu akuntansi	✓			
Aspek Pengorganisian Materi						
6	Kejelasan penyampaian materi	Materi disampaikan dengan jelas	✓			
7	Penyampaian materi sistematis	Materi disampaikan secara sistematis	✓			
8	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas dengan menarik	✓			
9	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap	✓			
10	Aktualitas materi	Materi yang disampaikan Aktual				
11	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berpikir siswa SMA Kelas XI, sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah.		✓		
12	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan jelas	✓			

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
Aspek Evaluasi/Latihan Soal						
13	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.	✓			
14	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada.	✓			
15	Kejelasan petunjuk Pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas	✓			
16	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan dengan jelas	✓			
17	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam akuntansi	✓			
18	Variasi Soal	Variasi soal	✓			
19	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai Materi		✓		
20	Kejelasan pembahasan jawaban	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas	✓			
Aspek Bahasa						
21	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi	✓			
22	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi	✓			
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran						
23	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Media mendorong rasa ingin tahu siswa	✓			
24	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri	✓			
25	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan akuntansi siswa		✓		

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
Aspek bagi Strategi Pembelajaran						
26	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman siswa	✓			
27	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari akuntansi		✓		

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	tata urutan pembahasan	Menyajikan pembahasan dalam urutan yang sistematis
2.	komposisi penyusunan soal tidak seimbang	Penyusunan soal dibuat merata.

C. Komentar/Saran

Dengan mengaplikasikan bahan ajar dalam media yang sehari-hari tidak lepas di anak muda, melalui media motivasi siswa belajar semakin baik.

-sach: akuntansi menjadi menyenangkan.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 8 April 2015

Ahli Materi



Adeng Pustikaningsih, S.E., M.Si.
NIP 19750825 200912 2 001

HASIL PENILAIAN ANGGKET OLEH AHLI MEDIA

KUESIONER

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Buku Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015

Sasaran Program : Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Yogyakarta

Mata Pelajaran : Akuntansi

Peneliti : Gian Dwi Oktiana

Ahli Media : Annisa Ratna Sari, M.S.Ed

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran buku saku digital berbasis Android yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, di mohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom angka

Keterangan Skala :

4 = Sangat setuju
 3 = Setuju
 2 = Tidak Setuju
 1 = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Media

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
Aspek Bahasa						
1	Ketepatan penggunaan Istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang akuntansi	✓			
2	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa	✓			
3	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi	✓			
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran						
4	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Media mendorong rasa ingin tahu siswa		✓		
5	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri	✓			
6	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan akuntansi siswa		✓		
7	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman siswa	✓			
8	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari akuntansi	✓			
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
9	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran		✓		
10	Kemudahan fungsi <i>touch</i> dan <i>drag</i>	Kemudahan fungsi <i>touch</i> dan <i>drag</i>	✓			
11	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah	✓			
12	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	<i>Reusabilitas</i> (media dapat digunakan kembali/digunakan berulang-ulang)	✓			

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
13	<i>Maintable</i> (dapat dipelihara/ dikelola dengan mudah)	<i>Maintable</i> (media dapat dipelihara/ dikelola dengan mudah)	✓			
14	Peluang pengembangan media pembelajaran terhadap perkembangan IPTEK	Peluang pengembangan media pembelajaran terhadap perkembangan IPTEK		✓		
Aspek Tampilan Visual						
15	Kesesuaian pemilihan warna tampilan	Warna tampilan yang digunakan		✓		
16	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	Jenis huruf yang digunakan sesuai dan menarik		✓		
17	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan desain		✓		
18	Kesesuaian pemilihan efek suara	Efek suara yang digunakan sesuai dan menarik		✓		
19	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	<i>Background</i> yang digunakan sesuai dan menarik		✓		
20	Ketepatan penempatan tombol Kekonsistenan tata letak berdasarkan pola	Penempatan tombol konsisten berdasarkan pola	✓			
21	Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan	Tampilan gambar yang digunakan menarik dan tidak mengganggu	✓			
22	Keseimbangan proporsi gambar	Proporsi gambar sesuai dengan desain/tampilan	✓			
23	Kemenarikan desain	Desain menarik	✓			

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1)	Warna huruf "Lihat jawa ban" pada menu Lebihan	1) Perbaiki warna
2)	Menu banban, isinya terlalu kecil	2) Perlu diperbesar gambarnya

C. Komentar/Saran

1) Perlu ditambahkan back sound

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
- ②. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 1 April 2015

Ahli Media



Annisa Ratna Sari, M.S.Ed.
NIP 19750825 200912 2 001

HASIL PENILAIAN PRAKTISI PEMBELAJARAN AKUNTANSI (GURU AKUNTANSI)

KUESIONER	
LEMBAR VALIDASI PRAKTISI PEMBELAJARAN (GURU)	
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Buku Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015
Sasaran Program	: Siswa MAN Kelas XI IPS
Mata Pelajaran	: Akuntansi
Peneliti	: Gian Dwi Oktiana
Praktisi Pembelajaran	: Purnami Nugraheni,S.Pd
Petunjuk :	
<p>Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran terhadap kelayakan media pembelajaran buku saku digital berbasis Android yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda <i>check</i> (✓) pada kolom angka</p>	
Keterangan Skala :	
4 = Sangat setuju	
3 = Setuju	
2 = Tidak Setuju	
1 = Sangat Tidak Setuju	
<p>Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.</p>	

A. Penilaian Kelayakan Media

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
Aspek Relevansi Materi						
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD	✓			
2	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas	✓			
3	Kesesuaian materi dengan indikator	Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator	✓			
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
5	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu akuntansi	✓			
Aspek Pengorganisasian Materi						
6	Kejelasan penyampaian materi	Materi disampaikan dengan jelas	✓			
7	Penyampaian materi sistematis	Materi disampaikan secara sistematis	✓			
8	Kemenarikan materi	Materi yang disampaikan dikemas dengan menarik	✓			
9	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap		✓		
10	Aktualitas materi	Materi yang disampaikan Aktual	✓			
11	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berpikir siswa SMA Kelas XI, sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah.	✓			
12	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan jelas	✓			

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
13	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.	✓			
14	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada.	✓			
15	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas	✓			
16	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan dengan jelas	✓			
17	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam akuntansi	✓			
18	Variasi Soal	Variasi soal	✓			
19	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai Materi	✓			
20	Kejelasan pembahasan jawaban	Pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas	✓			
Aspek Bahasa						
21	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi	✓			
22	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi	✓			
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran						
23	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Media mendorong rasa ingin tahu siswa	✓			
24	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri	✓			
25	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan akuntansi siswa	✓			

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian			
			4	3	2	1
26	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman siswa	✓			
27	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari akuntansi	✓			
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
28	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	✓			
29	Reusabilitas (dapat digunakan kembali)	Reusabilitas (media dapat digunakan kembali/digunakan berulang-ulang)	✓			
Aspek Tampilan Visual						
30	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	Jenis huruf yang digunakan sesuai dan menarik	✓			
31	Kemenarikan desain	Desain menarik	✓			

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	<ul style="list-style-type: none"> · Ketidaksesuaian materi · Kurang lengkap dalam penulisan buku besar 	<ul style="list-style-type: none"> · Dilengkapi dan lebih teliti

C. Komentar/Saran

Pengembangan media pembelajaran yang sangat menarik,
semoga siswa lebih tertarik dan semangat
untuk belajar akuntansi

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- ① Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 9 April 2015

Praktisi Pembelajaran



Purnami Nugraheni, S.Pd




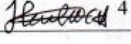
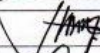


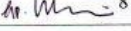







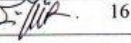




DAFTAR HADIR SISWA SAAT UJI COBA MEDIA











DAFTAR HADIR UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DALAM
BENTUK BUKU SAKU DIGITAL UNTUK MATA PELAJARAN AKUNTANSI
KOMPETENSI DASAR MEMBUAT IKHTISAR SIKLUS AKUNTANSI PERUSAHAAN
JASA DI KELAS XI MAN 1 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2014/2015**

Tanggal : Senin, 20 April 2015

Waktu : 11.00 Sampai dengan 12.00

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan
1	Ina Nurhayati	XI IPS1	 1
2	Triwi Purnengsiwi	XI IPS1	 2
3	KHALIF MUH NADANI	XI IPS 1	 3
4	Haikal Muhammad	-II-	 4
5	Rizal Wundudita	-II-	 5
6	Alifyan Khorul A.	-II-	 6
7	Verranda R. S.H.	-II-	 7
8	Galuh Prada W	-II-	 8
9	Almira Faizubta	-II-	 9
10	Khusnul Firdi	-II-	 10
11	Besya Samudra	-II-	 11
12	AHMAD TAUFIQ ILYAS	XI IPS 1	 12
13	Nur Iham H	-II-	 13
14	Ahmad Fauzan Alfi	-II-	 14
15	Mu Fatulloh	-II-	 15
16	Ganjar Arya R	XI IPS 1	 16
17	Ahmad Abbi Abbi	XI IPS 1	 17
18	Shabrina P.	XI IPS 1	 18
19	Nurma	XI IPS 1	 19
20	Affah Dyah K	XI IPS 1	 20

21	Syafiq Nabilla	XI IPS 1		21	
22	Salsabila Khorunnisa Apifah	XI IPS 1			 22
23	Pramessti Intan Palupi	XI IPS 1		23	
24	Dwika Ayu	XI IPS 1			 24
25	Rafiska Firsta	XI IPS 1		25	
26	Yulianti Dwi Noviani Wardani	XI IPS 1			 26
27	Nawa S.A	XI IPS 1		27	
28	Navi Risanh	XI IPS I			 28
29	fachrizza nur I	XI IPS 1		29	
30	Vivna Asumsaci	XI IPS 1			 30
31				31	
32					32
33				33	
34					34
35				35	

Mengetahui,

Guru Akuntansi



Purnami Nugraheni, S.Pd

Peneliti



Gian Dwi Oktiana

**REKAPITULASI DATA ANGGKET PENDAPAT SISWA
PADA UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN
SISWA KELAS XI IPS 1 MAN 1 YOGYAKARTA**

No	Nama	Nomor Soal	Jawaban	Alasan
1	Ina Nurhayati	1	Ya	-
		2	Ya	-
		3	Ya	-
		4	Ya	-
		5	Ya	-
		6	Ya	-
2	Triwi Purnengsiwi	1	Ya	-
		2	Ya	-
		3	Ya	-
		4	Ya	-
		5	Ya	-
		6	Ya	-
3	Muhammad Rijal Imaduddin	1	Ya	Karena unik
		2	Ya	Karena pertanyaan dicantumkan detail
		3	Ya	Karena petunjuk disampaikan runtut
		4	Tidak	Karena saya jarang belajar
		5	Ya	Karena saya membacanya
		6	Ya	Karena saya ingin bisa Akuntansi
4	Khalif Muhammad Madani	1	Ya	Karena siswa lebih senang
		2	Ya	Cukup jelas
		3	Ya	Kurang jelas sedikit
		4	Tidak	Iya, karena menarik
		5	Ya	Iya, karena mudah diakases
		6	Ya	Bikin penasaran
5	Haikal Muhammad	1	Ya	Menunya yang interaktif
		2	Tidak	Kurang jelas
		3	Tidak	Soalnya tidak jelas
		4	Ya	Iya, karena menarik
		5	Ya	Iya, sebab kita bisa membaca soal
		6	Ya	Cukup menarik
6	Nur Ilham	1	Ya	Banyak gambar, tidak bosan
		2	Ya	Jelas & menarik
		3	Ya	Jelas & menarik
		4	Ya	Mudah menggunakannya
		5	Ya	Banyak contoh & latihan soal
		6	Tidak	Lebih suka buku

7	Ahmad Taufiq Ilyas	1	Ya	Karena pakai gadget
		2	Ya	Karena ada gambarnya
		3	Ya	Karena sudah dijelaskan
		4	Ya	-
		5	Ya	Karena materinya Akuntansi
		6	Tidak	Karena malah membuat tidak fokus
8	Ichsanul Fikri	1	Ya	Praktis dan efisien
		2	Ya	Dapat dipahami dengan mudah
		3	Ya	Jelas
		4	Tidak	Karena saya tidak suka Akuntansi
		5	Ya	-
		6	Tidak	-
9	Ahmad Fauzan Alfi	1	Ya	-
		2	Ya	-
		3	Ya	-
		4	Ya	-
		5	Ya	-
		6	Tidak	Lebih suka <i>face to face</i>
10	Syafiqa Nabilla	1	Ya	Karena jelas & praktis
		2	Ya	-
		3	Ya	-
		4	Ya	-
		5	Ya	-
		6	Ya	-
11	Yuliati Dwi N.	1	Ya	Ada gambar
		2	Ya	Jelas
		3	Ya	Jelas
		4	Ya	-
		5	Ya	-
		6	Ya	-
12	Ganjar Arya	1	Ya	Praktis
		2	Ya	Jelas dan tidak bingung
		3	Ya	-
		4	Ya	-
		5	Ya	Karena sesuai dengan materi
		6	Ya	-
13	Muhammad Fatullah	1	Ya	Praktis
		2	Ya	-
		3	Ya	sudah jelas
		4	Ya	-
		5	Ya	Materi yang disajikan jelas
		6	Ya	-

14	Ahmad Adbi Adabi	1	Ya	Membuat ingin membaca materi
		2	Ya	Dapat dikerjakan & tidak bingung
		3	Ya	Dapat dikerjakan
		4	Ya	Praktis, bisa dibawa kemana saja
		5	Ya	Karena kepraktisannya
		6	Ya	Karena menjadi lebih mudah
15	Navi Risanti	1	Ya	Karena tidak perlu membawa buku
		2	Ya	Karena soal mengacu pada materi
		3	Ya	Karena tidak membingungkan
		4	Ya	Cukup menarik
		5	Tidak	Mengurangi konsentrasi belajar
		6	Ya	Penggunaannya begitu mudah
16	Galuh Prada	1	Ya	Menarik & praktis
		2	Ya	Jelas banget
		3	Ya	Jelas
		4	Ya	Soalnya beda, inovatif
		5	Ya	Karena pembelajaran menarik
		6	Ya	Karena medianya HP
17	Almira Fairuzita	1	Ya	Memudahkan untuk belajar
		2	Ya	-
		3	Ya	-
		4	Ya	-
		5	Ya	Ada materi baru dalam .apk
		6	Ya	-
18	Fachriza Nur Ichسانی	1	Ya	Menarik karena remaja lebih sering membuka HP
		2	Ya	Jelas hampir sama dengan buku
		3	Ya	Jelas
		4	Ya	Ingin tahu lebih banyak
		5	Ya	Sangat membantu
		6	Ya	Motivasi semakin dalam
19	Salsabila Khoirunnisa	1	Ya	Penyampaian materi singkat
		2	Ya	Jelas
		3	Ya	Jelas
		4	Ya	Media menarik
		5	Ya	Karena tiap soal sudah disertai jawaban
		6	Ya	Ternyata belajar akuntansi tidak hanya lewat buku
20	Shabira P	1	Ya	Enak dan canggih
		2	Ya	Jelas
		3	Ya	Sudah bagus
		4	Ya	-
		5	Ya	Karena dengan buku cepat bosan
		6	Ya	Seru

21	Nur Maulida	1	Ya	Belajar dengan modern
		2	Ya	Jelas
		3	Ya	Rinci
		4	Ya	Memacu rasa ingin tahu
		5	Ya	Up to date
		6	Ya	-
22	Virna Arumsari	1	Ya	Gambar menarik
		2	Ya	Jelas & detail
		3	Ya	Jelas
		4	Ya	Ya, karena terdapat kuis
		5	Ya	Materi sangat jelas
		6	Ya	Karena materinya jelas
23	Basya Samudra	1	Ya	Praktis
		2	Ya	Gambar menarik
		3	Ya	-
		4	Ya	-
		5	Ya	Karena aplikasinya Akuntansi
		6	Tidak	Tidak konsen
24	Rafinska Firsta	1	Ya	Mempermudah pembelajaran
		2	Ya	Sesuai dengan materi di sekolah
		3	Ya	Jelas
		4	Ya	Menarik
		5	Ya	Menarik dan jelas
		6	Ya	Menambah motivasi belajar
25	Dwika Ayu	1	Ya	Mempermudah membaca materi
		2	Ya	Ya, sesuai dengan materi pembelajaran
		3	Ya	Jelas mekanismenya
		4	Ya	Punya daya tarik tersendiri
		5	Ya	Rinci dan jelas
		6	Ya	Menambah motivasi belajar
26	Nova Syam	1	Ya	Mudah dipahami
		2	Ya	Sesuai dengan materi di sekolah
		3	Ya	Mudah dipahami
		4	Ya	Menjadi lebih penasaran
		5	Ya	Sesuai perkembangan zaman
		6	Ya	Menarik dan tidak membosankan
27	Afifah Dyah	1	Ya	Belajar bisa sambil menggunakan gadget
		2	Ya	-
		3	Ya	Jelas
		4	Ya	Saya jadi ingin tahu
		5	Ya	Saya semakin faham
		6	Tidak	-

28	Alifyah	1	Ya	-
		2	Ya	-
		3	Ya	-
		4	Tidak	Karena dari awal saya sudah ingin tahu Akuntansi
		5	Ya	-
		6	Ya	-
29	Vierananda Rosa	1	Tidak	Tulisan kurang besar
		2	Ya	-
		3	Ya	-
		4	Ya	-
		5	Tidak	-
		6	Ya	-
30	Pramesti Intan	1	Ya	-
		2	Ya	-
		3	Ya	-
		4	Ya	-
		5	Ya	-
		6	Ya	-

LAMPIRAN 5

- 1. Daftar Validator**
- 2. Analisis Perhitungan Respon Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Pembelajaran (guru)**

DAFTAR VALIDATOR

No	Nama	Profesi	Keterangan
1	Adeng Pustikaningsih, M. Si	Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi, FE, UNY	Ahli MAteri
2	Annisa Ratna Sari, M. S. Ed	Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi, FE, UNY	Ahli Media
3	Purnami Nugraheni, S. Pd	Guru Akuntansi MAN 1 Yogyakarta	Praktisi Pembelajaran

**ANALISIS PERHITUNGAN RESPON
MEDIA PEMBELAJARAN BUKU SAKU DIGITAL
MENURUT AHLI MEDIA**

A. Kriteria Kualitas

1. Kriteria kualitas berdasarkan tabel konversi skor ideal ke dalam nilai skala 4 menurut Zainal Arifin melalui Unton Ali (2011: 96)

Nilai	Skor	Perhitungan	Kriteria
4	$X2 \geq Mi + 1,5 SDi$	$4 \geq x \geq 3,25$	Sangat Baik
3	$Mi + 1,5 SDi > X2 \geq Mi$	$3,25 > x \geq 2,5$	Baik
2	$Mi > X2 \geq Mi - 1,5 SDi$	$2,5 > x \geq 1,75$	Tidak Baik
1	$X2 \leq Mi - 1,5 SDi$	$1 \leq x < 1,75$	Sangat Tidak Baik

Keterangan:

Mi (Rerata Skor Ideal) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Sdi (Simpangan Baku Ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X = skor aktual

Skor aktual dibandingkan dengan rentang skor skala likert, sehingga diketahui tingkat kualitas objek penilaian

2. Kriteria kualitas dari aspek pembelajaran berdasarkan (%) menurut Suharsimi Arikunto (2010:208)

Persentase Pencapaian	Interpretasi
76-100%	Sangat Layak
56-75%	Layak
40-55%	Cukup
0-39%	Kurang Layak

B. Perhitungan Kualitas Media Pembelajaran

1. Aspek Bahasa

- a. Jumlah Indikator : 3
 b. Skor maksimal : $(4 \times 3) = 12$
 c. Skor minimal ideal : $(1 \times 3) = 3$
 d. Menentukan nilai rata-rata ideal :

$$\begin{aligned} Mi &= \frac{1}{2} (12+3) \\ &= 7,5 \end{aligned}$$

- e. Menentukan simpangan baku ideal

$$\begin{aligned} SDi &= \frac{1}{6} (12-3) \\ &= 1,5 \end{aligned}$$

- f. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$X2 \geq Mi + 1,5 SDi$ $X2 \geq 7,5 + (1,5 \times 1,5)$	$X2 \geq 9,75$
Baik	$Mi + 1,5 SDi > X2 \geq Mi$ $7,5 + (1,5 \times 1,5) > x2 \geq 7,5$	$9,75 > x2 \geq 7,5$
Tidak Baik	$Mi > X2 \geq Mi - 1,5 SDi$ $7,5 > X2 \geq 7,5 - (1,5 \times 1,5)$	$7,5 > x2 \geq 5,25$
Sangat Tidak Baik	$X2 \leq Mi - 1,5 SDi$ $X2 \leq 7,5 - (1,5 \times 1,5)$	$X2 \leq 5,25$

- g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek bahasa oleh ahli media diperoleh 12,00 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”

- h. Kualitas media berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{12}{12} \times 100\%$$

$$(\%) = 100 \%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek bahasa berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

2. Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran

- a. Jumlah Indikator : 5
- b. Skor maksimal : $(4 \times 5) = 20$
- c. Skor minimal ideal : $(1 \times 5) = 5$
- d. Menentukan nilai rata-rata ideal :

$$\begin{aligned} Mi &= \frac{1}{2} (20+5) \\ &= 12,5 \end{aligned}$$

- e. Menentukan simpangan baku ideal

$$\begin{aligned} SDi &= \frac{1}{6} (20-5) \\ &= 2,5 \end{aligned}$$

- f. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$X2 \geq Mi + 1,5 SDi$ $X2 \geq 12,5 + (1,5 \times 2,5)$	$X2 \geq 16,25$
Baik	$Mi + 1,5 SDi > X2 \geq Mi$ $12,5 + (1,5 \times 2,5) > x2 \geq 12,5$	$16,25 > x2 \geq 12,5$
Tidak Baik	$Mi > X2 \geq Mi - 1,5 SDi$ $12,5 > X2 \geq 12,5 - (1,5 \times 2,5)$	$12,5 > x2 \geq 8,75$
Sangat Tidak Baik	$X2 \leq Mi - 1,5 SDi$ $X2 \leq 12,5 - (1,5 \times 2,5)$	$X2 \leq 8,75$

- g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek efek bagi strategi pembelajaran oleh ahli media diperoleh 18,00 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”
- h. Kualitas media berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{18}{20} \times 100\%$$

$$(\%) = 90 \%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek efek bagi strategi pembelajaran berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”

3. Aspek rekayasa perangkat lunak

- a. Jumlah Indikator : 6
- b. Skor maksimal : $(4 \times 6) = 24$
- c. Skor minimal ideal : $(1 \times 6) = 6$
- d. Menentukan nilai rata-rata ideal :

$$\begin{aligned} M_i &= \frac{1}{2} (24+6) \\ &= 15 \end{aligned}$$

- e. Menentukan simpangan baku ideal

$$\begin{aligned} SD_i &= \frac{1}{6} (24-6) \\ &= 3 \end{aligned}$$

- f. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$X_2 \geq M_i + 1,5 SD_i$ $X_2 \geq 15 + (1,5 \times 3)$	$X_2 \geq 19,5$
Baik	$M_i + 1,5 SD_i > X_2 \geq M_i$ $15 + (1,5 \times 3) > x_2 \geq 15$	$19,5 > x_2 \geq 15$
Tidak Baik	$M_i > X_2 \geq M_i - 1,5 SD_i$ $15 > X_2 \geq 15 - (1,5 \times 3)$	$15 > x_2 \geq 10,5$
Sangat Tidak Baik	$X_2 \leq M_i - 1,5 SD_i$ $X_2 \leq 15 - (1,5 \times 3)$	$X_2 \leq 10,5$

- g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek rekayasa perangkat lunak oleh ahli media diperoleh 22,00 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”

- h. Kualitas media berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{22}{24} \times 100\%$$

$$(\%) = 91,67 \%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek rekayasa perangkat lunak berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”

4. Aspek tampilan visual

- a. Jumlah Indikator : 9
- b. Skor maksimal : $(4 \times 9) = 36$
- c. Skor minimal ideal : $(1 \times 9) = 9$
- d. Menentukan nilai rata-rata ideal :

$$\begin{aligned} Mi &= \frac{1}{2} (36+9) \\ &= 22,5 \end{aligned}$$

- e. Menentukan simpangan baku ideal

$$\begin{aligned} SDi &= \frac{1}{6} (36-9) \\ &= 4,5 \end{aligned}$$

- f. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$X2 \geq Mi + 1,5 SDi$ $X2 \geq 22,5 + (1,5 \times 4,5)$	$X2 \geq 29,25$
Baik	$Mi + 1,5 SDi > X2 \geq Mi$ $22,5 + (1,5 \times 4,5) > x2 \geq 22,5$	$29,25 > x2 \geq 22,5$
Tidak Baik	$Mi > X2 \geq Mi - 1,5 SDi$ $22,5 > X2 \geq 15 - (1,5 \times 4,5)$	$22,5 > x2 \geq 15,75$
Sangat Tidak Baik	$X2 \leq Mi - 1,5 SDi$ $X2 \leq 22,5 - (1,5 \times 4,5)$	$X2 \leq 15,75$

- g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek tampilan visual oleh ahli media diperoleh 31,00 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”
- h. Kualitas media berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{31}{36} \times 100\%$$

$$(\%) = 86 \%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari tampilan visual berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

5. Aspek secara keseluruhan

- a. Jumlah Indikator : 23
- b. Skor maksimal : $(4 \times 23) = 92$
- c. Skor minimal ideal : $(1 \times 23) = 23$
- d. Menentukan nilai rata-rata ideal :

$$M_i = \frac{1}{2} (92 + 23)$$

$$= 57,5$$

- e. Menentukan simpangan baku ideal

$$SD_i = \frac{1}{6} (92 - 23)$$

$$= 11,5$$

- f. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$X_2 \geq M_i + 1,5 SD_i$ $X_2 \geq 57,5 + (1,5 \times 11,5)$	$X_2 \geq 74,75$
Baik	$M_i + 1,5 SD_i > X_2 \geq M_i$ $57,5 + (1,5 \times 11,5) > x_2 \geq 57,5$	$74,75 > x_2 \geq 57,5$
Tidak Baik	$M_i > X_2 \geq M_i - 1,5 SD_i$ $57,5 > X_2 \geq 57,5 - (1,5 \times 11,5)$	$57,5 > x_2 \geq 40,25$
Sangat Tidak Baik	$X_2 \leq M_i - 1,5 SD_i$ $X_2 \leq 57,5 - (1,5 \times 11,5)$	$X_2 \leq 40,25$

- g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek keseluruhan oleh ahli media diperoleh 83,00 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”
- h. Kualitas media berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{83}{92} \times 100\%$$

$$(\%) = 90,21 \%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek keseluruhan berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

**ANALISIS PERHITUNGAN RESPON
MEDIA PEMBELAJARAN BUKU SAKU DIGITAL
MENURUT AHLI MATERI**

A. Kriteria Kualitas

1. Kriteria kualitas berdasarkan tabel konversi skor ideal ke dalam nilai skala 4 menurut Zainal Arifin melalui Unton (2011: 96)

Nilai	Skor	Perhitungan	Kriteria
4	$X2 \geq Mi + 1,5 SDi$	$4 \geq x \geq 3,25$	Sangat Baik
3	$Mi + 1,5 SDi > X2 \geq Mi$	$3,25 > x \geq 2,5$	Baik
2	$Mi > X2 \geq Mi - 1,5 SDi$	$2,5 > x \geq 1,75$	Tidak Baik
1	$X2 \leq Mi - 1,5 SDi$	$1 \leq x < 1,75$	Sangat Tidak Baik

Keterangan:

Mi (Rerata Skor Ideal) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Sdi (Simpangan Baku Ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X = skor aktual

Skor aktual dibandingkan dengan rentang skor skala likert, sehingga diketahui tingkat kualitas objek penilaian

2. Kriteria kualitas dari aspek pembelajaran berdasarkan (%) menurut Suharsimi Arikunto (2010:208)

Persentase Pencapaian	Interpretasi
76-100%	Sangat Layak
56-75%	Layak
40-55%	Cukup
0-39%	Kurang Layak

B. Perhitungan Kualitas Media Pembelajaran

1. Aspek Relevansi Materi

- a. Jumlah Indikator : 5
- b. Skor maksimal : $(4 \times 5) = 20$
- c. Skor minimal ideal : $(1 \times 5) = 5$
- d. Menentukan nilai rata-rata ideal :

$$M_i = \frac{1}{2} (20+5)$$

$$= 12,5$$

- e. Menentukan simpangan baku ideal

$$SD_i = \frac{1}{6} (20-5)$$

$$= 2,5$$

- f. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$X_2 \geq M_i + 1,5 SD_i$ $X_2 \geq 12,5 + (1,5 \times 2,5)$	$X_2 \geq 16,25$
Baik	$M_i + 1,5 SD_i > X_2 \geq M_i$ $12,5 + (1,5 \times 2,5) > x_2 \geq 12,5$	$16,25 > x_2 \geq 12,5$
Tidak Baik	$M_i > X_2 \geq M_i - 1,5 SD_i$ $12,5 > X_2 \geq 12,5 - (1,5 \times 2,5)$	$12,5 > x_2 \geq 8,75$
Sangat Tidak Baik	$X_2 \leq M_i - 1,5 SD_i$ $X_2 \leq 12,5 - (1,5 \times 2,5)$	$X_2 \leq 8,75$

- g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek relevansi materi oleh ahli materi diperoleh 20,00 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”

- h. Kualitas media berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{20}{20} \times 100\%$$

$$(\%) = 100 \%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek relevansi materi oleh ahli materi berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

2. Aspek Pengorganisasian Materi

- a. Jumlah Indikator : 7
- b. Skor maksimal : $(4 \times 7) = 28$
- c. Skor minimal ideal : $(1 \times 7) = 7$
- d. Menentukan nilai rata-rata ideal :

$$M_i = \frac{1}{2} (28 + 7)$$

$$= 17,5$$

- e. Menentukan simpangan baku ideal

$$SD_i = \frac{1}{6} (28 - 7)$$

$$= 3,5$$

- f. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$X_2 \geq M_i + 1,5 SD_i$ $X_2 \geq 17,5 + (1,5 \times 3,5)$	$X_2 \geq 22,75$
Baik	$M_i + 1,5 SD_i > X_2 \geq M_i$ $17,5 + (1,5 \times 3,5) > x_2 \geq 17,5$	$22,75 > x_2 \geq 17,5$
Tidak Baik	$M_i > X_2 \geq M_i - 1,5 SD_i$ $17,5 > X_2 \geq 17,5 - (1,5 \times 3,5)$	$17,5 > x_2 \geq 12,25$
Sangat Tidak Baik	$X_2 \leq M_i - 1,5 SD_i$ $X_2 \leq 17,5 - (1,5 \times 3,5)$	$X_2 \leq 12,25$

- g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek pengorganisasian materi oleh ahli materi diperoleh 26,00 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”

- h. Kualitas media berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{26}{28} \times 100\%$$

$$(\%) = 92,85 \%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek relevansi materi oleh ahli materi berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

3. Aspek Evaluasi/Latihan Soal

- a. Jumlah Indikator : 8
- b. Skor maksimal : $(4 \times 8) = 32$
- c. Skor minimal ideal : $(1 \times 8) = 8$
- d. Menentukan nilai rata-rata ideal :

$$M_i = \frac{1}{2} (32 + 8)$$

$$= 20$$

- e. Menentukan simpangan baku ideal

$$SD_i = \frac{1}{6} (32 - 8)$$

$$= 4$$

- f. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$X_2 \geq M_i + 1,5 SD_i$ $X_2 \geq 20 + (1,5 \times 4)$	$X_2 \geq 26$
Baik	$M_i + 1,5 SD_i > X_2 \geq M_i$ $20 + (1,5 \times 4) > x_2 \geq 20$	$26 > x_2 \geq 20$
Tidak Baik	$M_i > X_2 \geq M_i - 1,5 SD_i$ $20 > X_2 \geq 20 - (1,5 \times 4)$	$20 > x_2 \geq 14$
Sangat Tidak Baik	$X_2 \leq M_i - 1,5 SD_i$ $X_2 \leq 20 - (1,5 \times 4)$	$X_2 \leq 14$

- g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek evaluasi/latihan soal oleh ahli materi diperoleh 31,00 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”
- h. Kualitas media berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{31}{32} \times 100\%$$

$$(\%) = 96,87 \%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek evaluasi/latihan soal oleh ahli materi berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

4. Aspek Bahasa

- a. Jumlah Indikator : 2
- b. Skor maksimal : $(4 \times 2) = 8$
- c. Skor minimal ideal : $(1 \times 2) = 2$
- d. Menentukan nilai rata-rata ideal :

$$M_i = \frac{1}{2} (8+2)$$

$$= 5$$

- e. Menentukan simpangan baku ideal

$$SD_i = \frac{1}{6} (8-2)$$

$$= 1$$

- f. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$X_2 \geq M_i + 1,5 SD_i$ $X_2 \geq 5 + (1,5 \times 1)$	$X_2 \geq 6,5$
Baik	$M_i + 1,5 SD_i > X_2$ $\geq M_i$ $5 + (1,5 \times 1) > x_2 \geq 5$	$6,5 > x_2 \geq 5$
Tidak Baik	$M_i > X_2 \geq M_i$ $- 1,5 SD_i$ $5 > X_2 \geq 5 - (1,5 \times 1)$	$5 > x_2 \geq 3,5$
Sangat Tidak Baik	$X_2 \leq M_i - 1,5 SD_i$ $X_2 \leq 5 - (1,5 \times 1)$	$X_2 \leq 3,5$

- g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek bahasa oleh ahli materi diperoleh 8,00 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”

- h. Kualitas media berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{8}{8} \times 100\%$$

$$(\%) = 100 \%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek bahasa oleh ahli materi berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

5. Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran

- a. Jumlah Indikator : 5
- b. Skor maksimal : $(4 \times 5) = 20$
- c. Skor minimal ideal : $(1 \times 5) = 5$
- d. Menentukan nilai rata-rata ideal :

$$M_i = \frac{1}{2} (20 + 5)$$

$$= 12,5$$

- e. Menentukan simpangan baku ideal

$$SD_i = \frac{1}{6} (20 - 5)$$

$$= 2,5$$

- f. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$X_2 \geq M_i + 1,5 SD_i$ $X_2 \geq 12,5 + (1,5 \times 2,5)$	$X_2 \geq 16,25$
Baik	$M_i + 1,5 SD_i > X_2 \geq M_i$ $12,5 + (1,5 \times 2,5) > x_2 \geq 12,5$	$16,25 > x_2 \geq 12,5$
Tidak Baik	$M_i > X_2 \geq M_i - 1,5 SD_i$ $12,5 > X_2 \geq 12,5 - (1,5 \times 2,5)$	$12,5 > x_2 \geq 8,75$
Sangat Tidak Baik	$X_2 \leq M_i - 1,5 SD_i$ $X_2 \leq 12,5 - (1,5 \times 2,5)$	$X_2 \leq 8,75$

- g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek aspek efek bagi strategi pembelajaran oleh ahli media diperoleh 18,00 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”
- h. Kualitas media berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{18}{20} \times 100\%$$

$$(\%) = 90 \%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek efek bagi strategi pembelajaran oleh ahli materi berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

6. Aspek secara keseluruhan

- a. Jumlah Indikator : 27
- b. Skor maksimal : $(4 \times 27) = 108$
- c. Skor minimal ideal : $(1 \times 27) = 27$
- d. Menentukan nilai rata-rata ideal :

$$M_i = \frac{1}{2} (108 + 27)$$

$$= 67,5$$

- e. Menentukan simpangan baku ideal

$$SD_i = \frac{1}{6} (108 - 27)$$

$$= 13,5$$

- f. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$X_2 \geq M_i + 1,5 SD_i$ $X_2 \geq 67,5 + (1,5 \times 13,5)$	$X_2 \geq 87,75$
Baik	$M_i + 1,5 SD_i > X_2 \geq M_i$ $67,5 + (1,5 \times 13,5) > x_2 \geq 67,5$	$87,75 > x_2 \geq 67,5$
Tidak Baik	$M_i > X_2 \geq M_i - 1,5 SD_i$ $67,5 > X_2 \geq 67,5 - (1,5 \times 13,5)$	$67,5 > x_2 \geq 47,25$
Sangat Tidak Baik	$X_2 \leq M_i - 1,5 SD_i$ $X_2 \leq 67,5 - (1,5 \times 13,5)$	$X_2 \leq 47,25$

- g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek keseluruhan oleh ahli materi diperoleh 103,00 sehingga masuk pada kategori penilaian "Sangat Baik"

- h. Kualitas media berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{103}{108} \times 100\%$$

$$(\%) = 95,37 \%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek secara keseluruhan oleh ahli materi berdasarkan (%) berada pada kategori "Sangat Layak".

**ANALISIS PERHITUNGAN RESPON
MEDIA PEMBELAJARAN BUKU SAKU DIGITAL
MENURUT PRAKTISI PEMBELAJARAN (GURU)**

A. Kriteria Kualitas

1. Kriteria kualitas berdasarkan tabel konversi skor ideal ke dalam nilai skala 4 menurut Zainal Arifin melalui Unton (2011: 96)

Nilai	Skor	Perhitungan	Kriteria
4	$X2 \geq Mi + 1,5 SDi$	$4 \geq x \geq 3,25$	Sangat Baik
3	$Mi + 1,5 SDi > X2 \geq Mi$	$3,25 > x \geq 2,5$	Baik
2	$Mi > X2 \geq Mi - 1,5 SDi$	$2,5 > x \geq 1,75$	Tidak Baik
1	$X2 \leq Mi - 1,5 SDi$	$1 \leq x < 1,75$	Sangat Tidak Baik

Keterangan:

Mi (Rerata Skor Ideal) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Sdi (Simpangan Baku Ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X = skor aktual

Skor aktual dibandingkan dengan rentang skor skala likert, sehingga diketahui tingkat kualitas objek penilaian

2. Kriteria kualitas dari aspek pembelajaran berdasarkan (%) menurut Suharsimi Arikunto (2010:208)

Persentase Pencapaian	Interpretasi
76-100%	Sangat Layak
56-75%	Layak
40-55%	Cukup
0-39%	Kurang Layak

B. Perhitungan Kualitas Media Pembelajaran

1. Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran

- a. Jumlah Indikator : 5
- b. Skor maksimal : $(4 \times 5) = 20$
- c. Skor minimal ideal : $(1 \times 5) = 5$
- d. Menentukan nilai rata-rata ideal :

$$\begin{aligned} M_i &= \frac{1}{2} (20+5) \\ &= 12,5 \end{aligned}$$

- e. Menentukan simpangan baku ideal

$$\begin{aligned} S_{Di} &= \frac{1}{6} (20-5) \\ &= 2,5 \end{aligned}$$

- f. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$X_2 \geq M_i + 1,5 S_{Di}$ $X_2 \geq 12,5 + (1,5 \times 2,5)$	$X_2 \geq 16,25$
Baik	$M_i + 1,5 S_{Di} > X_2 \geq M_i$ $12,5 + (1,5 \times 2,5) > x_2 \geq 12,5$	$16,25 > x_2 \geq 12,5$
Tidak Baik	$M_i > X_2 \geq M_i - 1,5 S_{Di}$ $12,5 > X_2 \geq 12,5 - (1,5 \times 2,5)$	$12,5 > x_2 \geq 8,75$
Sangat Tidak Baik	$X_2 \leq M_i - 1,5 S_{Di}$ $X_2 \leq 12,5 - (1,5 \times 2,5)$	$X_2 \leq 8,75$

- g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek relevansi materi oleh praktisi pembelajaran (guru) diperoleh 20,00 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”
- h. Kualitas media berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{20}{20} \times 100\%$$

$$(\%) = 100\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek efek bagi strategi pembelajaran oleh ahli materi berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

2. Aspek Pengorganisasian Materi

- a. Jumlah Indikator : 7
- b. Skor maksimal : $(4 \times 7) = 28$
- c. Skor minimal ideal : $(1 \times 7) = 7$
- d. Menentukan nilai rata-rata ideal :

$$\begin{aligned} M_i &= \frac{1}{2} (28+7) \\ &= 17,5 \end{aligned}$$

- e. Menentukan simpangan baku ideal

$$\begin{aligned} SD_i &= \frac{1}{6} (28-7) \\ &= 3,5 \end{aligned}$$

- f. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$X_2 \geq M_i + 1,5 SD_i$ $X_2 \geq 17,5 + (1,5 \times 3,5)$	$X_2 \geq 22,75$
Baik	$M_i + 1,5 SD_i > X_2 \geq M_i$ $17,5 + (1,5 \times 3,5) > x_2 \geq 17,5$	$22,75 > x_2 \geq 17,5$
Tidak Baik	$M_i > X_2 \geq M_i - 1,5 SD_i$ $17,5 > X_2 \geq 17,5 - (1,5 \times 3,5)$	$17,5 > x_2 \geq 12,25$
Sangat Tidak Baik	$X_2 \leq M_i - 1,5 SD_i$ $X_2 \leq 17,5 - (1,5 \times 3,5)$	$X_2 \leq 12,25$

- g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek pengorganisasian materi oleh praktisi pembelajaran (guru) diperoleh 27,00 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”

- h. Kualitas media berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{27}{28} \times 100\%$$

$$(\%) = 96,42 \%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek relevansi materi oleh ahli materi berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

3. Aspek Evaluasi/Latihan Soal

- a. Jumlah Indikator : 8
- b. Skor maksimal : $(4 \times 8) = 32$
- c. Skor minimal ideal : $(1 \times 8) = 8$
- d. Menentukan nilai rata-rata ideal :

$$\begin{aligned} M_i &= \frac{1}{2} (32+8) \\ &= 20 \end{aligned}$$

- e. Menentukan simpangan baku ideal :

$$\begin{aligned} SD_i &= \frac{1}{6} (32-8) \\ &= 4 \end{aligned}$$

- f. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$X_2 \geq M_i + 1,5 SD_i$ $X_2 \geq 20 + (1,5 \times 4)$	$X_2 \geq 26$
Baik	$M_i + 1,5 SD_i > X_2 \geq M_i$ $20 + (1,5 \times 4) > x_2 \geq 20$	$26 > x_2 \geq 20$
Tidak Baik	$M_i > X_2 \geq M_i - 1,5 SD_i$ $20 > X_2 \geq 20 - (1,5 \times 4)$	$20 > x_2 \geq 14$
Sangat Tidak Baik	$X_2 \leq M_i - 1,5 SD_i$ $X_2 \leq 20 - (1,5 \times 4)$	$X_2 \leq 14$

- g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek evaluasi/latihan soal oleh praktisi pembelajaran (guru) diperoleh 32,00 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”
- h. Kualitas media berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{32}{32} \times 100\%$$

$$(\%) = 100\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek evaluasi/latihan soal oleh praktisi pembelajaran (guru) berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

4. Aspek Bahasa

- a. Jumlah Indikator : 2
- b. Skor maksimal : $(4 \times 2) = 8$
- c. Skor minimal ideal : $(1 \times 2) = 2$
- d. Menentukan nilai rata-rata ideal :

$$\begin{aligned} M_i &= \frac{1}{2} (8+2) \\ &= 5 \end{aligned}$$

- e. Menentukan simpangan baku ideal

$$\begin{aligned} SD_i &= \frac{1}{6} (8-2) \\ &= 1 \end{aligned}$$

- f. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$X_2 \geq M_i + 1,5 SD_i$ $X_2 \geq 5 + (1,5 \times 1)$	$X_2 \geq 6,5$
Baik	$M_i + 1,5 SD_i > X_2 \geq M_i$ $5 + (1,5 \times 1) > x_2 \geq 5$	$6,5 > x_2 \geq 5$
Tidak Baik	$M_i > X_2 \geq M_i - 1,5 SD_i$ $5 > X_2 \geq 5 - (1,5 \times 1)$	$5 > x_2 \geq 3,5$
Sangat Tidak Baik	$X_2 \leq M_i - 1,5 SD_i$ $X_2 \leq 5 - (1,5 \times 1)$	$X_2 \leq 3,5$

- g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek bahasa oleh praktisi pembelajaran (guru) diperoleh 8,00 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”
- h. Kualitas media berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{8}{8} \times 100\%$$

$$(\%) = 100\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek bahasa oleh praktisi pembelajaran berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

5. Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran

- a. Jumlah Indikator : 5
- b. Skor maksimal : $(4 \times 5) = 20$
- c. Skor minimal ideal : $(1 \times 5) = 5$
- d. Menentukan nilai rata-rata ideal :

$$\begin{aligned} M_i &= \frac{1}{2} (20+5) \\ &= 12,5 \end{aligned}$$

- e. Menentukan simpangan baku ideal :

$$\begin{aligned} SD_i &= \frac{1}{6} (20-5) \\ &= 2,5 \end{aligned}$$

- f. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$X_2 \geq M_i + 1,5 SD_i$ $X_2 \geq 12,5 + (1,5 \times 2,5)$	$X_2 \geq 16,25$
Baik	$M_i + 1,5 SD_i > X_2 \geq M_i$ $12,5 + (1,5 \times 2,5) > x_2 \geq 12,5$	$16,25 > x_2 \geq 12,5$
Tidak Baik	$M_i > X_2 \geq M_i - 1,5 SD_i$ $12,5 > X_2 \geq 12,5 - (1,5 \times 2,5)$	$12,5 > x_2 \geq 8,75$
Sangat Tidak Baik	$X_2 \leq M_i - 1,5 SD_i$ $X_2 \leq 12,5 - (1,5 \times 2,5)$	$X_2 \leq 8,75$

- g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek aspek efek bagi strategi pembelajaran oleh praktisi pembelajaran (guru) diperoleh 20,00 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”
- h. Kualitas media berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{20}{20} \times 100\%$$

$$(\%) = 100 \%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek efek bagi strategi pembelajaran oleh praktisi pembelajaran berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

6. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

- a. Jumlah Indikator : 2
- b. Skor maksimal : $(4 \times 2) = 8$
- c. Skor minimal ideal : $(1 \times 2) = 2$
- d. Menentukan nilai rata-rata ideal :

$$\begin{aligned} Mi &= \frac{1}{2} (8+2) \\ &= 5 \end{aligned}$$

- e. Menentukan simpangan baku ideal

$$\begin{aligned} SDi &= \frac{1}{6} (8-2) \\ &= 1 \end{aligned}$$

- f. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$X2 \geq Mi + 1,5 SDi$ $X2 \geq 5 + (1,5 \times 1)$	$X2 \geq 6,5$
Baik	$Mi + 1,5 SDi > X2 \geq Mi$ $5 + (1,5 \times 1) > x2 \geq 5$	$6,5 > x2 \geq 5$
Tidak Baik	$Mi > X2 \geq Mi - 1,5 SDi$ $5 > X2 \geq 5 - (1,5 \times 1)$	$5 > x2 \geq 3,5$
Sangat Tidak Baik	$X2 \leq Mi - 1,5 SDi$ $X2 \leq 5 - (1,5 \times 1)$	$X2 \leq 3,5$

- g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek rekayasa perangkat lunak oleh praktisi pembelajaran (guru) diperoleh 8,00 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”
- h. Kualitas media berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{8}{8} \times 100\%$$

$$(\%) = 100\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek rekayasa perangkat lunak oleh praktisi pembelajaran berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

7. Aspek Tampilan Visual

- a. Jumlah indikator : 2
- b. Skor maksimal : $(4 \times 2) = 8$
- c. Skor minimal ideal : $(1 \times 2) = 2$
- d. Menentukan nilai rata-rata ideal :

$$\begin{aligned} M_i &= \frac{1}{2} (8+2) \\ &= 5 \end{aligned}$$

- e. Menentukan simpangan baku ideal

$$\begin{aligned} SD_i &= \frac{1}{6} (8-2) \\ &= 1 \end{aligned}$$

- f. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$X_2 \geq M_i + 1,5 SD_i$ $X_2 \geq 5 + (1,5 \times 1)$	$X_2 \geq 6,5$
Baik	$M_i + 1,5 SD_i > X_2 \geq M_i$ $5 + (1,5 \times 1) > x_2 \geq 5$	$6,5 > x_2 \geq 5$
Tidak Baik	$M_i > X_2 \geq M_i - 1,5 SD_i$ $5 > X_2 \geq 5 - (1,5 \times 1)$	$5 > x_2 \geq 3,5$
Sangat Tidak Baik	$X_2 \leq M_i - 1,5 SD_i$ $X_2 \leq 5 - (1,5 \times 1)$	$X_2 \leq 3,5$

- g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek tampilan visual oleh praktisi pembelajaran (guru) diperoleh 8,00 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”
- h. Kualitas media berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{8}{8} \times 100\%$$

$$(\%) = 100\%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek tampilan visual oleh praktisi pembelajaran (guru) berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

8. Aspek Keseluruhan

- a. Jumlah Indikator : 31
- b. Skor maksimal : $(4 \times 31) = 124$
- c. Skor minimal ideal : $(1 \times 31) = 31$
- d. Menentukan nilai rata-rata ideal :

$$\begin{aligned} Mi &= \frac{1}{2} (124 + 31) \\ &= 77,5 \end{aligned}$$

- e. Menentukan simpangan baku ideal

$$\begin{aligned} SDi &= \frac{1}{6} (124 - 31) \\ &= 15,5 \end{aligned}$$

- f. Menentukan rentang kualitas media pembelajaran

Sangat Baik	$X_2 \geq Mi + 1,5 SDi$ $X_2 \geq 77,5 + (1,5 \times 15,5)$	$X_2 \geq 100,75$
Baik	$Mi + 1,5 SDi > X_2 \geq Mi$ $77,5 + (1,5 \times 15,5) > x_2 \geq 77,5$	$100,75 > x_2 \geq 77,5$
Tidak Baik	$Mi > X_2 \geq Mi - 1,5 SDi$ $77,5 > X_2 \geq 77,5 - (1,5 \times 15,5)$	$77,5 > x_2 \geq 54,25$
Sangat Tidak Baik	$X_2 \leq Mi - 1,5 SDi$ $X_2 \leq 77,5 - (1,5 \times 15,5)$	$X_2 \leq 54,25$

- g. Berdasarkan hasil penilaian akhir dari aspek keseluruhan oleh praktisi pembelajaran (guru) diperoleh 123,00 sehingga masuk pada kategori penilaian “Sangat Baik”
- h. Kualitas media berdasarkan persentase kelayakan

$$(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$(\%) = \frac{123}{124} \times 100\%$$

$$(\%) = 99,19 \%$$

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kualitas media dari aspek keseluruhan oleh praktisi pembelajaran (guru) berdasarkan (%) berada pada kategori “Sangat Layak”.

LAMPIRAN 6

- 1. Surat Permohonan Validasi**
- 2. Perijinan**
- 3. Surat Keterangan telah
Melakukan Penelitian**
- 4. Foto-foto**

**SURAT PERMOHONAN VALIDASI
“AHLI MEDIA”**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI

Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Ext. 817 Fax. (0274) 554902
Website : <http://www.fe.uny.ac.id> e-mail : fe@uny.ac.id

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Ahli Media

Kepada Yth
Annisa Ratna Sari, M.S.Ed

Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan Penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Buku Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015”. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Gian Dwi Oktiana

NIM : 11403241023

Prodi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian dan pengembangan ini memerlukan ahli media untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam Penelitian di MAN 1 Yogyakarta untuk siswa kelas XI IPS. Untuk itu, kami mohon kesediaannya untuk menjadi ahli media dan memberikan masukan terhadap media.

Atas bantuan dan kesediaan, kami mengucapkan terimakasih.

Sleman, 23 Maret 2015

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Amanita Novi Yushita, M. Si
NIP. 19770810 200604 2 002

Hormat saya
Pemohon

Gian Dwi Oktiana
NIM. 11403241023

**SURAT PERMOHONAN VALIDASI
“AHLI MATERI”**



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI**

Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Ext. 817 Fax. (0274) 554902
Website : <http://www.fe.uny.ac.id> e-mail : fe@uny.ac.id

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Ahli Materi

Kepada Yth
Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si

Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan Penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Buku Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015”. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Gian Dwi Oktiana

NIM : 11403241023

Prodi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian dan pengembangan ini memerlukan ahli media untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam Penelitian di MAN 1 Yogyakarta untuk siswa kelas XI IPS. Untuk itu, kami mohon kesediaannya untuk menjadi ahli materi dan memberikan masukan terhadap materi

Atas bantuan dan kesediaan, kami mengucapkan terimakasih.

Sleman, ²³ Maret 2015

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Amanita Novi Yushita, M. Si
NIP. 19770810 200604 2 002

Hormat saya,
Pemohon

Gian Dwi Oktiana
NIM. 11403241023

**SURAT PERMOHONAN VALIDASI
“PRAKTISI PEMBELAJARAN (GURU)”**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI

Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Ext. 817 Fax. (0274) 554902
Website : <http://www.fe.uny.ac.id> e-mail : fe@uny.ac.id

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Praktisi Pembelajaran

Kepada Yth

Purnami Nugraheni, S.Pd

Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan Penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Buku Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015”. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Gian Dwi Oktiana

NIM : 11403241023

Prodi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian dan pengembangan ini memerlukan ahli media untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam Penelitian di MAN 1 Yogyakarta untuk siswa kelas XI IPS. Untuk itu, kami mohon kesediaannya untuk menjadi praktisi pembelajaran dan memberikan masukan terhadap materi dan media yang telah dibuat

Atas bantuan dan kesediaan, kami mengucapkan terimakasih.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Amanita Novi Yushita, M. Si
NIP. 19770810 200604 2 002

Sleman, 23 Maret 2015

Hormat saya,
Pemohon

Gian Dwi Oktiana
NIM. 11403241023

PERIZINAN KAMPUS UNTUK KE DINAS KOTA YOGYAKARTA



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI

Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Ext. 815, 817, 821 Fax. (0274) 554902
Website : <http://fe.uny.ac.id> Email: fe@uny.ac.id

Nomor : 499UN34.18/LT/2015 Yogyakarta, 18 Maret 2015
Lampiran : 1 Bendel Proposal
Hal : Permohonan ijin penelitian

Yth. Ka. Dinas Perijinan Kota Yogyakarta
Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta
Yogyakarta

Kami sampaikan dengan hormat permohonan ijin penelitian Tugas Akhir Skripsi bagi mahasiswa :

Nama : Gian Dwi Oktiana
NIM : 11403241023
Jurusan/Prodi : Pendidikan Akuntansi/Pendidikan Akuntansi
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Buku Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015

Atas kerjasama dan ijinnya diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I,

Des. Nurhadi, M.M.
NIP. 19550101 198103 1 006

Tembusan :
1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

**PERIZINAN KAMPUS UNTUK PENELITIAN DI MAN 1
YOGYAKARTA**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI

Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Ext. 817 Fax. (0274) 554902
Website : <http://www.fe.uny.ac.id> e-mail : fe@uny.ac.id

Nomor : **AgL** /UN34.18/LT/2014 18 Maret 2015
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth.

**Kepala MAN 1 Yogyakarta
Jalan C. Simanjuntak No. 60
Yogyakarta**

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bpk/Ibu mengenai permohonan Ijin penelitian Tugas Akhir Skripsi bagi mahasiswa :

Nama : Gian Dwi Oktiana
NIM : 11403241023
Jurusan/Prodi : Pendidikan Akuntansi/ Pendidikan Akuntansi
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Buku Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015

Atas kerjasama dan ijin Bapak/Ibu. diucapkan terima kasih.







Dekan I,

Drs. NurBadi, M.M.

19550101 198103 1 006

PERIZINAN DARI DINAS KOTA YOGYAKARTA

PEMERINTAHAN KOTA YOGYAKARTA	
DINAS PERIZINAN	
 Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515865, 515866, 562682 Fax (0274) 555241 E-MAIL : perizinan@jogjakota.go.id HOTLINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id	
SURAT IZIN	
NOMOR : <u>070/1066</u> <u>1816/34</u>	
Membaca Surat	Dari Wakil Dekan I UNY Nomor : 495/UN34.18/LT/2015 Tanggal : 18 Maret 2015
Mengingat	1. Peraturan Gubernur Daerah istimewa Yogyakarta Nomor : 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta. 2. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah; 3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta; 4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta; 5. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 18 tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta,
Dijijinkan Kepada	Nama : GIAN DWI OKTIANA No. Mhs/ NIM : 11403241023 Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ekonomi - UNY Alamat : Kampus Karangmalang Yogyakarta Penanggungjawab : Amanita Novi Yushita, M.Si Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DALAM BENTUK BUKU SAKU DIGITAL UNTUK MATA PELAJARAN AKUNTANSI KOMPETENSI DASAR MEMBUAT IKHTISAR SIKLUS AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA DI KELAS XI MAN I YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2014/2015
Lokasi/Responden	: Kota Yogyakarta
Waktu	: 19 Maret 2015 s/d 19 Juni 2015
Lampiran	: Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan	1. Wajib Memberikan Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta) 2. Wajib Menjaga Tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat 3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kesetabilan pemerintahan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah 4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas
Kemudian diharap para Pejabat Pemerintahan setempat dapat memberikan bantuan seperlunya	
Tanda Tangan Pemegang Izin  GIAN DWI OKTIANA	 Dikeluarkan di : Yogyakarta Pada Tanggal : 20-3-2015 Kepala  Drs. HERI KARYAWAN NIP. 195911141989031004
Tembusan Kepada : Yth 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan) 2. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta 3. Kepala MAN I Yogyakarta 4. Wakil Dekan I UNY 5. Yhs	

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA
MADRASAH ALIYAH NEGERI YOGYAKARTA I
 NSM.131134710001
 ALIH FUNGSI SGHA (1951 – 1954) & PHIN (1954 – 1978)
 Jl. C. Simanjuntak No. 60 Telp/Fax.0274.513327 Yogyakarta.

SURAT KETERANGAN

Nomor : Ma.12.1/PP.006/243/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. H. IMAM SUJA'I FADLY, M.Pd.I
 NIP : 19550818 198103 1 009
 Pangkat/Golongan : Pembina, IV/a
 Jabatan : Kepala Madrasah Aliyah Negeri Yogyakarta I

Menerangkan bahwa :

Nama : GIAN DWI OKTIANA
 Jurusan / Prodi : Pendidikan Akuntansi
 No. Mahasiswa : 11 403241023
 Lembaga : UNY

Telah melakukan penelitian di Madrasah Aliyah Negeri Yogyakarta I berjudul : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Berupa Bukuy Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi di MAN Yogyakarta I Yogyakarta Tahun Ajaran 2014 / 2015** “ pada tanggal 20 April 2015

Demikian Surat Keterangan ini agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 21 April 2015

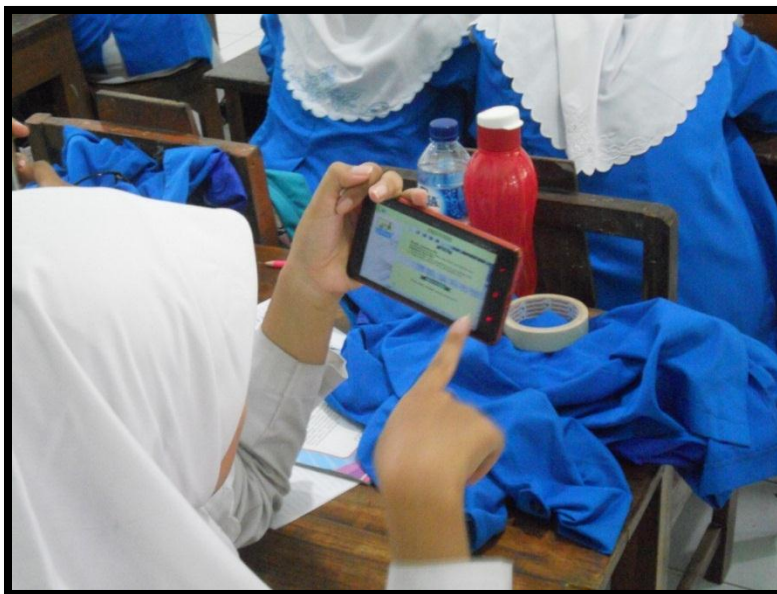
KEPALA



Drs. H. IMAM SUJA'I FADLY, M.Pd.I
 NIP. 19550818 198103 1 009

FOTO-FOTO**FOTO PENYEBARAN MEDIA PEMBELAJARAN**

**FOTO SISWA MENGAKSES MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI
SMARTPHONE**



**FOTO SISWA SAAT MENGISI ANGKET MENGENAI MEDIA
PEMBELAJARAN**

