

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
COMPUTER BASED INSTRUCTION (CBI) MENGGUNAKAN ADOBE FLASH  
PADA MATERI AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA  
DI SMK YPE SAWUNGGALIH KUTOARJO**

**SKRIPSI**

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



Disusun oleh :

DEFRI SATRIA  
11403241046

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

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
COMPUTER BASED INSTRUCTION (CBI) MENGGUNAKAN ADOBE  
FLASH PADA MATERI AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA  
DI SMK YPE SAWUNGGALIH KUTOARJO**

**SKRIPSI**



Oleh:  
**DEFRI SATRIA**  
NIM 11403241046

Telah disetujui dan disahkan  
Pada tanggal 7 Juli 2015

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

Disetujui

Dosen Pembimbing



Dhyah Setyorini, M.Si, Ak  
NIP. 19771107 200501 2 001

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
COMPUTER BASED INSTRUCTION (CBI) MENGGUNAKAN ADOBE  
FLASH PADA MATERI AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA  
DI SMK YPE SAWUNGGALIH KUTOARJO**

yang disusun oleh:

DEFRI SATRIA  
11403241046

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi pada tanggal 14 Juli 2015  
dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D	Ketua Penguji		24/07 2015
Dhyah Setyorini, M.Si.	Sekretaris Penguji		24/07 2015
Endra Murti Sagoro, M.Sc.	Penguji Utama		24/07 2015

Yogyakarta, 27 Juli 2015

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Sugiharsono, M.Si.

NIP. 19550328 198303 1 002

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Defri Satria  
NIM : 11403241046  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Jurusan : Pendidikan Akuntansi  
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF *COMPUTER BASED INSTRUCTION*  
(CBI) MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH* PADA  
MATERI AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA DI SMK  
YPE SAWUNGGALIH KUTOARJO

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya ataupun pendapat yang ditiru ataupun pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya tulis ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 29 Juni 2015

Penulis



Defri Satria  
NIM 11403241046



## **MOTTO**

“ Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”

(Q.S. Al-Insyirah: 6-8)

“Cara untuk menjadi di depan adalah memulai sekarang. Jika memulai sekarang, tahun depan Anda akan tahu banyak hal yang sekarang tidak diketahui, dan Anda tak akan mengetahui masa depan jika Anda menunggu-nunggu”

(William Feather)

“Ilmu itu lebih baik daripada harta. Ilmu menjaga engkau dan engkau menjaga harta. Ilmu itu penghukum (hakim) dan harta terhukum. Harta itu kurang apabila dibelanjakan tapi ilmu bertambah bila dibelanjakan”

(Ali Bin Abi Thalib)

## **PERSEMBAHAN**

Karya ini kupersembahkan untuk :

1. Kedua orang tuaku yang sangat kucintai, Bapak Syafrizal dan Ibu Refiyenti yang tak pernah henti memberikan doanya, yang telah memberiku semangat dalam mencapai semua mimpiku, dan yang telah memberikan perhatian terhadap kelelahanku.
2. Desi Kumalasari dan Hengky Putra, kakakku tersayang.
3. Almamaterku tercinta Universitas Negeri Yogyakarta.

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
COMPUTER BASED INSTRUCTION (CBI) MENGGUNAKAN ADOBE  
FLASH PADA MATERI AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA  
DI SMK YPE SAWUNGGALIH KUTOARJO**

**Oleh :  
DEFRI SATRIA  
11403241046**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) dengan aplikasi *Adobe Flash* pada materi akuntansi perusahaan jasa untuk siswa kelas X Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo dan mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi (guru), dan siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang di adaptasi dari model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), namun hanya dilaksanakan hingga tahap *Implementation*. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran akuntansi, dan siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan angket. Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan multimedia pembelajaran CBI berdasarkan penilaian dari : 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,83 yang termasuk kategori Sangat Layak; 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4,16 yang termasuk kategori Layak; 3) Praktisi Pembelajaran Akuntansi diperoleh rata-rata skor 4,83 yang termasuk kategori Sangat Layak; dan 4) Siswa menunjukkan rata-rata skor 4,53 yang termasuk kategori Sangat Layak. Dengan demikian multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) yang dikembangkan ini layak digunakan sebagai media media pembelajaran akuntansi perusahaan jasa.

Kata Kunci : Multimedia Pembelajaran, *Computer Based Instruction* (CBI), *Adobe Flash*, ADDIE

**DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA INTERACTIVE LEARNING  
COMPUTER BASED INSTRUCTION (CBI) USE ADOBE  
FLASH FOR ACCOUNTING OF MATTER SERVICE COMPANY  
IN SMK YPE SAWUNGGALIH KUTOARJO**

**Oleh :  
DEFRI SATRIA  
11403241046**

**ABSTRACK**

*This research aim to develop multimedia interactive learning Computer Based Instruction (CBI) with Adobe Flash application for accounting of matter service company for student class X accounting at SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo and determine the feasibility multimedia interactive learning Computer Based Instruction (CBI) which based on matter expert, media expert, accounting teacher, and students.*

*This research adapted from ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model which is a type of Research and Development, but this 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, and students. Data collection used in this research is questionnaire. Method of data analysis used in this research were qualitative and quantitative descriptive.*

*The result showed that the level of feasibility of multimedia interactive learning based on assesment: 1) Subject matter expert obtained an average score of 4,83 are include in the category of Very Feasible, 2) Media expert obtained an average score of 4,16 which include in the category of Feasible, 3) Accounting teacher obtained an average score of 4,83 which include in the category of Very Feasible, 4) Students obtained an average score of 4,53 which include in the category of Very Feasible The multimedia interactive learning Computer Based Instruction (CBI) is a feasiabile use as accounting service company learning media*

*Keywords: Multimedia Interactive, Computer Based Instruction (CBI), Adobe Flash, ADDIE*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan nikmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* pada Materi Akuntansi Perusahaan Jasa di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo” dengan lancar. Penulis menyadari tanpa adanya bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak lain, Tugas Akhir Skripsi tidak dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bapak Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D., Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Ibu Dhyah Setyorini, M.Si, Ak, dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi.
5. Bapak Endra Murti Sagoro, M.Sc, dosen narasumber yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyusunan tugas akhir ini.
6. Bapak Tri Yulianto, S.Kom., Kepala Sekolah SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo yang telah memberikan izin penelitian di kelas X AK 1 SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo.
7. Ibu Rianti Diastuti, SE., guru Akuntansi perusahaan jasa di SMK YPE Sawunggalih yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama pelaksanaan penelitian.
8. Muhammad Rizki Fajri yang telah yang telah membantu membuat multimedia pembelajaran ini.
9. Siswa-siswi kelas X AK 1 SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo atas kerja sama dan partisipasi dalam pelaksanaan penelitian.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan serta bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua hal yang diberikan kepada penulis menjadi amal ibadah mendapatkan balasan yang lebih baik dari Allah SwT. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Semoga semua yang terkandung dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 29 Juni 2015  
Penulis



Defri Satria  
11403241046

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8
G. Asumsi Pengembangan .....	9
 BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	 10
A. Kajian Teori .....	10
1. Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa .....	10
2. Media Pembelajaran .....	14
3. Multimedia Interaktif .....	17
4. <i>Adobe Flash</i> .....	20
5. <i>Computer Based Instruction (CBI)</i> .....	23
6. <i>Model Research and Development</i> .....	29

B. Penelitian yang Relevan .....	33
C. Kerangka Berpikir .....	35
D. Pertanyaan Penelitian .....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	39
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	39
D. Prosedur Penelitian.....	40
E. Teknik Pengumpulan Data.....	44
F. Teknik Analisis Data.....	50
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>54</b>
A. Hasil Penelitian .....	54
B. Kajian Produk Akhir .....	75
C. Keterbatasan Penelitian .....	76
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>77</b>
A. Kesimpulan .....	77
B. Saran.....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>79</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>81</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Akuntansi Perusahaan Jasa Kelas X Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Tahun Ajaran 2014/2015.....	13
2. Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Materi .....	45
3. Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Media.....	47
4. Kisi-kisi Angket Penilaian Praktisi Pembelajaran Akuntansi.....	48
5. Kisi-kisi Angket Penilaian oleh Siswa.....	49
6. Ketentuan Pemberian Skor.....	51
7. Pedoaman Konversi Skor.....	52
8. Hasil Validasi Ahli Materi .....	64
9. Hasil Validasi Ahli Media .....	66
10. Hasil Validasi Guru .....	68
11. Hasil Validasi Siswa .....	73



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Prosedur Pengembangan.....	43
2. Halaman <i>Preface</i> .....	59
3. Halaman Awal .....	60
4. Halaman Menu.....	60
5. Halaman Petunjuk.....	61
6. Halaman Materi .....	62
7. Halaman Latihan .....	62
8. Halaman Profil .....	63
9. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi .....	65
10. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media .....	67
11. Diagram Batang Hasil Validasi Guru .....	69
12. Halaman Materi Sebelum Revisi .....	70
13. Halaman Materi Sesudah Revisi.....	70
14. Halaman Materi Sumber Pencatatan Sebelum Revisi .....	71
15. Halaman Materi Sumber Pencatatan Sesudah Revisi .....	71
16. Diagram Batang Hasil Validasi Siswa .....	74

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 .....	82
1. Silabus.....	83
2. <i>Story Board</i> .....	101
3. Produk Akhir Multimedia Perusahaan Jasa .....	105
4. Materi Multimedia .....	109
5. Soal Multimedia .....	145
Lampiran 2 Instrumen Penelitian .....	151
1. Angket Validasi Ahli Media .....	152
2. Angket Validasi Ahli Materi .....	156
3. Angket Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi .....	160
4. Angket Penilaian Siswa .....	164
Lampiran 3 Validasi Ahli Materi .....	167
1. Surat Permohonan Validasi .....	168
2. Hasil Validasi.....	169
3. Hasil Rekapitulasi <i>Skoring</i> Angket Ahli.....	172
Lampiran 4 Validasi Ahli Media.....	173
1. Surat Permohonan Validasi.....	174
2. Hasil Validasi.....	175
3. Hasil Rekapitulasi <i>Skoring</i> Angket Ahli.....	178
Lampiran 5 Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi .....	179
1. Surat Permohonan Validasi.....	180
2. Hasil Validasi Guru.....	181
3. Hasil Rekapitulasi <i>Skoring</i> Guru .....	184
Lampiran 6 Uji Coba .....	185
1. Hasil Rekapitulasi <i>Skoring</i> Siswa .....	186
2. Daftar Hadir Siswa .....	188

Lampiran 7 .....	190
1. Surat Izin Penelitian .....	191
2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	192
3. Dokumentasi .....	193

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan investasi yang harus dimiliki oleh setiap orang. Seiring dengan kemajuan teknologi, dunia pendidikan mengalami kemajuan yang pesat. Banyak teknologi-teknologi baru bermunculan dalam berbagai bidang untuk memudahkan kehidupan manusia. Manusia harus dapat beradaptasi dan mengikuti perkembangan teknologi yang ada serta harus dapat memanfaatkannya dengan sebaik-baiknya. Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi mulai memiliki dampak yang positif.

Perkembangan teknologi telah memberikan pengaruh dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Sebelum adanya teknologi seperti sekarang ini, siswa beranggapan bahwa sumber belajar hanyalah guru. Guru selalu dianggap tahu akan segalanya, jadi setiap materi yang disampaikan guru siswa selalu menerimanya. Hal itu sudah tidak terjadi lagi dengan ditemukannya teknologi. Sumber belajar sekarang ini tidak hanya bersumber pada guru. Siswa sekarang dapat belajar dimanapun, kapanpun, dan dengan siapapun dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

Dengan adanya perkembangan teknologi tersebut, banyak sekolah yang menyediakan fasilitas penunjang untuk memanfaatkan teknologi tersebut. Diharapkan dengan adanya fasilitas tersebut guru mampu menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan lebih baik dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satu teknologi tercanggih yang ditemukan adalah

komputer. Komputer mampu hampir mempermudah setiap unsur kehidupan manusia dari berbagai bidang. Pemanfaatan komputer di dalam dunia pendidikan adalah salah satunya dengan membuat multimedia pembelajaran untuk proses pembelajaran di sekolah.

Peran guru dalam mengembangkan potensi siswa sangat penting. Seorang guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran supaya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai. Dengan adanya komputer guru diminta mampu memanfaatkannya, tidak hanya mampu menggunakan atau mengoperasikannya saja tapi juga mampu mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi tersebut. Salah satu sekolah yang telah memiliki fasilitas berbasis teknologi informasi ini adalah SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Pada setiap ruang kelas di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo telah dilengkapi dengan *LCD projector*. Selain itu, sekolah juga memiliki laboratorium komputer untuk masing-masing jurusan minimal satu laboratorium.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti selama KKN PPL pada bulan Juni sampai September 2014 di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo ditemukan bahwa pembelajaran yang dilakukan di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo masih menggunakan pembelajaran konvensional, dimana guru kebanyakan menggunakan metode ceramah dan hanya mengandalkan spidol, papan tulis, serta buku teks sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Padahal sudah disediakan *LCD proyektor* di masing-masing kelas

tapi kurang dimanfaatkan secara optimal. Guru kebanyakan menggunakan media *powerpoint* saja dalam proses pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa menjadi bosan atau kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari pengamatan yang dilakukan bahwa sebagian dari siswa lebih memilih berbicara dengan teman sebangku dari pada mendengarkan penjelasan dari guru.

Pemanfaatan buku teks di SMK YPE Sawunggalih sebagai bahan ajar juga sangat tidak efisien karena mereka hanya diperbolehkan meminjam buku pelajaran pada waktu pembelajaran pelajaran di perpustakaan. Hal itu disebabkan karena siswa tidak diperkenankan membawa pulang buku teks tersebut, karena buku teks tersebut jumlahnya terbatas dan bergantian penggunaannya dengan kelas lain. Waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran juga tidak efektif karena waktu yang terbuang untuk mengambil buku di perpustakaan.

Permasalahan lain yang ditemukan yaitu siswa kurang mandiri dalam belajar. Hal ini terlihat saat guru memberikan materi baru atau pendidik mereview pembelajaran sebelumnya, hanya 26,19% atau sekitar 11 siswa dari 42 siswa yang mampu menjawab pertanyaan. Siswa jarang mengulang materi yang disampaikan guru di sekolah dikarenakan mereka kurang tertarik membaca buku catatan mereka kembali di rumah.

Dalam pembelajaran akuntansi khususnya pada mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa, biasanya guru menjelaskan materi atau konsep terlebih dahulu kemudian siswa diberikan latihan soal untuk dikerjakan agar

siswa terbiasa dengan jenis soal tersebut. Dalam memahami materi akuntansi perusahaan jasa yang begitu kompleks dan saling berhubungan antara materi yang satu dengan yang lainnya. Materi ini dikatakan sulit karena ini merupakan mata pelajaran akuntansi yang didapat pertama waktu masuk SMK karena di SMP belum ada pelajaran akuntansi. Jika pendidik hanya menggunakan metode pembelajaran yang sama dan monoton maka akan mengakibatkan siswa menjadi jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran.

Guru akuntansi di SMK YPE Sawunggalih belum mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini merupakan tantangan bagi guru untuk mengembangkan multimedia pembelajaran yang menarik agar siswa tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan adanya pengembangan multimedia pembelajaran diharapkan siswa mudah mengerti setiap materi yang disampaikan dan antusias mengikuti proses pembelajaran karena adanya suasana baru dalam kegiatan belajar mengajar.

Multimedia pembelajaran merupakan berbagai kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari pengirim ke penerima pesan/informasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Informasi yang disajikan melalui multimedia ini berupa dokumen yang hidup, dapat dilihat di komputer dan dapat didengar suaranya serta dilihat gerakannya (video atau animasi). Dengan penggunaan multimedia, materi pelajaran yang disampaikan akan

mudah dimengerti oleh siswa karena disajikan dengan menarik. Dengan multimedia pembelajaran interaktif siswa menjadi fokus mengikuti proses pembelajaran karena siswa lebih aktif.

Pembelajaran berbasis komputer atau yang sering disebut *Computer Based Instruction* (CBI) merupakan media yang sudah banyak memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran dengan memberikan pengertian materi yang lebih jelas dan mudah dipahami dengan berbagai macam simulasi yang sesuai. Menurut Rusman (2011: 98) *Computer Based Instruction* (CBI) atau pembelajaran berbasis komputer adalah suatu bentuk pembelajaran yang menempatkan komputer sebagai alat atau piranti sistem pembelajaran individual. Dengan demikian siswa dapat berinteraksi langsung dengan sistem komputer yang sengaja didesain atau dirancang oleh guru. Diharapkan dengan penggunaan multimedia ini siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan, antusias dalam proses pembelajaran, termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, dan dapat menumbuhkan kemandirian dalam proses belajar, sehingga siswa akan mengalami proses yang jauh lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Multimedia pembelajaran *CBI* ini dikembangkan dengan menggunakan software. *Software* yang digunakan yaitu *Adobe Flash*. *Adobe Flash* adalah salah satu perangkat lunak yang menyediakan banyak fasilitas dalam pembuatan gambar vektor dan animasinya. Susunan dari gambar dan animasi tersebut dapat diolah untuk pembuatan desain media pembelajaran



yang menarik dan interaktif. Pemilihan program *Adobe Flash* dalam mengembangkan media pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) karena program ini sangat andal dan populer di kalangan animator, berbagai fasilitas dan fitur telah disediakan untuk kemudahan dalam pengolahan para penggunaannya.

Berdasarkan uraian tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi komputer yaitu “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* pada Materi Akuntansi Perusahaan Jasa Di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran Akuntansi di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo yaitu :

1. Pembelajaran Akuntansi masih bersifat konvensional, guru hanya menggunakan metode ceramah dan hanya mengandalkan spidol, papan tulis, serta buku teks sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.
2. Penggunaan bahan ajar berupa buku teks kurang efektif.
3. Siswa kurang mandiri dalam proses pembelajaran.
4. Sulitnya materi Akuntansi Perusahaan Jasa.
5. Media pembelajaran Akuntansi berbasis teknologi belum banyak dikembangkan oleh guru.

### C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan di atas, permasalahan yang ada masih sangat kompleks sehingga perlu diadakan pembatasan masalah agar peneliti lebih fokus dalam mengatasi permasalahan yang terjadi. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan multimedia berbasis teknologi dalam proses pembelajaran di SMK YPE Sawunggalih untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka difokuskan pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* pada materi perusahaan jasa di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* pada materi perusahaan jasa di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo ?
2. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* pada materi perusahaan jasa berdasarkan validasi/penilaian dari ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran akuntansi, dan siswa ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai adalah untuk :

1. Mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash*.
2. Mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran Akuntansi kelas X Akuntansi SMK berdasarkan validasi/penilaian dari ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran Akuntansi, dan siswa.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat ditinjau dari segi teoritik maupun praktik dengan uraian sebagai berikut :

1. Bagi siswa
  - a. Membantu meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa pada materi akuntansi.
  - b. Mempermudah siswa untuk memahami konsep dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan.
2. Bagi guru
  - a. Menambah wawasan guru terhadap alternatif media pembelajaran akuntansi yang lebih inovatif dan menarik perhatian siswa.

- b. Sebagai alat bantu untuk mengajarkan akuntansi agar lebih menyenangkan.
- 3. Bagi peneliti
  - a. Mendapatkan pengetahuan mengenai pembuatan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.
  - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat diterapkan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi.

#### **G. Asumsi Pengembangan**

Asumsi pengembangan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* ini adalah sebagai berikut :

1. Multimedia pembelajaran yang disusun merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa di dalam kelas maupun di luar kelas.
2. Siswa yang dapat mengoperasikan PC / Laptop dapat mengoperasikan media pembelajaran tersebut.
3. Sekolah tempat pelaksanaan penelitian telah memiliki komputer multimedia.

4. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas/kelayakan media pembelajaran yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1 Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa**

###### **a. Hakekat Belajar dan Pembelajaran**

Muhibbin Syah (2008: 135) mengatakan bahwa secara kuantitatif (ditinjau dari sudut jumlah) belajar berarti kegiatan pengisian atau pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya. Secara kualitatif belajar dikatakan sebagai proses memperoleh arti-arti dan pemahaman serta cara menafsirkan dunia di sekeliling peserta didik. Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2002: 1) mengatakan bahwa belajar adalah suatu kegiatan bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk merubah dirinya ke arah yang lebih baik. Unsur-unsur yang terkandung dalam belajar sebagai berikut :

- 1) Belajar merupakan proses dalam merubah perilaku individu yang tercermin dalam perubahan sikap, pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan.
- 2) Belajar dapat disebabkan oleh pengalaman yang dialami oleh individu

- 3) Belajar mampu meningkatkan daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah.

Pembelajaran ialah membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar dan merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan oleh pihak pendidik sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid (Syaiful Sagala, 2008: 24)

Sedangkan menurut Depdiknas (2003: 5-6) mendefinisikan pembelajaran sebagai berikut:

Proses pembelajaran adalah suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memadukan secara sistematis dan berkesinambungan kegiatan pendidikan di dalam lingkungan sekolah dengan kegiatan pendidikan yang dilakukan di luar lingkungan sekolah dalam wujud penyediaan beragam pengalaman belajar untuk semua peserta didik.

Sobri Sutikno (2013: 34) menyebutkan bahwa ciri-ciri pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Memiliki tujuan, yaitu untuk membentuk peserta didik dalam suatu perkembangan tertentu.
- 2) Terdapat mekanisme, langkah-langkah, metode dan teknik yang direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan
- 3) Fokus materi jelas, terarah dan terencana dengan baik
- 4) Adanya aktivitas peserta didik merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya kegiatan pembelajaran
- 5) Tindakan pendidik yang cermat dan tepat
- 6) Terdapat pola aturan yang ditaati pendidik dan peserta didik dalam proporsi masing-masing

- 7) Limit waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran
- 8) Evaluasi, baik evaluasi proses maupun evaluasi produk

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses yang dilakukan pendidik secara terencana untuk memberikan pengalaman belajar terhadap peserta didik. Pembelajaran disusun oleh pendidik dengan perencanaan yang baik untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Kegiatan pembelajaran selalu diakhiri dengan adanya evaluasi baik selama proses maupun setelah pembelajaran

b. Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa

Pengertian akuntansi menurut AAA (*American Accounting Association*) dalam Hendi Somantri (2007: 19) adalah proses pengidentifikasian, pengukuran dan komunikasi informasi ekonomi untuk memungkinkan pembuatan pertimbangan-pertimbangan dan keputusan-keputusan oleh para pemakai informasi tersebut. Menurut Syamrin (2011: 3) Akuntansi merupakan suatu sistem informasi yang digunakan untuk mengubah data transaksi menjadi informasi keuangan.

Toto Sucipto (2011: 33) perusahaan jasa adalah perusahaan yang kegiatannya memberikan jasa berupa pelayanan kepada konsumen.



Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akuntansi perusahaan jasa adalah suatu usaha yang dilakukan untuk memahami proses penyediaan informasi keuangan yang meliputi tahap pencatatan dan ikhtisar sampai dengan tahap penyusunan laporan keuangan berdasarkan tahapan-tahapan penyusunan laporan keuangan (siklus akuntansi) yang terjadi pada perusahaan jasa.

c. **Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Akuntansi Perusahaan Jasa**

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Akuntansi Perusahaan Jasa di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo sebagai berikut:

Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Akuntansi Perusahaan Jasa Kelas X Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Tahun Ajaran 2014/2015

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidangkerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.	Menjelaskan pengertian, ruang lingkup operasi, karakteristik perusahaan jasa dan jenis serta klasifikasi transaksi keuangan perusahaan jasa.
	Menjelaskan siklus akuntansi perusahaan jasa dan proses penyiapan transaksi keuangannya.
	Menjelaskan pemrosesan entri jurnal ke dalam buku harian perusahaan jasa.
	Menjelaskan pemrosesan buku besar perusahaan jasa.
	Menjelaskan pemrosesan neraca saldo perusahaan jasa
	Menjelaskan jurnal penyesuaian dan jurnal koreksi

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
	serta posting ke akun buku besar perusahaan jasa.
	Menjelaskan pemrosesan neraca lajur perusahaan jasa.
	Menjelaskan pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa.
	Menjelaskan pemrosesan penutupan buku dan jurnal pembalik perusahaan jasa.
	Menjelaskan pemrosesan neraca saldo setelah penutupan perusahaan jasa.

Sumber : Data SMK YPE Sawunggalih Kuoarjo

## 2 Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2009: 3) kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Sedangkan media pembelajaran menurut Ibrahim dan Nana Syaodih (2003: 112) merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah pengantar pesan dari pendidik kepada peserta didik yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

b. **Klasifikasi Media Pembelajaran.**

Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. oleh karena itu perlu dirancang dan dikembangkan media yang efektif guna menjamin terjadinya pembelajaran. Berikut ini klasifikasi media pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk dalam (Azhar Arsyad, 2009: 81-101): :

1) **Media Berbasis Manusia**

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi melalui gaya tutorial. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dalam pemantauan pembelajaran siswa.

2) **Media Berbasis Cetakan**

media berbasis cetakan merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi melalui buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Media berbasis cetakan menuntut beberapa elemen yang perlu diperhatikan seperti : konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan spasi.

### 3) Media Berbasis Visual

media berbasis visual merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi melalui gambar representasi (lukisan atau foto), diagram, peta, dan grafik.

### 4) Media Berbasis Audio-Visual

media berbasis audio-visual merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi yang menggabungkan penggunaan suara dan gambar dalam pembuatannya.

### 5) Media Berbasis Komputer

media berbasis komputer merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi yang menggunakan komputer sebagai manajer dalam proses pembelajaran (*Computer Managed Instruction/CMI*)

Berdasarkan penggolongan atau jenis-jenis media pembelajaran di atas, maka dalam penelitian ini jenis media yang digunakan atau dikembangkan tergolong dalam media berbasis komputer

### c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Levie & Lentz (1992) dalam Arsyad (2009: 16-17) media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut :

1) Fungsi Atensi

Merupakan fungsi media yang digunakan untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang ditampilkan melalui media yang digunakan.

2) Fungsi Afektif

Merupakan fungsi media yang terlihat dari tingkat kenikmatan siswa saat belajar.

3) Fungsi Kognitif

Merupakan fungsi media yang digunakan untuk memperlancar pencapaian tujuan. Hal ini ditandai dari tingkat pemahaman dan pengingatan informasi atau pesan yang terkandung dalam media.

4) Fungsi Kompensatoris

Merupakan fungsi yang memberikan konteks untuk memahami teks. Hal ini berguna untuk membantu siswa yang lemah dalam membaca teks dan mengingatnya kembali.

### **3 Multimedia Interaktif**

Multimedia secara sederhana dapat diartikan sebagai lebih dari suatu media. Multimedia dapat berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, video yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawakan sesuatu.

Multimedia menurut Azhar Arsyad (2009: 170-171) yaitu berbagai kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi yang secara kesatuan bersama-sama menampilkan informasi yang disampaikan berupa dokumen yang dapat dilihat dilayar monitor atau diproyeksikan kelayar lebar, dapat didengar suaranya, dan dilihat gambarnya. Sedangkan menurut Budi Sutedjo Dharma Oetomo (2002:109) secara umum multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara dan video.

Elemen-elemen dalam sebuah multimedia interaktif (Supriyatna, 2008 dalam Iyandri, 2011) diantaranya yaitu :

a. Elemen visual diam (foto dan gambar)

Pada multimedia elemen ini dapat dipergunakan untuk mendiskripsikan sesuatu dengan jelas

b. Elemen visua gerak (video)

Video pada multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu aksi, sedangkan animasi digunakan menjelaskan serta mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video

c. Elemen suara

Penggunaan suara pada multimedia dapat berupa narasi, lagi, dan *sound effect*. umumnya narasi yang ditampilkan bersama-sama dengan foto tau teks untuk

lebih memperjelas informasi yang disampaikan. selain itu suara juga dapat digunakan untuk mengalihkan perhatian

d. Elemen Teks

Teks dapat digunakan untuk menjelaskan foto atau gambar. teks ini pada penggunaannya, perlu diperhatikan penggunaan huruf jenis huruf, ukuran huruf, dan *style* hurufnya (warna, *bold*, *italic*)

e. Elemen interaktif

Elemen ini merupakan elemen paling penting dalam multimedia interaktif. elemen lain seperti teks, suara, video dan foto dapat disampaikan dimedia lain seperti TV dan VCD player, sedangkan elemen interaktif hanya dapat disampaikan di komputer. elemen ini benar-benar memanfaatkan kemampuan komputer sepenuhnya. aspek interaktif pada multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan soal.

Setiap media pembelajaran dalam suatu sistem multimedia dirancang untuk melengkapi yang lain, sehingga seluruh sistem multimedia menjadi lebih berdayaguna dan tepatguna, dimana suatu kesatuan menjadi lebih besar/baik daripada jumlah dan bagian-bagiannya. Penggunaan multimedia dalam kelas dapat diterima secara umum atas dasar mempertinggi proses belajar mandiri serta peran aktif dari para siswa. Sistem multimedia

juga memberikan rangsangan bagi proses pembelajaran yang berlangsung di luar ruang kelas.

Jadi dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah penyajian informasi dengan mengkombinasikan beberapa media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain sebagainya dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Dengan kata lain fungsi multimedia sebagai media pembelajaran interaktif adalah untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.

#### **4     *Adobe Flash***

##### **a.     Pengertian *Adobe Flash***

*Adobe Flash* merupakan (dahulu bernama *Macromedia Flash*) adalah program pembuat animasi yang diproduksi oleh perusahaan piranti lunak dari Amerika Serikat yaitu *Adobe Systems Incorporated*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *Adobe Flash Player*.



Berdasarkan pada Galih Pranowo (2011: 1), *Adobe Flash CS5* merupakan salah satu *Software* yang banyak dinikmati oleh kebanyakan orang karena keandalannya mampu mengerjakan segala hal yang berkaitan dengan multimedia. Kinerja *Flash* dapat juga dikombinasikan dengan program-program lain, *Flash* dapat diaplikasikan untuk pembuatan aplikasi kartun, animasi interkatif, efek-efek animasi, *banner* iklan, *website*, *game*, presentasi dan sebagainya.

*Adobe Flash* merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs *web*, tombol animasi, *banner*, menu interaktif, interaktif *form* isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi lainnya.

b. Keunggulan *Adobe Flash*

Keunggulan program *Adobe Flash* sebagai berikut :

- 1) Merupakan teknologi animasi *web* yang paling populer saat ini sehingga banyak didukung oleh berbagai pihak
- 2) Ukuran *file* yang kecil dengan kualitas yang baik
- 3) Kebutuhan *hardware* yang tidak tinggi.
- 4) Dapat membuat *website*, *cd-interaktif*, animasi *web*, animasi kartun, kartu elektronik, iklan TV, *banner* di *web*, presentasi interaksi, permainan, aplikasi *web* dan *handphone*.
- 5) Dapat ditampilkan di berbagai media seperti Web, CD-ROM, VCD, DVD, Televisi, *Handphone*.
- 6) Adanya *Actionscript*. Dengan *actionscript* dapat membuat animasi dengan menggunakan kode sehingga memperkecil ukuran *file*. Karena adanya *actionscript* ini juga Flash dapat untuk membuat *game* karena *script* dapat menyimpan variable dan nilai, melakukan perhitungan, dan sebagainya yang berguna dalam game. Selain itu, Flash adalah program berbasis vektor.

Dalam Galih Pranowo (2011: 2), keunggulan *Adobe Flash CS5* adalah terletak pada fitur-fitur baru yang ditawarkan oleh Adobe System Incorporated, yang tidak ada pada *Adobe Flash* generasi sebelumnya yang dikeluarkan di tahun 2008, *Adobe Flash CS5*. *Adobe Flash CS5* memiliki beberapa fitur terbaru yang sangat mengagumkan untuk memperindah serta

memperkaya tampilan dari suatu desain animasi atau web. Berikut adalah beberapa fitur terbaru yang disediakan oleh *Adobe Flash CS5*.

1. *Object-based Animation*
2. *Motion Editor Panel*
3. *Motion Tween Presets*
4. *Inverse Kinematics with The Bone tool*
5. *3D Transformations*
6. *Decorative Drawing with the Deco tool*

## **5 Computer Based Instruction (CBI)**

### **a. Pengertian *Computer Based Instruction* (CBI)**

*Computer Based Instruction* (CBI) merupakan istilah yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang menggunakan komputer dalam proses belajar mengajarnya. CBI merupakan istilah umum untuk segala kegiatan belajar yang menggunakan komputer, baik sebagian maupun secara keseluruhan.

Pada CBI komputer menjadi pusat pembelajaran (*center of learning*) dimana siswa berperan lebih aktif dalam mempelajari suatu materi dengan media utama komputer. Dalam hal ini materi pengajaran disusun secara sistematis dan dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman, perangkat lunak atau software animasi (seperti *flash* dll.) Pemrograman materi

pembelajaran tersebut meliputi penyampaian informasi, pemberian contoh soal, tugas-tugas dan soal-soal latihan.

b. Tujuan *Computer Based Instruction* (CBI)

Beberapa tujuan CBI sebagai berikut :

- 1) Tujuan dari pembelajaran melalui CBI model tutorial adalah untuk memberikan “kepuasan” atau pemahaman secara tuntas (*Mastery*) kepada siswa mengenai materi atau bahan pelajaran yang sedang dipelajarinya.
- 2) Tujuan dari *Instructional games* adalah untuk menyediakan suasana (lingkungan) yang memberikan fasilitas belajar yang menambah kemampuan siswa.
- 3) Dengan menggunakan berbagai macam modul multimedia yang berbeda, perangkat lunak dapat membantu mengajar siswa potongan bahan kurikulum. Siswa mulai belajar melalui penggunaan tutorial, terus belajar melalui praktek dibimbing, menambah pemahaman mereka dengan menonton animasi atau menjalankan simulasi, menikmati menerapkan materi belajar dengan bermain game, dan akhirnya, menunjukkan bahwa mereka telah belajar materi dengan mengambil tes.

c. Prinsip pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI)

Menurut Rusman (2011: 98-99) prinsip-prinsip pembelajaran berbasis komputer sebagai berikut :

1) Berorientasi pada Tujuan Pembelajaran

Dalam pengembangan pembelajaran berbasis komputer harus berorientasi pada tujuan pembelajaran baik kepada standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang harus dicapai pada setiap kegiatan pembelajaran

2) Berorientasi pada Pembelajaran Individual

Pembelajaran berbasis komputer dilakukan secara individual oleh masing-masing siswa di laboratorium komputer. Hal ini memberikan keleluasaan pada siswa untuk menggunakan waktu sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya.

3) Berorientasi pada Pembelajaran Mandiri

Pembelajaran berbasis komputer dilakukan secara mandiri, di mana guru hanya berperan sebagai fasilitator, semua pengalaman belajar dikemas dalam program pembelajaran berbasis komputer.

4) Berorientasi pada Pembelajaran Tuntas

Pembelajaran berbasis komputer semua siswa harus dapat menyelesaikan semua pengalaman belajar yang dikemas dalam program pembelajaran berbasis komputer, baik itu berupa pemahaman materi dan tugas mengerjakan tes atau evaluasi yang harus diselesaikan dengan benar.

d. Model pembelajaran *Computer Based Instruction*

Jenis model pembelajaran CBI dalam aplikasi pembelajaran diantaranya :

1) Model *Drills*

Model *drills* adalah suatu model dalam pembelajaran dengan jalan melatih siswa terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan. Melalui model *drills* akan ditanamkan kebiasaan tertentu dalam bentuk latihan. Dengan latihan terus menerus maka akan tertanam dan menjadi kebiasaan. Selain itu model ini pun menambah kecepatan, ketetapan, kesempurnaan dalam melakukan sesuatu serta dapat pula dipakai sebagian suatu cara mengulangi bahan latihan. Model ini berasal dari model pembelajaran Herbart yaitu model asosiasi dan ulangan tanggapan. Melalui model ini maka akan memperoleh tanggapan pembelajaran dari siswa. Pelaksanaannya secara mekanis untuk mengajarkan berbagai mata pelajaran dan kecakapan. Adapun tujuan model *drills* ini adalah memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang lebih konkret dengan penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya.

## 2) Model Tutorial

Program tutorial pada dasarnya sama dengan program bimbingan yang bertujuan memberikan bantuan kepada siswa agar dapat mencapai hasil belajar secara optimal. Kegiatan tutorial ini memang sangat dibutuhkan sebab siswa yang dibimbing melaksanakan kegiatan mandiri yang bersumber dari modul-modul dalam bidang studi tertentu. Itu sebabnya kegiatan ini sering dikaitkan dengan program pembelajaran modular. Sistem pembelajaran ini direalisasikan dalam bentuk, yakni pusat belajar modular, program pembinaan jarak jauh dan sistem belajar jarak jauh.

Sedangkan tujuan pembelajaran tutorial, yaitu sebagai berikut:

- a) Untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan para siswa sesuai dengan yang dimuat dalam software pembelajaran, melakukan usaha-usaha pengayaan materi yang relevan.
- b) Untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa tentang cara memecahkan masalah, mengatasi kesulitan atau hambatan agar mampu membimbing diri sendiri.

- c) Untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar mandiri dan menerapkannya pada masing-masing CBI yang sedang dipelajari.

### 3) Model Simulasi

Model simulasi pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mengikuti suasana sebenarnya dan berlangsung dalam suasana yang tanpa resiko. Model simulasi adalah model CBI yang menampilkan materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk simulasi-simulasi pembelajaran dalam bentuk animasi yang menjelaskan konten secara menarik, hidup dan memadukan unsur teks, gambar, audio, gerak dan paduan warna yang serasi dan harmonis. Secara umum tahapan materi model simulasi adalah sebagai berikut: pengenalan, penyajian informasi (simulasi 1, simulasi 2 dan seterusnya), pernyataan dan respon jawaban, penilaian respons, pemberian *feedback* tentang respons, pebetulan, segmen pengaturan pengajaran dan penutup.

### 4) Model *Intrukcional Games*

*Intrukcional Games* merupakan salah satu bentuk metode dalam pembelajaran berbasis komputer. Tujuan



*instructional games* adalah untuk menyediakan pengalaman belajar yang memberikan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan siswa melalui permainan yang mendidik. Instructional games tidak perlu menirukan realita, namun dapat memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi siswa.

## **6 Model *Research and Development***

Dalam Penelitian R&D ada berbagai macam model pengembangan yang dapat digunakan para peneliti. Berikut adalah beberapa model pengembangan Penelitian R&D:

### **a. Model Borg dan Gall**

Langkah – langkah dalam siklus R & D yang digunakan dalam pengembangan oleh Borg & Gall (2003: 775) adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian dan mengumpulkan Informasi, di dalam langkah ini termasuk tinjauan literatur, observasi kelas.
- 2) Perencanaan, yaitu mendefinisikan keterampilan, menetapkan tujuan dan penentuan urutan.
- 3) Pengembangan bentuk produk, persiapan bahan ajar, buku pegangan dan perangkat evaluasi.
- 4) Pengujian Tahap Awal, yaitu melakukan pengujian 1 sampai 3 sekolah dengan menggunakan 6 sampai 12

subyek. Metode yang digunakan wawancara, observasi dan kuesioner, dan kemudian dianalisis.

- 5) Revisi Produk Awal, revisi dilakukan sesuai saran oleh hasil uji tahap awal.
- 6) Pengujian Tahap kedua, melakukan pengujian 5 sampai 15 sekolah dengan menggunakan 30 sampai 100 subyek. Data kuantitatif pada mata pelajaran baik sebelum dan sesudah dikumpulkan.
- 7) Revisi produk operasional, yaitu revisi atas produk seperti yang disarankan oleh hasil utama.
- 8) Dilakukan Pengujian Operasional, yaitu dilakukan pada 10 sampai 30 sekolah dengan melibatkan 40-200 subyek. Metode yang digunakan wawancara, obsservasi dan kuesioner data dukumpulkan dan dianalisis.
- 9) Revisi Produk Akhir, yaitu revisi produk oleh hasil uji lapangan operasional.
- 10) Sosialisasi dan Implementasi, yaitu pembuatan laporan dalam jurnal, bekerja sama dengan publiser dan mulai distribusi, dan memberikan kontrol kualitas.

b. Model 4D

Menurut Thiagarajan (1974) dalam Zainal Arifin (2012: 128) ada empat tahapan prosedur pengembangan sesuai dengan namanya 4-D. Empat tahapan dalam prosedur 4-D antara lain:

- 1) *Define*, yaitu tahap studi pendahuluan. Studi pendahuluan ini dilakukan secara teoritik (studi pustaka) dan empirik (studi lapangan). Dalam tahap ini, setelah peneliti menentukan produk yang akan dikembangkan maka selanjutnya peneliti harus melakukan studi literatur, observasi, survei lapangan, dan sebagainya.
- 2) *Design*, pada tahap ini peneliti merancang model dan prosedur pengembangan secara konseptual-teoritik.
- 3) *Develop*, yaitu melakukan kajian empirik mengenai pengembangan produk awal. Kajian empirik ini berupa uji coba, revisi, dan validasi.
- 4) *Disseminate*, yaitu menyebarluaskan hasil akhir produk yang dikembangkan kepada seluruh populasi.

c. Model ADDIE

ADDIE merupakan model yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Istilah ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Berdasarkan landasan filosofi pendidikan, penerapan ADDIE harus bersifat *student centered*, inovatif, otentik dan inspiratif. Berikut adalah langkah-langkah desain model ADDIE:

1) *Analysis*

Tahap analisis merupakan tahap pengidentifikasian masalah yang menyebabkan kesenjangan antara tujuan dan hasil.

2) *Design*

Tahap selanjutnya adalah merancang konsep produk baru yang akan dikembangkan di atas kertas. Kegiatan pada tahap ini dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran, dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan pada tahap ini baru bersifat konseptual yang akan mendasari pengembangan pada tahap selanjutnya.

3) *Development*

Kegiatan pada tahap ini adalah realisasi rancangan produk. Dalam tahap pengembangan ini, kerangka konseptual yang telah dirancang direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

4) *Implementation*

Pada tahapan ini, produk pembelajaran sudah siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap implementasi adalah

mempersiapkan dan memperkenalkan produk pembelajaran kepada peserta didik.

#### 5) *Evaluation*

Tujuan dari fase evaluasi adalah mengukur kualitas dari produk dan proses sebelum dan setelah pelaksanaan kegiatan.

Pada penelitian ini model yang digunakan adalah ADDIE karena model ini sederhana dan mudah dipelajari serta strukturnya yang sistematis. Kelima tahap/ langkah ini sudah sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini akan mudah dipelajari peneliti.

### **B. Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Moh. Faizal Alwi dan Lusia Rakhmawati (2014) yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Computer Based Intruction (CBI) Menggunakan Adobe Flash CS4 dan DSCH pada Materi Menerapkan dan Menguji Macam-macam Rangkaian Flip-Flop di SMKN 7 Surabaya”*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan hasil rating 80%. Kategori sangat baik juga diperoleh untuk perangkat pembelajaran dengan hasil rating 80% serta respon sangat baik dari siswa dengan hasil rating 80%. Hasil belajar

siswa menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media pembelajaran CBI lebih tinggi dari pada yang tidak menggunakan media pembelajaran CBI pada materi menerapkan dan menguji macam-macam rangkaian flip-flop yang dibuktikan dengan  $t$  hitung = 3,109 lebih besar dari pada  $t$  tabel = 1,674. Persamaan penelitian Faizal dan Lusia dengan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *Computer Based Instruction* dengan menggunakan software *Adobe Flash* dan prosedur penelitian yang digunakan. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada materi yang akan disajikan, Moh. Faizal Alwi menggunakan materi Elektro SMK sedangkan pada penelitian ini menggunakan materi Akuntansi SMK. Selain itu juga berbeda dalam subjek, objek dan waktu penelitian.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Febrianto Dwi Saputro dan Euis Ismayati (2013) yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Model Computer Based Intruction (CBI) pada Materi Fisika Gelombang*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran pada materi Fisika Gelombang dinyatakan valid dengan hasil rating 72,8%, demikian pula dengan soal yang digunakan pada media pembelajaran dinyatakan sangat valid dengan hasil rating 76%. Hasil belajar mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran tidak lebih baik daripada hasil belajar mahasiswa yang tidak menggunakan media pembelajaran pada materi Fisika Gelombang. Dan respon mahasiswa terhadap media pembelajaran dinyatakan

sangat baik dengan hasil rating 77,5% sehingga media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan pada proses belajar mengajar. Persamaan penelitian Febrianto Dwi Saputro dan Euis Ismayati dengan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *Computer Based Instruction* dan prosedur penelitian yang digunakan. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada materi yang akan disajikan, Febrianto Dwi Saputro dan Euis Ismayati menggunakan materi Fisika sedangkan pada penelitian ini menggunakan materi Akuntansi SMK. Selain itu juga berbeda dalam subjek, objek dan waktu penelitian.

3. Anis Nur Wahyuni dan Susanti. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di Smk Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan skor 79,58% dari validasi ahli materi, 95,33% dari validasi ahli media, dan 93,06% dari uji coba terbatas. Sehingga secara keseluruhan didapatkan skor persentase sebesar 89,32% dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia interaktif pada materi ayat jurnal penyesuaian siklus akuntansi perusahaan jasa di SMK Surabaya sangat layak digunakan. Persamaan penelitian Anis Nur Wahyuni dan Susanti dan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan multimedia interaktif pada materi akuntansi. Sedangkan perbedaannya terletak pada prosedur penelitiannya, Anis Nur Wahyuni dan Susanti

menggunakan model pengembangan 3-D, sedangkan pada penelitian ini menggunakan ADDIE. Selain itu juga berbeda dalam subjek, objek dan waktu penelitian.

### **C. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran adalah kegiatan guru dan siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Berbagai cara dapat dilakukan agar siswa dapat belajar sesuai dengan inteligensi, minat, kecepatan, dan tujuan masing-masing dan pembelajaran sekarang menggunakan berbagai metode dan media. Media sederhana sampai pada penggunaan komputer dalam pembelajaran dan berbagai pendekatan pembelajaran dapat membuat siswa tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat mempermudah proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran menjadi lebih mudah, menarik, dan tidak monoton. Media sangat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Dengan menggunakan multimedia dalam pembelajaran dapat membuat siswa konsentrasi dan fokus terhadap materi yang disampaikan karena dikemas secara menarik dan interaktif. Penggunaan komputer dalam multimedia pembelajaran oleh pendidik membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien, karena dengan media komputer guru secara otomatis telah menggunakan beberapa media sekaligus. Misalnya dengan media berbasis komputer pendidik mempresentasikan gambar, film, suara, dan media lainnya.



Peran guru dalam pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai media pembelajaran cenderung sebagai fasilitator, peserta didik menjadi lebih aktif dan menjadi pusat pembelajaran (*student centered*). Sementara pada beberapa media yang digunakan oleh guru, guru cenderung aktif dalam memperagakan media ataupun memberi informasi/penjelasan tentang kaitan media dan materi pembelajaran.

Pembuatan media pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) dengan menggunakan *Adobe Flash* dipilih karena program ini sangat andal dan populer di kalangan animator, berbagai fasilitas dan fitur terbaru telah disediakan untuk kemudahan dalam pengolahan para penggunaannya. Penggunaan komputer sebagai media dalam pembelajaran membuat siswa antusias karena pemusatan perhatian siswa lebih terfokus. Perubahan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer atau *Computer Based Instruction* (CBI) untuk mempermudah pembelajaran akuntansi.

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, dapat dibuat pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana langkah-langkah teknis yang dilakukan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* pada materi Akuntansi Perusahaan Jasa?

2. Bagaimana penilaian ahli materi mengenai multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa dari aspek relevansi media, pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, dan efek strategi pembelajaran?
3. Bagaimana penilaian ahli media mengenai multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa dari aspek bahasa, efek strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual?
4. Bagaimana penilaian praktisi pembelajaran akuntansi mengenai multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa dari aspek relevansi media, pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, dan efek strategi pembelajaran?
5. Bagaimana penilaian siswa mengenai multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa dari aspek pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, dan efek strategi pembelajaran rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual?

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2012: 297), metode R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Endang Mulyatiningsih (2011: 161) “penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan”. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi, dan perangkat pembelajaran seperti kurikulum dan kebijakan sekolah.

##### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo yang beralamat di Jl. Semawungdaleman, Desa Semawungdaleman Kutoarjo, Purworejo. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap dalam kurun waktu bulan Januari sampai bulan Mei 2015 yang meliputi tahap perencanaan, penelitian, dan pelaporan.

##### **C. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah satu orang ahli media (dosen jurusan pendidikan akuntansi), satu orang ahli materi (dosen pendidikan akuntansi), praktisi pembelajaran Akuntansi (guru Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo), dan siswa kelas X AK 1 SMK YPE Sawunggalih. Sedangkan objek penelitiannya adalah kelayakan multimedia pembelajaran

*Computer Based Intruction* (CBI) sebagai media pembelajaran akuntansi kelas X.

#### **D. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada penelitian ini peneliti membatasi hanya sampai tahap implementasi saja. Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carrey (1996) untuk merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2011: 200).

Berikut ini tahap pengembangan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan model ADDIE, sebagai berikut :

##### **1. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Pada tahap awal yaitu dengan melakukan analisis kebutuhan kebutuhan dan menentukan masalah dan solusi yang tepat bagi siswa. Analisis media pembelajaran baru perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan apabila media pembelajaran tersebut diterapkan. Hal yang dilakukan pada tahap ini yaitu :

###### **a. Analisis kebutuhan siswa**

Setelah observasi dilakukan, peneliti mengetahui bahwa siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang interaktif.

b. Analisis kurikulum

Kurikulum 2013 baru diterapkan oleh SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo pada tahun ajaran 2014/2015. Penyesuaian isi materi multimedia pembelajaran dilakukan dengan konteks pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk lebih aktif (*student centre*) dan mencari referensi ilmu pengetahuan di luar pembelajaran di kelas.

**2. Tahap Desain (*Design*)**

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

a. Perancangan desain produk

Peneliti merancang desain produk pembelajaran berupa *storyboard*. Penentuan materi dan pengumpulan buku-buku untuk pembuatan soal beserta jawaban.

b. Menyusun materi, soal, dan kunci jawaban

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan materi yang akan digunakan pada multimedia yang dibuat dari berbagai sumber referensi. Materi tersebut kemudian dibuat menjadi file yang berbeda untuk memudahkan pada saat pembuatan media. Materi yang dibuat dalam format *Word* dan *PowerPoint*. Soal dan kunci jawaban dibuat sesuai dengan materi yang disajikan, begitu juga dengan contoh soal yang diberikan pada media ini.

c. Perangkat

Peneliti mengumpulkan informasi perangkat yang digunakan untuk pembuatan multimedia pembelajaran CBI.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan produk

Pembuatan produk menggunakan Adobe Flash Professional. Seluruh bahan yang sudah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan media yang utuh sesuai dengan desain yang dirancang.

b. Validasi ahli

Produk yang selesai dibuat di validasi oleh ahli media (dosen), ahli materi (dosen dan guru mata pelajaran yang bersangkutan), praktisi pembelajaran akuntansi (guru).

c. Revisi I

Setelah proses validasi, produk di revisi berdasarkan komentar, saran dan masukan dari ahli media supaya lebih menarik, dan pembetulan kesalahan materi dari ahli materi.

### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

a. Uji coba lapangan

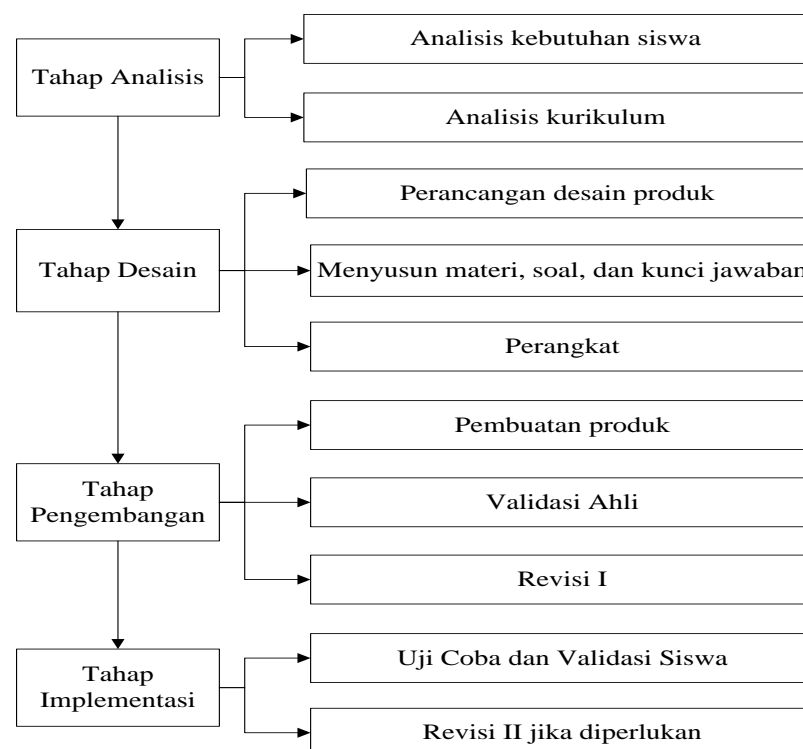
Pada tahap ini produk di uji cobakan kepada 39 siswa dari SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengukur dan mengetahui pendapat/respon siswa mengenai produk yang telah dibuat.

b. Revisi II

Bila diperlukan maka akan dilakukan revisi tahap II berdasarkan masukan dan saran dari siswa. Namun, dalam revisi ini akan mempertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

## 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada penelitian ini, peneliti tidak sampai pada tahap kelima yaitu tahap evaluasi (*evaluation*) melainkan hanya pada tahap implementasi saja. Hal ini dikarenakan dalam penelitian ini media hanya dinilai sebatas kelayakan media oleh validator dan tidak sampai mengukur dampak media terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Jenis Data**

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif, yaitu :

- a. Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media pembelajaran berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi, dan siswa.
- b. Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa penilaian kelayakan tentang media pembelajaran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi dan data pendapat/respon siswa mengenai produk yang telah dikembangkan.

### **2. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner (angket). Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2012: 142).

Angket digunakan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan ditinjau dari aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual. Angket dalam penelitian pengembangan ini



digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran Akuntansi dan siswa sebagai bahan mengevaluasi produk/media pembelajaran yang dikembangkan.

Angket kelayakan media pembelajaran menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai suatu fenomena. Skala *Likert* dalam mengukur kelayakan media pembelajaran ini menggunakan lima alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Sugiyono, 2012: 93).

Berikut ini merupakan kisi-kisi angket yang digunakan dalam penelitian :

a. Angket untuk Ahli Materi

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
1	Aspek Relevansi Media	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1	5
		Kejelasan Perumusan tujuan pembelajaran	1	
		Kesesuaian materi dengan indikator	1	
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	
		Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	1	
2	Aspek Pengorganisasian Materi	Kejelasan penyampaian materi	1	8
		Penyampaian materi sistematis	1	
		Kemenarikan penyampaian materi	1	
		Kebermanfaatan materi	1	

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
		Kelengkapan materi	1	
		Aktualitas materi	1	
		Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	1	
		Kejelasan contoh yang diberikan	1	
3	Aspek Evaluasi/Latihan Soal	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	1	7
		Kebenaran kunci jawaban	1	
		Kejelasan petunjuk pengerjaan	1	
		Kejelasan perumusan soal	1	
		Kebenaran konsep soal	1	
		Variasi soal	1	
		Tingkat kesulitan soal	1	
4	Aspek Bahasa	Ketepatan penggunaan istilah	1	2
		Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	1	
5	Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	1	3
		Kemampuan media menambah pengetahuan	1	
		Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	1	
Total Butir Instrumen				25

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

## b. Angket untuk Ahli Media

Tabel 3. Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
1	Aspek Bahasa	Ketepatan penggunaan istilah	1	3
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	1	
		Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	1	
2	Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	1	4
		Kemampuan media menambah pengetahuan	1	
		Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	1	
		Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	1	
3	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	1	4
		Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	1	
		<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	1	
		<i>Maintable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	1	
4	Aspek Tampilan Visual	Kesesuaian pemilihan warna tampilan	1	8
		Kesesuaian pemilihan jenis huruf	1	
		Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	1	
		Kesesuaian pemilihan efek suara	1	
		Kesesuaian pemilihan <i>backsound</i>	1	
		Kesesuaian tampilan		

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
		gambar yang disajikan		
		Keseimbangan proporsi gambar		
		Kemenarikan desain		
Total Butir Instrumen				19

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

c. Angket untuk Praktisi Pembelajaran Akuntansi

Tabel 4. Kisi-kisi Angket Penilaian Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru)

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
1	Aspek Relevansi Media	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1	5
		Kejelasan Perumusan tujuan pembelajaran	1	
		Kesesuaian materi dengan indikator	1	
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1	
		Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	1	
2	Aspek Pengorganisasian Materi	Kejelasan penyampaian materi	1	8
		Penyampaian materi sistematis	1	
		Kemenarikan penyampaian materi	1	
		Kebermanfaatan materi	1	
		Kelengkapan materi	1	
		Aktualitas materi	1	
		Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	1	
		Kejelasan contoh yang diberikan	1	
3	Aspek Evaluasi/Latihan	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan	1	7

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
	Soal	pembelajaran		
		Kebenaran kunci jawaban	1	
		Kejelasan petunjuk pengerjaan	1	
		Kejelasan perumusan soal	1	
		Kebenaran konsep soal	1	
		Variasi soal	1	
		Tingkat kesulitan soal	1	
4	Aspek Bahasa	Ketepatan penggunaan istilah	1	2
		Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	1	
5	Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	1	3
		Kemampuan media menambah pengetahuan	1	
		Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	1	
Total Butir Instrumen				25

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

d. Angket untuk siswa

Tabel 5. Kisi-kisi Angket Penilaian oleh Siswa

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
1	Aspek Pengorganisasian Materi	Kejelasan penyampaian materi	1	6
		Penyampaian materi sistematis	1	
		Kemenarikan penyampaian materi	1	
		Kelengkapan materi	1	
		Aktualitas materi	1	
		Kejelasan contoh yang diberikan	1	

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
2	Aspek Evaluasi/Latihan Soal	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	1	6
		Kebenaran kunci jawaban	1	
		Kejelasan petunjuk pengerjaan	1	
		Kejelasan perumusan soal	1	
		Kebenaran konsep soal	1	
		Variasi soal	1	
3	Aspek Bahasa	Ketepatan penggunaan istilah	1	2
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	1	
4	Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	1	3
		Kemampuan media menambah pengetahuan	1	
		Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	1	
5	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	1	3
		Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	1	
		Reusabilitas (dapat digunakan kembali)	1	
6	Aspek Tampilan Visual	Desain menarik	1	2
		Kesesuaian pemilihan warna	1	
Total Butir Instrumen				22

Sumber : Aspek dan Indikator Penilaian Media Pembelajaran  
Weni Rinta Aryantari (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 para ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran Akuntansi, dan siswa. Data tersebut selanjutnya dianalisis dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan yang dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Ketentuan Pemberian Skor

Kategori	Skor
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
N (Netral)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Sumber : Eko Putro Widoyoko (2011: 236)

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

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

Keterangan :

$\bar{X}$  = Skor rata-rata

$\sum x$  = Jumlah skor

$N$  = Jumlah subjek uji coba

(Sukardjo, 2005: 52)

- c. Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rata-rata skor tiap aspek dengan menggunakan kategori sebagai berikut :

Tabel 7. Pedoman Konversi Skor

Skor	Interval Skor	Nilai	Kategori	Rentang
1.	Sangat Layak	A	$X > \bar{X} + 1,80 S_{Bi}$	$X > 4,20$
2.	Layak	B	$\bar{X} + 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X} + 1,80 S_{Bi}$	$3,40 < X \leq 4,20$
3.	Cukup	C	$\bar{X} - 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X} + 0,60 S_{Bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
4.	Kurang	D	$\bar{X} - 1,80 S_{Bi} < X \leq \bar{X} - 0,60 S_{Bi}$	$1,80 < X \leq 2,60$
5.	Sangat Kurang	E	$X \leq \bar{X} - 1,80 S_{Bi}$	$X \leq 1,80$

Keterangan :

X = Skor aktual (skor yang diperoleh)

 $\bar{X}$  = (Rerata ideal)=  $\frac{1}{2}$  (skor maksimum+ skor minimum)=  $\frac{1}{2}$  (5 + 1)

= 3

S<sub>Bi</sub> = (Simpangan Baku Ideal)=  $\frac{1}{6}$  (Skor maksimum – skor minimum)=  $\frac{1}{6}$  (5 – 1)

= 0,67

(Sukardjo, 2005: 53)

Berdasarkan tabel konversi skor di atas diperoleh standar kelayakan multimedia pembelajaran perusahaan jasa dari setiap aspek secara rata-rata dengan rincian sebagai berikut:

- a. Kelayakan multimedia pembelajaran perusahaan jasa yang dikembangkan dinyatakan Sangat Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 4,21 sampai dengan 5,00.



- b. Kelayakan multimedia pembelajaran perusahaan jasa yang dikembangkan dinyatakan Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 3,41 sampai dengan 4,20.
- c. Kelayakan multimedia pembelajaran perusahaan jasa yang dikembangkan dinyatakan Cukup Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 2,61 sampai dengan 3,40.
- d. Kelayakan multimedia pembelajaran perusahaan jasa yang dikembangkan dinyatakan Kurang Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 1,81 sampai dengan 2,60
- e. Kelayakan multimedia pembelajaran perusahaan jasa yang dikembangkan dinyatakan Tidak Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang kurang dari atau sama dengan 1,80.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan produk ini merupakan adaptasi dan dimodifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2011: 200) yaitu: 1) analisis (*analysis*); 2) desain (*design*); 3) pengembangan (*development*); 4) implementasi (*implementation*); 5) evaluasi (*evaluation*). Peneliti hanya membatasi hanya sampai langkah implementasi. Langkah pengembangan dijabarkan sebagai berikut :

##### **1. Tahap Analisi (*Analysis*)**

Pada tahap ini, peneliti menganalisis kebutuhan dengan melakukan observasi di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Kegiatan observasi berlangsung pada saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dari bulan Juli sampai September 2014. Kegiatan observasi ini dilakukan dalam dua tahap. Pada tahap pertama, peneliti mengamati proses pembelajaran di dalam kelas yang dilakukan oleh guru akuntansi kelas X, dan tahap kedua mengamati lingkungan sekolah dan ketersediaan fasilitas dalam mendukung proses pembelajaran.

Pada saat observasi tahap pertama dilakukan di kelas X AK 1 pada saat pembelajaran akuntansi perusahaan jasa. Dalam kegiatan belajar mengajar tersebut, guru belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Guru hanya menggunakan buku

pelajaran sebagai sumber untuk menjelaskan materi kepada siswa. Siswa sendiri tidak mempunyai buku pelajaran. Siswa dapat memperoleh buku pelajaran sebagai sumber belajar dengan cara meminjam buku di perpustakaan. Buku pelajaran tersebut hanya dapat digunakan pada saat jam pelajaran, setelah jam pelajaran berakhir buku tersebut dikembalikan ke perpustakaan. Buku tersebut digunakan bergantian pada masing-masing kelas setiap mata pelajaran yang bersangkutan. Hal ini membuat proses belajar mengajar tidak efisien dikarenakan waktu menjadi berkurang untuk mengambil buku dan membagikan kepada siswa yang berada di dalam kelas. Dalam menyampaikan materi guru juga masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran sehingga siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran.

Pada observasi kedua untuk mengamati ketersediaan fasilitas di sekolah untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Dari observasi yang dilakukan di dalam kelas sudah terpasang LCD proyektor sebagai media guru untuk menjelaskan materi pelajaran. Di sekolah juga terdapat laboratorium komputer yang memadai dan di dalamnya juga terdapat proyektor. Laboratorium tersebut menunjang penelitian yang akan dilakukan yaitu pengembangan multimedia pembelajaran interaktif *computer based instruction* (cbi).

Berdasarkan observasi tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran yang interaktif agar siswa bisa mengikuti proses

pembelajaran yang menyenangkan dan mempunyai suasana baru untuk belajar serta tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media yang membuat siswa aktif dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran berlangsung. Multimedia pembelajaran interaktif *computer based instruction* (cbi) dikembangkan agar siswa lebih tertarik memperhatikan dan membuat siswa aktif dalam proses belajar mengajar. Selain itu, pemilihan pengembangan media ini untuk memanfaatkan fasilitas sekolah berupa Laboratorium Komputer Akuntansi yang ada.

Rangkuman dari tahap analisis yaitu :

a. Analisis kebutuhan siswa

Setelah observasi dilakukan, peneliti mengetahui bahwa siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang lebih interaktif dan bervariasi yang membuat pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan.

b. Analisis kurikulum

Penyesuaian isi materi multimedia pembelajaran dilakukan dengan konteks pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk lebih aktif (*student centre*) dan mencari referensi ilmu pengetahuan di luar pembelajaran di kelas.

## 2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap yang kedua adalah tahap desain. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi yang menunjang pengembangan multimedia

pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI). Informasi tersebut antara lain :

a. Perancangan desain produk

Peneliti merancang multimedia pembelajaran berupa *storyboard*. Desain *storyboard* dapat dilihat pada Lampiran 1 (halaman 95). Materi yang akan disampaikan pada multimedia ini diperoleh dari silabus yang digunakan di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Materi yang akan digunakan pada multimedia ini adalah materi selama satu tahun mengenai siklus akuntansi perusahaan jasa. Silabus selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 1 (halaman 77). Peneliti mencari buku untuk referensi dalam pembuatan soal-soal yang dimasukkan dalam multimedia pembelajaran. Materi dan soal dapat dilihat pada Lampiran 1 (halaman 103 dan 139).

b. Menyusun materi, soal, dan kunci jawaban

Materi, soal, dan kunci jawaban yang ada di dalam multimedia ini disusun dari berbagai macam referensi. Materi yang telah dikumpulkan dibagi ke dalam empat sub materi. Materi 1: siklus akuntansi perusahaan jasa tahap pencatatan, materi 2 : siklus akuntansi perusahaan jasa tahap pengikhtisaran. materi 3 : siklus akuntansi perusahaan jasa tahap pelaporan, dan materi 4 : pencatatan akuntansi perusahaan jasa. Materi , soal,

dan kunci jawaban tersebut di buat dalam format *PowerPoint* agar mudah digabungkan ke dalam multimedia yang dibuat.

c. Perangkat

Pembuatan objek multimedia pembelajarana dilakukan dengan menggunakan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

*Hardware* minimum yang diperlukan supaya bisa menjalankan *Adobe Flash Professional* seperti yang tertera pada [adobe.com](http://adobe.com) adalah:

- a) 1 GHz *or faster processor*
- b) Microsoft® Windows® XP *With Service Pack 2*  
(*Service Pack 3 recomended*) *or* Windows Vista®
- c) 1 Gb *of* RAM
- d) Tersedia 3.5 GB ruang kosong untuk pemasangan
- e) 1024 x 768 *display* (1280 x 800 *recomended*) *with* 16-bit *graphics adapter*

*Software* yang utama digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran ini adalah *adobe flash*. *Software* pendukung untuk pembuatan multiedia ini adalah *software* untuk menggabungkan semua komponen multimedia menjadi satu kesatuan dan *software* untuk mengconvert dari format SWF ke format EXE.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

#### a. Pembuatan Media

Langkah pertama yang dilakukan untuk pembuatan multimedia ini adalah dengan membuat *preface/intro* sebelum masuk ke menu utama pada multimedia ini. Pada intro tersebut termuat nama multimedia pembelajaran dan nama pembuat.



Gambar 2. Halaman *preface*

Setelah halaman intro, masuk ke halaman selanjutnya dengan menekan tombol skip, akan muncul halaman sebagai berikut



Gambar 3. Halaman Awal

Untuk masuk ke menu utama klik simbol ►. Menu utama seperti gambar berikut:



Gambar 4. Halaman Menu

Pada menu utama ini terdiri dari empat menu, yaitu 1) Petunjuk; 2) Materi; 3) Latihan; 4) Profil.

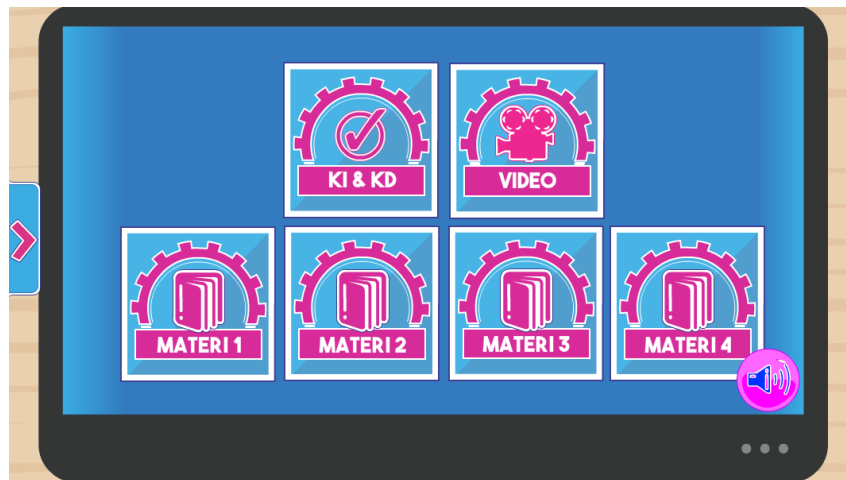
Pada menu pertama yaitu petunjuk, yaitu mengenai pengertian penggunaan simbol-simbol yang terdapat multimedia tersebut. Jika klik akan muncul sebagai berikut





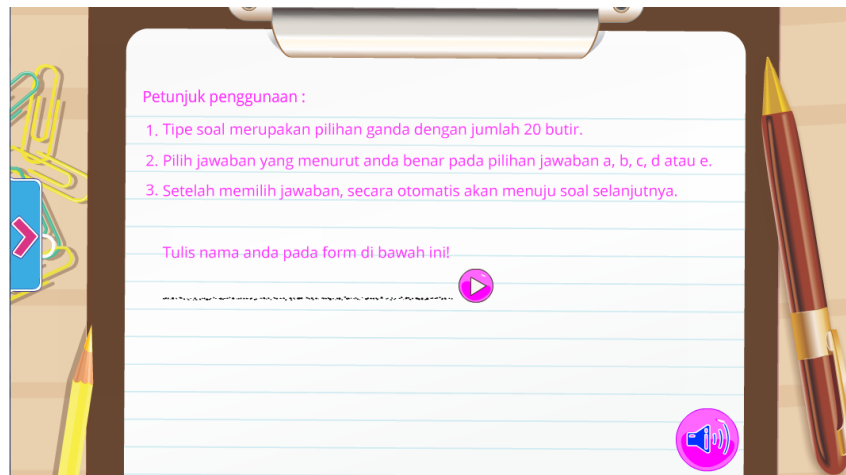
Gambar 5. Halaman Petunjuk

Pada menu kedua yaitu materi. Pembuatan isi pada sub-sub materi ini dibuat ke dalam format *powerpoint* terlebih dahulu agar mudah dipindahkan ke aplikasi adobe flash. Pada menu materi berisikan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada pelajaran akuntansi perusahaan jasa, video, materi 1: siklus akuntansi perusahaan jasa tahap pencatatan, materi 2 : siklus akuntansi perusahaan jasa tahap pengikhtisaran. materi 3 : siklus akuntansi perusahaan jasa tahap pelaporan, dan materi 4 : pencatatan akuntansi perusahaan jasa.



Gambar 6. Halaman Materi

Pada menu ketiga yaitu latihan. Pada menu ini siswa diminta untuk mengisi nama terlebih dahulu sebelum mengerjakan latihan.



Gambar 7. Halaman Latihan

Pada menu keempat yaitu profil. Menu profil ini memberikan informasi mengenai profil pembuat/peneliti, dosen pembimbing, dan dosen narasumber.



Gambar 8. Halaman Profil

Setelah semuanya jadi kemudian di *save* dengan format .fla, dengan bentuk .fla tersebut file masih bisa di edit dan bertujuan untuk kemudahan dalam revisi. Untuk siap digunakan format .fla di ekspor ke format .swf melalui *Adobe Flash*. Format swf sendiri belum final, karena hanya bisa digunakan jika komputer sudah terinstal aplikasi *Adobe Flash* atau *web browser*. Untuk memudahkan maka dari format .swf diconvert ke .exe. Dalam format .exe ini Multimedia Pembelajaran ini bisa dijalankan hanya dengan *double* klik pada icon multimedia tersebut.

## b. Validasi

### 1) Validasi Ahli Materi

Ahli Materi adalah salah satu dosen dari Prodi pendidikan akuntansi yaitu Ibu Adeng Pustikaningsih, M.Si. Validasi dilakukan terkait dengan aspek relevansi media, pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal,

bahasa, dan efek strategi pembelajaran dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-5. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Materi selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 3 (halaman 172). Disamping penilaian kelayakan, Ahli Materi memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel berikut ini.

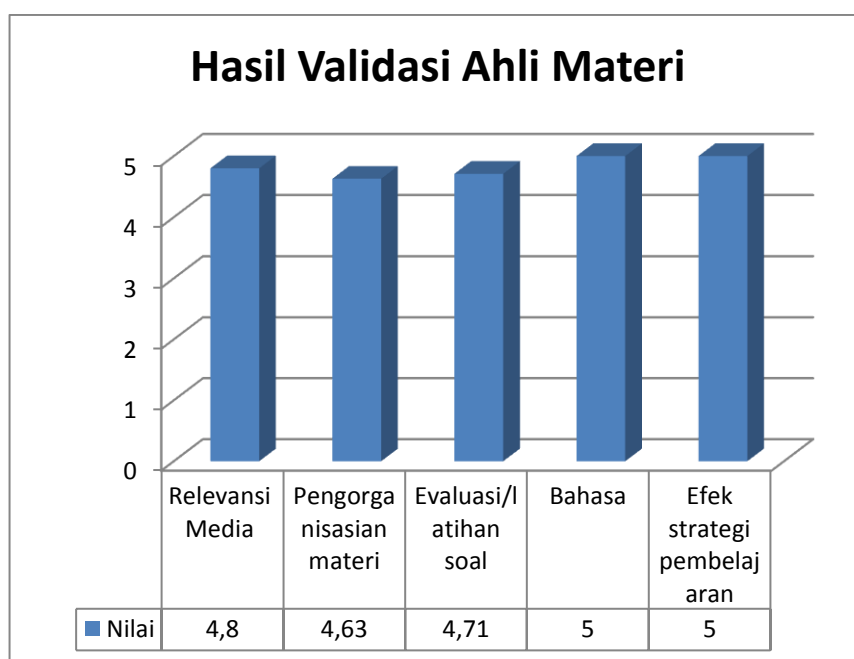
Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Relevansi Media	24	4,80	Sangat Layak
2	Pengorganisasian materi	37	4,63	Sangat Layak
3	Evaluasi/latihan soal	33	4,71	Sangat Layak
4	Bahasa	10	5,00	Sangat Layak
5	Efek strategi pembelajaran	15	5,00	Sangat Layak
<b>Total</b>		<b>119</b>	<b>4,83</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber : Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Berdasarkan tabel 7. mengenai konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif, diketahui bahwa rata-rata skor ( $\bar{X}$ ) 4,83 terletak pada rentang  $\bar{X} > 4,20$  yang berarti bahwa produk yang dikembangkan mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”. Hasil validasi oleh Ahli Materi menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran

yang dikembangkan berdasarkan penilaian aspek relevansi media, pengorganisasian media, evaluasi/latihan soal, bahasa, dan efek strategi pembelajaran layak diujicobakan sesuai komentar dan saran dari ahli materi. Rekapitulasi Hasil validasi Ahli Materi jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 9. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi

## 2) Validasi Ahli Media

Ahli Media adalah salah satu dosen dari Prodi pendidikan akuntansi yaitu Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd. Validasi dilakukan terkait dengan aspek bahasa, efek strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-5.

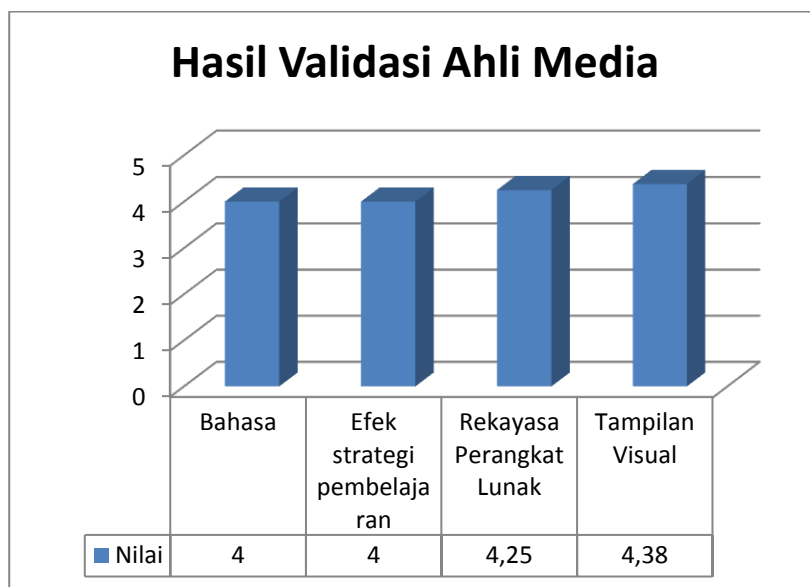
Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Media selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 4 (halaman 178). Disamping penilaian kelayakan, Ahli Media memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 9 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Bahasa	12	4,00	Layak
2	Efek strategi pembelajaran	16	4,00	Layak
3	Rekayasa Perangkat Lunak	17	4,25	Sangat Layak
4	Tampilan Visual	35	4,38	Sangat Layak
<b>Total</b>		<b>80</b>	<b>4,16</b>	<b>Layak</b>

Sumber : Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Penilaian Ahli Media terhadap produk ini adalah “B” dengan kategori “**Layak**” sesuai tabel 7. yaitu rata-rata skor (X) 4,16 terletak pada rentang  $3,4 < X \leq 4,2$ . Hasil validasi oleh Ahli Media menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek bahasa, efek strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual layak untuk diujicobakan sesuai komentar dan saran tersebut di atas. Rekapitulasi Hasil validasi Ahli Media jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 10. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media

### 3) Validasi Praktisi Pembelajaran akuntansi (Guru)

Validator dari praktisi pembelajaran adalah salah satu guru Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo yang mengajar mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa yaitu Rianti Diastuti, SE. Validasi yang dilakukan sama dengan validasi dari Ahli Materi yaitu aspek relevansi media, pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, dan efek strategi pembelajaran dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-5. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Guru selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 5 (halaman 184). Disamping penilaian kelayakan, Guru memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Berikut adalah ringkasan dari hasil validasi oleh guru:

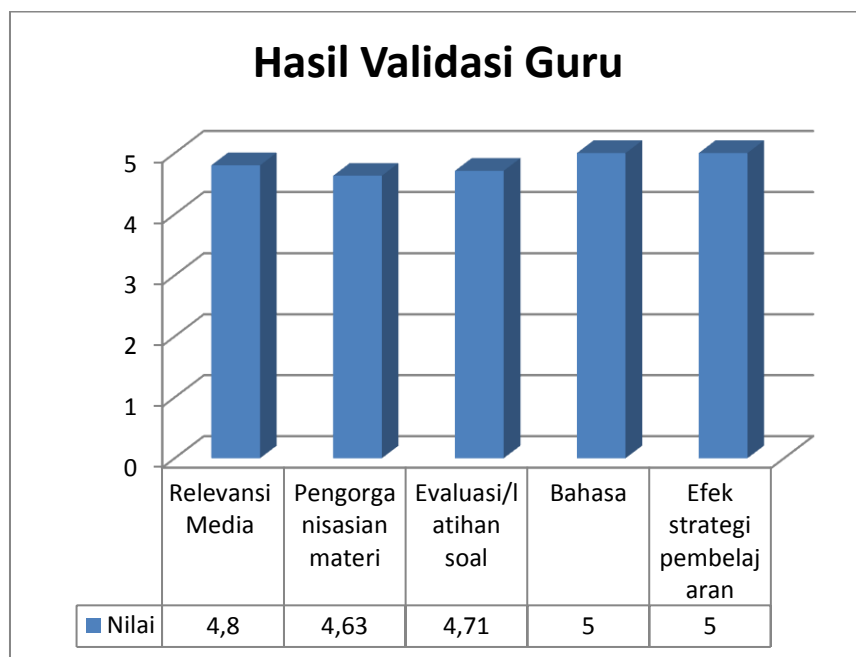
Tabel 10. Hasil Validasi Guru

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Relevansi Media	24	4,80	Sangat Layak
2	Pengorganisasian materi	37	4,63	Sangat Layak
3	Evaluasi/latihan soal	33	4,71	Sangat Layak
4	Bahasa	10	5,00	Sangat Layak
5	Efek strategi pembelajaran	15	5,00	Sangat Layak
<b>Total</b>		<b>119</b>	<b>4,83</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber : Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Berdasarkan tabel 7. mengenai konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif, diketahui bahwa rata-rata skor ( $\bar{X}$ ) 4,83 terletak pada rentang  $\bar{X} > 4,20$  yang berarti bahwa produk yang dikembangkan mendapat nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**”. Hasil validasi oleh Guru menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian aspek relevansi media, pengorganisasian media, evaluasi/latihan soal, bahasa, dan efek strategi pembelajaran layak diujicobakan sesuai komentar dan saran dari ahli materi. Rekapitulasi hasil validasi guru jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut.





Gambar 11. Diagram Batang Hasil Validasi Guru

c. Revisi

Berdasarkan masukan yang diberikan pada tahap validasi, dilakukan revisi berdasarkan masukan dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru).

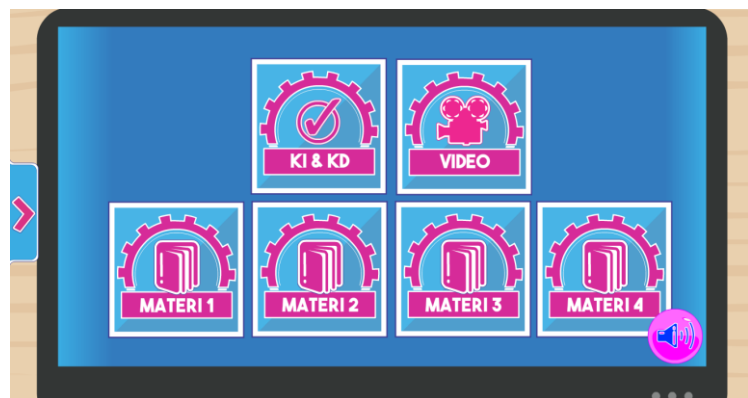
1) Revisi Ahli Materi

- i. Materi yang terdapat dalam multimedia kurang lengkap. Revisi menambah sub materi pada materi 1 materi mengenai form pencatatan dan dasar pencatatan.
- ii. Contoh soal yang diberikan harus satu kesatuan dari materi sebelumnya. Revisi contoh soal dari jurnal, buku besar dan neraca saldo satu transaksi.

- iii. Berikan contoh soal mengenai soal siklus akuntansi perusahaan jasa. Revisi menambah materi 4 pada multimedia mengenai pencatatan akuntansi perusahaan jasa yaitu berisi tentang satu siklus soal akuntansi perusahaan jasa.



Gambar 12. Halaman Materi Sebelum Revisi



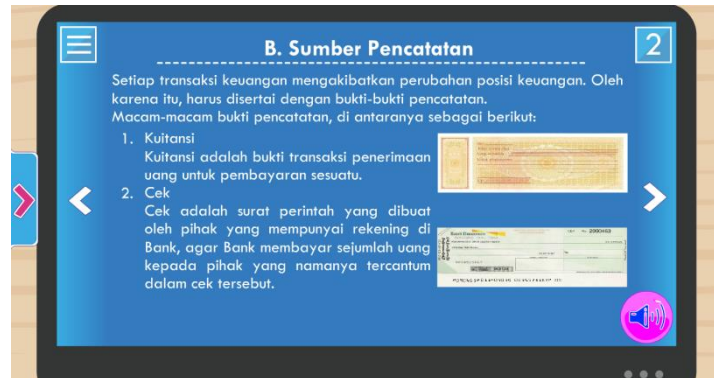
Gambar 13. Halaman Materi Sesudah Revisi

## 2) Revisi Ahli Media

- i. Ahli media memberikan saran jika multimedia ini akan di jual sebaiknya video yang ditampilkan adalah video buatan sendiri, bukan mengambil dari instansi atau pihak lain.

ii. Gambar pada materi sumber pencatatan terlalu kecil.

Jadi harus bisa terlihat besar.



Gambar 14. Halaman Materi Sumber Pencatatan Sebelum Revisi

Cara untuk memperbesar gambar pada materi sumber pencatatan yaitu dengan menekan gambar yang ada, sehingga tampilannya akan menjadi sebagai berikut :



Gambar 15. Halaman Materi Sumber Pencatatan Sesudah Revisi

iii. Saran lain yaitu latihan soal sebaiknya tiap kelompok materi 10 soal.

### 3) Revisi Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru)

- i. Guru menyarankan penambahan video yang menggambarkan profesi akuntansi. Revisi menambah video mengenai profesi akuntansi.
- ii. Saran lain yaitu sebaiknya multimedia tersebut per kompetensi di pisah agar siswa tidak bingung.

### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilaksanakan pada 39 siswa pada tanggal 8 Mei 2015 yang di khususkan pada kelas X AK I SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo.

Sebelum multimedia diujicobakan peneliti memindahkan file multimedia dari flashdisk ke komputer yang ada disekolah. Siswa yang membawa laptop juga mengcopy file ke laptop masing-masing. Siswa dibimbing oleh peneliti dalam penggunaan multimedia pembelajaran akuntansi perusahaan jasa. Setelah siswa mencoba menggunakan multimedia tersebut, siswa diminta untuk mengisi angket yang diberikan untuk mengutarakan penilaian dan pendapat terhadap multimedia tersebut.

Penilaian digunakan untuk menentukan kelayakan multimedia pembelajaran akuntansi perusahaan jasa sebagai media pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Hasil penilaian dari siswa dapat dilihat di Lampiran 6 (halaman 186). Berikut rekapitulasi hasil rata-rata dari respon siswa adalah sebagai berikut.

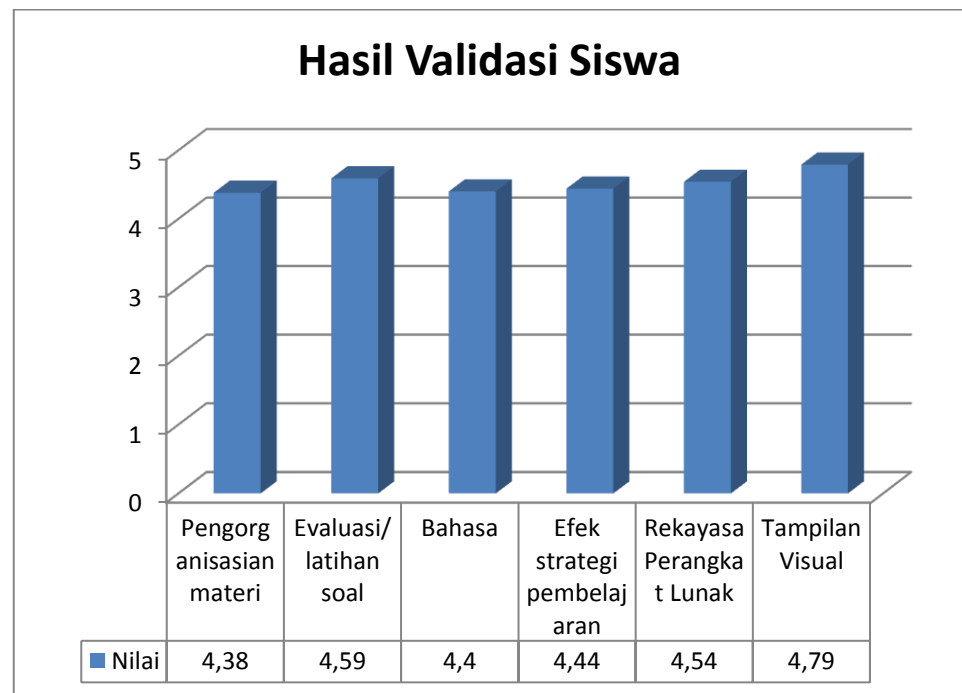
Tabel 11. Hasil Validasi Siswa

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Pengorganisasian materi	1026	4,38	Sangat Layak
2	Evaluasi/Latihan Soal	1075	4,59	Sangat Layak
3	Bahasa	343	4,40	Sangat Layak
4	Efek strategi pembelajaran	520	4,44	Sangat Layak
5	Rekayasa Perangkat Lunak	531	4,54	Sangat Layak
6	Tampilan Visual	374	4,79	Sangat Layak
<b>Total</b>		<b>3869</b>	<b>4,53</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber : Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Hasil validasi oleh siswa menunjukkan bahwa Multimedia Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa yang dikembangkan, berdasarkan aspek pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, efek bagi strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual mendapatkan nilai “A” dengan kategori “**Sangat Layak**” yaitu rata-rata skor ( $X$ ) 4,54 terletak pada rentang  $X > 4,20$ .

Rekapitulasi Hasil validasi Ahli Media jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 16. Diagram Batang Hasil Validasi Siswa

Selain siswa memberikan penilaian, siswa juga memberikan komentar/saran antara lain :

1. Media yang digunakan sangat menarik dan dapat meningkatkan semangat untuk belajar.
2. Materi sudah jelas dan baik, tetapi jika mengenai rumus lebih baik dijelaskan secara langsung.
3. Media yang disajikan sangat menarik sehingga dapat mempermudah dan tidak merasa jenuh saat proses pembelajaran karena terdapat tampilan-tampilan menarik.
4. Media pembelajaran ini dapat meningkatkan pengetahuan siswa.
5. Menambah wawasan.
6. Sebaiknya ditambah aplikasi lain yang lebih menarik.

## **B. Kajian Produk Akhir**

Produk yang dikembangkan ini berupa multimedia pembelajaran CBI yang pengembangan utamanya menggunakan *software Adobe Flash* dan telah selesai dikembangkan. Dengan melalui tahap validasi ahli materi, ahli media, guru dan uji coba untuk memperoleh data untuk revisi produk. Multimedia ini berisi materi dan latihan soal mengenai akuntansi perusahaan jasa. Materi yang disajikan materi satu tahun atau siklus akuntansi perusahaan jasa sesuai dengan silabus di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo.

Produk yang telah dikembangkan ini telah melalui tahap validasi dan uji coba. Berdasarkan uji coba dan penilaian yang diberikan oleh siswa diperoleh hasil bahwa multimedia ini layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi perusahaan jasa. Multimedia ini juga belum sempurna pada beberapa aspek yang telah dinilai oleh siswa. Pada aspek pengorganisasian materi multimedia ini lemah pada indikator penyampaian materi sistematis dan kejelasan contoh yang diberikan., sehingga diperlukan perbaikan agar multimedia ini sempurna. Keunggulan pada aspek ini yaitu kemenarikan penyampaian materi. Pada aspek bahasa indikator yang kurang adalah kesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa, tetapi kuat pada ketepatan penggunaan istilah. Pada aspek efek bagi strategi pembelajaran lemah pada indikator dukungan media bagi kemandirian belajar dikarenakan tidak semua siswa memiliki komputer di rumah. Jadi, siswa harus

menggunakannya di rental atau belajar kelompok dengan siswa lain. Aspek berikutnya yaitu Aspek rekayasa perangkat lunak dan tampilan sudah baik.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif CBI layak digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa karena terdapat sedikit kelemahan pada masing-masing indikator pada setiap aspek penilaian.

### C. Keterbatasan Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian pengembangan, terdapat beberapa keterbatasan dalam pengembangan multimedia pembelajaran akuntansi perusahaan jasa. Beberapa keterbatasan tersebut antara lain:

1. Kondisi komputer di sekolah memiliki spesifikasi berbeda-beda, sehingga perlu perlakuan berbeda dalam menanganinya. Ada beberapa komputer yang tidak terinstal *flash player* sehingga tidak bisa memainkan permainan ular tangga dalam media.
2. Produk multimedia pembelajaran akuntansi perusahaan jasa hanya digunakan di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo.
3. Uji coba produk dilaksanakan di kelas X AK 1 SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo dan tidak mengukur pengaruhnya terhadap prestasi belajar produk.
4. Produk multimedia pembelajaran akuntansi perusahaan jasa hanya dapat digunakan dengan menggunakan komputer atau *laptop* sehingga belum dapat dioperasikan menggunakan *handphone*.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada BAB IV, maka penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa menggunakan model pengembangan (ADDIE) yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian hanya dibatasi sampai tahap implementasi.
2. Tingkat kelayakan Multimedia Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa ditinjau berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi (guru), dan siswa. Penilaian kelayakan oleh ahli materi diperoleh rata-rata skor 4,83 dengan kategori Sangat Layak. Penilaian kelayakan oleh ahli media diperoleh rata-rata skor 4,16 dengan kategori Layak. Penilaian kelayakan oleh praktisi pembelajaran akuntansi (guru) diperoleh rata-rata skor 4,83 dengan kategori Sangat Layak. Penilaian kelayakan oleh siswa diperoleh rata-rata skor 4,53 dengan kategori “Sangat Layak”.

## **B. Saran**

Berdasarkan kualitas produk, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Multimedia Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa sebaiknya digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi bervariasi dan menambah antusias belajar siswa.
2. Sebaiknya guru memiliki keterampilan untuk menggunakan berbagai jenis media pembelajaran, khususnya multimedia pembelajaran berbasis komputer..
3. Multimedia Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa sebaiknya digunakan siswa untuk belajar mandiri di rumah sehingga dapat menambah pemahaman terhadap materi.
4. Untuk penelitian selanjutnya sebaiknya selain mengukur kelayakan dari media pembelajarannya juga menghitung tingkat efektivitas penggunaan media pembelajarannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aldhy Purwanto. (2014). *Model Pembelajaran Berbasis Komputer*. Diakses dari [http:// http://aldhyipurwanto.blogspot.com/2014/03/model-pembelajaran-berbasis-komputer.html](http://http://aldhyipurwanto.blogspot.com/2014/03/model-pembelajaran-berbasis-komputer.html) pada tanggal 30 November 2014.
- Anis Nur Wahyuni dan Susanti (2014). Jurnal Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya. Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di SMK Surabaya.
- Azhar Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Budi Sutedjo Dharma Oetomo. (2003). *Termonologi Populer Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Kegiatan Belajar Mengajar yang Efektif*. Jakarta: DEPDIKNAS.
- Eko Putro Widoyoko. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Endang Mulyaningsih. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Febrianto Dwi Saputro, Euis Ismayati. (2013). Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya. Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan model *Computer Based Instruction (CBI)* Pada Materi Fisika Gelombang.
- Galih Pranowo (2011). *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Flash CS5*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Hendi Somantri. (2007). *Memahami Akuntansi SMK Seri A Bidang Keahlian Bisnis dan Manajemen Program Keahlian Akuntansi*. Bandung: Armico.
- Iyandri. (2011). *Multimedia Interaktif*. Diakses dari <http://gudangartikels.blogspot.com/2011/05/multimedia-interaktif.html> pada tanggal 30 Januari 2015
- Moh. Faisal Alwi dan Lusia Rakhmawati. (2014). Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya. Pengembangan Media Pembelajaran *Computer Based Intruction (CBI)* Menggunakan *Adobe Flash CS4 dan DSCH* pada Materi Menerapkan dan Menguji Macam-macam Rangkaian Flip-Flop di SMKN 7 Surabaya.
- Muhibbin Syah. (2008). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Nana Syaodih. (2003). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pemerintah Republik Indonesia, (2003), *Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta.
- Rusman. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Samryn. (2011). *Pengantar Akuntansi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sobri Sutikno. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistika
- Syaiful Bahri, Djamarah, dan Aswan Zain. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Sagala. (2008). *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problema Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran Semester 2*. Yogyakarta: PPs UNY.
- Supriyatna. (2008). *Penggunaan Multimedia Interaktif (Mmi) Model Drill and Practice Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Mesin (Dkktm)*. Bandung: Tidak Diterbitkan
- Toto Sucipto. (2011). *Akuntansi 1 : Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa dan Perusahaan Dagang Untuk SMK Kelas X*. Jakarta: Yudhistira.
- Zainal Arifin. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

# LAMPIRAN

## **LAMPIRAN 1**

1. Silabus
2. Story Board
3. Produk Akhir
4. Materi *Multimedia*
5. Soal *Multimedia*

<b>1. SILABUS</b>
-------------------

**SILABUS AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA**

**Satuan Pendidikan** : SMK  
**Bidang Keahlian** : Bisnis dan Manajemen  
**Program Keahlian** : Keuangan  
**Paket Keahlian** : Akuntansi  
**Kelas /Semester** : X /1

**Kompetensi Inti:**

- KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3: Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidangkerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI 4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.</p>	<p>Akuntansi Perusahaan Jasa:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian perusahaan jasa</li> <li>2. Ruang lingkup operasi dan karakteristik</li> <li>3. Jenis transaksi keuangan</li> <li>4. Klasifikasi transaksi keuangan</li> <li>5. Macam-macam bukti transaksi perusahaan</li> </ol>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Akuntansi Perusahaan Jasa</p> <p><b>Menanya</b></p> <p>Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Akuntansi Perusahaan Jasa</p> <p><b>Mengesplorasi</b></p> <p>Mengumpulkan data dan informasi tentang Akuntansi Perusahaan Jasa</p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individu/ke-lompok</li> <li>• Pemecahan masalah</li> </ul> <p><b>Observasi</b></p> <p>Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p> <p><b>Portofolio</b></p> <p>Laporan tertulis individu/ kelompok</p>	3 minggu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buku Teks (Siswa)</li> <li>2. Buku Akuntansi untuk SMK</li> </ol>
<p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan</p>					



Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>sosial, lingkungan kerja dan alam.</p> <p>3.1. Menjelaskan pengertian, ruang lingkup operasi, karakteristik perusahaan jasa dan jenis serta klasifikasi transaksi keuangan perusahaan jasa.</p> <p>4.1 Mengelompokkan transaksi keuangan perusahaan jasa.</p>		<p><b>Asosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Akuntansi Perusahaan Jasa</li> <li>menyimpulkan keseluruhan materi</li> </ul> <p><b>Komunikasi</b></p> <p>Menyampaikan laporan tentang Akuntansi Perusahaan Jasa dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p><b>Tes</b></p> <p>Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2. mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat</p>	<p>1. Siklus akuntansi perusahaan jasa</p> <p>2. Penyiapan transaksi/bukti transaksi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Fungsi pengidentifikasian</li> <li>Fungsi pengukuran</li> <li>Fungsi pendokumentasian</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Siklus akuntansi perusahaan jasa</p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Individu/ke-lompok</li> <li>Pemecahan masalah</li> </ul> <p><b>Observasi</b></p>	<b>3 minggu</b>	<p>1. Buku Teks (Siswa)</p> <p>2. Buku Akuntansi untuk SMK</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
diperbandingkan.		<b>Menanya</b>  Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Siklus akuntansi perusahaan jasa  <b>Mengesplorasi</b>  Mengumpulkan data dan informasi tentang Siklus akuntansi perusahaan jasa  <b>Asosiasi</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Siklus akuntansi perusahaan jasa</li> <li>menyimpulkan keseluruhan materi</li> </ul>	Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok  <b>Portofolio</b>  Laporan tertulis individu/ kelompok  <b>Tes</b>  Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda		
2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.					
2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.					
2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.					
3.2. Menjelaskan siklus akuntansi perusahaan jasa dan proses penyiapan transaksi keuangannya.					
4.2 Menyiapkan bukti transaksi keuangan perusahaan jasa					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<b>Komunikasi</b>  Menyampaikan laporan tentang Siklus akuntansi perusahaan jasa dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan			
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas. 1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.	Pemrosesan entri jurnal: 1. Pengertian jurnal dan fungsinya 2. Bentuk-bentuk buku jurnal (buku harian): <ul style="list-style-type: none"> <li>Jurnal umum</li> <li>Jurnal penerimaan kas,</li> <li>jurnal pengeluaran kas.</li> </ul> 3. Pencatatan Jurnal di Buku Harian: <ul style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan jurnal umum untuk seluruh transaksi</li> <li>Penggunaan jurnal penerimaan kas, jurnal pengeluaran kas dan jurnal umum</li> </ul> 4. Buku pembantu dan fungsinya 5. Pencatatan transaksi ke	<b>Mengamati</b>  mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Pemrosesan entri jurnal  <b>Menanya</b>  Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Pemrosesan entri jurnal	<b>Tugas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Individu/ke-lompok</li> <li>Pemecahan masalah</li> </ul> <b>Observasi</b>  Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok	<b>6 minggu</b>	1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Akuntansi untuk SMK
2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi. 2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.</p> <p>3.3. Menjelaskan pemrosesan entri jurnal ke dalam buku harian perusahaan jasa.</p> <p>4.3 Mencatat transaksi keuangan perusahaan jasa ke dalam buku harian.</p>	<p>dalam buku pembantu utang dan buku pembantu piutang</p>	<p><b>Mengesplorasi</b></p> <p>Mengumpulkan data dan informasi tentang Pemrosesan entri jurnal</p> <p><b>Asosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Pemrosesan entri jurnal</li> <li>menyimpulkan keseluruhan materi</li> </ul> <p><b>Komunikasi</b></p> <p>Menyampaikan laporan tentang Pemrosesan entri jurnal dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p><b>Portofolio</b></p> <p>Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p><b>Tes</b></p> <p>Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian</p>	<p>Pemrosesan akun buku besar:</p>	<p><b>Mengamati</b></p>	<p><b>Tugas</b></p>	<p><b>3</b></p>	<p>1. Buku Teks</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas. 1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.	1. Buku besar dan kegunaannya 2. Daftar Akun (Rekening) 3. Pemindahan (Posting) entri jurnal ke buku besar	mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Pemrosesan akun buku besar  <b>Menanya</b>  Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Pemrosesan akun buku besar  <b>Mengesplorasi</b>  Mengumpulkan data dan informasi tentang Pemrosesan akun buku besar  <b>Asosiasi</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Individu/ke-lompok</li><li>• Pemecahan masalah</li></ul> <b>Observasi</b>  Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok  <b>Portofolio</b>  Laporan tertulis individu/ kelompok  <b>Tes</b>  Tes tertulis	minggu	(Siswa) 2. Buku Akuntansi untuk SMK
2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.					
2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.					
2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.					
3.4. Menjelaskan pemrosesan buku besar perusahaan jasa.					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.4 Memindahkan entri jurnal ke buku besar (posting) pada perusahaan jasa.		<ul style="list-style-type: none"> <li>menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Pemrosesan akun buku besar</li> <li>menyimpulkan keseluruhan materi</li> </ul> <p><b>Komunikasi</b></p> <p>Menyampaikan laporan tentang Pemrosesan akun buku besar dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda		
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi 1.2. Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi	<b>Neraca Saldo:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pengertian dan kegunaan neraca saldo</li> <li>Prosedur menyiapkan neraca saldo</li> <li>Keterbatasan neraca saldo</li> <li>Menyiapkan neraca saldo</li> <li>Mendeteksi neraca saldo yang tidak seimbang</li> </ol>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Neraca Saldo</p> <p><b>Menanya</b></p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Individu/ke-lompok</li> <li>Pemecahan masalah</li> </ul> <p><b>Observasi</b></p>	<b>3 minggu</b>	1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Akuntansi untuk SMK

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi		Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Neraca Saldo	Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok		
2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan akuntansi		Mengesplorasi	Portofolio		
3.5. Menjelaskan pemrosesan neraca saldo perusahaan jasa		Mengumpulkan data dan informasi tentang Neraca Saldo	Laporan tertulis individu/ kelompok		
4.5 Menyiapkan neraca saldo perusahaan jasa		Asosiasi	Tes		
		<ul style="list-style-type: none"><li>menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Neraca Saldo</li><li>menyimpulkan keseluruhan materi</li></ul>	Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda		
		Komunikasi			
		Menyampaikan laporan tentang			

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		Neraca Saldo dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan			
<b>Semester 2</b>					
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas. 1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.	Jurnal penyesuaian: 1. Jurnal penyesuaian dan fungsinya 2. Jenis-jenis penyesuaian 3. Jurnal penyesuaian 4. Koreksi kesalahan dan jurnal koreksi 5. Koreksi akun	<b>Mengamati</b>  mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Jurnal penyesuaian  <b>Menanya</b>  Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Jurnal penyesuaian  <b>Mengeksplorasi</b>	<b>Tugas</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individu/ke-lompok</li> <li>• Pemecahan masalah</li> </ul> <b>Observasi</b>  Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok  <b>Portofolio</b>	<b>4 minggu</b>	1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Akuntansi untuk SMK
2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi. 2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan					



Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.</p> <p>3.6. Menjelaskan jurnal penyesuaian dan jurnal koreksi serta posting ke akun buku besar perusahaan jasa.</p> <p>4.6 Memproses jurnal penyesuaian dan jurnal koreksi serta posting ke akun buku besar perusahaan jasa.</p>		<p>Mengumpulkan data dan informasi tentang Jurnal penyesuaian</p> <p><b>Asosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Jurnal penyesuaian</li> <li>menyimpulkan keseluruhan materi</li> </ul> <p><b>Komunikasi</b></p> <p>Menyampaikan laporan tentang Jurnal penyesuaian dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p><b>Tes</b></p> <p>Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2. Mengamalkan ajaran agama</p>	<p>Neraca Lajur:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pengertian dan kegunaan neraca lajur</li> <li>Bentuk dan isi neraca lajur</li> </ol>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain</p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Individu/ke-lompok</li> </ul>	<b>4 minggu</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Buku Teks (Siswa)</li> <li>Buku</li> </ol>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.	3. Menyiapkan neraca lajur	tentang Neraca Lajur	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemecahan masalah</li> </ul>		Akuntansi untuk SMK
2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.		<b>Menanya</b>  Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Neraca Lajur	<b>Observasi</b>  Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok		
2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.		<b>Mengesplorasi</b>  Mengumpulkan data dan informasi tentang Neraca Lajur	<b>Portofolio</b>  Laporan tertulis individu/ kelompok		
2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.		<b>Asosiasi</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Neraca Lajur</li> </ul>	<b>Tes</b>  Tes tertulis		
3.7. Menjelaskan pemrosesan neraca lajur perusahaan jasa.					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.7 Memproses necara lajur perusahaan jasa.		<ul style="list-style-type: none"> <li>menyimpulkan keseluruhan materi</li> </ul> <p><b>Komunikasi</b></p> <p>Menyampaikan laporan tentang Neraca Lajur dan mempre-sentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.</p>	<p>Pemrosesan Laporan Keuangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis-jenis laporan keuangan</li> <li>2. Bentuk laporan keuangan</li> <li>3. Menyiapkan laporan keuangan</li> </ol>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Pemrosesan Laporan Keuangan</p> <p><b>Menanya</b></p> <p>Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Pemrosesan Laporan Keuangan</p> <p><b>Mengesplorasi</b></p> <p>Mengumpulkan data dan informasi tentang Pemrosesan Laporan Keuangan</p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individu/ke-lompok</li> <li>• Pemecahan masalah</li> </ul> <p><b>Observasi</b></p> <p>Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p>	4 minggu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buku Teks (Siswa)</li> <li>2. Buku Akuntansi untuk SMK</li> </ol>
<p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang</p>			<p><b>Portofolio</b></p> <p>Laporan tertulis individu/ kelompok</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>komputer akuntansi.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.</p> <p>3.8. Menjelaskan pemrosesan laporan keuangan perusahaan jasa.</p> <p>4.8 Memproses laporan keuangan perusahaan jasa</p>		<p><b>Asosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Pemrosesan Laporan Keuangan</li> <li>menyimpulkan keseluruhan materi</li> </ul> <p><b>Komunikasi</b></p> <p>Menyampaikan laporan tentang Pemrosesan Laporan Keuangan dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p><b>Tes</b></p> <p>Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2. mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat</p>	<p>Jurnal Penutup:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Kegunaan jurnal penutup</li> <li>Jurnal penutup</li> <li>Menutup akun nominal</li> </ol>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Jurnal Penutup</p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Individu/ke-lompok</li> <li>Pemecahan masalah</li> </ul> <p><b>Observasi</b></p>	<b>3 minggu</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Buku Teks (Siswa)</li> <li>Buku Akuntansi untuk SMK</li> </ol>

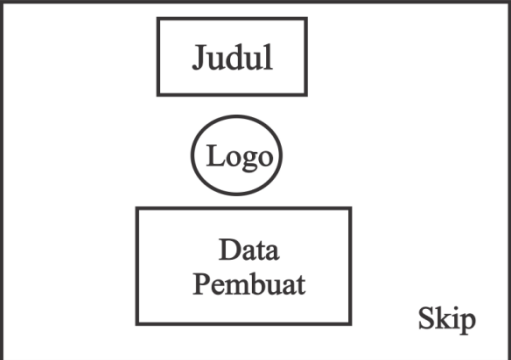
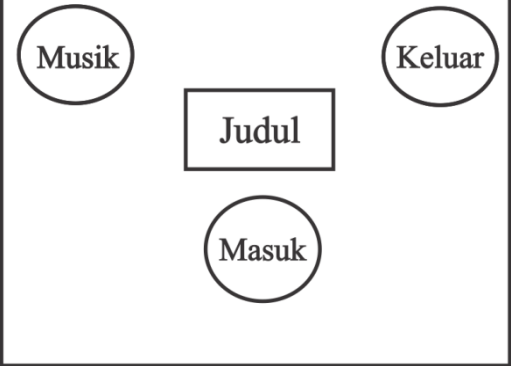
Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
diperbandingkan.		<b>Menanya</b>  Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Jurnal Penutup  <b>Mengesplorasi</b>  Mengumpulkan data dan informasi tentang Jurnal Penutup  <b>Asosiasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Jurnal Penutup</li> <li>menyimpulkan keseluruhan materi</li> </ul> <b>Komunikasi</b>  Menyampaikan laporan tentang Jurnal Penutup dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan	Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok  <b>Portofolio</b>  Laporan tertulis individu/ kelompok  <b>Tes</b>  Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda		
2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.					
2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.					
2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.					
3.9. Menjelaskan pemrosesan penutupan buku dan jurnal pembalik perusahaan jasa.					
4.9 Memproses penutupan buku dan jurnal pembalik perusahaan jasa.					

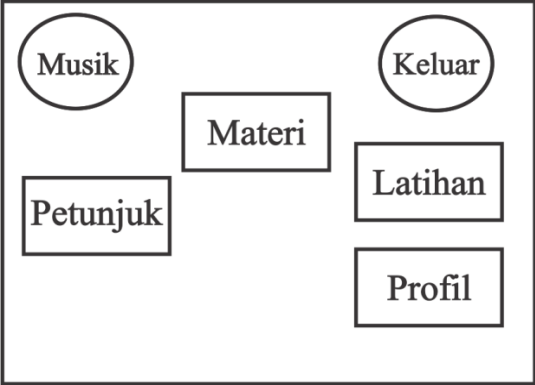
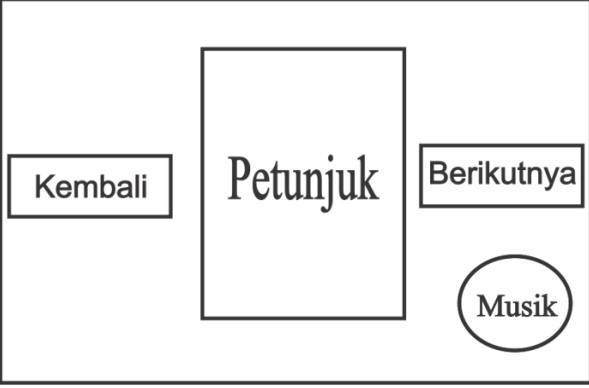
Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.</p>	<p>Neraca Saldo setelah penutupan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian dan kegunaan neraca saldo setelah penutupan</li> <li>2. Bentuk-bentuk neraca saldo setelah penutupan</li> <li>3. Penyiapan neraca saldo setelah penutupan</li> </ol>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Neraca Saldo setelah penutupan</p> <p><b>Menanya</b></p> <p>Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Neraca Saldo setelah penutupan</p> <p><b>Mengesplorasi</b></p> <p>Mengumpulkan data dan informasi tentang Neraca Saldo setelah penutupan</p> <p><b>Asosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Neraca Saldo setelah penutupan</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individu/ke-lompok</li> <li>• Pemecahan masalah</li> </ul> <p><b>Observasi</b></p> <p>Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p> <p><b>Portofolio</b></p> <p>Laporan tertulis individu/ kelompok</p>	<p><b>3 minggu</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buku Teks (Siswa)</li> <li>2. Buku Akuntansi untuk SMK</li> </ol>
<p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.</p>					

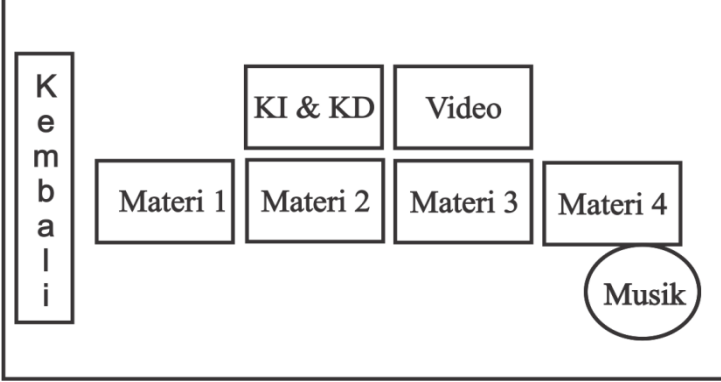
Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.10. Menjelaskan pemrosesan neraca saldo setelah penutupan perusahaan jasa.		<ul style="list-style-type: none"> <li>menyimpulkan keseluruhan materi</li> </ul> <b>Komunikasi</b> Menyampaikan laporan tentang Neraca Saldo setelah penutupan dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan	<b>Tes</b>  Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda		
4.10 Memproses neraca saldo setelah penutupan perusahaan jasa.					

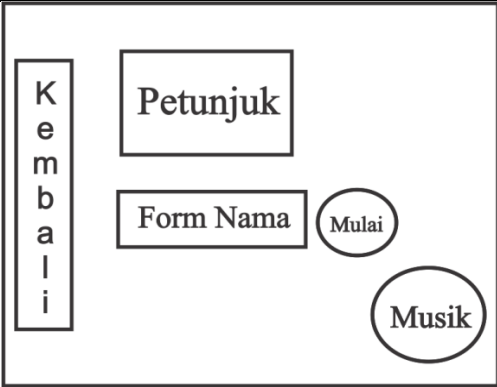
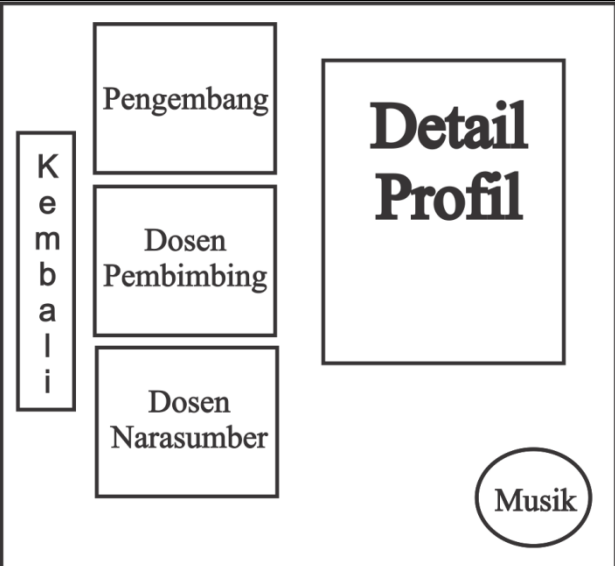


## 2. STORY BOARD

No	Halaman	Desain	Keterangan
1	<i>Preface</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian Judul menjelaskan nama multimedia.</li> <li>- Bagian Logo merupakan logo UNY.</li> <li>- Data pembuat merupakan informasi mengenai identitas pembuat.</li> <li>- Bagian Skip untuk masuk ke halaman selanjutnya.</li> </ul>
2	Halaman Awal		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian Judul merupakan logo nama multimedia.</li> <li>- Bagian Masuk merupakan tombol untuk masuk ke dalam menu multimedia.</li> <li>- Bagian Musik merupakan tombol untuk mengatur musik hidup atau mati pada multimedia.</li> <li>- Bagian Keluar merupakan tombol untuk keluar dari multimedia.</li> <li>- Backsound muncul jika halaman ini dibuka</li> </ul>

3	Menu		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian Musik merupakan tombol untuk mengatur musik hidup atau mati pada multimedia.</li> <li>- Bagian Keluar merupakan tombol untuk keluar dari multimedia.</li> <li>- Bagian Petunjuk merupakan tombol untuk masuk ke halaman menu petunjuk mengenai simbol dan fungsi yang terdapat pada multimedia.</li> <li>- Bagian Materi merupakan tombol untuk masuk ke halaman menu materi</li> <li>- Bagian Latihan merupakan tombol untuk masuk ke halaman latihan soal</li> <li>- Bagian Profil merupakan tombol untuk masuk ke halaman profil pengembang, dosen pembimbing, dan dosen narasumber.</li> </ul>
4	Halaman Petunjuk		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian Petunjuk merupakan penjelasan mengenai simbol dan fungsi yang terdapat pada multimedia</li> <li>- Tombol Berikutnya merupakan tombol untuk melihat penjelasan petunjuk berikutnya.</li> <li>- Tombol Kembali merupakan tombol untuk kembali ke menu.</li> <li>- Bagian Musik merupakan tombol untuk mengatur musik hidup atau mati pada multimedia.</li> </ul>

5	Halaman Materi		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian KI &amp; KD merupakan tombol untuk masuk ke halaman Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar</li> <li>- Bagian Video merupakan tombol untuk menjalankan video</li> <li>- Materi 1 merupakan tombol untuk masuk ke dalam halaman materi 1 yaitu siklus akuntansi perusahaan jasa tahap pencatatan.</li> <li>- Materi 2 merupakan tombol untuk masuk ke dalam halaman materi 2 yaitu siklus akuntansi perusahaan jasa tahap pengikhtisaran</li> <li>- Materi 3 merupakan tombol untuk masuk ke dalam halaman materi 3 yaitu siklus akuntansi perusahaan jasa tahap pelaporan</li> <li>- Materi 4 merupakan tombol untuk masuk ke dalam halaman materi 4 yaitu pencatatan akuntansi perusahaan jasa.</li> <li>- Bagian Musik merupakan tombol untuk mengatur musik hidup atau mati pada multimedia.</li> <li>- Tombol Kembali merupakan tombol untuk kembali ke menu.</li> </ul>
---	----------------	--	---

6	Halaman Latihan		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian Petunjuk merupakan petunjuk tentang latihan.</li> <li>- Bagian Form Nama merupakan tempat untuk memasukkan nama.</li> <li>- Bagian Mulai merupakan tombol untuk masuk ke halaman soal.</li> <li>- Bagian Musik merupakan tombol untuk mengatur musik hidup atau mati pada multimedia.</li> <li>- Tombol Kembali merupakan tombol untuk kembali ke menu.</li> </ul>
7	Halaman Profil		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian Pengembang merupakan profil dari pengembang.</li> <li>- Bagian Dosen Pembimbing merupakan profil dari dosen pembimbing.</li> <li>- Bagian Dosen Narasumber merupakan profil dari dosen narasumber.</li> <li>- Detail Profil merupakan detail profil yang dipilih.</li> <li>- Bagian Musik merupakan tombol untuk mengatur musik hidup atau mati pada multimedia..</li> <li>- Tombol Kembali merupakan tombol untuk kembali ke menu.</li> </ul>

## 2. Produk Akhir Multimedia Pembelajaran Perusahaan Jasa

### 1. Halaman Preface



### 2. Halaman Awal



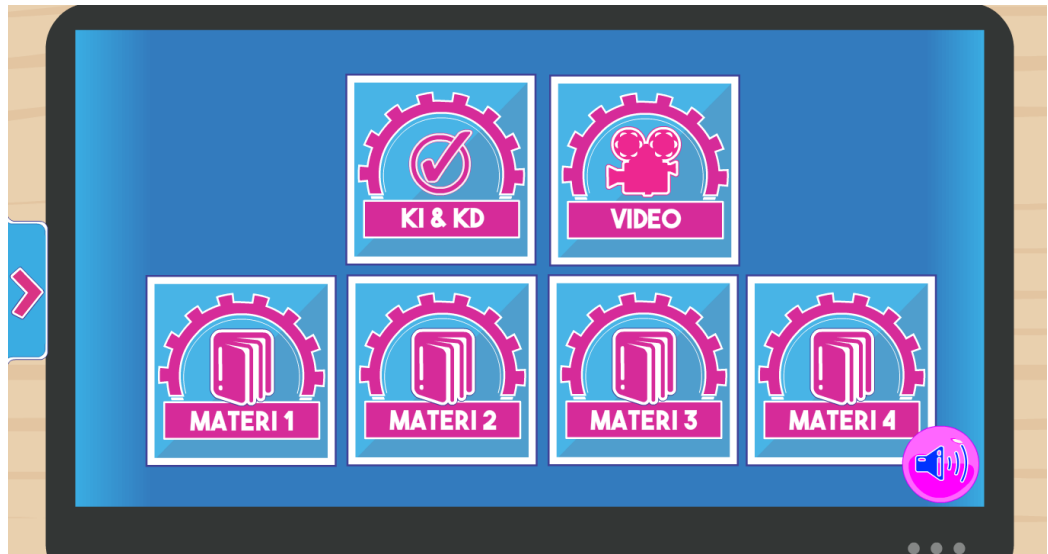
### 3. Menu



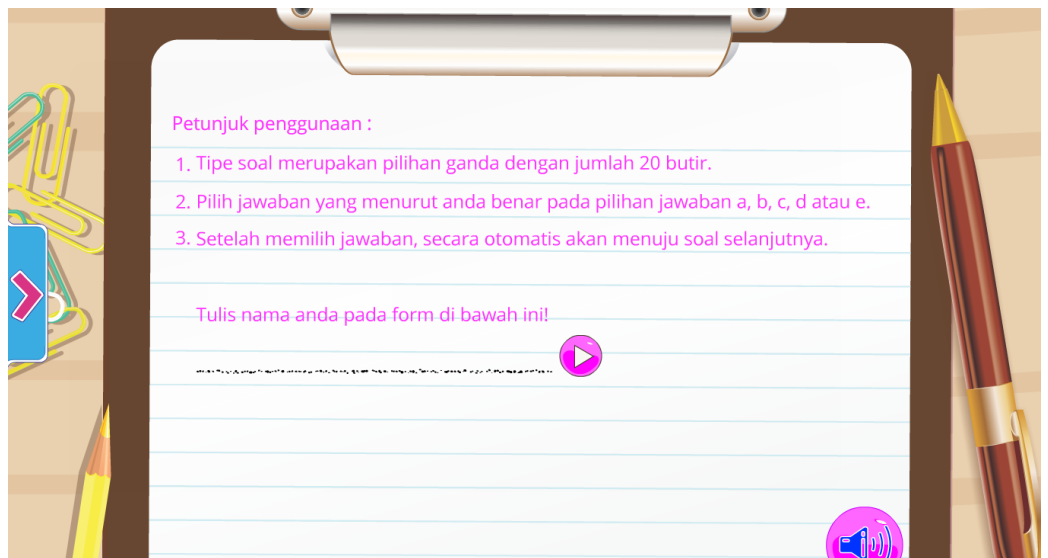
### 4. Halaman Petunjuk



## 5. Halaman Materi



## 6. Halaman Latihan



## 7. Halaman Profil





#### 4. MATERI *MULTIMEDIA*

### MATERI 1

#### SIKLUS AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA : TAHAP PENCATATAN

##### A. Pengertian dan Ciri-ciri Perusahaan Jasa

Perusahaan jasa adalah perusahaan yang kegiatannya memberikan jasa berupa pelayanan kepada konsumen.

Ciri-ciri perusahaan jasa antara lain sebagai berikut :

- 1 kegiatan usahanya berupa pelayanan dengan menerima balas jasa
- 2 Pembelian barang oleh perusahaan jasa (bahan habis pakai/perlengkapan dan peralatan) tidak untuk diolah atau dijual kembali tetapi untuk memberikan pelayanan kepada pemakai jasa
- 3 Pendapatan diperoleh dari penjualan jasa
- 4 Laba usaha diperoleh dari pendapatan jasa dikurangi dengan biaya-biaya usaha

##### B. Sumber Pencatatan

Setiap transaksi keuangan mengakibatkan perubahan posisi keuangan. Oleh karena itu, harus disertai dengan bukti-bukti pencatatan.

Macam-macam bukti pencatatan, di antaranya sebagai berikut :

##### 1 Kuitansi

Kuitansi adalah bukti transaksi penerimaan uang untuk pembayaran sesuatu.



##### 2 Cek

Cek adalah surat perintah yang dibuat oleh pihak yang mempunyai rekening di Bank, agar Bank membayar sejumlah uang kepada pihak yang namanya tercantum dalam cek tersebut.

**Bank Danamon**  
BANDUNG MOH. TOHA  
Atas penyerahan cek ini bayarliah kepada atau pembawa  
uang sejumlah Rupiah  
(dalam huruf) Rp.  
0034523167  
06.01.04  
CEK No. 2090463  
Dapat diuangkat di seluruh kantor Bank Danamon  
Pemerita Kibing Warkat Luar Wilayah  
Printed by PT Widyia Aloudi

## 3 Faktur

Faktur yaitu bukti transaksi penjualan atau pembelian yang dilakukan secara kredit.

PD. Harpan Jl. Mendut 20 Tangerang		No. Faktur : 01 Kepada : Aisyah	
<b>FAKTUR</b>			
Banyaknya	Nama Barang	Harga Satuan	Jumlah
10 kaleng	Cat tembok	Rp. 15.000,00	Rp. 150.000,00
10 lembar	Triplek	Rp. 8.000,00	Rp. 80.000,00
		<b>Total</b>	<b>Rp. 230.000,00</b>
Hormat kami, Tangerang, 8 Oktober 2000 Kamila			

## 4 Nota Kontan

Nota kontan, yaitu bukti transaksi jual beli yang dilakukan secara tunai.

PT. TIO JAYA Jl. Malaka Raya No. 56 Jakarta Timur		No. T.020296 Tanggal : 10 Mei 2007		
<b>Nota Kontan</b>				
No	Jenis Barang	Banyaknya	Harga Satuan	Jumlah
1.	Kertas HVS 70 gr	10	Rp 25.000	Rp 250.000,00
2.	Refill tinta komputer	2	Rp 90.000	Rp 180.000,00
<b>Jumlah Total</b>				<b>Rp 430.000,00</b>
Bagian Pembukuan (Annisa)		Bagian Penjualan (Alvin)		

## 5 Nota Kredit

Nota Kredit adalah bukti transaksi penerimaan kembali barang yang telah dijual secara kredit (retur penjualan).

PD. Pembangunan Jl. Danau No. 4 Tangerang	Tangerang, 10 Oktober 2000 Kepada Yth. : Toko Hidayat Jln. : Tambak 5 Tangerang
<b>NOTA KREDIT</b>	
Diterima kembali 2 buah papan tulis putih (White Board) karena rusak seharga Rp.36.000,00 dan rekening ini telah di KREDIT.	
Hormat kami,  Hasna	

## 6 Nota Debit

Nota Debet adalah bukti transaksi pengiriman kembali barang yang dibeli (retur pembelian), karena sebagian barang yang dibeli ada yang rusak atau tidak sesuai pesanan.

Toko HAFIZA  
Jl. Wijaya Kusuma II No. 102  
Jakarta

Kepada Tn :  
Toko KOBINKA 48  
Jln. Radin Intan Buaran  
Jakarta Timur

Nota Debet  
No. 1/Thafiz/PJ/XII/2005

Kami telah mendebet rekening saudara  
atas barang yang kami kembalikan karena rusak sbb:

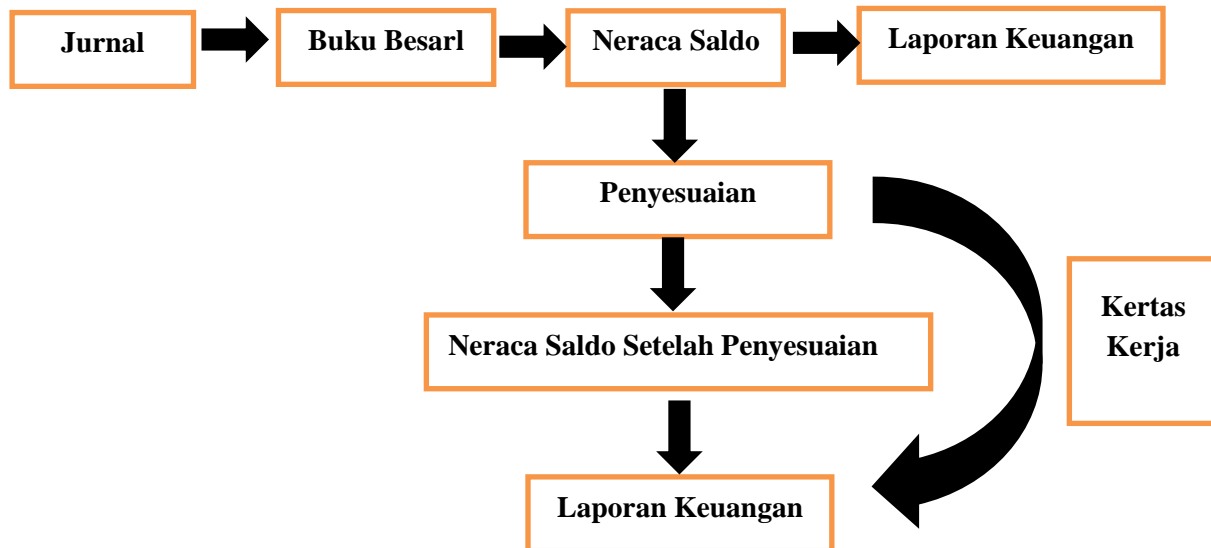
No	Jenis Barang	Banyaknya	Harga Satuan	Jumlah
1.	Kertas HVS	2	Rp 25.000,-	Rp 50.000,-
2.	Tip EX	2	Rp 5.000,-	Rp 10.000,-
Jumlah				Rp 60.000,-

Jakarta.  
Bagian Penjualan

(Hilmi)

### C. Form Pencatatan

Form Pencatatan Dalam Akuntansi dapat di gambarkan sebagai berikut :



### D. Dasar Pencatatan

Dalam Pencatatan Akuntansi terdapat 5 Rekening yaitu Harta, Utang, Modal, Pendapatan, dan Beban.

Persamaan Dasar Akuntansi sebagai berikut :

$$H = U + M$$

Bisa dijabarkan sebagai berikut :

Harta	Utang
	Modal

Sisi kiri ini dinamakan sisi  
Debet

Sisi kanan ini dinamakan sisi  
Kredit

- Rekening apabila bertambah mengikuti letak sisinya atau saldo normalnya seperti gambar di atas.

- Jadi, jika harta bertambah di sisi debit dan berkurang di sisi kredit. Sedangkan Utang dan Modal jika bertambah di sisi kredit dan berkurang di sisi debit.
- Selanjutnya mengenai rekening pendapatan dan beban. Bisa dikatakan pendapatan dan beban itu mempengaruhi modal
- Jadi, jika pendapatan bertambah modal juga bertambah. Dengan demikian pendapatan bertambah pada sisi kredit. Sedangkan jika Beban bertambah maka akan mengurangi modal. Dengan demikian beban bertambah di sisi debit. Dapat digambarkan sebagai berikut :

**(Pendapatan +) = (Modal +) = Sisi Kredit**  
**(Beban +) = (Modal -) = Sisi Debet**

#### E. Jurnal

Jurnal berasal dari kata “journal” (bahasa Perancis) yang artinya buku harian. Pengertian jurnal atau buku harian adalah formulir khusus yang dipakai untuk mencatat setiap bukti pencatatan secara kronologis menurut nama akun dan jumlah yang harus didebet dan kredit.

Bentuk jurnal yang lazim digunakan oleh perusahaan adalah sebagai berikut :

Tanggal	Akun/Keterangan	Ref	Debet	Kredit

#### Contoh Ilustrasi Jurnal :

##### 1 Transaksi 1

Pada 1 Oktober 2012, Nona Theresia mendirikan usaha salon kecantikan yang diberi nama Salon Mekar Melati. Nona Theresia menyetorkan uang sebesar Rp50.000.000,00 untuk modal perusahaan.

##### 2 Transaksi 2

Pada 1 Oktober 2012, Nona Theresia menyewa sebuah gedung untuk usaha salon kecantikannya sebesar Rp12.000.000.00 untuk satu tahun.

### 3 Transaksi 3

Pada 4 Oktober 2012, Nona Theresia membeli perlengkapan salon kecantikan secara kredit sebesar Rp12.000.000,00.

### 4 Transaksi 4

Pada tanggal 7 Oktober 2012, diperoleh pendapatan jasa merias pengantin sebesar Rp54.000.000,00.

### 5 Transaksi 5

Pada 19 Oktober 2012, dibayar tagihan rekening listrik dan telepon masing-masing Rp500.000,00 dan Rp300.000,00.

#### Jurnal yang dibuat adalah :

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2012	1	Kas		50.000.000	
Oktober		Modal Nona Theresia			50.000.000
	1	Beban sewa gedung		12.000.000	
		Kas			12.000.000
	4	Perlengkapan salon		12.000.000	
		Kas			12.000.000
	7	Kas		54.000.000	
		Pendapatan salon			54.000.000
	19	Beban Listrik		500.000	
		Beban Telepon		300.000	
		Kas			800.000

#### F. Buku Besar

Buku besar adalah kumpulan dari akun-akun yang sama satu sama lain saling berhubungan dan merupakan kesatuan yang sistematis, atau dapat dikatakan pengelompokan akun yang sama dari jurnal

Proses Pemindahbukuan dari Jurnal ke Buku Besar dinamakan **Posting**

Bentuk Buku besar :

#### 1 Bentuk T

Debet	Nama Akun	Kredit

## 2 Bentuk Skontro atau 2 kolom

Nama Akun

No Akun :

Tgl.	Ket.	Ref	Debet	Tgl.	Ket.	Ref	Kredit

## 3 Bentuk staffel ( 3 kolom dan 4 kolom )

Bentuk 3 kolom :

Nama Akun

No Akun :

Tgl.	Ket.	Ref	Debet	Kredit	Saldo

Bentuk 4 kolom :

Nama Akun

No Akun :

Tgl.	Ket.	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit

**Contoh Ilustrasi posting dari jurnal ke buku besar berdasarkan contoh jurnal sebelumnya di atas :**

Nama Akun : Kas

No Akun : 111

Tgl.		Ket.	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
2012	1	Penerimaan		50.000.000		50.000.000	
okt	1	Pembayaran			12.000.000	38.000.000	
	4	Pembayaran			12.000.000	26.000.000	
	7	Penerimaan		16.000.000		42.000.000	
	19	Pembayaran			800.000	41.200.000	

Nama Akun : Perlengkapan

No Akun : 113

Tgl.		Ket.	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
2012	4	Pembelian		12.000.000		12.000.000	

okt		perlengkapan					

Nama Akun : Pendapatan salon

No Akun : 411

Tgl.		Ket.	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
2012	7	Penerimaan pendapatan			54.000.000		54.000.000
okt							

Nama Akun : Beban Listrik

No Akun : 512

Tgl.		Ket.	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
2012	19	Pembayaran listrik		500.000		500.000	
okt							

Nama Akun : Beban telepon

No Akun : 512

Tgl.		Ket.	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
2012	19	Pembayaran telepon		300.000		300.000	
okt							



Contoh cara melakukan posting dari jurnal ke buku besar perhatikan gambar berikut :

Zhafira Salon Jurnal Umum Januari 2014					
Tanggal	No. Bukti Transaksi	Nama Akun dan Keterangan	Ref	Debit	Kredit
05/01/2014	BKK 1	Perlengkapan	121	Rp700.000	
		Kas	111		Rp700.000
		(pembelian perlengkapan tunai)			

Zhafira Salon Buku Besar Januari 2014						
KAS						
Tanggal	Keterangan	REF	Debit	Kredit	Saldo	
					Debit	Kredit
05/01/2014	perlengkapan	JU1		Rp700.000		Rp700.000
PERLENGKAPAN						
Tanggal	Keterangan	REF	Debit	Kredit	Saldo	
					Debit	Kredit
05/01/2014	Kas	JU1	Rp700.000		Rp700.000	

**MATERI 2**  
**SIKLUS AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA : TAHAP**  
**PENGIKHTISARAN**

**A. Neraca Saldo**

Neraca saldo adalah suatu dokumen yang berisi saldo-saldo akun buku besar.

Tujuan pembuatan neraca saldo adalah sebagai berikut:

- 1 Untuk menguji pembuatan neraca debit dan kredit dalam akun buku besar
- 2 Untuk mempermudah penyusunan laporan keuangan

Neraca saldo disusun pada setiap akhir periode akuntansi dengan tujuan memeriksa kembali keseimbangan dan kebenaran jumlah debit dan kredit yang ada dalam buku besar. Data yang ada dalam neraca saldo diambil dari saldo setiap akun yang ada dalam buku besar.

Contoh Neraca Saldo dari transaksi sebelumnya:

Nama Perusahaan			
Neraca Saldo			
Periode			
No Akun	Nama Akun	Debet	Kredit
111	Kas	41.200.000	
113	Perlengkapan	12.000.000	
412	Pendapatan salon		54.000.000
512	Beban Listril	500.000	
513	Beban Telepon	300.000	
Jumlah		54.000.000	54.000.000

**B. Jurnal Penyesuaian**

Ayat jurnal penyesuaian dapat diartikan sebagai ayat jurnal yang dibuat untuk menyesuaikan atau memperbaiki saldo akun-akun ke saldo yang sebenarnya pada akhir suatu periode akuntansi.

Tujuan penyesuaian adalah untuk memisahkan antara biaya yang sudah menjadi beban pada suatu periode akuntansi dengan yang belum. Selain itu, antara pendapatan yang sudah menjadi hak dan yang belum menjadi hak.

Hal-hal yang memerlukan penyesuaian, di antaranya transaksi yang belum dicatat dan transaksi yang sudah dicatat, tetapi pada akhir periode diperlukan penyesuaian.

1 Transaksi yang belum dicatat

a. Perlengkapan

Misalnya, perlengkapan di neraca saldo memperlihatkan jumlah Rp 500.000,00. Setelah dihitung secara fisik persediaan perlengkapan pada tanggal 31 Desember 2007 Rp 300.000,00. Ini berarti perlengkapan yang telah dipakai untuk kegiatan perusahaan berjumlah Rp 200.000,00 (Rp 500.000,00 – Rp 300.000,00)

Jurnal penyesuaian yang harus dibuat untuk mencatat transaksi tersebut, yaitu sebagai berikut:

Tgl.	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2007 31	Beban Perlengkapan		200.000	
Des	Perlengkapan			200.000

b. Beban yang Masih Harus Dibayar (Beban yang Masih Terutang)

Misalnya, pada 31 Desember 2007 perusahaan memiliki utang untuk gaji karyawan sebesar Rp7.000.000,00. Jurnal penyesuaian yang harus dibuat untuk mencatat transaksi tersebut, yaitu sebagai berikut:

Tgl.	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2007 31	Beban Gaji		7.000.000	
Des	Utang Gaji			7.000.000

c. Piutang Pendapatan

Misalnya, pada 31 Desember 2007 diselesaikan jasa mengangkut barang untuk seorang pelanggan Rp10.000.000,00. Pendapatan tersebut akan dibayar pada bulan Januari 2008. Jurnal penyesuaian yang harus dibuat untuk mencatat transaksi tersebut, yaitu sebagai berikut :

Tgl.	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2007 31	Piutang Usaha		10.000.000	
Des	Pendapatan Jasa Angkut			10.000.000

d. Penyusutan Aktiva Tetap

Misalnya, mesin yang dimiliki perusahaan disusutkan sebesar Rp2.400.000,00. Jurnal penyesuaian untuk mencatat transaksi tersebut, yaitu sebagai berikut :

Tgl.		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2007	31	Beban penyusutan mesin		2.400.000	
Des		Akumulasi penyusutan mesin			2.000.000

2 Transaksi yang sudah dicatat

a. Beban Dibayar di Muka

Beban yang dibayar di muka dapat diakui sebagai harta dan beban. Jika diakui sebagai harta (piutang), jumlah yang dicatat dalam penyesuaian sebesar beban yang sudah benar-benar dipakai. Adapun jika diakui sebagai beban, jumlah yang dicatat dalam penyesuaian sebesar sisa beban yang belum terpakai. Misalnya, dibayar beban asuransi pada 1 Mei 2007 untuk 1 tahun sebesar Rp18.000.000,00.

1) Dicatat sebagai Aktiva

a) Jurnal pada saat membayar asuransi (1 Mei 2007) :

Tgl.		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2007	1	Asuransi dibayar dimuka		18.000.000	
Mei		Kas			18.000.000

b) Jurnal Penyesuaian :

Tgl.		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2007	31	Beban asuransi		12.000.000	
Des		Asuransi dibayar dimuka			12.000.000

*(pencatatan/pengakuan beban asuransi 1 Mei – 31 Desember = 8 bulan)*

2) Dicatat sebagai Beban

a) Jurnal pada saat membayar asuransi (1 Mei 2007) :

Tgl.		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2007	1	Beban asuransi		18.000.000	
Mei		Kas			18.000.000

## b) Jurnal Penyesuaian :

Tgl.		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2007	31	Asuransi dibayar dimuka		6.000.000	
Des		Beban asuransi			6.000.000

(pencatatan beban asuransi yang belum terpakai s/d 31 Desember = 4 bulan)

## b. Pendapatan Diterima di Muka

Sama seperti beban dibayar di muka, pendapatan diterima di muka juga dapat diakui sebagai utang dan pendapatan. Misalnya, diterima pendapatan sewa pada 1 November 2007 untuk 2 tahun sebesar Rp24.000.000,00.

## 1) Dicatat sebagai Pendapatan

## a) Jurnal waktu menerima sewa (1 November) :

Tgl.		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2007	1	Kas		24.000.000	
Nov		Pendapatan sewa			24.000.000

## b) Jurnal penyesuaian :

Tgl.		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2007	31	Pendapatan sewa		22.000.000	
Des		Sewa diterima dimuka			22.000.000

## 2) Dicatat sebagai Beban

## a) Jurnal waktu menerima sewa (1 November) :

Tgl.		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2007	1	Kas		24.000.000	
Nov		Sewa diterima dimuka			24.000.000

## b) Jurnal penyesuaian :

Tgl.		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2007	31	Sewa diterima dimuka		2.000.000	
Des		Pendapatan sewa			2.000.000

## c. Piutang tak Tertagih

Ada 2 metode untuk mencatat kerugian piutang tidak tertagih :

## ❖ Metode Langsung

Kerugian piutang tak tertagih dicatat pada saat piutang usaha tersebut nyata-nyata tidak dapat tertagih. jurnalnya :

Tgl.		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
		Kerugian piutang tak tertagih		xxx	
		Piutang usaha			xxx

## ❖ Metode Tidak Langsung/Cadangan

Kerugian piutang tak tertagih dicatat pada periode terjadinya piutang berdasarkan taksiran melalui jurnal penyesuaian, jurnalnya :

Tgl.		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
		Kerugian piutang tak tertagih		xxx	
		Cadangan piutang tak tertagih			xxx

**C. Kertas Kerja**

Kertas kerja (Neraca Lajur) merupakan lembaran berlajur-lajur sebagai media pencatatan neraca saldo, ayat jurnal penyesuaian, dan untuk mengikhtisarkan semua data akuntansi sehingga dapat memberikan gambaran tentang laba/rugi perusahaan, saldo akhir harta, kewajiban, dan modal yang disusun secara logis. Fungsi dari kertas kerja adalah sebagai alat bantu untuk mempermudah proses penyusunan laporan keuangan dari neraca saldo setelah penyesuaian.

Bentuk kertas kerja :



### MATERI 3

#### SIKLUS AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA : TAHAP PELAPORAN

##### A. Laporan Keuangan

Laporan keuangan adalah laporan yang memuat informasi keuangan (*financial*) tentang akibat-akibat dari transaksi-transaksi keuangan yang dilakukan suatu perusahaan pada suatu periode tertentu dan disusun berdasarkan Standar Akuntansi Keuangan. Laporan keuangan yang pokok terdiri atas laporan laba/rugi, laporan perubahan modal, neraca, laporan arus kas, dan Catatan Atas Laporan Keuangan.

##### 1 Laporan Laba/Rugi

Laporan laba/rugi merupakan laporan yang memuat informasi tentang ikhtisar dari pendapatan yang diperoleh dan beban yang ditanggung perusahaan selama periode tertentu.

Berikut contoh laporan laba/rugi untuk Salon Mekar Melati.

Salon Mekar Melati  
Laporan Laba/Rugi  
untuk Periode yang Berakhir 31 Desember 2007

Pendapatan salon	
27.000.000	
Beban operasi:	
Beban sewa gedung	1.000.000
Beban listrik	500.000
Beban telepon	300.000
Beban iklan	2.400.000
Beban gaji	8.000.000
Beban perlengkapan salon	8.000.000
Beban penyusutan peralatan salon	9.000.000
Jumlah beban operasi	
<u>(29.200.000)</u>	
Rugi	
(2.200.000)	



## 2 Laporan Perubahan Modal

Laporan perubahan modal merupakan suatu laporan atau informasi yang menggambarkan perubahan yang terjadi atas modal pada suatu periode.

Berikut disajikan, transaksi-transaksi yang memengaruhi modal Nona Theresia dalam bentuk Laporan Perubahan Modal.

Salon Mekar Melati		
Laporan Perubahan Modal		
untuk Periode yang Berakhir 31 Desember 2007		
Modal Nona Theresia 1 Desember 2007		160.000.000
Rugi bersih	2.200.000	
Prive Nona Theresia	2.000.000	
Pengurangan modal pemilik		<u>(4.200.000)</u>
Modal Nona Theresia 31 Desember 2007		155.800.000

## 3 Neraca

Neraca merupakan laporan keuangan yang menyajikan informasi mengenai posisi harta, kewajiban, dan modal perusahaan pada suatu periode tertentu.

Neraca dapat disusun dalam dua bentuk, yaitu bentuk stafel dan skontro

### ❖ Neraca Bentuk Stafel

Neraca bentuk stafel, yaitu neraca yang menempatkan bagian kewajiban dan modal pemilik di bawah bagian aktiva. Berikut contoh neraca bentuk stafel untuk kasus Salon Mekar Melati

Salon Mekar Melati		
Neraca		
Per 31 Desember 2007		
<b>Aktiva</b>		
Aktiva Lancar		
Kas	82.200.000	
Piutang usaha	6.000.000	
Perlengkapan salon	4.000.000	
Sewa gedung dibayar di muka	11.000.000	
Iklan dibayar di muka	600.000	
	<hr/>	
		103.800.000

Aktiva Tetap		
Peralatan salon	90.000.000	
Akumulasi penyusutan peralatan salon	(9.000.000)	
		99.000.000
Jumlah aktiva		184.800.000
<b>Kewajiban</b>		
Kewajiban Jangka Pendek		
Utang usaha	27.000.000	
Utang gaji	2.000.000	
Jumlah kewajiban jangka pendek		29.000.000
<b>Modal</b>		
Modal Nona Theresia		155.800.000
Jumlah kewajiban dan modal		184.800.000

#### ❖ Neraca Bentuk Skronto

Neraca bentuk skontro, yaitu neraca yang disusun dalam bentuk sebelah-menyebelah, bagian aktiva di sebelah kiri dan kewajiban serta modal di sebelah kanan. Neraca bentuk skontro untuk Salon Mekar Melati tampak seperti berikut.

#### Salon Mekar Melati Neraca per 31 Desember 2007

<b>Aktiva</b>			<b>Kewajiban</b>	
Aktiva Lancar			Kewajiban Lancar	
Kas	82.200.000		Utang usaha	Rp 27.000.000,00
Piutang usaha	6.000.000		Utang gaji	Rp 2.000.000,00
Perlengkapan salon	4.000.000		Jumlah kewajiban lancar	Rp 29.000.000,00
Sewa gedung dibayar di muka	11.00.000			
Iklan dibayar di muka	600.000		<b>Modal</b>	
Jumlah aktiva lancar		103.800.000	Modal Nona Theresia	Rp 155.800.000,00
Aktiva Tetap				
Peralatan salon	90.000.000			
Akum. peny. peralatan salon	(9.000.000)			
Jumlah aktiva tetap		81.000.000		
Jumlah aktiva		184.800.000	Jumlah kewajiban dan modal	Rp 184.800.000,00

#### 4 Laporan Arus Kas

Laporan arus kas menginformasikan dari mana kas diperoleh (sumber kas) dan untuk apa kas digunakan (penggunaan kas) dalam suatu periode.

Penyajian laporan arus kas diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut :

- a. Arus kas dari aktivitas operasi, yang meliputi:
  - Penerimaan dari pelanggan,
  - Pembayaran kepada pemasok dan beban operasi,
  - Pembayaran atau penerimaan laba/rugi diluar usaha.
- b. Arus kas dari aktivitas investasi, yang meliputi:
  - Pemberian pinjaman jangka panjang kepada pihak lain,
  - Penerimaan kembali piutang jangka panjang,
  - Pembelian aktiva tetap,
  - Penjualan aktiva tetap,
- c. Arus kas dari aktivitas pendanaan, yang meliputi:
  - Penarikan modal oleh pemilik,
  - Penerimaan setoran modal dari pemilik,
  - Pengambilan pinjaman jangka panjang,
  - Penerimaan pinjaman jangka panjang,

Contoh bentuk laporan arus kas untuk kasus Salon Mekar Melati, yaitu sebagai berikut :

##### **Model Langsung**

Salon Mekar Melati

Laporan Arus Kas

untuk Periode yang Berakhir 31 Desember 2007

##### **Arus kas dari aktivitas operasi**

Kas yang diterima dari pelanggan

Rp 27.000.000

##### **Pengeluaran:**

Pembayaran sewa gedung	12.000.000
Pembayaran iklan	3.000.000
Pembayaran gaji karyawan	6.000.000
Pembayaran utang Usaha	5.000.000
Pembayaran listrik	500.000

Pembayaran telepon	300.000	
Jumlah pengeluaran kas		<u>Rp (26.800.000)</u>
Arus kas keluar bersih dari aktivitas operasi		Rp 200.000
<b>Arus kas dari aktivitas investasi</b>		
Pembayaran: Pembelian peralatan		Rp (90.000.000)
<b>Arus kas dari aktivitas pendanaan</b>		
Pembayaran: Prive Nona Theresia		<u>Rp (2.000.000)</u>
Penurunan kas bersih		Rp (91.800.000)
Kas pada awal periode (1 Desember 2007)		<u>Rp 160.000.000</u>
Kas pada akhir periode (31 Desember 2007)		<b>Rp 68.200.000</b>

### **Model Tidak Langsung**

Salon Mekar Melati

Laporan Arus Kas

untuk Periode yang Berakhir 31 Desember 2007

<b>Arus kas dari aktivitas operasi</b>		
Rugi bersih menurut laporan laba rugi		Rp (2.200.000)
Penambahan		
Beban depresiasi	Rp 9.000.000	
Kenaikkan utang jangka pendek	<u>Rp 20.000.000</u>	
		Rp 29.000.0000
Dikurangi:		
Kenaikkan piutang usaha	Rp 20.000.000	
Kenaikkan biaya dibayar dimuka	Rp 600.000	
Laba penjualan aktiva tetap	<u>Rp 6.000.000</u>	
Jumlah pengeluaran kas		<u>Rp (26.600.000)</u>
Arus kas keluar bersih dari aktivitas operasi		Rp 200.000
<b>Arus kas dari aktivitas investasi</b>		
Pembayaran: Pembelian peralatan		Rp (90.000.000)
<b>Arus kas dari aktivitas pendanaan</b>		
Pembayaran: Prive Nona Theresia		<u>Rp (2.000.000)</u>
Penurunan kas bersih		Rp (91.800.000)
Kas pada awal periode (1 Desember 2007)		<u>Rp 160.000.000</u>
<b>Kas pada akhir periode (31 Desember 2007)</b>		<b>Rp 82.200.000</b>

Jika kita amati contoh di atas, terlihat bahwa perbedaan antara metode langsung dengan metode tidak langsung terletak pada penyajian arus kas berasal dari kegiatan operasi, sementara itu baik aliran kas dari kegiatan investasi dan keuangan adalah sama penyajiannya.

## B. Penutupan Akuntansi Perusahaan Jasa

### 1. Jurnal Penutup

Akun yang digunakan dalam proses akuntansi suatu perusahaan terdiri atas akun nominal dan akun riil. Akun nominal disajikan dalam laporan laba/rugi dan akun riil disajikan dalam neraca. Akun nominal sifatnya sementara, hanya berlaku untuk satu periode. Oleh karena itu, akun nominal harus ditutup pada akhir periode sehingga saldonya menjadi nol. Pada periode berikutnya, akun nominal tersebut diisi dengan data keuangan baru yang terjadi pada periode tersebut. Selain akun pendapatan dan beban, akun *prive* (pengambilan pribadi) serta laba atau rugi juga termasuk akun yang harus ditutup.

Berikut disajikan cara menutup akun nominal sebuah perusahaan :

#### a. Jurnal Penutup akun Pendapatan

Pendapatan memiliki saldo normal di kredit. Oleh karena itu, harus ditutup di debet dengan jurnal sebagai berikut :

Tanggal	Keterangan	Ref	Debit	Kredit
	Pendapatan		xxx	
	Ikhtisar laba/rugi			xxx

#### b. Jurnal Penutup Akun Beban

Akun beban memiliki saldo normal di debet. Oleh karena itu, harus ditutup di kredit dengan jurnal sebagai berikut :

Tanggal	Keterangan	Ref	Debit	Kredit
	Ikhtisar laba/rugi		xxx	
	Beban			xxx

#### c. Jurnal Penutup Akun Laba atau Rugi

Laba merupakan komponen penambah modal. Adapun rugi merupakan komponen pengurang modal. **Jika perusahaan memperoleh laba**, jurnal penutup yang harus dibuat, yaitu sebagai berikut :

Tanggal	Keterangan	Ref	Debit	Kredit
	Ikhtisar laba/rugi		xxx	
	Modal			xxx

Adapun **jika perusahaan menderita kerugian**, jurnal penutup yang harus dibuat, yaitu sebagai berikut :

Tanggal	Keterangan	Ref	Debit	Kredit
	Modal		xxx	
	Ikhtisar laba/rugi			xxx

d. Jurnal Penutup Akun Pengambilan Pribadi (*Prive*)

Akun *prive* memiliki saldo normal di debet dan *prive* merupakan komponen pengurang modal. Oleh karena itu, harus ditutup dengan jurnal sebagai berikut :

Tanggal	Keterangan	Ref	Debit	Kredit
	Modal		Xxx	
	Prive			xxx

Setelah Jurnal Penutup selesai dibuat kemudian diposting ke dalam Buku Besar. Setelah pos-pos jurnal penutup diposting, akun-akun penghasilan, beban, ikhtisar laba rugi dan prive bersaldo nol.

## 2. Neraca Saldo Setelah Penutupan

Setelah jurnal penutup di-*posting*, akun yang tersisa hanya akun riil, yaitu aktiva, kewajiban, dan modal. Selanjutnya, untuk menguji kebenaran dan keseimbangan data keuangan yang ada dalam buku besar disusun neraca saldo setelah penutupan. Dengan demikian, neraca saldo setelah penutupan hanya berisi akun riil yang masih ada setelah *posting* jurnal penutup.

Berikut contoh neraca saldo setelah penutupan untuk Salon Mekar Melati per 31 Januari 2007.

Salon Mekar Melati  
Neraca Saldo Setelah Penutupan  
Per 31 Desember 2007

Nomor akun	Nama akun	Debit	Kredit
111	Kas	82.200.000	—
112	Piutang usaha	6.000.000	—
113	Perlengkapan salon	4.000.000	—
114	Sewa dibayar di muka	11.00.000	—
115	Iklan dibayar di muka	600.000	—
121	Peralatan salon	90.000.000	—
222	Akum. penyusutan peralatan	—	9.000.000
211	salon	—	27.000.000
212	Utang usaha	—	2.000.000
311	Utang gaji	—	155.800.000
	Modal Nona Theresia	193.800.000	193.800.000
	<b>Jumlah</b>		

### 3. Jurnal Pembalik

Setelah laporan keuangan disusun dan dilakukan penutupan untuk akun-akun nominal, pada awal periode akuntansi berikutnya sebaiknya perusahaan melakukan penyesuaian kembali untuk beberapa jurnal penyesuaian yang telah dibuat. Penyesuaian kembali tersebut dilakukan dengan cara membuat jurnal pembalik. Disebut jurnal pembalik karena jurnal tersebut merupakan kebalikan dari jurnal penyesuaian yang telah dibuat sebelum nya. Nama akun dan jumlah yang dicatat dalam jurnal pembalik sama dengan jurnal penyesuaian yang telah dibuat, tetapi letaknya terbalik. Jurnal pembalik, di antaranya berguna untuk menyederhanakan pembuatan jurnal pada periode berikutnya, terutama jika jumlah jurnal penyesuaiannya banyak.

#### a. Jurnal Pembalik untuk Beban yang Masih Harus Dibayar

Pada akhir periode, perusahaan mungkin saja masih memiliki kewajiban untuk membayar beban tertentu. Misalnya, perusahaan membayar gajinya setiap tanggal 5 sehingga pada 31 Desember terdapat beban gaji yang belum dibayar sebesar Rp4.000.000,00.

**Jurnal penyesuaian yang dibuat untuk transaksi tersebut, yaitu sebagai berikut :**

Tanggal		Keterangan	Ref	Debit	Kredit
2007	3	Beban gaji		4.000.000	-
Des	1	Utang gaji		-	4.000.000

**Pada 31 Desember dibuat juga jurnal penutup seperti berikut :**

Tanggal		Keterangan	Ref	Debit	Kredit
2007	3	Ikhtisar laba/rugi		4.000.000	-
Des	1	Beban gaji		-	4.000.000

**Pada awal periode akuntansi berikutnya (misalnya, 2 Januari 2008) dapat dibuat ayat jurnal pembalik seperti berikut :**

Tanggal		Keterangan	Ref	Debit	Kredit
2007	2	Utang gaji		4.000.000	-
Des		Beban gaji		-	4.000.000

- b. Jurnal Pembalik untuk Pendapatan yang Masih Harus Diterima (Piutang Pendapatan)

Pada akhir periode, mungkin saja perusahaan memiliki pendapatan yang masih harus diterima dari pelanggan. Misalnya, pada 31 Desember 2007 terdapat pendapatan jasa merias pengantin yang sudah diselesaikan sebesar Rp12.000.000,00. Pendapatan tersebut akan dibayar pada 5 Januari 2008.

**Jurnal penyesuaian untuk mencatat transaksi tersebut, yaitu sebagai berikut :**

Tanggal		Keterangan	Ref	Debit	Kredit
2007	2	Piutang usaha		12.000.000	-
Des		Pendapatan jasa merias pengantin		-	12.000.000

**Pada 31 Desember 2007, dibuat juga jurnal penutup sebagai berikut :**

Tanggal		Keterangan	Ref	Debit	Kredit
2007	5	Pendapatan jasa merias pengantin		12.000.000	-
Des		Ikhtisar laba/rugi		-	12.000.000

**Pada awal periode akuntansi berikutnya (misalnya, 2 Januari 2008) dibuat jurnal pembalik seperti berikut :**



Tanggal		Keterangan	Ref	Debit	Kredit
2007 Des	2	Pendapatan jasa merias pengantin Piutang usaha		12.000.000 -	- 12.000.000

- c. Jurnal Pembalik untuk Beban Dibayar di Muka yang Dicatat sebagai Beban

Transaksi pembayaran beban dibayar di muka, dapat diakui sebagai aktiva atau beban. Jika pembayaran beban dibayar di muka diakui sebagai aktiva, tidak perlu dibuat ayat jurnal pembalik. Namun, jika diakui sebagai beban, pada awal periode akuntansi berikutnya diperlukan ayat jurnal pembalik. Misalnya, pada 1 Maret 2007 dibayar beban asuransi gedung untuk 1 tahun sebesar Rp31.200.000,00.

**Jika diakui sebagai beban, pada saat terjadi transaksi dibuat ayat jurnal seperti berikut :**

Tanggal		Keterangan	Ref	Debit	Kredit
2007 Des	1	Beban asuransi gedung Kas		31.200.000 -	- 31.200.000

Pada 31 Desember (akhir periode) beban asuransi tersebut belum semuanya benar-benar menjadi beban tahun 2007, tetapi masih ada beban asuransi yang akan digunakan pada tahun 2008, yaitu selama 2 bulan (Januari–Februari). **Oleh karena itu, pada 31 Desember 2007 dibuat ayat jurnal penyesuaian seperti berikut :**

Tanggal		Keterangan	Ref	Debit	Kredit
2007 Des	31	Asuransi gedung dibayar di muka Beban asuransi gedung		5.200.000 -	- 5.200.000

**Pada 31 Desember 2007, dibuat juga ayat jurnal penutup untuk beban sewa yang sudah benar-benar terpakai seperti berikut :**

Tanggal		Keterangan	Ref	Debit	Kredit
2007 Des	31	Ikhtisar laba/rugi Beban asuransi gedung		26.000.000 -	- 26.000.000

**Pada awal periode akuntansi berikutnya (misalnya, 2 Januari 2008) dibuat jurnal pembalik seperti berikut :**

Tanggal		Keterangan	Ref	Debit	Kredit
2007	2	Beban asuransi gedung		5.200.000	-
Des		Asuransi gedung dibayar di muka		-	5.200.000

**MATERI 4**  
**Pencatatan Akuntansi Perusahaan Jasa**

**Soal**

Biro Jasa SATRIA selama bulan Januari 2010 melakukan transaksi sebagai berikut:

- 1 Jan Pemilik menyerahkan uang tunai Rp500.000,00 dan peralatan senilai Rp750.000,00 sebagai modal awal
- 2 Jan Dibayar sewa ruko untuk usaha sebesar Rp175.000,00 selama 2 bulan
- 3 Jan Dibeli kredit perlengkapan Rp250.000,00
- 4 Jan Diterima pendapatan jasa Rp1.000.000,00
- 5 Jan Dibayar beban iklan Rp125.000,00
- 6 Jan Dibeli tambahan peralatan Rp250.000,00 baru dibayar Rp150.000,00 dan sisanya dibayar kemudian
- 7 Jan Diselesaikan pekerjaan senilai Rp500.000,00 baru diterima Rp375.000,00 sisanya belum dibayar
- 8 Jan Dibayar sebagian utang Rp100.000,00
- 9 Jan Diambil uang untuk keperluan pribadi Rp75.000,00
- 10 Jan Dibeli tunai perlengkapan Rp125.000,00
- 11 Jan Dibayar bermacam-macam biaya Rp77.500,00

Buatlah jurnal umumnya lalu posting kedalam buku besar.

**Jawaban :**

Biro Jasa SATRIA  
Jurnal umum  
Per 31 Januari 2010

Tanggal		Keterangan	Ref	Debit (Rp ,00)	Kredit (Rp ,00)
2010	1	Kas		500.000	
Jan		Peralatan		750.000	
		Modal			1.250.000
	2	Beban sewa		175.000	
		Kas			175.000
	3	Perlengkapan		250.000	
		Utang usaha			250.000
	4	Kas		1.000.000	
		Pendapatan jasa			1.000.000
	5	Beban iklan		125.000	
		Kas			125.000
	6	Peralatan		250.000	
		Utang usaha			100.000
		Kas			150.000
	7	Kas		375.000	
		Piutang usaha		125.000	
		Pendapatan jasa			500.000
	8	Utang usaha		100.000	
		Kas			100.000
	9	Prive		75.000	
		Kas			75.000
	10	Perlengkapan		125.000	
		Kas			125.000
	11	Beban macam-macam		77.500	
		Kas			77.500
		Jumlah		3.927.500	3.927.500

## Posting

Nama akun : Kas

No. Akun :111

Tanggal		Keterangan	Ref	Debit	Kredit	Saldo	
						Debit	Kredit
2010	1	Setoran modal		500.000		500.000	
Jan	2	Pembayaran sewa			175.000	325.000	
	4	Pendapatan jasa		1.000.000		1.325.000	
	5	Pembayaran iklan			125.000	1.200.000	
	6	Pembelian kredit			150.000	1.050.000	
	7	Piutang usaha		375.000		1.425.000	
	8	Pembayaran utang			100.000	1.325.000	
	9	Pengambilan prive			75.000	1.250.000	
	10	Pembelian tunai			125.000	1.125.000	
	11	Biaya macam-macam			77.500	1.050.000	

Nama akun : Perlengkapan

No. Akun :112

Tanggal		Keterangan	Ref	Debit	Kredit	Saldo	
						Debit	Kredit
2010	3	Pembelian kredit		250.000		250.000	
Jan							
	10	Pembelian tunai		125.000		375.000	

Nama akun : Piutang usaha

No. Akun :113

Tanggal		Keterangan	Ref	Debit	Kredit	Saldo	
						Debit	Kredit
2010	7	Penerimaan pendapatan		125.000		125.000	
jan							

Nama akun : Peralatan

No. Akun :121

Tanggal		Keterangan	Ref	Debit	Kredit	Saldo	
						Debit	Kredit
2010	1	Setoran awal		750.000		750.000	
Jan	6	Pembelian kredit		250.000		1.000.000	

Nama akun : Utang usaha

No. Akun :211

Tanggal		Keterangan	Ref	Debit	Kredit	Saldo	
						Debit	Kredit
2010	3	Pembelian kredit			250.000		250.000
Jan	6	Pembelian kredit			100.000		350.000
	8	Pembayaran utang		100.000			250.000

Nama akun : Modal

No. Akun :311

Tanggal		Keterangan	Ref	Debit	Kredit	Saldo	
						Debit	Kredit
2010	1	Setoran awal			1.250.000		1.250.000
Jan							

Nama akun : Pendapatan jasa

No. Akun :411

Tanggal		Keterangan	Ref	Debit	Kredit	Saldo	
						Debit	Kredit
2010	4	Menerima pendapatan jasa			1.000.000		1.000.000
Jan	7	Penerimaan pendapatan jasa			500.000		1.500.000

Nama akun : Beban sewa

No. Akun :511

Tanggal		Keterangan	Ref	Debit	Kredit	Saldo	
						Debit	Kredit
2010	2	Pembayaran beban sewa		175.000		175.000	
Jan							

Nama akun : Beban iklan

No. Akun :512

Tanggal		Keterangan	Ref	Debit	Kredit	Saldo	
						Debit	Kredit
2010	5	Pembayaran beban iklan		125.000		125.000	
Jan							

Nama akun : Beban macam-macam

No. Akun :515

Tanggal		Keterangan	Ref	Debit	Kredit	Saldo	
						Debit	Kredit
2010	11	Pembayaran beban macam-macam		77.500		77.500	
Jan							

**Soal**

Berikut neraca sisa Jogja Manis Laundry per 31 Oktober 2010.

Jogja Manis Laundry  
Neraca Saldo  
per 31 Desember 2010

Nama akun	Debit (Rp)	Kredit (Rp)
Kas	30.000.000,00	-
Perlengkapan cuci	15.000.000,00	-
Asuransi dibayar di muka	9.000.000,00	-
Peralatan cuci	10.300.000,00	-
Akum. peny. peralatan cuci	-	1.030.000,00
Utang usaha	-	4.000.000,00
Modal Theresia	-	59.630.000,00
Pengambilan prive	5.000.000,00	-
Pendapatan jasa cuci	-	13.200.000,00
Beban Upah	3.160.000,00	-
Beban sewa	2.000.000,00	-
Beban pemeliharaan	1.100.000,00	-
Beban rupa-rupa	2.300.000,00	-
	77.860.000,00	77.860.000,00

**Keterangan:**

1. Persediaan perlengkapan cuci Rp 2.900.000,00
2. Beban asuransi yang telah jatuh tempo Rp 3.000.000,00
3. Penyusutan peralatan Rp 1.000.000,00
4. Gaji yang belum dibayar Rp 2.400.000,00
5. Diselesaikan pengerjaan mencuci baju seorang pelanggan sebesar Rp 1.000.000,00. Pendapatan tersebut akan dibayar pada bulan Januari 2011.
6. Diterima pendapatan sewa pada 1 November 2010 untuk 1 tahun sebesar Rp 6.000.000

**Diminta:**

- a. Buatlah ayat jurnal penyesuaian
- b. Buatlah kertas kerja untuk periode tersebut
- c. Buatlah laporan keuangan yang terdiri atas:
  - 1) laporan laba/rugi
  - 2) laporan perubahan modal
  - 3) laporan neraca
- d. Buatlah jurnal penutup yang diperlukan!



**Jawaban :****a. Jurnal Penyesuaian****Jurnal Penyesuaian:****1. Persediaan perlengkapan cuci 2.900.000**

Yang disesuaikan = Rp 15.000.000 - Rp 2.900.000 = Rp 12.100.000

**Jurnalnya:**

Beban perlengkapan cuci	12.100.000	
Perlengkapan cuci		12.100.000

**2. Beban asuransi yang telah jatuh tempo Rp3.000.000****Jurnalnya:**

Beban asuransi	3.000.000	
Asuransi dibayar dimuka		3.000.000

**3. Penyusutan peralatan cuci Rp 1.000.000****Jurnalnya:**

Beban penyusutan peralatan cuci	1.000.000	
Akumulasi depresiasi peralatan cuci		1.000.000

**4. Gaji yang belum dibayar Rp 2.400.0000****Jurnalnya:**

Beban gaji	2.400.000	
Utang gaji		2.400.000

**5. Piutang Pendapatan Rp 1.000.000****Jurnalnya :**

Piutang usaha	1.000.000	
Pendapatan jasa cuci		1.000.000

**6. Pendapatan diterima dimuka****Jurnalnya :**

Sewa diterima dimuka	5.000.000	
Pendapatan sewa		5.000.000

**b. Kertas Kerja**

Jogja Manis Laundry  
Kertas Kerja  
untuk periode yang berakhir 31 Desember 2010

No Akun	Nama Akun	Neraca Saldo		Jurnal Penyesuaian		Neraca saldo stlh disesuaikan		Laporan laba rugi		Neraca	
		Debet	Kredit	Debet	Kredit	Debet	Kredit	Debet	Kredit	Debet	Kredit
111	Kas	30.000.000				30.000.000				30.000.000	
113	Perlengkapan cuci	15.000.000			12.100.000	2.900.000				2.900.000	
114	Asuransi dibayar dimuka	9.000.000			3.000.000	6.000.000				6.000.000	
121	Peralatan cuci	10.300.000				10.300.000				10.300.000	
122	Akum. Penystn. peralatan cuci		1.030.000		1.100.000		2.030.000				2.030.000
211	Utang usaha		4.000.000				4.000.000				4.000.000
311	Modal Thresia		59.630.000				59.630.000				59.630.000
312	Pengambilan prive	5.000.000				5.000.000				5.000.000	
411	Pendapatan cuci		13.200.000		1.000.000		14.200.000		14.200.000		
511	Beban upah	3.160.000				3.160.000		3.160.000			
512	Beban sewa	2.000.000				2.000.000		2.000.000			
513	Beban pemeliharaan	1.100.000				1.100.000		1.100.000			
514	Beban rupa-rupa	2.300.000				2.300.000		2.300.000			
	<b>Jumlah</b>	<b>77.860.000</b>	<b>77.860.000</b>								
	Jurnal penyesuaian										
112	Piutang usaha			1.000.000		1.000.000				1.000.000	
	Sewa diterima dimuka			5.000.000		5.000.000		5.000.000			
212	Utang gaji				2.400.000		2.400.000				2.400.000
412	Pendapatan sewa				5.000.000		5.000.000		5.000.000		
515	Beban gaji			2.400.000		2.400.000		2.400.000			
516	Beban perlengkapan cuci			12.100.000		12.100.000		12.100.000			
517	Beban asuransi			3.000.000		3.000.000		3.000.000			
518	Beban penyusutan peralatan cuci			1.000.000		1.000.000		1.000.000			
	<b>Jumlah</b>			<b>24.500.000</b>	<b>24.500.000</b>	<b>87.260.000</b>	<b>87.260.000</b>	<b>32.060.000</b>	<b>19.200.000</b>	<b>55.200.000</b>	<b>68.060.000</b>
	<b>RUGI</b>							<b>12.860.000</b>	<b>12.860.000</b>	<b>12.860.000</b>	<b>12.860.000</b>
								<b>32.060.000</b>	<b>32.060.000</b>	<b>68.060.000</b>	<b>68.060.000</b>

## LAPORAN LABA RUGI

Jogja Manis Laundry  
Laporan Laba Rugi  
untuk periode yang berakhir 31 Desember 2010

Pendapatan jasa cuci		Rp 14.200.000
Pendapatan sewa		<u>Rp 5.000.000</u>
Jumlah pendapatan		<b>Rp 29.000.000</b>
Sewa diterima dimuka	Rp 5.000.000	
Beban upah	Rp 3.160.000	
Beban sewa	Rp 2.000.000	
Beban pemeliharaan	Rp 1.100.000	
Beban rupa-rupa	Rp 2.300.000	
Beban gaji	Rp 2.400.000	
Beban perlengkapan cuci	Rp 12.100.000	
Beban asuransi	Rp 3.000.000	
Beban penyusutan peralatan cuci	Rp 1.000.000	
Jumlah beban		<b><u>Rp 32.060.000</u></b>
<b>Rugi</b>		<b>Rp (12.860.000)</b>

## LAPORAN PERUBAHAN MODAL

Jogja Manis Laundry  
Laporan Laba Rugi  
untuk periode yang berakhir 31 Desember 2010

Modal awal pemilik		Rp 59.630.000
Rugi bersih	Rp 12.860.000	
Pengambilan prive	<u>Rp 5.000.000</u>	
Pengurangan modal pemilik		<u>RP (17.860.000)</u>
Modal akhir		<b>Rp 41.770.000</b>

## NERACA

Jogja Manis Laundry  
Neraca  
per 31 Desember 2010

AKTIVA			PASSIVA		
<b>Aktiva lancar</b>			<b>Kewajiban</b>		
Kas	Rp 30.000.000		Utang usaha		Rp 4.000.000
Perlengkapan cuci	Rp 2.900.000		Utang gaji		<u>Rp 2.400.000</u>
Asuransi dibayar dimuka	Rp 6.000.000		Jumlah		Rp 6.400.000
Piutang usaha	<u>Rp 1.000.000</u>				
Jumlah AL		Rp 39.900.000			
<b>Aktiva Tetap</b>					
Peralatan cuci	Rp 10.300.000		Modal akhir pemilik		<u>Rp 41.770.000</u>
Akum. Penyus. peralatan cuci	<u>Rp (2.030.000)</u>				
Jumlah AT		<u>Rp 8.270.000</u>			
<b>Jumlah Aktiva</b>		<b>Rp 48.170.000</b>	<b>Jumlah Passiva</b>		<b>Rp 48.170.000</b>

## JURNAL PENUTUP

Jogja Manis Laundry  
Jurnal Penutup  
per 31 Desember 2010

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2010 31	Pendapatan salon		Rp14.200.000	
Des	Pendapatan sewa		Rp 5.000.000	
	Ikhtisar laba rugi			Rp 19.200.000
31	Ikhtisar laba rugi		Rp 27.060.000	
	Beban upah			Rp 3.160.000
	Beban sewa			Rp 2.000.000
	Beban pemeliharaan			Rp 1.100.000
	Beban rupa-rupa			Rp 2.300.000
	Beban gaji			Rp 2.400.000
	Beban perlengkapan cuci			Rp 12.100.000
	Beban asuransi			Rp 3.000.000
	Beban penyusutan peralatab cuci			Rp 1.000.000
31	Modal Nona Thresia		Rp 12.860.000	
	Ikhtisar laba rugi			Rp 12.860.000
31	Modal Nona Thresia		Rp 5.000.000	
	Prive Nona Thresia			Rp 5.000.000

**5. SOAL-SOAL MULTIMEDIA**

1. PD SINAR membeli barang dari PT.CAHAYA seharga Rp 4.000.000,00  
Pembayaran kredit, bukti transaksi yang dijadikan dokumen akuntansi PD SINAR untuk transaksi tersebut adalah....
  - a. Kuitansi yang diterima dari PT. CAHAYA
  - b. Copy (tembusan) kuitansi yang diserahkan kepada PT CAHAYA.
  - c. Faktur yang dibuat oleh PT CAHAYA
  - d. Copy faktur yang diterima dari PT CAHAYA
  - e. Struk cek yang lembar utamanya diserahkan kepada PT CAHAYA.
  
2. Data kuitansi yang dibuat perusahaan bengkel "MUDA KARYA" untuk pelanggannya, antara lain sebagai berikut :  
Jumlah uang : Rp 1.800.000,00  
Untuk Pembayaran : perbaikan sebuah kendaraan No. Pol B. 212 SNN  
Catatan yang harus dibuat dalam persamaan dasar akuntansi adalah.....
  - a. Akun pendapatan jasa debet dan kas kredit berjumlah Rp 1.800.000,00
  - b. Akun pendapatan jasa debet dan Modal kredit masing-masing Rp 1.800.000,00
  - c. Akun Modal debet dan akun pendapatan jasa kredit sebesar Rp 1.800.000,00
  - d. Akun Kas debet dan akun Modal kredit masing-masing sebesar Rp 1.800.000,00
  - e. Akun Kas debet dan akun pendapatan jasa kredit masing-masing sebesar Rp 1.800.000,00
  
3. Peranan bukti transaksi dalam akuntansi adalah....
  - a. Sebagai kertas kerja
  - b. Sebagai sumber pencatatan
  - c. Sebagai sumber bukti
  - d. Sebagai sumber pembelian
  - e. Sebagai sumber penjualan
  
4. Posting adalah....
  - a. Proses menutup rekening nominal ke rekening modal
  - b. Proses menyusun laporan keuangan sesuai dengan kebutuhan pengguna informasi

- c. Proses pemindahan saldo buku besar ke daftar saldo sesuai dengan urutan rekening
  - d. Proses pemindahbukuan data jurnal ke buku besar
  - e. Proses mencatat transaksi ke dalam buku besar sesuai dengan urutan kejadiannya.
5. Dalam neraca saldo Bengkel Surya per 31 Desember 2009, terdapat perkiraan asuransi dibayar dimuka sebesar Rp 180.000,00. data penyesuaian menyebutkan, asuransi dibayar tanggal 1 Oktober 2009 untuk satu tahun. Jurnal penyesuaian yang harus dibuat dari data tersebut adalah.....
- a. Beban Asuransi Rp 45.000,00  
Asuransi dibayar dimuka Rp 45.000,00
  - b. Asuransi dibayar dimuka Rp 45.000,00  
Beban asuransi Rp 45.000,00
  - c. Beban asuransi Rp 135.000,00  
Asuransi dibayar di muka Rp 135.000,00
  - d. Asuransi dibayar di muka Rp 135.000,00  
Beban Asuransi Rp 135.000,00
  - e. Beban asuransi Rp 30.000,00  
Asuransi dibayar di muka Rp 30.000,00
6. Dalam neraca saldo Salon Putri per 31 Desember 2012, tercatat saldo perlengkapan salon sebesar Rp 6.000.000,00. data penyesuaian menyebutkan perlengkapan salon yang masih ada Rp 2.400.000,00. Jurnal penyesuaian yang harus dibuat dari data tersebut adalah.....
- a. Beban Perlengkapan salon Rp 6.000.000,00  
Perlengkapan salon Rp 6.000.000,00
  - b. Perlengkapan salon Rp 3.600.000,00  
Beban perlengkapan salon Rp 3.600.000,00
  - c. Beban perlengkapan salon Rp 2.400.000,00  
Perlengkapan salon Rp 2.400.000,00
  - d. Perlengkapan salon Rp 2.400.000,00  
Beban perlengkapan salon Rp 2.400.000,00
  - e. Beban perlengkapan salon Rp 3.600.000,00  
Perlengkapan salon Rp 3.600.000,00
7. Neraca lajur atau kertas kerja difungsikan sebagai....
- a. Media pencatatan akun-akun neraca
  - b. Media pembantu untuk menyusun laporan keuangan
  - c. Media pencatatan penyesuaian keuangan

- d. Salah satu laporan keuangan yang wajib disusun oleh perusahaan
  - e. Media pencatatan laba rugi
8. Dalam neraca lajur, jika pada kolom laba/rugi jumlah kolom debit lebih kecil dari jumlah kolom kredit, maka perusahaan tersebut mengalami ..... dan pengaruhnya terhadap modal .....
- a. Rugi, mengurangi modal
  - b. Rugi, menambah modal
  - c. Laba, mengurangi modal
  - d. Laba, menambah modal
  - e. Rugi, tidak mempengaruhi modal
9. Neraca adalah laporan yang sistematis mengenai....
- a. Harta perusahaan dan modal pemilik pada periode tertentu
  - b. Modal pemilik dan pendapat bersih selama periode tertentu
  - c. Harta, hutang dan modal perusahaan pada periode tertentu
  - d. Penghasilan-penghasilan dan beban-beban yang terjadi pada suatu saat tertentu
  - e. Harta yang dimiliki perusahaan dan kewajiban kepada kreditur pada suatu saat tertentu
10. Penjualan aktiva tetap dalam laporan Arus Kas disajikan sebagai....
- a. Arus kas masuk dari aktivitas investasi
  - b. Arus kas keluar dari aktivitas operasi
  - c. Arus kas keluar dari aktivitas investasi
  - d. Arus kas keluar masuk dari aktivitas pendanaan
  - e. Arus kas keluar dari aktivitas pendanaan.
11. Suatu perusahaan jasa memperoleh pendapatan Rp 5.000.000. biaya yang harus dikeluarkan Rp 1.750.000,00. Modal yang diperoleh akhir usaha Rp 8.000.000.,00 besar modal awal adalah....
- a. Rp 2.500.000
  - b. Rp 4.250.000
  - c. Rp 4.750.000
  - d. Rp 5.000.000
  - e. Rp 5.250.000
12. Pada akhir periode diperoleh data dari usaha pengangkutan “Satria”.

Modal awal	Rp 20.000.000,00
Pendapatan jasa	Rp 15.000.000,00
Beban usaha	Rp 7.000.000,00
Pengambilan prive	Rp 3.000.000,00

Laba bersih perusahaan pada periode tersebut ialah sebesar....

- a. Rp 22.500.000,00
- b. Rp 25.000.000,00
- c. Rp 5.000.000,00
- d. Rp 8.000.000,00
- e. Rp 15.000.000,00

13. Berikut tahap tahap pencatatan akuntansi

- 1) Buku besar
- 2) Jurnal umum
- 3) Penyesuaian
- 4) Neraca saldo
- 5) Laporan keuangan

Susunan yang sesuai dengan siklus akuntansi adalah...

- a. 1,5,2,3,4
- b. 2,1,3,4,5
- c. 5,4,3,2,1
- d. 1,2,3,4,5
- e. 2,3,4,5,1

14. Berikut daftar akun akuntansi

- 1) Harta
- 2) Beban
- 3) Pendapatan
- 4) Kewajiban
- 5) Modal

Yang termasuk akun riil adalah...

- a. 1,4,5
- b. 3,4,5
- c. 2,4,5
- d. 1,2,3
- e. 1,2,4

15. Akun – akun yang harus dicatat dalam jurnal penutup antara lain....

- a. Aktiva, pendapatan, beban
- b. Modal, aktiva, beban





e. Jurnal Memorial

20. Setiap perusahaan di Indonesia wajib menyusun laporan keuangan, terutama....

- a. Arus kas dan rekonsiliasi bank
- b. Neraca dan laporan Laba Rugi
- c. Laporan perubahan modal dan laporan Laba Rugi
- d. Neraca dan persediaan barang
- e. Neraca dan arus kas

**Kunci Jawaban**

- |       |       |
|-------|-------|
| 1. C  | 11. C |
| 2. E  | 12. D |
| 3. B  | 13. B |
| 4. D  | 14. A |
| 5. B  | 15. C |
| 6. E  | 16. B |
| 7. B  | 17. B |
| 8. D  | 18. D |
| 9. C  | 19. D |
| 10. A | 20. B |

## **Lampiran 2**

### **Instrumen Penelitian**

1. Angket Validasi Ahli Media
2. Angket Validasi Ahli Materi
3. Angket Validasi Praktisi  
Pembelajaran Akuntansi  
(Guru)
4. Angket Penilaian Siswa

<b>1. ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA</b>
--------------------------------------

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif  
*Computer Based Instruction* (CBI) Menggunakan *Adobe Flash* Pada Materi Perusahaan Jasa Di SMK YPE  
 Sawunggalih Kutoarjo

Sasaran Program : Siswa SMK Akuntansi Kelas X

Materi Pembelajaran : Perusahaan Jasa

Peneliti : Defri Satria

Ahli Media :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku Ahli Media terhadap kelayakan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI).
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Netral

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

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

### A. Penilaian Kelayakan Aspek Media

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

Aspek Tampilan Visual						
12	Kesesuaian pemilihan warna tampilan	Warna tampilan yang digunakan sesuai				
13	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	Jenis huruf yang digunakan sesuai dan menarik				
14	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan desain				
15	Kesesuaian pemilihan efek suara	Efek suara yang digunakan sesuai dan menarik				
16	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	<i>Background</i> yang digunakan sesuai dan menarik				
17	Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan	Tampilan gambar yang digunakan menarik dan tidak mengganggu				
18	Keseimbangan proporsi gambar	Proporsi gambar sesuai dengan desain/tampilan				
19	Kemenarikan desain	Desain menarik				

## B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

**C. Komentari/Saran**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**D. Kesimpulan**

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta,.....

Ahli Media

.....

<b>2. ANGKET VALIDASI AHLI MATERI</b>
---------------------------------------

**LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif  
*Computer Based Instruction* (CBI) Menggunakan *Adobe Flash* Pada Materi Perusahaan Jasa Di SMK YPE  
 Sawunggalih Kutoarjo

Sasaran Program : Siswa SMK Akuntansi Kelas X

Materi Pembelajaran : Perusahaan Jasa

Peneliti : Defri Satria

Ahli Materi :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku Ahli Materi terhadap kelayakan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI).
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Netral

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

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



### A. Penilaian Kelayakan Aspek Materi

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
Aspek Relevansi Media							
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 akuntansi					
Aspek Pengorganisasian Materi							
6	Kejelasan penyampaian materi	Materi yang disampaikan jelas					
7	Penyampaian materi sistematis	Materi yang disampaikan secara sistematis					
8	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik					
9	Kebermanfaatan materi	Materi yang disampaikan bermanfaat					
10	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap					
11	Aktualitas materi	Materi yang disampaikan aktual					
12	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir siswa SMK kelas X, sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah					
13	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan jelas					

Aspek Evaluasi/Latihan Soal							
14	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran					
15	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada					
16	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas					
17	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan dengan jelas					
18	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam akuntansi					
19	Variasi soal	Variasi soal					
20	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi					
Aspek Bahasa							
21	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan 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	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar secara mandiri					
24	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan akuntansi siswa					
25	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman siswa					

**B. Kebenaran Materi**

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

**C. Komentar/Saran**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**D. Kesimpulan**

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta,.....

Ahli Materi

.....

### 3. ANGKET VALIDASI PRAKTISI PEMBELAJARAN AKUNTANSI (GURU)

#### LEMBAR VALIDASI UNTUK PRAKTISI PEMBELAJARAN AKUNTANSI (GURU)

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif  
*Computer Based Instruction* (CBI) Menggunakan *Adobe Flash* Pada Materi Perusahaan Jasa Di SMK YPE  
Sawunggalih Kutoarjo

Sasaran Program : Siswa SMK Akuntansi Kelas X

Materi Pembelajaran : Perusahaan Jasa

Peneliti : Defri Satria

Nama Guru :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran Akuntansi (guru) terhadap kelayakan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instuction* (CBI).
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Netral

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

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

### A. Penilaian Kelayakan Aspek Materi

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
Aspek Relevansi Media							
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 akuntansi					
Aspek Pengorganisasian Materi							
6	Kejelasan penyampaian materi	Materi yang disampaikan jelas					
7	Penyampaian materi sistematis	Materi yang disampaikan secara sistematis					
8	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik					
9	Kebermanfaatan materi	Materi yang disampaikan bermanfaat					
10	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap					
11	Aktualitas materi	Materi yang disampaikan aktual					
12	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir siswa SMK kelas X, sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah					
13	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan jelas					

Aspek Evaluasi/Latihan Soal							
14	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran					
15	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada					
16	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas					
17	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan dengan jelas					
18	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam akuntansi					
19	Variasi soal	Variasi soal					
20	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi					
Aspek Bahasa							
21	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan 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	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar secara mandiri					
24	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan akuntansi siswa					
25	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman siswa					

**B. Kebenaran Materi dan Media**

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

**C. Komentar/Saran**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**D. Kesimpulan**

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Kutoarjo,.....

Praktisi Pembelajaran (Guru)

.....

<b>4. ANGKET PENILAIAN SISWA</b>
----------------------------------

**LEMBAR VALIDASI UNTUK SISWA**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif  
*Computer Based Instruction* (CBI) Menggunakan *Adobe Flash* Pada Materi Perusahaan Jasa Di SMK YPE  
 Sawunggalih Kutoarjo

Sasaran Program : Siswa SMK Akuntansi Kelas X

Materi Pembelajaran : Perusahaan Jasa

Peneliti : Defri Satria

Nama Siswa :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran Akuntansi (guru) terhadap kelayakan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instuction* (CBI).
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Netral

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

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



### A. Penilaian Materi dan Media

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
Aspek Pengorganisasian Materi							
1	Kejelasan penyampaian materi	Materi yang disampaikan jelas					
2	Penyampaian materi sistematis	Materi yang disampaikan secara sistematis					
3	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik					
4	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap					
5	Aktualitas materi	Materi yang disampaikan aktual					
6	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan jelas					
Aspek Evaluasi/Latihan Soal							
7	Kesesuain evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran					
8	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada					
9	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas					
10	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan dengan jelas					
11	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam akuntansi					
12	Variasi soal	Variasi soal					
Aspek Bahasa							
13	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang akuntansi					
14	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa					
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran							
15	Dukungan media bagi kemandirian	Media mendukung siswa untuk dapat belajar secara					

	belajar siswa	mandiri					
16	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan akuntansi siswa					
17	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman siswa					
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>							
18	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran					
19	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah					
20	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali/digunakan berulang-ulang)					
<b>Aspek Tampilan Visual</b>							
21	Kemenarikan desain	Desain menarik					
22	Kesesuaian pemilihan warna	Warna tampilan yang digunakan sesuai					

## B. Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Kutoarjo,.....

Siswa

.....

## **Lampiran 3**

### **Validasi Ahli Materi**

1. Surat Permohonan Validasi
2. Hasil Validasi
3. Rekapitulasi *Skoring* Angket Validasi Ahli

<b>1. SURAT PERMOHONAN VALIDASI</b>
-------------------------------------

**SURAT PERMOHONAN**

Hal : Permohonan Validator Ahli Materi  
 Lamp. : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian  
           1 Eksemplar Materi  
           1 Eksemplar Soal beserta Jawaban

Kepada Yth.

Adeng Pustikaningsih, M.Si

Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Computer Based Instruction (CBI)* Menggunakan *Adobe Flash* Pada Materi Perusahaan Jasa di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo”. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Defri Satria  
 NIM : 11403241046  
 Prodi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian dan pengembangan ini memerlukan ahli materi untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo untuk siswa kelas X Akuntansi. Untuk itu kami mohon kesediaan Ibu menjadi ahli materi dan memberikan masukan terhadap materi.

Atas bantuan dan kesediaan Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,  
 Dosen Pembimbing

Yogyakarta, Mei 2015  
 Hormat Saya,  
 Pemohon

**Dhyah Setyorini, M.Si, Ak**  
 NIP. 19771107 200501 2 001

**Defri Satria**  
 NIM. 11403241046

## 2. HASIL VALIDASI

### A. Penilaian Kelayakan Aspek Materi

Penilaian Kelayakan Aspek Materi			Skala Penilaian				
No	Indikator	Deskripsi	5	4	3	2	1
Aspek Relevansi Media							
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 akuntansi			✓		
Aspek Pengorganisasian Materi							
6	Kejelasan penyampaian materi	Materi yang disampaikan jelas	✓				
7	Penyampaian materi sistematis	Materi yang disampaikan secara sistematis	✓				
8	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik			✓		
9	Kebermanfaatan materi	Materi yang disampaikan bermanfaat	✓				
10	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap			✓		
11	Aktualitas materi	Materi yang disampaikan aktual	✓				
12	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir siswa SMK kelas X, sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah			✓		
13	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan jelas	✓				

Aspek Evaluasi/Latihan Soal						
14	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	✓			
15	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada	✓			
16	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas	✓			
17	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan dengan jelas	✓			
18	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam akuntansi		✓		
19	Variasi soal	Variasi soal	✓			
20	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi		✓		
Aspek Bahasa						
21	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan 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	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar secara mandiri	✓			
24	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan akuntansi siswa	✓			
25	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman siswa	✓			







## **Lampiran 4**

### **Validasi Ahli Media**

1. Surat Permohonan Validasi
2. Hasil Validasi
3. Rekapitulasi *Skoring* Angket Validasi Ahli

<b>1. SURAT PERMOHONAN VALIDASI</b>
-------------------------------------

**SURAT PERMOHONAN**

Hal : Permohonan Validator Ahli Media  
 Lamp. : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian  
           1 Eksemplar CD berisi Multimedia Pembelajaran

Kepada Yth.

Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd

Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Computer Based Instruction (CBI)* Menggunakan *Adobe Flash* Pada Materi Perusahaan Jasa di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo”. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Defri Satria  
 NIM : 11403241046  
 Prodi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian dan pengembangan ini memerlukan ahli materi untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMK YPE Sawunggalih untuk siswa kelas X Akuntansi. Untuk itu kami mohon kesediaan Bapak menjadi ahli media dan memberikan masukan terhadap media.

Atas bantuan dan kesediaan Bapak, kami mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,  
 Dosen Pembimbing

Yogyakarta, Mei 2015  
 Hormat Saya,  
 Pemohon

**Dhyah Setyorini, M.Si, Ak**  
 NIP. 19771107 200501 2 001

**Defri Satria**  
 NIM. 11403241046

## 2. HASIL VALIDASI

### A. Penilaian Kelayakan Aspek Media

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

Aspek Tampilan Visual						
12	Kesesuaian pemilihan warna tampilan	Warna tampilan yang digunakan sesuai	✓			
13	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	Jenis huruf yang digunakan sesuai dan menarik	✓			
14	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan desain	✓			
15	Kesesuaian pemilihan efek suara	Efek suara yang digunakan sesuai dan menarik		✓		
16	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	<i>Background</i> yang digunakan sesuai dan menarik		✓		
17	Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan	Tampilan gambar yang digunakan menarik dan tidak mengganggu		✓		
18	Keseimbangan proporsi gambar	Proporsi gambar sesuai dengan desain/tampilan		✓		
19	Kemenarikan desain	Desain menarik		✓		

#### B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	Materi video masih berisi logo instansi/kampus lain dan dibuat pihak lain	- sebaiknya gunakan video buatan sendiri
2	Jumlah soal dg jumlah materi yg disajikan belum berimbang	- Tambah jumlah soalnya minimal tiap kelompok materi 10 soal.

**C. Komentar/Saran**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**D. Kesimpulan**

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta, 7 Mei 2015

Ahli Media

  
RIZQI WYASA AGANTI

### 3. HASIL REKAPITULASI *SKORING* ANGKET AHLI

No	Nama Ahli	Aspek Bahasa			Aspek Efek bagi Startegi Pembelajaran				Aspek Rekayasa Perangkat Lunak				Aspek Tampilan Visual								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
1	Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	
Jumlah		12			16				17				35								
Rata-rata		4,00			4,00				4,25				4,38								
Rata-rata keseluruhan		4,16																			
Kategori		Layak																			

## **Lampiran 5**

### **Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru)**

1. Surat Permohonan Validasi
2. Hasil Validasi Guru
3. Rekapitulasi *Skoring* Angket Validasi Ahli

<b>1. SURAT PERMOHONAN VALIDASI</b>
-------------------------------------

**SURAT PERMOHONAN**

Hal : Permohonan Validator  
 Lamp. : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian  
           1 Eksemplar Materi  
           1 Eksemplar Eksemplar CD berisi Multimedia Pembelajaran

Kepada Yth.

Rianti Diastuti, SE

Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Computer Based Instruction (CBI)* Menggunakan *Adobe Flash* Pada Materi Perusahaan Jasa di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo”. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Defri Satria  
 NIM : 11403241046  
 Prodi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian dan pengembangan ini memerlukan ahli materi untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo untuk siswa kelas X Akuntansi. Untuk itu kami mohon kesediaan Ibu untuk memberikan saran, masukan, dan penilaian pada lembar instrumen penelitian terlampir.

Atas bantuan dan kesediaan Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,  
 Dosen Pembimbing

Yogyakarta, Mei 2015  
 Hormat Saya,  
 Pemohon

**Dhyah Setyorini, M.Si, Ak**  
 NIP. 19771107 200501 2 001

**Defri Satria**  
 NIM. 11403241046



## 2. HASIL VALIDASI GURU

### A. Penilaian Kelayakan Aspek Materi

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
Aspek Relevansi Media							
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 akuntansi	✓				
Aspek Pengorganisasian Materi							
6	Kejelasan penyampaian materi	Materi yang disampaikan jelas	✓				
7	Penyampaian materi sistematis	Materi yang disampaikan secara sistematis	✓				
8	Kemenarikan penyampaian materi	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik	✓				
9	Kebermanfaatan materi	Materi yang disampaikan bermanfaat		✓			
10	Kelengkapan materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap	✓				
11	Aktualitas materi	Materi yang disampaikan aktual		✓			
12	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berfikir siswa SMK kelas X, sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah		✓			
13	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan jelas	✓				

Aspek Evaluasi/Latihan Soal						
14	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	✓			
15	Kebenaran kunci jawaban	Kunci jawaban yang disajikan telah benar dan sesuai dengan kaidah yang ada	✓			
16	Kejelasan petunjuk pengerjaan	Petunjuk pengerjaan soal disampaikan dengan jelas	✓			
17	Kejelasan perumusan soal	Soal dirumuskan dengan jelas	✓			
18	Kebenaran konsep soal	Soal sesuai dengan konsep yang berlaku dalam akuntansi		✓		
19	Variasi soal	Variasi soal	✓			
20	Tingkat kesulitan soal	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan materi		✓		
Aspek Bahasa						
21	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah yang digunakan 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	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar secara mandiri	✓			
24	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan akuntansi siswa	✓			
25	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman siswa	✓			

**B. Kebenaran Materi dan Media**

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

**C. Komentar/Saran**

- Media sudah cukup bagus, namun perlu penambahan. Uraian cerita yg menggambarkan preferensi akt.
- Buat lagi paket per kompetensi misal jurnal, skripsi, Buku Besar saja dit.
- Media yg dibuat merupakan ringkasan buku-buku beberapa kompetensi jd. anak agak bingung.

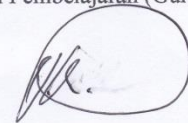
**D. Kesimpulan**

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Kutoarjo, ..... Mei 2015 .....

Praktisi Pembelajaran (Guru)



..... Rianti Drastali, RE .....

### 3. HASIL REKAPITULASI *SKORING* GURU

No	Nama Ahli	Aspek Relevansi Media					Aspek Pengorganisasian Materi								Aspek Evaluasi/Latihan soal								Aspek Bahasa		Aspek Efek bagi Startegi Pembelajaran		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	Rianti Diastuti, SE	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	
Jumlah		24					37								33								10		15		
Rata-rata		4,8					4,63								4,71								5,00		5,00		
Rata-rata keseluruhan		4,83																									
Kategori		Sangat Layak																									

## **Lampiran 6**

### **Uji Coba**

1. Rekapitulasi *Skoring* Angket  
Validasi Siswa
2. Daftar Hadir Siswa



[illegible]




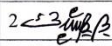











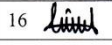



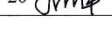




## 2. DAFTAR HADIR SISWA

### DAFTAR HADIR UJI COBA LAPANGAN

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Computer Based Instruction (CBI)*  
Menggunakan *Adobe Flash* Pada Materi Perusahaan Jasa Di SMK YPE Sawunggalih  
Kutoarjo

Hari/Tanggal : 8 Mei 2015

Waktu :

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
1	Suriasih	x Hk 1	1	
2	Siti Hanifah		2	
3	Sri kamaliyah		3	
4	Mustofiatul Ngulum		4	
5	Wahyu Septi W		5	
6	Safelyna Murni Askha		6	
7	Sri Noflyanti		7	
8	Kur Hidayah		8	
9	Raulka Istanti		9	
10	Kariatun		10	
11	Putri utami		11	
12	Fetriani		12	
13	Alma Anastasia.		13	
14	Eko Hontasari		14	
15	Saraswati		15	
16	Kiki Eko Yuniarsih		16	
17	Dian Anjarwati		17	
18	Yuli Kristina		18	
19	Kuswat Nur walayah		19	
20	Riana Rismadayanti		20	
21	Putri Wulandari		21	
22	Wahyuni Novitasari		22	



23	Lisa Nur Latifah		23		
24	Tri wahyuningsih				24
25	Retro Wulandari		25		
26	Ineke Kusuma D. L				26
27	Setiawati		27		
28	Sumilah				28
29	Siti Munawaroh (B)		29		
30	Siti Rodhiyatus. Riati				30
31	Guli Fajar Piani		31		
32	Yeni Kriswanti				32
33	Putri susanti		33		
34	Aprilia Ayu Sapita				34
35	Jafri Anggraeni		35		
36	Desi Nurhasani				36
37	Siti Munawaroh (1)		37		
38	Dea Eka P.				38
39	Putri Ekawati		39		
40					40
41			41		
42					42

Mengetahui,

Guru Akuntansi

Rianki Diasih

Peneliti

Defri Satria

## **Lampiran 7**

1. Surat Izin Penelitian
2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
3. Dokumentasi

## 1. SURAT IZIN PENELITIAN

**PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO**  
**KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU**  
 Jl. Urip Sumoharjo No. 6 Purworejo Kode Pos 54111  
 Telp. (0275) 325202 Fax. (0275) 325202 Email : kpmpt@purworejokab.go.id

---

**IZIN RISET / SURVEY / PKL**  
**NOMOR : 072/186/2015**

I. Dasar : Peraturan Daerah Kabupaten Purworejo Nomor 14 Tahun 2008 tentang Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Purworejo (Lembaran Daerah Kabupaten Purworejo Tahun 2008 Nomor 11 ).

II. Menunjuk : Surat izin penelitian dari UNY No.493/UN.34.18/LT/2014 tanggal 23 Maret 2015

III. Bupati Purworejo memberi Izin untuk melaksanakan Riset/ Survey/ PKL dalam Wilayah Kabupaten Purworejo kepada :

❖ Nama	: Defri Satria
❖ Pekerjaan	: Mahasiswa
❖ NIM/NIP/KTP/ dll.	: 11403241046
❖ Instansi / Univ/ Perg. Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta
❖ Jurusan	: Pendidikan Akuntansi
❖ Program Studi	: Pendidikan Akuntansi
❖ Alamat	: Kel.Magelang Rt.01/03 Kec.Magelang Tengah Kota Magelang
❖ No. Telp.	: 085729084508
❖ Penanggung Jawab	: Dyah Setyorini, M.Si, Ak
❖ Maksud / Tujuan	: Penelitian
❖ Judul	: Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif computer based instruction (CBI) menggunakan adobe flash pada materi perusahaan jasa di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo
❖ Lokasi	: SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo
❖ Lama Penelitian	: 3 Bulan
❖ Jumlah Peserta	:


Dengan ketentuan - ketentuan sebagai berikut :

- Pelaksanaan tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu stabilitas daerah.
- Sebelum langsung kepada responden maka terlebih dahulu melapor kepada :
  - Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Purworejo
  - Kepala Pemerintahan setempat ( Camat, Kades / Lurah )
- Sesudah selesai mengadakan Penelitian supaya melaporkan hasilnya Kepada Yth. Bupati Purworejo Cq. Kepala KPMPT, dengan tembusan BAPPEDA Kab. Purworejo

**Surat Ijin ini berlaku tanggal 01 April 2015 sampai dengan tanggal 30 Juni 2015.**

Tembusan , dikirim kepada Yth :

- Ka. Bappeda Kab. Purworejo;
- Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Purworejo;
- Ka. Dindikbudpora Kab. Purworejo;
- Ka. SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo;
- Wakil Dekan I Fak. Ekonomi UNY

Dikeluarkan : Purworejo  
 Pada Tanggal : 01 April 2015  
**a.n. BUPATI PURWOREJO**  
**KEPALA KANTOR**  
**PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU**  
**KABUPATEN PURWOREJO**  
  
**TJATUR PRIYO UTOMO, S.Sos**  
 Pembina Tk. I  
 NIP. 19640724 198611 1 001

## 2. SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN



**YAYASAN PENDIDIKAN EKONOMI**  
**SMK YPE SAWUNGGALIH KUTOARJO**  
 Kompetensi Keahlian : Akuntansi, Adm.Perkantoran, Pemasaran,  
 Busana Butik, Teknik Komputer Jaringan, Teknik Sepeda Motor  
 Jl. Semawungdaleman Kutoarjo Telp. Fax ( 0275 ) 641342  
 Website: [www.smksawunggalihkutoarjo.sch.id](http://www.smksawunggalihkutoarjo.sch.id)  
 Email : [smk\\_swg\\_kta@yahoo.com](mailto:smk_swg_kta@yahoo.com)



### **SURAT KETERANGAN** Nomor : 525/I.03.SMK.Swg.06/O/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo Kabupaten Purworejo Propinsi Jawa Tengah, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: DEFRI SATRIA
Nomor Induk Mahasiswa	: 11403241046
Fakultas	: Ekonomi
Jurusan	: Pendidikan Akuntansi
Ala m a t	: Kel. Magelang RT 01 / 03 Kec. Magelang Tengah Kota Magelang
Untuk Keperluan	: Penyusunan Skripsi
Dengan Judul	: <i>"Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif computer based instruction (CBI) menggunakan adobe flash pada materi perusahaan jasa di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo."</i>
W a k t u	: 8 Mei sd 18 Mei 2015

Adalah benar telah mengadakan penelitian di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo, Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kutoarjo, 18 Mei 2015  
 Kepala Sekolah  
  
**Tri Yulianto, S.Kom**





### 3. DOKUMENTASI

