

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
COMPUTER BASED INSTRUCTION (CBI) MENGGUNAKAN ADOBE FLASH  
PADA MATERI AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG  
DI SMK KOPERASI YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

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



Disusun oleh:

**PUTRI AYU DYAH VITALOKA**  
12803244030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI  
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2016**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
COMPUTER BASED INSTRUCTION (CBI) MENGGUNAKAN ADOBE FLASH  
PADA MATERI AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG  
DI SMK KOPERASI YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

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



Disusun oleh:

**PUTRI AYU DYAH VITALOKA**  
12803244030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI  
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2016**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
COMPUTER BASED INSTRUCTION (CBI) MENGGUNAKAN ADOBE FLASH  
PADA MATERI AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG  
DI SMK KOPERASI YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

Oleh:  
Putri Ayu Dyah Vitaloka  
NIM 12803244030



Disetujui  
Pembimbing



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

## PENGESAHAN

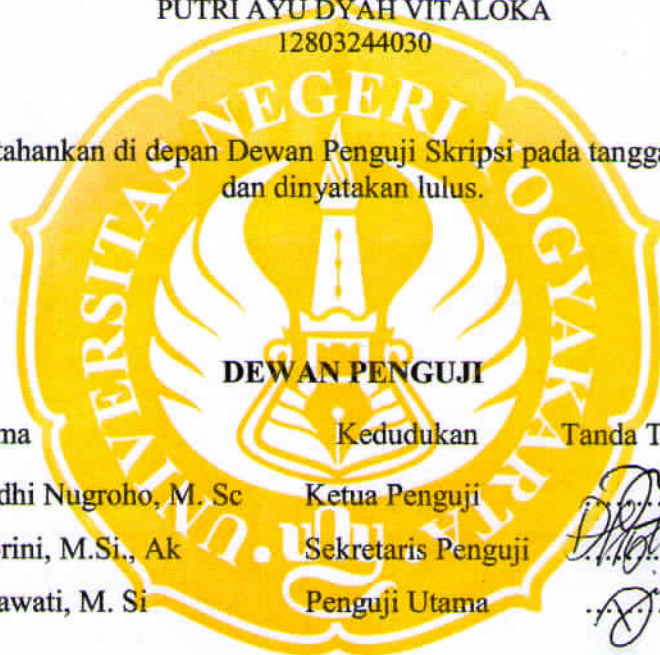
Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
COMPUTER BASED INSTRUCTION (CBI) MENGGUNAKAN ADOBE FLASH  
PADA MATERI AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG  
DI SMK KOPERASI YOGYAKARTA**

yang disusun oleh:

PUTRI AYU DYAH VITALOKA  
12803244030

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi pada tanggal 12 Mei 2016  
dan dinyatakan lulus.



Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Mahendra Adhi Nugroho, M. Sc	Ketua Penguji		24/5 2016
Dhyah Setyorini, M.Si., Ak	Sekretaris Penguji		25/5 2016
Diana Rahmawati, M. Si	Penguji Utama		24/5 2016

Yogyakarta, 26 Mei 2016

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Sugiharsono,

NIP 19550328 198303 1 002

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Ayu Dyah Vitaloka

NIM : 12803244030

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

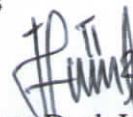
Jurusan : Pendidikan Akuntansi

Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF *COMPUTER BASED INSTRUCTION*  
(CBI) MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH* PADA  
MATERI AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG DI  
SMK KOPERASI YOGYAKARTA

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 tata penulisan karya tulis ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 28 April 2016

Penulis



Putri Ayu Dyah Vitaloka  
NIM 12803244030

## **MOTTO**

“Barang siapa merintis jalan untuk menuntut ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga”

( HR. Muslim )

“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”

( QS. Al-Insyirah 6-8 )

## **PERSEMBAHAN**

Karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Papa Herman Darwanto, ST. dan Mama Ellis Setyowati, SE., beliaulah kedua orang tuaku dengan cinta kasih yang mengasuh, membesarkanku, dan selalu berjuang serta berkorban demi putra-putrinya.
2. Yoga Pradana Muhajirin dan Tito Irsyad Ridho Rabbani, kakak dan adikku tersayang yang telah membantu memberikan semangat dan dorongan moril.

Karya ini penulis bingkiskan untuk:

1. Sahabatku Cahayu, Dewa Ayu, Lita, Ayrien, Bayu, Anbar, Chyntia, dan Aulia terima kasih atas bantuan, doa, nasehat, hiburan, dan semangatnya. Semoga persahabatan ini takkan pernah lekang oleh waktu.

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
COMPUTER BASED INSTRUCTION (CBI) MENGGUNAKAN ADOBE FLASH  
PADA MATERI AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG  
DI SMK KOPERASI YOGYAKARTA**

**Oleh :  
PUTRI AYU DYAH VITALOKA  
12803244030**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) dengan aplikasi *Adobe Flash* pada materi akuntansi perusahaan dagang untuk siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Koperasi Yogyakarta 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 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 materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi (guru), 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 *Computer Based Instruction* (CBI) berdasarkan penilaian dari: 1) Ahli materi diperoleh rata-rata skor 4,075 yang termasuk kategori Layak; 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 3,635 yang termasuk kategori Layak; 3) Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru) diperoleh rata-rata skor 4,045 yang termasuk kategori Layak; dan 4) Siswa diperoleh rata-rata skor 4,45 yang termasuk kategori Sangat Layak. Dengan demikian multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) yang dikembangkan ini layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi perusahaan dagang.

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



**THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MULTIMEDIA BY  
COMPUTER BASED INSTRUCTION (CBI) USING ADOBE FLASH ON  
COMMERCE ENTERPRISE'S ACCOUNTANCY MATERIAL IN SMK  
KOPERASI YOGYAKARTA**

**By :**  
**PUTRI AYU DYAH VITALOKA**  
**12803244030**

**ABSTRACT**

*This research aimed to develop the interactive learning multimedia by Computer Based Instruction (CBI) with Adobe Flash application on accountancy's material of commerce enterprise for the year X Class accountancy students of SMK Koperasi Yogyakarta and to test the feasibility of interactive learning multimedia by Computer Based Instruction (CBI) based on the assessment from material and media experts, accountancy teaching practitioner (Teacher) and Students.*

*This research was a development (Research and Development) adapted from ADDIE's development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), yet only carried out up to implementation phase. The validation itself carried out by material and media experts, accountancy teaching practitioner (Teacher) and Students. Data collection technique used in this development research is by using questionnaire. Data obtained from the questionnaire later are being analyzed descriptively, qualitatively and quantitatively.*

*The research results showed that the feasibility rank of interactive learning multimedia by Computer Based Instruction (CBI) based on assessment of: 1) material experts earned the average score of 4,075 which is included in proper category; 2) Media Experts earned the average score of 3,635 which is included in proper category; 3) Accountancy Teaching Practitioner (Teacher) earned the average score of 4,045 which is included in proper category; and 4) Students earned the average score of 4,45 which is included in very proper category. There by the interactive learning multimedia by Computer Based Instruction (CBI) which being developed was proper to be used as accountancy learning media of commerce enterprise.*

*Keywords : Learning Multimedia, 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 Dagang Di SMK Koperasi Yogyakarta” 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:

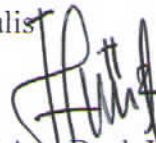
1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Abdullah Taman, M.Si.Ak.CA., Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Dhyah Setyorini, M.Si., Ak., dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi.
5. Diana Rahmawati, M.Si., dosen narasumber yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyusunan tugas akhir ini.
6. Endra Murti Sagoro, M.Sc., dosen penasehat akademik yang telah sabar memberikan bimbingan dan pengarahan selama masa studi.
7. Rr. Indah M, M. Si., Akt., dosen Ahli Materi yang telah memberikan penilaian, masukan dan saran perbaikan pada media pembelajaran yang dikembangkan.
8. Mahendra Adhi Nugroho, M. Sc., dosen Ahli Media yang telah memberikan penilaian, masukan dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

9. Drs. Bambang Priyatmoko, Kepala SMK Koperasi Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian di kelas X AK 1 SMK Koperasi Yogyakarta.
10. Aris Budiyanto, S.Pd., guru Akuntansi perusahaan dagang di SMK Koperasi Yogyakarta yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama pelaksanaan penelitian.
11. Siswa-siswi kelas X AK 1 SMK Koperasi Yogyakarta atas kerja sama dan partisipasi dalam pelaksanaan penelitian.
12. Sahabat-sahabatku Cahayu, Dewa Ayu, Lita, Ayrien, Anbar, Aulia, dan Chyntia semoga kita selalu dibersamai Allah untuk tetap saling menyayangi.
13. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Akuntansi B 2012, yang telah sama-sama berjuang dari awal dan memberikan banyak sekali dukungan yang bermanfaat, kalian semua keren.
14. 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, 28 April 2016

Penulis



Putri Ayu Dyah Witaloka  
NIM 12803244030

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Masalah.....	8
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
G. Manfaat Penelitian.....	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Pembelajaran Akuntansi.....	12
2. Media Pembelajaran.....	17
3. Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	27
4. Model <i>Research and Development</i> .....	33

B. Penelitian yang Relevan.....	39
C. Kerangka Berpikir.....	41
D. Paradigma Penelitian.....	44
E. Pertanyaan Penelitian.....	44
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 46
A. Desain Penelitian.....	46
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	46
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	47
D. Prosedur Penelitian.....	47
E. Teknik Pengumpulan Data.....	51
F. Teknik Analisis Data.....	58
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 61
A. Hasil Penelitian.....	61
1. Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	61
2. Tahap Desain ( <i>Design</i> ).....	64
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	67
4. Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	84
B. Pembahasan.....	87
C. Kajian Produk Akhir.....	91
D. Keterbatasan Penelitian.....	92
 BAB V KESIMPULAN.....	 93
A. Kesimpulan.....	93
B. Saran.....	94
 DAFTAR PUSTAKA.....	 96
LAMPIRAN.....	98

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. SK dan KD Akuntansi Kelas X SMK Koperasi Yogyakarta.....	16
2. Indikator Penilaian Oleh Ahli Materi.....	24
3. Indikator Penilaian Oleh Ahli Media.....	25
4. Indikator Penilaian Oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru)..	25
5. Indikator Penilaian Oleh Siswa.....	27
6. Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Materi.....	52
7. Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Media.....	54
8. Kisi-kisi Angket Penilaian Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru).....	55
9. Kisi-kisi Angket Penilaian Siswa.....	57
10. Ketentuan Pemberian Skor.....	58
11. Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif.....	59
12. Hasil Validasi Ahli Materi.....	73
13. Hasil Validasi Ahli Media.....	75
14. Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru).....	77
15. Hasil Validasi Siswa.....	85

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir.....	43
2. Paradigma Penelitian dengan Model ADDIE.....	44
3. Prosedur Pengembangan.....	51
4. Halaman Intro.....	68
5. Halaman Awal.....	68
6. Halaman Menu.....	69
7. Halaman Petunjuk.....	70
8. Halaman SK/KD.....	70
9. Halaman Materi.....	71
10. Halaman Evaluasi.....	71
11. Halaman Profil.....	72
12. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi.....	74
13. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media.....	76
14. Diagram Batang Hasil Validasi Guru.....	78
15. Penulisan Rupiah dan Tanggal Contoh Soal Sebelum Revisi.....	79
16. Penulisan Rupiah dan Tanggal Contoh Soal Sesudah Revisi.....	79
17. Latihan Soal Sebelum Revisi.....	80
18. Latihan Soal Sesudah Revisi.....	80
19. Pengaturan Volume Sebelum Revisi.....	81
20. Pengaturan Volume Sesudah Revisi.....	81
21. Pembahasan Evaluasi.....	82
22. Pembahasan Evaluasi.....	82
23. Penulisan Huruf Sebelum Revisi.....	83
24. Penulisan Huruf Sesudah Revisi.....	83
25. Penyajian Materi Sebelum Revisi.....	84
26. Penyajian Materi Sesudah Revisi.....	84
27. Diagram Batang Hasil Validasi Siswa.....	86

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1.....	99
1. Silabus.....	100
2. <i>Storyboard</i> .....	105
3. Produk Akhir.....	109
4. Materi.....	113
5. Evaluasi.....	132
Lampiran 2.....	142
1. Angket Validasi Ahli Materi.....	143
2. Angket Validasi Ahli Media.....	147
3. Angket Validasi Guru.....	151
4. Angket Validasi Siswa.....	155
Lampiran 3.....	158
1. Hasil Rekapitulasi Skor Ahli Materi.....	159
2. Hasil Rekapitulasi Skor Ahli Media.....	160
3. Hasil Rekapitulasi Skor Guru.....	161
4. Hasil Rekapitulasi Skor Siswa.....	162
5. Daftar Hadir Siswa.....	164
Lampiran 4.....	166
1. Surat Ijin Penelitian.....	167
2. Surat Keterangan Telah Penelitian.....	168
3. Dokumentasi.....	169



## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, manusia dituntut untuk mengetahui informasi yang berkembang sehingga kemampuan masyarakat dalam menerima informasi secara cepat akan menjadikan sumber daya manusia yang siap dalam menghadapi era globalisasi. Salah satu cara untuk mempersiapkan dan mencetak sumber daya yang berkualitas adalah sistem proses pendidikan.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 butir 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan program pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut Poerbakawatja dan Harahap (2001) dalam Sugihartono, dkk (2007: 3) menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha secara sengaja dari orang dewasa untuk meningkatkan kedewasaan yang selalu diartikan sebagai kemampuan untuk bertanggung jawab terhadap segala perbuatannya. Pendidikan diperlukan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai salah satu cita-cita nasional. Bangsa yang cerdas dibutuhkan dalam pembangunan

negaranya, baik dari segi ekonomi, sosial dan budaya. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam proses mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan negara. Melalui pendidikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan mudah diserap sehingga memungkinkan suatu bangsa dan negara tersebut maju.

Perkembangan teknologi telah memberikan pengaruh dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Sebelumnya adanya teknologi seperti sekarang ini, siswa beranggapan bahwa sumber belajar hanyalah guru. Guru selalu dianggap tahu akan segalanya. 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 canggih 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 Koperasi Yogyakarta. Pada setiap ruang kelas di SMK Koperasi telah dilengkapi dengan *LCD projector*. Selain itu, sekolah juga memiliki laboratorium komputer.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti ditemukan bahwa pembelajaran yang dilakukan di SMK Koperasi 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 projector* di dalam 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 Koperasi Yogyakarta 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 10 siswa dari 27 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.

Salah satu kompetensi dasar materi Akuntansi di kelas X adalah pencatatan transaksi akuntansi perusahaan dagang. Materi ini dikatakan sulit untuk dipahami berdasarkan observasi banyak siswa yang merasa kebingungan dalam materi tahap pencatatan transaksi akuntansi perusahaan terutama sub materi jurnal khusus perusahaan dagang. Dalam memahami materi Akuntansi perusahaan dagang yang begitu kompleks dan saling berhubungan antara materi yang satu dengan yang lainnya, pendidikpun mengatakan bahwa materi Akuntansi disampaikan hanya dengan menggunakan cara pembelajaran yang konvensional atau ceramah dan tidak

menggunakan media. Biasanya guru menjelaskan materi atau konsep terlebih dahulu kemudian siswa diberikan latihan soal untuk dikerjakan agar siswa terbiasa dengan jenis soal tersebut.

Guru akuntansi di SMK Koperasi Yogyakarta 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. Apabila penyampaian materi tersampaikan kepada siswa, maka akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Multimedia pembelajaran merupakan berbagai kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima pesan atau 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 dikalangan animator, berbagai fasilitas dan fitur telah disediakan untuk kemudahan dalam pengolahan para

penggunanya. Dengan *software* ini maka pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang menjelaskan tentang materi akuntansi perusahaan dagang akan mudah dipahami, sehingga siswa dengan mudah pula menggunakan media tersebut.

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 Dagang Di SMK Koperasi Yogyakarta”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

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 pembelajaran.
2. Penggunaan bahan ajar berupa buku teks kurang efektif.
3. Siswa kurang mandiri dalam proses pembelajaran.
4. Sulitnya materi Akuntansi Perusahaan Dagang.
5. Media pembelajaran Akuntansi berbasis teknologi belum banyak dikembangkan oleh guru.

## **C. Pembatasan 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 Koperasi Yogyakarta untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka difokuskan pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* pada materi perusahaan dagang di SMK Koperasi Yogyakarta.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* pada materi perusahaan dagang di SMK Koperasi Yogyakarta?
2. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* pada materi perusahaan dagang berdasarkan validasi atau penilaian dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi, dan siswa?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat di rumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* pada materi perusahaan dagang di SMK Koperasi Yogyakarta.

2. Mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* pada materi perusahaan dagang berdasarkan validasi atau penilaian dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi, dan siswa.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* sesuai dengan materi Akuntansi yang diajarkan di SMK Koperasi Yogyakarta yaitu pada materi perusahaan dagang.
2. Multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* berisi teks, gambar, dan animasi yang menarik dan mendukung dalam memahami materi.
3. Multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* digunakan untuk pembelajaran Akuntansi di dalam maupun di luar kelas.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Berupa sumbangan teori yang terkait dengan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash*. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai refensi bagi

penelitian selanjutnya terkait dengan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi untuk perkembangan ilmu pendidikan, khususnya pendidikan akuntansi.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, guru dapat mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar melalui media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar sehingga siswa dapat menambah pemahaman mengenai materi yang diajarkan.
- b. Bagi siswa, membantu meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa pada materi akuntansi, serta mempermudah siswa untuk memahami konsep dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan.
- c. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman sebagai bekal apabila nanti terjun sebagai pendidik serta uji kemampuan terhadap bekal teori yang diterima di bangku kuliah.

## H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction (CBI)* ini adalah sebagai berikut:
  - a. Multimedia pembelajaran yang disusun merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa di dalam kelas maupun di luar kelas.

- b. Siswa yang dapat mengoperasikan PC atau laptop media pembelajaran tersebut.
  - c. Sekolah tempat pelaksanaan penelitian telah memiliki komputer multimedia.
  - d. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas atau kelayakan media pembelajaran yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi, dan siswa.
2. Keterbatasan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) ini adalah sebagai berikut:
- a. Multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan (analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi), akan tetapi pada penelitian ini hanya terbatas pada tahap ke empat yaitu tahap implementasi saja.
  - b. Multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* digunakan khusus siswa kelas X Ak 1 di SMK Koperasi Yogyakarta.
  - c. Multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* yang dikembangkan hanya pada materi Akuntansi Perusahaan Dagang.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Teori**

#### **1. Pembelajaran Akuntansi**

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

Belajar merupakan kegiatan utama yang dilakukan oleh siswa dalam suatu proses pembelajaran. Belajar menjadikan siswa yang awalnya tidak bisa menjadi bisa melalui proses 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. Menurut Wina Sanjaya (2012: 198) belajar merupakan proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman yang dimaksud dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk merubah dirinya ke arah yang lebih baik, agar mendapatkan hidup

yang layak. 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).

Menurut Depdiknas (2003: 5-6) mendefinisikan 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.

Dari pengertian beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa untuk

memperoleh pengalaman dari proses pembelajaran tersebut yang menjadikan siswa berubah tidak hanya dalam pengetahuan dan keterampilan, namun juga dalam sikap serta berubah dari individu yang tadinya tidak tahu menjadi individu yang tahu. 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. Pembelajaran merupakan proses kerja sama antara unsure-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran.

b. Pengertian Akuntansi

Haryono Jusup (2001: 4-5) membagi pengertian akuntansi ke dalam dua sudut pandang yaitu pengertian dari sudut pandang pemakai jasa akuntansi dan dari sudut pandang proses kegiatannya. Ditinjau dari sudut pemakai jasa, akuntansi merupakan suatu disiplin ilmu yang menyediakan informasi yang di perlukan untuk melaksanakan kegiatan secara efisien dan mengevaluasi jalannya suatu kegiatan yang dilakukan oleh suatu organisasi. Sedangkan ditinjau dari sudut proses kegiatannya, akuntansi merupakan suatu proses pencatatan, penggolongan, peringkasan, pelaporan, dan penganalisaan data keuangan suatu organisasi.

Definisi akuntansi menurut *American Accounting Association* (AAA), akuntansi adalah proses pengidentifikasian, pengukuran dan



penyampaian informasi ekonomi yang memungkinkan dilakukan penilaian dan keputusan yang tepat bagi para pemakai informasi tersebut. Banyak sekali pengertian akuntansi yang dikemukakan oleh para ahli yang pada dasarnya intinya sama yaitu berkaitan dengan informasi keuangan suatu organisasi.

Berdasarkan dari pengertian di atas pembelajaran dan akuntansi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akuntansi adalah proses membuat orang belajar atau rangkaian kejadian yang mempengaruhi siswa sehingga proses belajarnya dapat berlangsung mudah untuk menyampaikan sekumpulan materi bahan ajar berdasarkan landasan keilmuan akuntansi yang akan diberikan kepada peserta didik sebagai bahan belajar melalui metode dan pendekatan tertentu.

c. Tujuan dan Ruang Lingkup Pembelajaran Akuntansi

Pembelajaran akuntansi merupakan pembelajaran ilmu terapan yang mengalami perkembangan yang signifikan, sedangkan tujuan utama akuntansi adalah untuk menghasilkan informasi keuangan suatu perusahaan kepada pihak-pihak yang berkepentingan baik pihak internal maupun pihak eksternal untuk mengambil keputusan bisnis. Pembelajaran akuntansi adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sebagai sarana untuk mentransfer hal-hal yang berkaitan dengan konsep akuntansi. Tujuan pembelajaran akuntansi perusahaan dagang adalah memperoleh pemahaman yang cukup tentang akuntansi perusahaan, khususnya

perusahaan dagang. Dengan bekal pengetahuan tersebut, diharapkan dapat mengaplikasikannya didalam kegiatan praktis di dunia perdagangan. Persediaan merupakan siklus akuntansi yang berada pada perusahaan dagang yang merupakan salah satu Kompetensi Dasar (KD). Menyelesaikan siklus akuntansi perusahaan dagang merupakan salah satu Standar Kompetensi (SK) yang terdapat di SMK.

d. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SMK

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Program Keahlian Akuntansi di SMK Koperasi Yogyakarta tampak pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. SK dan KD Akuntansi Kelas X Akuntansi SMK

<b>STANDAR KOMPETENSI</b>	Menyelesaikan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang
<b>KOMPETENSI DASAR</b>	Mengidentifikasi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang
<b>INDIKATOR</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendeskripsikan pengertian perusahaan dagang</li> <li>2. Mendeskripsikan pencatatan transaksi pada perusahaan dagang</li> <li>3. Mendeskripsikan syarat penyerahan barang perusahaan dagang</li> <li>4. Mendeskripsikan syarat pembayaran perusahaan dagang</li> <li>5. Mengidentifikasi transaksi utama pada perusahaan dagang</li> <li>6. Mengidentifikasi pencatatan perusahaan dagang dalam jurnal khusus</li> </ol>
<b>TUJUAN PEMBELAJARAN</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu mendeskripsikan pengertian perusahaan dagang</li> <li>2. Siswa mampu mendeskripsikan pencatatan transaksi pada perusahaan dagang</li> <li>3. Siswa mampu mendeskripsikan syarat penyerahan barang perusahaan dagang</li> </ol>

<b>TUJUAN PEMBELAJARAN</b>	4. Siswa mampu mendeskripsikan syarat pembayaran perusahaan dagang 5. Siswa mampu mengidentifikasi transaksi utama pada perusahaan dagang 6. Siswa mampu mengidentifikasi pencatatan perusahaan dagang dalam jurnal khusus
--------------------------------	--

Sumber: Data SMK Koperasi Yogyakarta

Melihat dari SK dan KD yang berlaku untuk Kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta tahun ajaran 2015/2016 maka peneliti memilih untuk mengambil Standar Kompetensi (SK) yaitu Menjelaskan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang dan memilih Kompetensi Dasar (KD) yaitu Mendeskripsikan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang untuk dikembangkan pada multimedia pembelajaran interaktif.

## 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. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technologi, 1977*) dalam Azhar Arsyad (2011: 3) media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Menurut Heinich, dkk (1982) dalam Azhar Arsyad (2011: 4), *medium* merupakan perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan 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 alat bantu atau segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan oleh pendidik kepada peserta didik yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, serta untuk mendorong pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan, peserta didik untuk belajar.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut taksonomi Lenshin, dkk dalam Azhar Arsyad (2011: 81-101) media pembelajaran yang ada saat ini berbagai macam, yaitu:

1) Media berbasis manusia

Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa. Misalnya, media manusia dapat mengarahkan dan mempengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar.

## 2) Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak yang digunakan sebagai alat penuntun dan menarik perhatian.

## 3) Media berbasis visual

Media visual digunakan untuk memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Media visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Bentuk media visual berupa gambar representasi, diagram, peta dan grafik.

## 4) Media berbasis audio visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk produksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian.

#### 5) Media berbasis komputer

Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction* (CMI). Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya yang dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.

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

#### c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Endang S. Rahayu & I Made Nuryata D (2010: 65-66) ada enam fungsi pokok media pembelajaran, yakni:

- 1) Media pembelajaran mempunyai fungsi tersendiri dan bukan merupakan fungsi tambahan.
- 2) Media pembelajaran mencakup bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.

- 3) Media pembelajaran mencakup penggunaannya yang sesuai dengan tujuan dan isi pembelajaran.
- 4) Media pembelajaran digunakan untuk melengkapi proses belajar agar menarik perhatian peserta didik.
- 5) Media pembelajaran dapat mempercepat proses pembelajaran dan membantu peserta didik.
- 6) Media pembelajaran untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.

Selain fungsi di atas, menurut Levie & Lentz (1992) dalam Azhar 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.

#### d. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hujair AH Sanaky (2013:9) tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran yang terjadi di kelas.
- 2) Meningkatkan efisien pada proses pembelajaran.
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar yang ada.
- 4) Membantu meningkatkan konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

Sedangkan manfaat media pembelajaran menurut Hujair AH Sanaky (2013: 9-10) sebagai berikut:

- 1) Pengajaran menarik perhatian pembelajar agar dapat tumbuh motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran lebih jelas agar dapat dipahami dan tujuan pembelajaran akan dikuasai oleh pembelajar.
- 3) Metode pembelajaran menjadi bervariasi dan tidak hanya komunikasi verbal melalui kalimat lisan.
- 4) Pembelajar akan melakukan kegiatan belajar lebih banyak karna tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar.



Hal yang berbeda dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2011: 26-27) bahwa terdapat beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran memperjelas penyajian pesan dan informasi
- 2) Media pembelajaran meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak
- 3) Media pembelajaran mengatasi keterbatasan
- 4) Media pembelajaran memberikan kesamaan pengalaman terhadap siswa.

e. Penilaian Media Pembelajaran

Ada beberapa aspek dan indikator penilaian pembelajaran Weni Rinta Aryantari (2014). Berdasarkan aspek dan indikator tersebut, maka dilakukanlah penilaian kelayakan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *adobe flash* oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi (guru), dan siswa. Berikut ini adalah indikator yang digunakan untuk menilai kelayakan media:

- 1) Indikator penilaian kelayakan pengembangan multimedia pembelajaran insteraktif dengan menggunakan *adobe flash* oleh ahli materi, yaitu:

Tabel 2. Indikator Penilaian oleh Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1	Aspek Relevansi Media	Kesesuaian materi dengan SK dan KD
		Kejelasan Perumusan tujuan pembelajaran
		Kesesuaian materi dengan indikator
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
		Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan
2	Aspek Pengorganisasian Materi	Kejelasan penyampaian materi
		Penyampaian materi sistematis
		Kemenarikan penyampaian materi
		Kebermanfaatan materi
		Kelengkapan materi
		Aktualitas materi
		Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa
Kejelasan contoh yang diberikan		
3	Aspek Evaluasi/Latihan Soal	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran
		Kebenaran kunci jawaban
		Kejelasan petunjuk soal
		Kejelasan perumusan soal
		Kebenaran konsep soal
		Variasi soal
		Tingkat kesulitan soal
	Aspek Bahasa	Ketepatan penggunaan istilah
		Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa
5	Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa
		Kemampuan media menambah pengetahuan
		Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa

- 2) Indikator penilaian kelayakan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *adobe flash* oleh ahli media, yaitu:

Tabel 3. Indikator Penilaian oleh Ahli Media

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

- 3) Indikator penilaian kelayakan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *adobe flash* oleh praktisi pembelajaran akuntansi (guru), yaitu:

Tabel 4. Indikator Penilaian oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru)

No	Aspek	Indikator
	Aspek Relevansi	Kesesuaian materi dengan SK dan

No	Aspek	Indikator
	Media	KD
		Kejelasan Perumusan tujuan pembelajaran
		Kesesuaian materi dengan indikator
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
		Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan
2	Aspek Pengorganisasian Materi	Kejelasan penyampaian materi
		Penyampaian materi sistematis
		Kemenarikan penyampaian materi
		Kebermanfaatan materi
		Kelengkapan materi
		Aktualitas materi
		Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa
Kejelasan contoh yang diberikan		
3	Aspek Evaluasi/Latihan Soal	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran
		Kebenaran kunci jawaban
		Kejelasan petunjuk pengerjaan
		Kejelasan petunjuk soal
		Kebenaran konsep soal
		Variasi soal
		Tingkat kesulitan soal
4	Aspek Bahasa	Ketepatan penggunaan istilah
		Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa
5	Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa
		Kemampuan media menambah pengetahuan
		Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa

- 4) Indikator penilaian kelayakan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *adobe flash* oleh siswa, yaitu:

Tabel 5. Indikator Penilaian oleh Siswa

No	Aspek	Indikator
1	Aspek Pengorganisasian Materi	Kejelasan penyampaian materi
		Penyampaian materi sistematis
		Kemenarikan penyampaian materi
		Kelengkapan materi
		Aktualitas materi
2	Aspek Evaluasi/Latihan Soal	Kejelasan contoh yang diberikan
		Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran
		Kebenaran kunci jawaban
		Kejelasan petunjuk soal
		Kejelasan perumusan soal
		Kebenaran konsep soal
3	Aspek Bahasa	Variasi soal
		Ketepatan penggunaan istilah
4	Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa
		Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa
		Kemampuan media menambah pengetahuan
5	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa
		Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran
		Kemudahan pengoperasian media pembelajaran
6	Aspek Tampilan Visual	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)
		Desain menarik
		Kesesuaian pemilihan warna

### 3. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

#### a. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Menurut Ariesto Hadi Sutopo (2012: 32) “Komputer adalah perangkat elektronik, yang menjalankan oprasinya di bawah perintah pengendali yang disimpan pada memori komputer”. Komputer dapat menerima dan memproses data, mencetak hasilnya, dan menyimpan data untuk penggunaan di kemudian hari. Pemanfaatan komputer

dalam bidang pendidikan khususnya dalam pembelajaran sudah mulai banyak di gunakan. Media berbasis komputer yaitu merupakan istilah yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang menggunakan komputer dalam proses belajar mengajarnya. Pada pembelajaran ini 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. Prinsip-prinsip Pembelajaran Berbasis Komputer

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.

c. Tujuan Pembelajaran Berbasis Komputer

Beberapa tujuan pembelajaran berbasis komputer sebagai berikut :

- 1) Tujuan dari pembelajaran melalui komputer model tutorial adalah untuk memberikan “kepuasan” atau pemahaman secara tuntas 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.
- d. Keunggulan dan Keterbatasan Pembelajaran Berbasis Komputer

Berikut ini dijelaskan mengenai keunggulan dan kelemahan aplikasi komputer sebagai alat bantu dalam proses belajar menurut Hijair AH Sanaky (2013:210-212):

1) Keunggulan Komputer

Aplikasi komputer sebagai alat bantu dalam proses belajar dapat memberikan beberapa keuntungan, diantaranya:

- a) Komputer membuat pembelajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya.
- b) Penggunaan komputer dapat mengontrol aktivitas belajar.
- c) Penggunaan komputer memberikan keleluasaan untuk menentukan kecepatan belajar dan urutan kegiatan belajar.
- d) Komputer memiliki kemampuan menyangkan kembali informasi.
- e) Komputer menciptakan iklim belajar yang efektif.



- f) Komputer dapat diprogram agar memberikan umpan balik terhadap hasil belajar.
  - g) Komputer dapat diprogram untuk memeriksa dan memberikan skor hasil belajar.
  - h) Komputer dapat dirancang dapat memberikan saran bagi pembelajar.
  - i) Komputer memiliki integritas komponen warna, musik, dan animasi grafik.
  - j) Komputer dapat menayangkan kembali hasil belajar yang telah dicapai.
  - k) Penggunaan komputer meningkatkan hasil belajar.
- 2) Keterbatasan Komputer

Disamping kelebihan dan keuntungan dari pembelajaran dengan media komputer, tentu saja ada kekurangan dan kelemahannya. Komputer sebagai sarana pembelajaran dan saran komunikasi interaktif memiliki beberapa keterbatasan, diantaranya:

- a) Biaya pengadaan dan pengembangan program komputer yang tinggi.
- b) Memerlukan biaya yang relatif tinggi untuk pengadaan, pemeliharaan, dan perawatan komputer.
- c) Perangkat lunak komputer seringkali tidak dapat digunakan pada komputer yang spesifikasinya tidak sama.

- d) Tidak mudah untuk merancang dan memproduksi program pembelajaran yang berbasis komputer (*Computer Based Instruction*).
- e. Aplikasi *Adobe Flash*

*Adobe Flash* (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. *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. Dalam *Flash*, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, filter, *Custom easing* dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas *playback FLV* (Sony Febriyadi, 2013).

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. 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.

#### **4. Model *Research and Development***

Menurut Nana Syaodih (2013: 164) penelitian dan pengembangan adalah langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian dan Pengembangan atau disebut dengan R&D (*Research&Development*) merupakan suatu upaya dalam pengembangan suatu *prototipe* suatu alat atau perangkat berbasis riset

(Ali, 2010: 117). Menurut Sugiyono (2012: 407) metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa R&D merupakan penelitian yang dapat menghasilkan produk baru dengan model-model tertentu dan diuji keefektifannya produk tersebut melalui riset. Didalam penelitian tersebut terdapat beberapa model pengembangan diantaranya :

a. Borg and Gall

Borg *and* Gall (2003: 775) dalam bukunya menyebutkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan, sebagai berikut:

a. *Research and Information Collecting*

Pada tahap ini, peneliti melakukan studi pendahuluan atau studi eksploratif yang tujuannya untuk mengkaji, menyelidiki, dan mengumpulkan informasi. Tahap ini meliputi: analisis kebutuhan, kajian pustaka, observasi awal di kelas, identifikasi permasalahan, dan juga mengumpulkan data tentang faktor-faktor pendukung dan penghambat pembelajaran.

b. *Planning*

Pada tahap ini peneliti membuat rencana desain pengembangan produk. Aspek-aspek yang penting harus direncanakan seperti produk tentang apa, tujuan, manfaatnya apa, siapa penggunanya,

mengapa dianggap penting, dan bagaimana proses pengembangannya.

*c. Develop Preliminary Form of Product*

Dalam tahap ini, bentuk produk awal (draft) yang sifatnya sementara (hipotesis) mulai dikembangkan dan divalidasi.

*d. Preliminary Field Testing*

Tahap ini adalah tahap dimana peneliti melakukan uji coba terbatas terhadap produk awal di lapangan dengan melibatkan dua atau tiga sekolah dengan subjek penelitian antara 10 - 15 orang.

*e. Main Product Revision*

Melakukan revisi tahap pertama, yaitu perbaikan terhadap produk berdasarkan hasil uji coba terbatas.

*f. Main Field Testing*

Pada tahap ini dilakukan uji coba produk dalam skala lebih luas dengan melibatkan lima sampai sepuluh sekolah, perkiraan sampai melibatkan subjek antara 30-100.

*g. Operational Product Revision*

Melakukan revisi tahap kedua, yaitu memperbaiki produk berdasarkan hasil uji coba yang lebih luas.

*h. Operational Field Testing*

Pada tahap ini dilakukan uji coba pelaksanaan lapangan yang melibatkan antara 10 – 30 sekolah, dan antara 40 – 200 subjek.

Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket. Namun apabila peneliti tidak ingin mengetahui dampak penggunaan produk, maka tidak diperlukan adanya kelas kontrol.

*i. Final Product Revision*

Melakukan revisi terhadap produk akhir, berdasarkan saran serta saran dari uji coba lapangan.

*j. Dissemination and Implementation*

Pada langkah terakhir ini, produk disebarluaskan dan sosialisasikan kepada seluruh subjek.

b. Model 4-D

Model 4-D adalah model pengembangan yang terdiri dari 4 tahap, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Model ini dikembangkan pertama kali oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel pada tahun 1974. Di Indonesia, model 4-D didaptasi menjadi 4-P yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran (Trianto, 2011: 189-192), seperti dijelaskan berikut ini:

a. Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini terdiri dari 5 langkah pokok, yaitu analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran.

b. Perancangan (*Design*)

Tahap ini terdiri dari 3 langkah pokok, yaitu penyusunan tes, pemilihan media, dan pemilihan format media.

c. Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini terdiri dari 3 langkah pokok, yaitu validasi diikuti revisi, simulasi pembelajaran, dan uji coba terbatas. Selanjutnya akan diimplementasikan pada wilayah yang lebih luas.

d. Penyebaran (*Disseminate*)

Agar produk dapat dimanfaatkan orang lain maka produk dicetak dan disebarluaskan.

c. ADDIE

ADDIE merupakan model yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Tahap-tahap prosedur pengembangan ADDIE ini dijelaskan dalam Endang Mulyatingsih (2013: 200-202) sebagai berikut:

a. *Analysis*

Pada tahap pertama ini, berawal dari pemikiran tentang produk baru yang akan dikembangkan. Setelah itu, dianalisis produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, materi pembelajaran, lingkungan belajar, dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.

*b. 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.

*c. Development*

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

*d. Implementation*

Tahap keempat ini, produk yang telah dikembangkan diimplementasikan pada situasi nyata yaitu di kelas. Selama proses implementasi, produk baru yang dikembangkan ini diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Setelah penerapan kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan selanjutnya.

*e. Evaluation*

Evaluasi ini merupakan tahap terakhir dalam pengembangan ini. Evaluasi dilaksanakan dalam dua bentuk yaitu evaluasi



formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi yang dilakukan meliputi evaluasi terhadap dampak produk terhadap pembelajaran, mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, mengukur sasaran yang tercapai, dan mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik berhasil

Dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE, karena model ADDIE ini memiliki tahapan-tahapan yang mudah diaplikasikan dan sesuai dengan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *adobe flash* yang akan dikembangkan.

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aditya Tri Setyo (2011) yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 dalam Pembelajaran Matematika Di SMA/MA Materi Pokok Pertidaksamaan Satu Variabel*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas CD pembelajaran matematika materi pokok pertidaksamaan satu variabel untuk siswa SMA/MA kelas X berdasarkan penilaian adalah Sangat Baik (SB), dengan skor 114,26 dari skor maksimal ideal 135 dan persentase keidealan sebesar 84,63%. Berdasarkan penilaian tersebut maka CD pembelajaran matematika ini layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa. Persamaan penelitian Aditya Tri Setyo dan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan multimedia interaktif. Adapun perbedaannya adalah terletak pada materi yang akan disajikan, Aditya Tri Setyo menggunakan

materi Matematika sedangkan pada penelitian ini menggunakan materi Akuntansi SMK. Selain itu juga berbeda dalam subjek, objek, dan waktu penelitian.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Anis Nur Wahyuni dan Susanti (2014) yang berjudul "*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. 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. Adapun 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.
3. 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. Adapun 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. Adapun 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.

### **C. Kerangka Berpikir**

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.

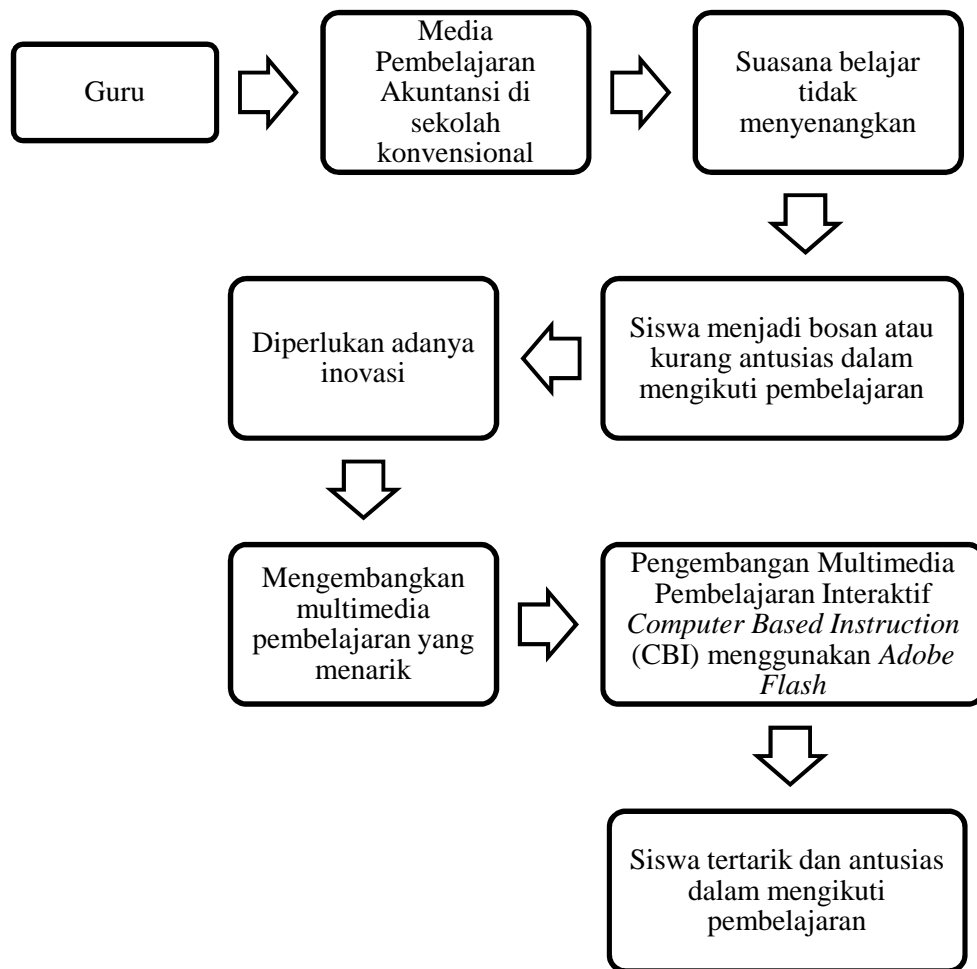
Pembelajaran yang dilakukan di SMK Koperasi masih menggunakan pembelajaran konvensional, dimana guru kebanyakan menggunakan metode

ceramah dan hanya mengandalkan spidol, papan tulis, serta buku teks sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Padahal sudah disediakan *LCD projector* di dalam 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.

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 atau penjelasan tentang kaitan media dan materi pembelajaran.

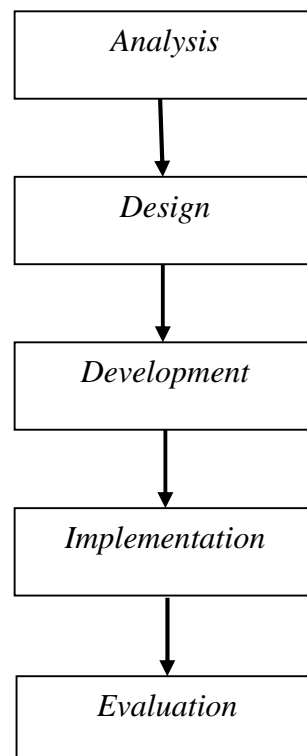
Pembuatan media pembelajaran *Computer Based Instruction* (CBI) dengan menggunakan *Adobe Flash* dipilih karena program ini sangat andal dan populer untuk kemudahan dalam pengolahan para penggunanya. Penggunaan komputer sebagai media dalam pembelajaran membuat siswa antusias karena pemusatan perhatian siswa lebih terfokus. Perubahan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer atau *Computer Based Instruction* (CBI) untuk mempermudah pembelajaran Akuntansi.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

#### D. Paradigma Penelitian

Berikut ini adalah paradigma penelitian pengembangan multimedia pembelajaran *Computer Based Instrucion* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* pada materi Akuntansi Perusahaan Dagang dengan model ADDIE:



Gambar 2. Paradigma Penelitian dengan model ADDIE

#### E. 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 Instrucion* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* pada materi Akuntansi Perusahaan Dagang?

2. Bagaimana penilaian ahli materi mengenai media pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang dari aspek relevansi media, pengorganisasian materi, evaluasi atau latihan soal, bahasa, dan efek strategi pembelajaran?
3. Bagaimana penilaian ahli media pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang dari aspek bahasa, efek strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual?
4. Bagaimana penilaian guru praktisi pembelajaran Akuntansi SMK Koperasi kelas X AK 1 mengenai media pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang dari aspek relevansi media, pengorganisasian materi, evaluasi atau latihan soal, bahasa, dan efek strategi pembelajaran?
5. Bagaimana penilaian siswa mengenai media pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) menggunakan *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang dari aspek pengorganisasian materi, evaluasi atau latihan soal, bahasa, dan efek strategi pembelajaran rekayasa perangkat lunak dan tampilan visual?

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Mohammad Ali (2010:119) “R&D merupakan suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan”. Sedangkan menurut Sugiyono (2011:297) “metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Hal yang sama juga disampaikan oleh Endang Mulyatiningsih (2013:161) “penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) 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: kurikulum, kebijakan sekolah, dan lain-lain.

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

Tempat penelitian adalah SMK Koperasi Yogyakarta yang beralamatkan di Jalan Kapas I No 5 Yogyakarta. Waktu pelaksanaan penelitian pada bulan Februari 2016 sampai dengan bulan Maret 2016.



### C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sumber untuk mendapatkan informasi dan keterangan dari penelitian yang diinginkan. Adapun yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah seluruh Siswa Kelas X Ak 1 SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016 yang berjumlah 27 siswa. Objek penelitian yang akan diteliti adalah kelayakan multimedia pembelajaran *Computer Based Instruction* (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*). Model ADDIE dikembangkan oleh DICK and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2013: 200). Prosedur penelitian dan pengembangan ini dapat dikembangkan dari rangkuman aktivitas model ADDIE dalam Endang Mulyatiningsih (2013: 201-202) sebagai berikut:

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 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 yang meliputi kebutuhan dan karakteristik siswa yang tepat sebagai saran penggunaan media.
- b. Analisis kurikulum, Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan (KTSP) yang diterapkan di SMK Koperasi Yogyakarta. Penyesuaian isi materi multimedia pembelajaran dilakukan dengan konteks pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk lebih aktif dan mencari referensi ilmu pengetahuan di luar pembelajaran 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.

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 diujicobakan kepada siswa kelas X AK 1 SMK Koperasi Yogyakarta. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk

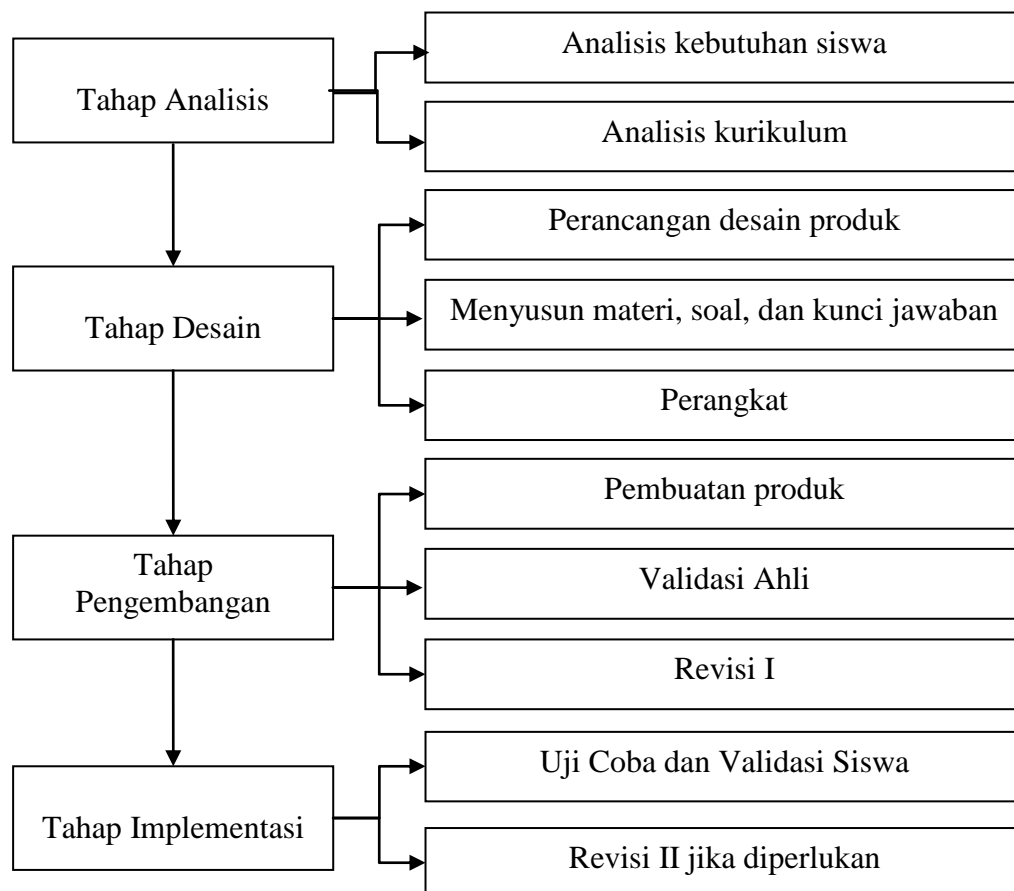
mengukur dan mengetahui pendapat/respon siswa mengenai produk yang telah dibuat.

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 3. 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 pembelajaran berupa kritik, saran serta masukan dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi, dan siswa.
- b. Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penelitian kelayakan tentang media pembelajaran dari ahli

materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi dan data pendapat siswa mengenai produk yang telah dibuat.

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket). Menurut Sugiyono (2011: 142) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Instrumen angket untuk penelitian ini diperoleh data dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi, dan siswa sebagai bahan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Angket digunakan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan ditinjau dari aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, evaluasi atau latihan soal, bahasa, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual.

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

### a. Angket untuk Ahli Materi

Tabel 6. 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	

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
		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 Soal	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	1	7
		Kebenaran kunci jawaban	1	
		Kejelasan petunjuk soal	1	
		Kejelasan perumusan soal	1	
		Kebenaran konsep soal	1	
		Variasi soal	1	
		Tingkat kesulitan soal	1	
	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	

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
		Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	1	
<b>Total Butir Instrumen</b>				<b>25</b>

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

b. Angket untuk Ahli Media

Tabel 7. 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	



No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
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 gambar yang disajikan	1	
		Keseimbangan proporsi gambar	1	
		Kemenarikan desain	1	
<b>Total butir Instrumen</b>				<b>19</b>

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

c. Angket untuk Praktisi Pembelajaran Akuntansi

Tabel 8. Kisi-kisi Angket Penilaian Praktisi Pembelajaran Akuntansi

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	

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
		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 Soal	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	1	7
		Kebenaran kunci jawaban	1	
		Kejelasan petunjuk pengerjaan	1	
		Kejelasan petunjuk 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	
<b>Total Butir Instrumen</b>				<b>25</b>

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

## d. Angket untuk siswa

Tabel 9. Kisi-kisi Angket Penilaian 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	
2	Aspek Evaluasi/Latihan Soal	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	1	6
		Kebenaran kunci jawaban	1	
		Kejelasan petunjuk soal	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	

No	Aspek	Indikator	Butir	Jumlah Butir
		<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	1	
6	Aspek Tampilan Visual	Desain menarik	1	2
		Kesesuaian pemilihan warna	1	
<b>Total Butir Instrumen</b>				<b>22</b>

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

## F. Teknis Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan 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 kritik, saran dan masukan yang digunakan sebagai acuan dalam revisi produk.

### 2. Data penilaian kelayakan produk oleh ahli

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

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

Tabel 10. 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 Widyoko (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. Mengubah secara kualitatif jumlah rata-rata skor menggunakan kategori sebagai berikut:

Tabel 11. Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Skor	Interval Skor	Nilai	Rumus	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	$\bar{X} - 1,80 S_{bi} < X \leq \bar{X} - 0,6 S_{bi}$	$1,80 < X \leq 2,60$
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)  
 $= \frac{1}{2} (5 + 1)$   
 $= 3$   
 $S_{bi}$  = (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 dagang dari setiap aspek secara rata-rata dengan rincian sebagai berikut:

- a. Kelayakan multimedia pembelajaran perusahaan dagang 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 dagang yang dikembangkan dinyatakan Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 3,41 sampai dengan 4,20.
- c. Kelayakan multimedia pembelajaran perusahaan dagang 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 dagang 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 dagang 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 Analisis (*Analysis*)**

Tahap analisis ini merupakan tahap awal pengembangan multimedia. Hasil analisis yang telah dilakukan digunakan sebagai pedoman dan pertimbangan-pertimbangan dalam penyusunan multimedia. Hal yang dilakukan pada tahap analisis yaitu sebagai berikut:

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

Pada tahap ini, peneliti menganalisis kebutuhan dengan melakukan observasi di SMK Koperasi Yogyakarta. 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 dagang. Dalam kegiatan belajar mengajar tersebut, guru belum menggunakan media pembelajaran 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. 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 tahap 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. Dengan adanya LCD proyektor yang disediakan oleh sekolah di dalam kelas menunjang penelitian yang akan dilakukan yaitu



pengembangan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Intruction* (CBI).

Berdasarkan observasi tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran yang interaktif agar siswa bisa mengikuti proses pembelajaran yang menyenangkan dan mempunyai suasana baru untuk belajara 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 Intruction* (CBI) dikembangkan agar siswa lebih tertarik memperhatikan dan membuat siswa aktif dalam proses belajara mengajar. Selain itu, pemilihan pengembangan media ini untuk memanfaatkan fasilitas sekolah berupa LCD proyektor dan Laboratorium Komputer Akuntansi yang ada.

b. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum ini mengacu pada kurikulum 2006 (KTSP). Materi yang dikembangkan dalam media ini adalah akuntansi perusahaan dagang yang merupakan materi untuk siswa SMK kelas X. Dalam kurikulum tersebut tercantum standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk materi pokok akuntansi perusahaan dagang, yaitu sebagai berikut:

1) Standar kompetensi

Menyelesaikan siklus akuntansi perusahaan dagang.

2) Kompetensi dasar

Mengidentifikasi siklus akuntansi perusahaan dagang.

Dari SK dan KD tersebut, indikator yang dipakai dalam mengembangkan multimedia ini yaitu:

- 1) Mendeskripsikan pengertian perusahaan dagang
- 2) Mendeskripsikan pencatatan transaksi pada perusahaan dagang
- 3) Mendeskripsikan syarat penyerahan barang perusahaan dagang
- 4) Mendeskripsikan syarat pembayaran perusahaan dagang
- 5) Mengidentifikasi transaksi utama pada perusahaan dagang
- 6) Mengidentifikasi pencatatan perusahaan dagang dalam jurnal khusus.

## **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**

Penyusunan ini berupa desain tampilan multimedia yang meliputi bagian intro (pembuka), bagian isi, dan bagian penutup.

- 1) Bagian intro (halaman pembuka), berisi bagian judul, logo, data pembuat, dan skip (untuk masuk ke halaman selanjutnya).

- 2) Halaman awal, berisi bagian judul, bagian masuk (tombol untuk masuk ke dalam menu multimedia, musik (tombol untuk mengatur musik hidup, mati, atau membesarkan dan mengecilkan volume suara musik), dan keluar (tombol untuk keluar dari multimedia).
- 3) Halaman menu, berisi bagian musik, keluar, petunjuk, materi, evaluasi, SK/KD, dan profil.
- 4) Halaman petunjuk, berisi penjelasan mengenai simbol dan fungsi yang terdapat pada multimedia, tombol berikutnya (untuk melihat halaman selanjutnya), home (untuk kembali ke halaman menu), keluar, dan musik.
- 5) Halaman materi, berisi tentang materi Akuntansi Perusahaan Dagang dengan berbagai penjelasan tiap sub-sub bab, tombol home, keluar, dan musik.
- 6) Halaman SK/KD, berisi penjelasan tentang Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang, tombol home, keluar, dan musik.
- 7) Halaman evaluasi, berisi bagian identitas (langkah sebelum mengerjakan latihan soal dan harus diisi lengkap), mulai (tombol untuk masuk ke halaman soal), tombol home, dan musik.

- 8) Halaman profil, berisi profil dari pengembang, dosen pembimbing, narasumber, ahli materi, dan ahli media; tombol home, keluar, dan musik.

Untuk penjabaran lebih lengkap bisa dilihat pada desain *storyboard* dapat dilihat pada Lampiran 1 (halaman 104-107). Materi yang akan disampaikan pada multimedia ini diperoleh dari silabus yang digunakan di SMK Koperasi Yogyakarta. Materi yang akan digunakan pada multimedia ini adalah materi selama satu tahun mengenai siklus akuntansi perusahaan dagang. Silabus selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 1 (halaman 99-103). Peneliti mencari buku untuk referensi dalam pembuatan soal-soal yang dimasukkan dalam multimedia pembelajaran. Materi dan soal dapat dilihat pada Lampiran 1 (halaman 112-140).

- b. Menyusun materi, soal, dan kunci jawaban

Pada tahap ini, dasar pemilihan materi yaitu Akuntansi Perusahaan Dagang. Materi tersebut dipilih bersama guru akuntansi kelas X Ak 1 SMK Koperasi Yogyakarta. Menurut guru akuntansi kelas X Ak 1, materi akuntansi perusahaan dagang merupakan materi yang sulit dan cakupannya banyak. Biasanya pada materi ini siswa kurang bisa memahami apabila dibandingkan dengan materi lain yang lebih mudah. Peneliti mencari buku untuk referensi dalam pembuatan soal-soal yang dimasukkan ke dalam multimedia pembelajaran.

c. Perangkat

Pembuatan objek multimedia pembelajaran 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:

- 1) 1 GHz *or faster processor*
- 2) Microsoft® Windows® *With Service Pack 2 (Service Pack 3 recommended) or Windows Vista®*
- 3) 1 Gb *of RAM*
- 4) Tersedia 3.5 Gb ruang kosong untuk pemasangan
- 5) 1024 x 768 *display (1280 x 800 recommended) with 16-bit graphics adapter*

*Software* yang utama digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran ini adalah *adobe flash*. *Software* pendukung untuk pembuatan multimedia 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 produk

Langkah pertama yang dilakukan untuk pembuatan multimedia ini adalah dengan membuat *intro* sebelum masuk ke

menu utama pada multimedia ini. Pada *intro* tersebut termuat nama multimedia pembelajaran dan nama pembuatan.



Gambar 4. Halaman *intro*

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



Gambar 5. Halaman Awal

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



Gambar 6. Halaman Menu

Pada menu utama ini terdiri dari lima menu yaitu 1) petunjuk; 2) SK/KD; 3) Materi; 4) Evaluasi; 5) Profil.

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



Gambar 7. Halaman Petunjuk

Pada menu kedua yaitu SK/KD, yaitu mengenai penjabaran Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), Indikator, dan Tujuan Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang. Tampilannya sebagai berikut:



Gambar 8. Halaman SK/KD



Pada menu ketiga yaitu materi. Pembuatan isi pada materi dalam multimedia pembelajaran diambil dari beberapa referensi buku. Tampilannya sebagai berikut:



Gambar 9. Halaman Materi

Pada menu keempat yaitu evaluasi. Pada menu ini siswa diminta untuk mengisikan identitas diri terlebih dahulu sebelum mengerjakan latihan soal/evaluasi.



Gambar 10. Halaman Evaluasi

Pada menu kelima yaitu profil. Menu profil ini memberikan informasi mengenai profil pembuat atau peneliti.



Gambar 11. Halaman profil

Setelah semuanya jadi kemudian di *save* atau disimpan 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 Ahli
  - 1) Validasi Ahli Materi

Ahli Materi adalah salah satu dosen dari Prodi Pendidikan Akuntansi yaitu Ibu Rr. Indah M, M. Si., Ak. 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 158). Disamping penilaian kelayakan, Ahli Materi memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel berikut ini.

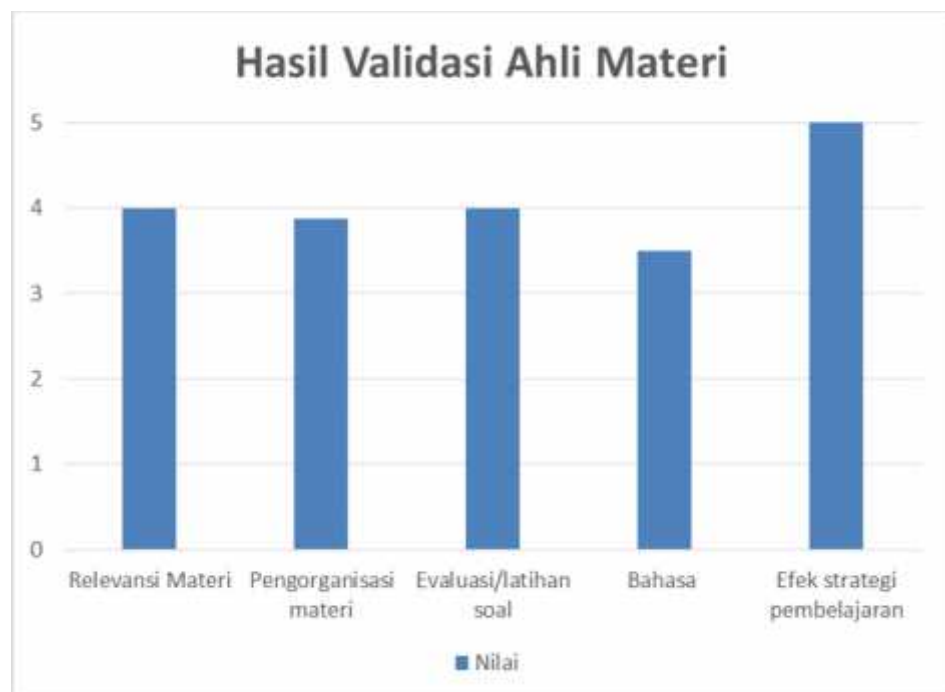
Tabel 12. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Relevansi Materi	20	4	Layak
2	Pengorganisasi materi	31	3,875	Layak
3	Evaluasi/latihan soal	28	4	Layak
4	Bahasa	7	3,5	Layak
5	Efek strategi pembelajaran	15	5	Sangat Layak
<b>Total</b>		<b>101</b>	<b>4,075</b>	<b>Layak</b>

Sumber : Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Berdasarkan tabel 11. Mengenai konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif, diketahui bahwa rata-rata skor (X) 4,075 terletak pada rentang  $3,40 < X < 4,20$  yang berarti

bahwa produk yang dikembangkan mendapat nilai “**B**” dengan kategori “**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 12. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi

## 2) Validasi Ahli Media

Ahli Media adalah salah satu dosen dari Prodi Pendidikan Akuntansi yaitu Bapak Mahendra Adhi Nugroho, S.

E., M. Si. 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 3 (halaman 159). Disamping penilaian kelayakan, Ahli Media memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel berikut ini.

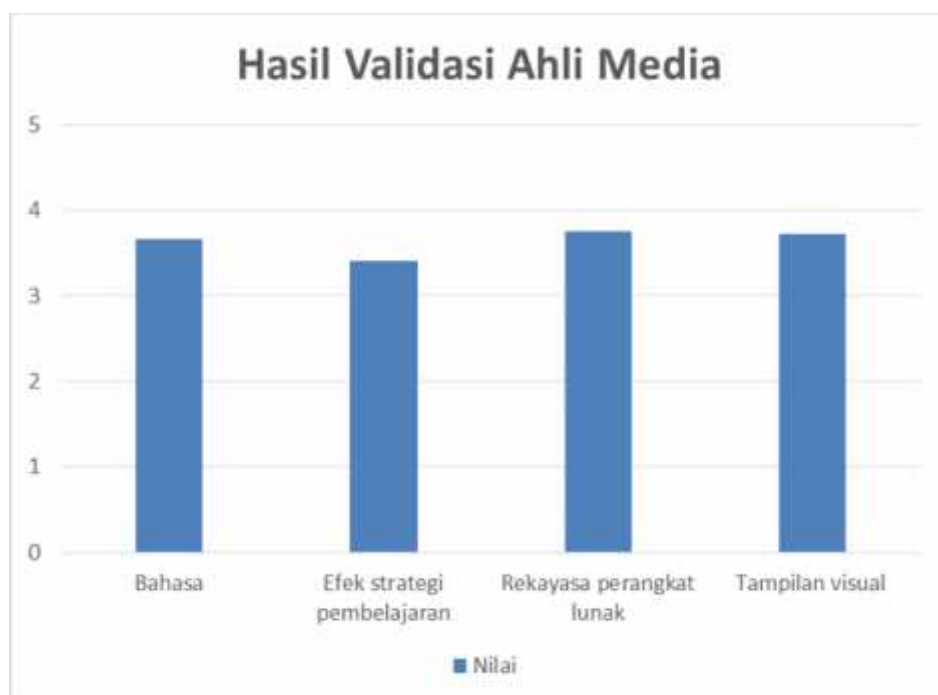
Tabel 13. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Bahasa	11	3,67	Layak
2	Efek strategi pembelajaran	17	3,4	Layak
3	Rekayasa perangkat lunak	15	3,75	Layak
4	Tampilan visual	26	3,72	Layak
<b>Total</b>		<b>69</b>	<b>3,635</b>	<b>Layak</b>

Sumber : Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Berdasarkan tabel 11. Mengenai konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif, diketahui bahwa rata-rata skor (X) 3,635 terletak pada rentang  $3,40 < X < 4,20$  yang berarti bahwa produk yang dikembangkan mendapat nilai “B” dengan kategori “Layak”. Hasil validasi oleh Ahli Media menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang

dikembangkan berdasarkan penilaian aspek bahasa, efek strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual layak diujicobakan sesuai komentar dan saran dari ahli materi. Rekapitulasi hasil validasi Ahli Media jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 13. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media

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

Validator dari praktisi pembelajaran adalah salah satu guru Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta yang mengajar mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa Dagang yaitu Aris Budiyanto, S. Pd. Validasi yang dilakukan sama dengan validasi dari guru yaitu 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 Guru selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 3 (halaman 160). Disamping penilaian kelayakan, Guru memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel berikut ini.

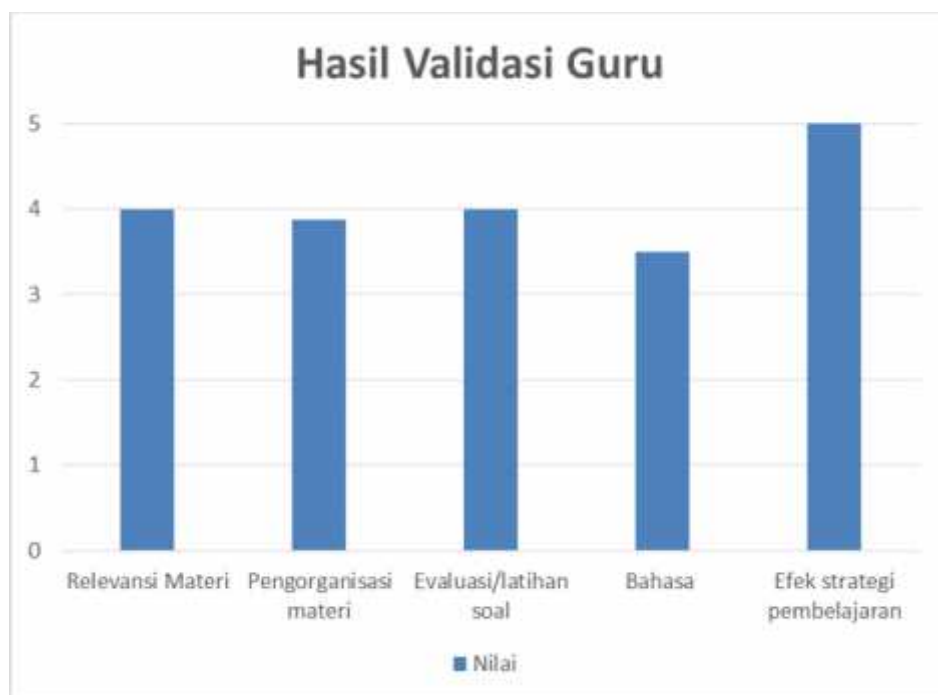
Tabel 14. Hasil Validasi Ahli Guru

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Relevansi Materi	23	4	Layak
2	Pengorganisasi materi	29	3,875	Layak
3	Evaluasi/latihan soal	28	4	Layak
4	Bahasa	8	3,5	Layak
5	Efek strategi pembelajaran	12	5	Sangat Layak
<b>Total</b>		<b>100</b>	<b>4,045</b>	<b>Layak</b>

Sumber : Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Berdasarkan tabel 11. Mengenai konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif, diketahui bahwa rata-rata skor (X) 4,075 terletak pada rentang  $3,40 < X < 4,20$  yang berarti bahwa produk yang dikembangkan mendapat nilai “B” dengan kategori “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 guru. Rekapitulasi hasil validasi guru jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 14. Diagram Batang Hasil Validasi Guru

c. Revisi I

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

- a) Terdapat kesalahan penulisan rupiah dan tanggal pada setiap contoh soal.



File View Content Help

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG KELAS X**

**MATERI - Transaksi Utama Perusahaan Dagang**

Sebagai contoh, transaksi penjualan secara tunai dengan menggunakan sistem periodik pada UD Widya Airlangga dalam bulan Juli 2014 sebagai berikut:

Juli 5, UD Widya Airlangga melakukan penjualan tunai sebesar Rp 36.000.000,00,-.

Berikut transaksi yang akan dicatat ke dalam jurnal umum sebagai berikut:

Tgl	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2014	Kas		36.000.000,-	
Juli 5	Penjualan (Untuk mencatat penjualan tunai)			36.000.000,-

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF AKUNTANSI

Gambar 15. Penulisan Rupiah dan Tanggal Contoh Soal Sebelum Revisi

File View Content Help

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG KELAS X**

Sebagai contoh, transaksi penjualan secara tunai dengan menggunakan sistem periodik pada UD Widya Airlangga dalam bulan Juli 2014 sebagai berikut:

Pada Tanggal Juli 5, UD Widya Airlangga melakukan penjualan tunai sebesar Rp 36.000.000,00,-.

Berikut transaksi yang akan dicatat ke dalam jurnal umum sebagai berikut:

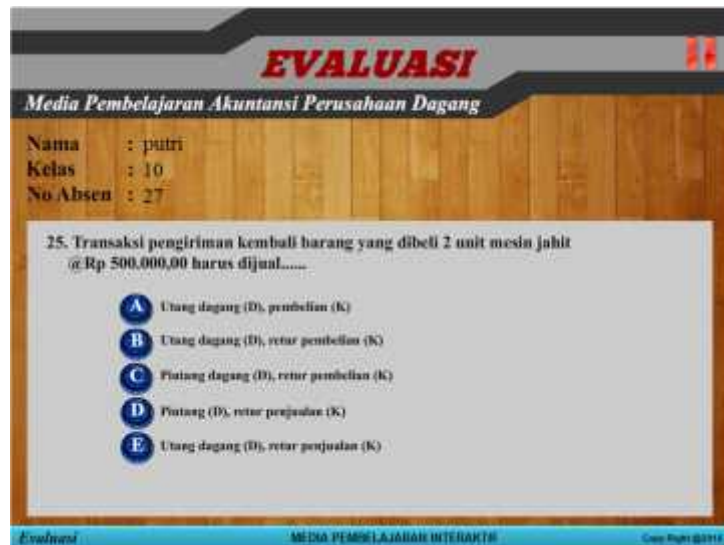
Tgl	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2014	Kas		36.000.000,00	
Juli 5	Penjualan (Untuk mencatat penjualan tunai)			36.000.000,00

KEMBALI LANJUTAN NEMBAK

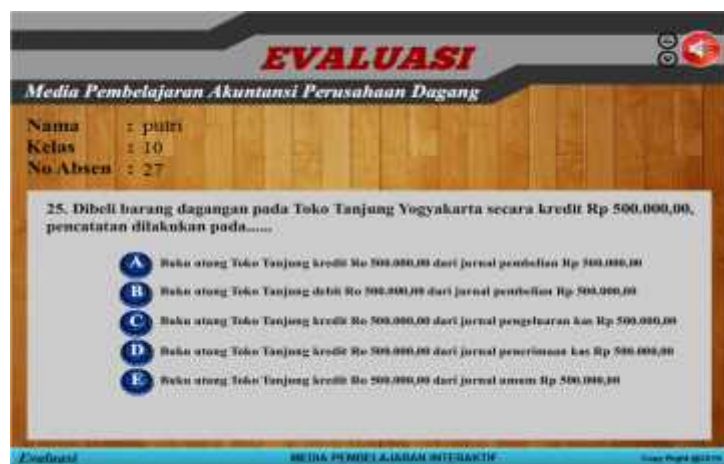
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF AKUNTANSI

Gambar 16. Penulisan Rupiah dan Tanggal Contoh Soal Sesudah Revisi

b) Merivisi soal untuk latihan yang diberikan dalam media.



Gambar 17. Latihan Soal Sebelum Revisi



Gambar 18. Latihan Soal Sesudah Revisi

2) Revisi Ahli Media

a) Ahli media memberi saran untuk menambahkan pengaturan pada volume agar dapat dibesarkan atau dikecilkan.



Gambar 19. Pengaturan Volume Sebelum Revisi



Gambar 20. Pengaturan Volume Sesudah Revisi

- b) Menambahkan pembahasan pada evaluasi soal.



Gambar 21. Pembahasan Evaluasi

**EVALUASI**  
Media Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang

Pembahasan Evaluasi Soal

8. Transaksi yang dicatat oleh PD KHIMAR sebagai berikut:

		Periode	
Kredit	Piutang Dagang	Rp 15.000.000,00	
	<i>Penjualan</i>		Rp 15.000.000,00
		Perpetual	
Kredit	<i>Penjualan</i>	Rp 15.000.000,00	
	<i>HPP</i>	Rp 15.000.000,00	Rp 15.000.000,00
	<i>Perediaan</i>		Rp 15.000.000,00

Evaluasi MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Gambar 22. Pembahasan Evaluasi

- 3) Revisi Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru)
- a) Penggunaan jenis huruf sebaiknya tidak miring atau *italic*.



Gambar 23. Penulisan Huruf Sebelum Revisi



Gambar 24. Penulisan Huruf Sesudah Revisi

- b) Untuk materi yang panjang penjelasannya, sebaiknya dibuat *perslide* agar siswa tidak terlalu kesulitan untuk menaik atau menurunkan (*scroll*).





Gambar 25. Penyajian Materi Sebelum Revisi



Gambar 26. Penyajian Materi Sesudah Revisi

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

Tahap implementasi dilaksanakan pada 27 siswa pada tanggal 31 Maret 2016 yang dikhususkan pada kelas X Ak 1 SMK Koperasi Yogyakarta.

Sebelum diujicobakan penelitian menyiapkan file multimedia beserta laptop untuk di tayangkan dalam LCD proyektor di dalam kelas. Siswa diberi penjelasan dalam penggunaan multimedia pembelajaran

akuntansi perusahaan dagang. Setelah siswa diberi penjelasan lalu siswa dapat mencoba menggunakan media tersebut. Setelah itu siswa diminta untuk mengisi angket yang diberikan untuk mengutarakan penilaian dan pendapat terhadap multimedia tersebut.

Penilaian digunakan untuk menentukan kelayakan multimedia pembelajaran akuntansi perusahaan dagang sebagai media pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Hasil penilaian dari siswa dapat dilihat di Lampiran 3 (halaman 161-162). Berikut rekapitulasi hasil rata-rata dari respon siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 15. Hasil Validasi Siswa

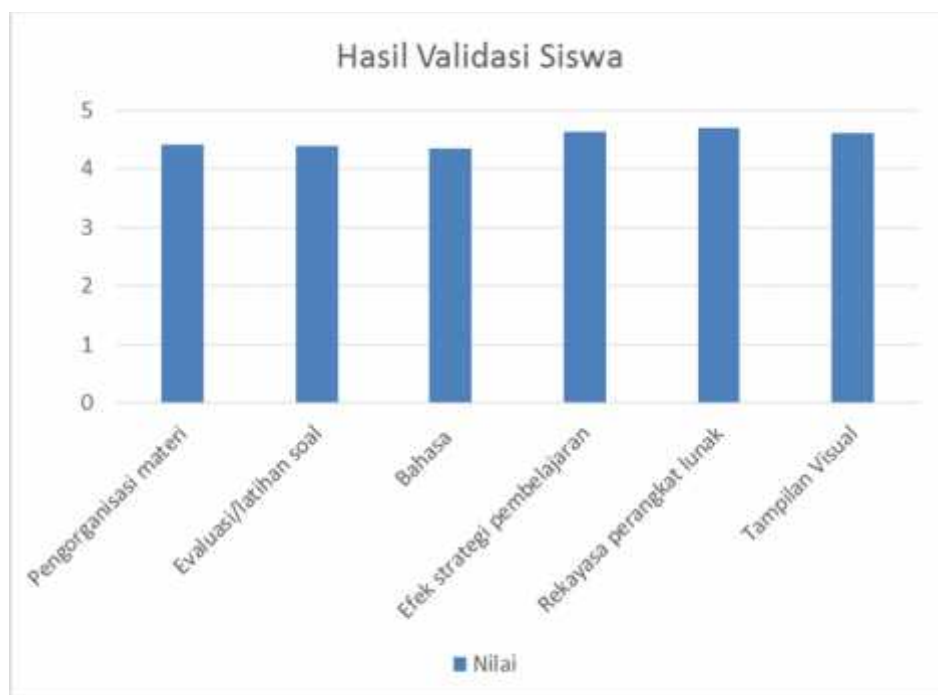
No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Pengorganisasi materi	713	4,4	Sangat Layak
2	Evaluasi/latihan soal	711	4,38	Sangat Layak
3	Bahasa	235	4,35	Sangat Layak
4	Efek strategi pembelajaran	376	4,64	Sangat Layak
5	Rekayasa perangkat lunak	381	4,7	Sangat Layak
6	Tampilan Visual	249	4,61	Sangat Layak
<b>Total</b>		<b>2665</b>	<b>4,45</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber : Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Hasil validasi oleh siswa menunjukkan bahwa Multimedia Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang 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) 4,45 terletak pada rentang  $X > 4,20$ .

Rekapitulasi hasil validasi siswa jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 27. Diagram Batang Hasil Validasi Siswa

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

- a. Media yang digunakan sangat menarik dan dapat meningkatkan semangat untuk belajar akuntansi
- b. Media yang digunakan sangat jelas, hanya saja ditambahkan hiburan/permainan di dalam media tersebut.
- c. Media yang disajikan sangat menarik sehingga dapat mempermudah dan tidak merasa jenuh saat proses pembelajaran karena tampilannya menarik.



d. Media pembelajaran ini dapat meningkatkan pengetahuan siswa.

## **B. Pembahasan**

### 1. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif CBI Menggunakan *Adobe Flash* pada Materi Akuntansi Perusahaan Dagang

Pengembangan multimedia ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pada penelitian ini, peneliti tidak sampai pada tahap kelima yaitu tahap *Evaluation* melainkan hanya sampai tahap *Implementation* 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.

#### a. *Analysis*

Produk yang sesuai untuk dikembangkan sebagai multimedia pembelajaran interaktif dalam kompetensi dasar mengidentifikasi siklus akuntansi perusahaan dagang adalah dengan media pembelajaran berbasis komputer. Media berbasis komputer yaitu merupakan istilah yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang menggunakan komputer dalam proses belajar mengajarnya. Pada pembelajaran ini 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 yaitu *Adobe Flash*. Dengan adanya pembelajaran berbasis komputer. Siswa dapat lebih memahami materi akuntansi perusahaan dagang dan siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan.

b. *Design*

Peneliti merancang konsep pengembangan multimedia pembelajaran interaktif di atas kertas. Konsep pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berisi bagian-bagian apa saja yang akan ditampilkan di dalam media (*storyboard*). Ada 3 bagian yaitu bagian pembuka, isi, dan penutup.

- 1) Bagian pembuka (halaman intro).
- 2) Bagian isi, berisi halaman menu, petunjuk, materi, SK/KD, evaluasi, dan profil.
- 3) Bagian penutup (keluar dari multimedia).

Pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menyajikan materi, latihan soal, dan evaluasi akuntansi perusahaan dagang dengan berbagai penjelasan tiap sub-sub bab, yaitu pengertian perusahaan dagang, sistem pencatatan transaksi pada perusahaan dagang, syarat penyerahan barang, syarat pembayaran, transaksi utama di perusahaan dagang, dan pencatatan transaksi perusahaan dagang dalam jurnal khusus, serta latihan soal dan evaluasi. Konsep yang sudah matang di dirancang di atas kertas menjadi acuan pembuatan multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash*.

c. *Development*

Peneliti membuat multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash*. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang telah dibuat selanjutnya diuji kelayakannya oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru). Ahli materi dan ahli media adalah dosen dari Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Yogyakarta, sedangkan praktisi pembelajaran akuntansi adalah guru Akuntansi kelas X di SMK Koperasi Yogyakarta. Setelah diuji kelayakannya oleh ahli, multimedia pembelajaran interaktif diimplementasikan kepada siswa kelas X Ak 1 di SMK Koperasi Yogyakarta.

d. *Implementation*

Siswa terlihat sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang dibuat menggunakan *Adobe Flash*. Siswa berusaha untuk memahami materi akuntansi perusahaan dagang yang disajikan di dalam multimedia pembelajaran interaktif tersebut. Selama pembelajaran menggunakan multimedia interaktif tersebut siswa tidak ada yang tidur dan mengobrol di luar materi pembelajaran.

Siswa kelas X Ak 1 telah mendapatkan materi akuntansi perusahaan dagang sebelum peneliti melakukan penelitian. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif membawa suasana baru dalam mengajar dengan cara yang lebih menyenangkan.

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 dagang. 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 atau laptop 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 Dagang karena terdapat sedikit kelemahan pada masing- masing indikator pada setiap aspek penilaian.

### **C. 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 Aaspek 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.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

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

1. Produk multimedia pembelajaran yang menyajikan materi akuntansi perusahaan dagang hanya digunakan di SMK Koperasi Yogyakarta.
2. Uji coba kelayakan multimedia pembelajaran interaktif akuntansi perusahaan dagang hanya dilakukan di satu kelas saja.
3. Uji coba produk dilaksanakan di kelas X Ak 1 SMK Koperasi Yogyakarta dan tidak mengukur pengaruhnya terhadap prestasi belajar.
4. Produk multimedia pembelajaran akuntansi perusahaan dagang hanya dapat digunakan dengan menggunakan komputer atau laptop sehingga belum dapat dioperasikan menggunakan *handphone*.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

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

1. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini hanya dibatasi sampai tahap implementasi. Tahapan-tahapan dalam analisis yaitu: a) analisis kebutuhan siswa yang berdasarkan observasi perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang interaktif; b) analisis kurikulum yang mengacu pada kurikulum 2006 (KTSP). Pada tahap desain peneliti mengumpulkan informasi dan merancang konsep pengembangan multimedia pembelajaran (*storyboard*). Pada tahap pengembangan peneliti membuat multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash* dan diuji kelayakan oleh ahli materi, media, dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru). Pada tahap implementasi siswa terlihat antusias dalam pembelajaran menggunakan multimedia yang menciptakan suasana baru dalam mengajar dengan cara yang lebih menyenangkan.
2. Tingkat kelayakan Multimedia Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang ditinjau berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media,

praktisi pembelajaran akuntansi (guru), dan siswa. Penilaian kelayakan oleh ahli materi diperoleh rata-rata skor 3,635 dengan kategori Layak. Penilaian kelayakan oleh ahli media diperoleh rata-rata skor 4,075 dengan kategori Layak. Penilaian kelayakan oleh praktisi pembelajaran akuntansi (guru) diperoleh rata-rata skor 4,045 dengan kategori Layak. Penilaian kelayakan oleh siswa diperoleh rata-rata skor 4,45 dengan kategori Sangat Layak.

## **B. Saran**

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

1. Sebaiknya ada pengembangan produk multimedia pembelajaran tidak hanya sebatas menyajikan materi Akuntansi Perusahaan Dagang.
2. Sebaiknya uji coba kelayakan multimedia pembelajaran interaktif akuntansi perusahaan dagang tidak hanya dilakukan di satu kelas saja.
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.
5. Untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya produk multimedia pembelajaran akuntansi perusahaan dagang tidak hanya digunakan



dengan komputer atau laptop sehingga belum dapat dioperasikan menggunakan *handphone*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Tri Setyo. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS3* dalam Pembelajaran Matematika di SMA/MA Materi Pokok Pertidaksamaan Satu Variabel. *Skripsi*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- 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. *Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Azhar Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo 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 Widyoko. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- \_\_\_\_\_. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Endang Mulyatiningsih. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Febrianto Dwi Saputri, Euis Ismayati. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan model *Computer Based Instruction (CBI)* pada Materi Fisika Gelombang. *Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- 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.
- Muhibbin Syah. (2008). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Syaodih. (2003). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Nana Syaodih & Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo.
- Oemar Hamalik. (2011). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo. (2012). *Evaluasi Pembelajaran Semester 2*. Yogyakarta: PPS UNY.
- Sunoto. (2007). *Analisis Data Statistik*. Yogyakarta: Andi Publishing.
- 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.
- Wina Sanjaya. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- \_\_\_\_\_. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana
- Zaki Baridwan. (2008). *Intermediet Accounting*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.

# LAMPIRAN

# **LAMPIRAN 1**

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

## 1. Silabus

## SILABUS

**FILE KUR**  
**01 - 01**

NAMA SATUAN PENDIDIKAN : SMK KOPERASI YOGYAKARTA  
 PROGRAM STUDI KEAHLIAN : AKUNTANSI  
 KOMPETENSI KEAHLIAN : AKUNTANSI  
 MATA PELAJARAN : AKUNTANSI  
 STANDAR KOMPETENSI : MEMPROSES ENTRY JURNAL  
 KODE KOMPETENSI : 119.KK-04  
 WAKTU : 67 x 45 menit  
 KKM : 75

KOMPETENSI	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMP	NILAI KARAKTER	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
1. Mengelompokkan dokumen sumber	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dokumen sumber tersedia</li> <li>▪ Dokumen sumber teridentifikasi</li> <li>▪ Dokumen sumber dikelompokkan</li> <li>▪ Dokumen sumber dianalisa</li> </ul>	Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dokumen sumber yang dibutuhkan untuk pengelolaan jurnal</li> <li>▪ Pengidentifikasian dokumen sumber</li> <li>▪ Pengelompokkan dokumen sumber</li> <li>▪ Analisa dokumen sumber</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyediakan dokumen sumber secara teliti dan lengkap</li> <li>▪ Mengidentifikasikan dokumen sumber</li> <li>▪ Mengelompokkan dokumen sumber</li> <li>▪ Menganalisa dokumen sumber</li> </ul>	Tes Tertulis	6	14(28)		
2. Menyiapkan jurnal	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akun-akun yang akan didebet dan dikredit teridentifikasi</li> <li>▪ Jumlah rupiah akun-akun yang akan didebet dan dikredit teridentifikasi</li> <li>▪ Buku jurnal yang diperlukan</li> </ul>	Kerja keras	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nama dan kode akun</li> <li>▪ Jurnal umum</li> <li>▪ Jurnal khusus</li> <li>▪ Buku besar pembantu</li> <li>▪ Rekapitulasi jurnal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menerapkan prinsip teknik pengkodean akun</li> <li>▪ Membedakan jurnal umum dan jurnal khusus</li> <li>▪ Membukukan transaksi dalam jurnal dengan teliti dan benar</li> <li>▪ Membukukan</li> </ul>	Tes Tertulis	8	24(48)		

	<p>untuk pencatatan transaksi tersedia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Transaksi tercatat dalam buku jurnal yang tepat dan dalam jumlah yang benar secara kronologis</li> <li>▪ Jumlah yang ada di faktur dan bukti hutang piutang terbukukan dalam buku besar pembantu</li> <li>▪ Rekapitulasi untuk setiap akun tersajikan sesuai dengan format yang telah ditetapkan.</li> </ul>			<p>transaksi ke buku besar pembantu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Meneliti kebenaran jumlah angka pada sisi debit dan kredit</li> <li>▪ Melakukan rekapitulasi jurnal dengan teliti dan lengkap</li> </ul>					
3. Mengarsipkan dokumen	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dapat menyimpan dokumen sesuai dengan SOP perusahaan</li> <li>▪ Dapat menelusur dan mengakses dokumen yang telah disimpan</li> </ul>	Tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Penyimpanan dokumen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyimpan dokumen sesuai dengan SOP perusahaan</li> <li>▪ Menelusur dan mengakses dokumen yang telah disimpan</li> </ul>	Tes Tertulis	3	12(24)		

## SILABUS

**FILE KUR**  
**01 - 01**

NAMA SATUAN PENDIDIKAN : SMK KOPERASI YOGYAKARTA  
 PROGRAM STUDI KEAHLIAN : AKUNTANSI  
 KOMPETENSI KEAHLIAN : AKUNTANSI  
 MATA PELAJARAN : AKUNTANSI  
 STANDAR KOMPETENSI : MENYUSUN LAPORAN KEUANGAN PERUSAHAAN DAGANG  
 KODE KOMPETENSI : 119.KK-11  
 WAKTU : 70 x 45 menit dan 114 x 45 menit  
 KKM : 75

KOMPETENSI	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMP	NILAI KARAKTER	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
1. Membukukan Jurnal Penyesuaian	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akun-akun yang memerlukan penyesuaian teridentifikasi</li> <li>▪ Dokumen jurnal penyesuaian teridentifikasi</li> <li>▪ Transaksi penyesuaian tercatat dalam jurnal penyesuaian</li> <li>▪ Jurnal penyesuaian terposting dalam buku besar</li> <li>▪ Saldo setiap akun buku besar teridentifikasi</li> </ul>	Jujur	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dokumen jurnal penye-suaian</li> <li>▪ Ayat-ayat penyesuaian</li> <li>▪ Posting ayat-ayat penyesuaian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengidentifikasi akun-akun yang memerlukan penyesuaian</li> <li>▪ Membuat jurnal penyesuaian</li> <li>▪ Memposting jurnal penyesuaian</li> <li>▪ Meyajikan saldo buku besar</li> </ul>		8	20(40)		Hendi Somantri.2011.. Bandung : Armico
2. Menyusun laporan keuangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kertas kerja penyusunan laporan</li> </ul>	Jujur Tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Neraca lajur</li> <li>▪ Laporan laba rugi</li> <li>▪ Neraca</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Penyelesaian neraca lajur</li> <li>▪ Penyusunan Laporan</li> </ul>		8	20(40)		



	keuangan tersedia <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar Saldo akun dalam buku besar tersedia</li> <li>▪ Neraca lajur tersajikan dengan jumlah rupiah debit dan kredit menunjukkan jumlah angka yang sama</li> <li>▪ Laporan Laba Rugi tersajikan</li> <li>▪ Laporan Ekuitas tersajikan</li> <li>▪ Laporan Neraca tersajikan</li> <li>▪ Data penyusunan laporan arus kas tersedia</li> <li>▪ Laporan Arus Kas tersajikan</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Laporan Ekuitas dan laporan arus kas</li> </ul>	Keuangan <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Penyusunan Laporan Arus Kas</li> </ul>					
3. Membukukan Jurnal Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akun yang didebet dan dikredit teridentifikasi</li> <li>▪ Jurnal penutup tersajikan</li> <li>▪ Jurnal penutup terposting ke dalam buku besar</li> <li>▪ Akun nominal dalam buku besar teridentifikasi bersaldo nol</li> </ul>	disiplin	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ayat-ayat penutup</li> <li>▪ Posting ayat-ayat penutup</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengidentifikasi akun yang didebet dan dikredit</li> <li>▪ Menyusun jurnal penutup</li> <li>▪ Memposting jurnal penutup ke buku besar</li> </ul>		4	15(30)		

4. Menyusun daftar saldo setelah penutupan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Akun-akun setelah jurnal penutup teridentifikasi</li> <li>▪ Neraca saldo setelah jurnal penutup tersajikan</li> </ul>	disiplin	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar saldo setelah penutup-an</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengidentifikasi akun-akun setelah jurnal penutup</li> <li>▪ Menyusun neraca saldo setelah jurnal penutup</li> </ul>		4	15(30)		
--	--	----------	---	---	--	---	--------	--	--

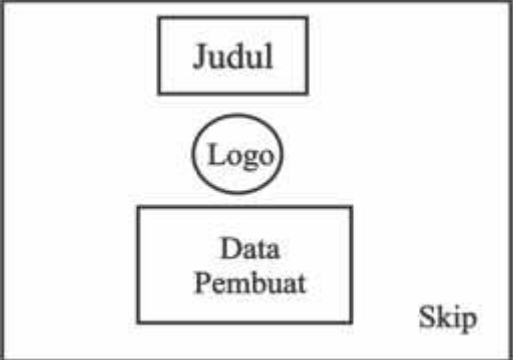
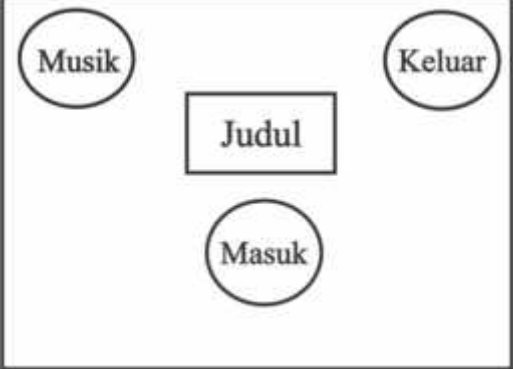
Mengetahui,  
Kepala Sekolah

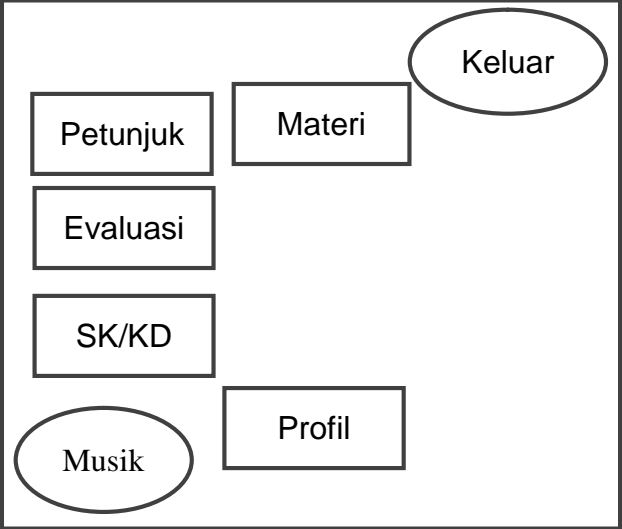
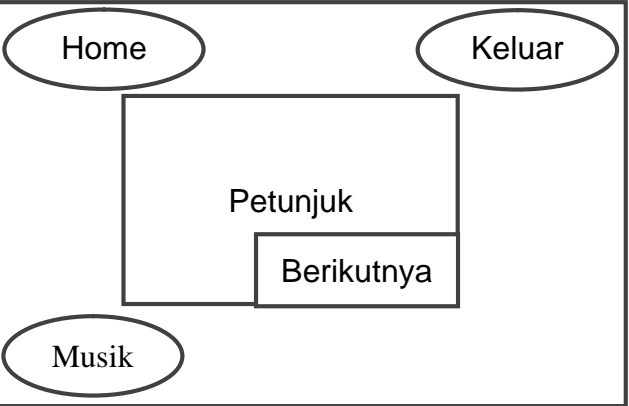
Yogyakarta, Juli 2015  
Guru Mata Pelajaran

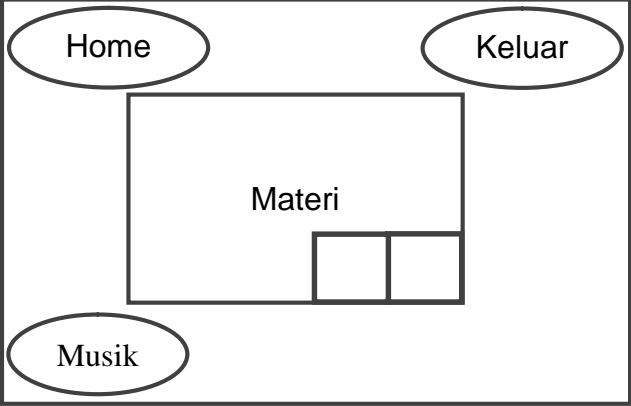
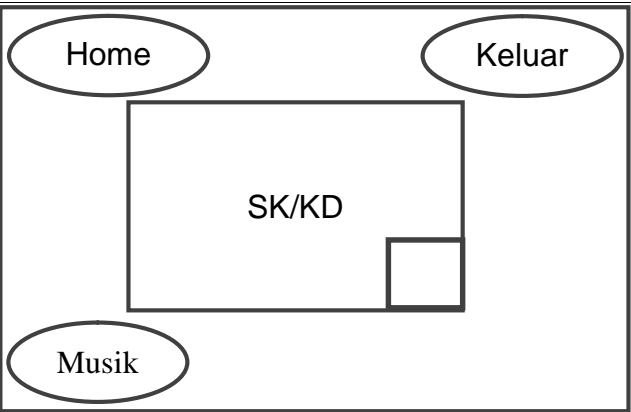
Drs. Bambang Priyatmoko  
NIP. 19570427 198602 1 002

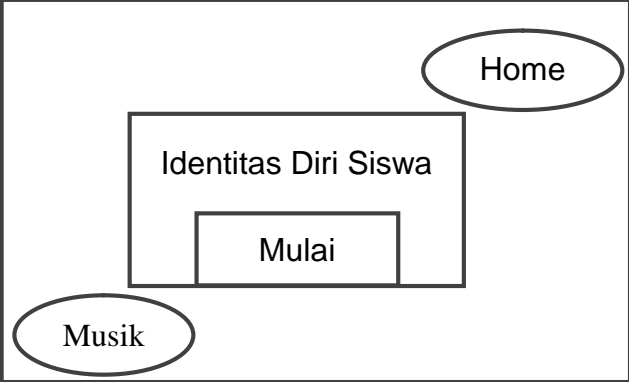
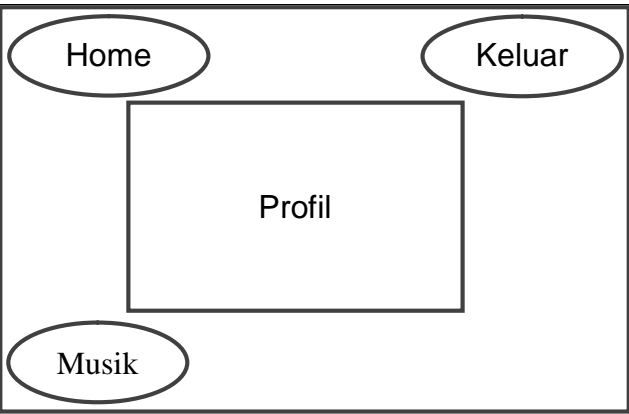
Aris Budiyanto, S. Pd

## 2. STORY BOARD

No	Halaman	Desain	Keterangan
1	<i>Intro</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>

<p>3</p>	<p>Menu</p>		<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 Evaluasi merupakan tombol untuk masuk ke halaman latihan soal</li> <li>- Bagian SK/KD merupakan penjelasan mengenai SK, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang</li> <li>- Bagian Profil merupakan tombol untuk masuk ke halaman profil pengembang, dosen pembimbing, dan dosen narasumber.</li> </ul>
<p>4</p>	<p>Halaman Petunjuk</p>		<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 Home merupakan tombol untuk kembali ke menu.</li> <li>- Tombol Keluar merupakan tombol untuk keluar dari multimedia.</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 Materi merupakan materi tentang Akuntansi Perusahaan Dagang dengan berbagai penjelasan tiap sub-sub bab.</li> <li>- Tombol Home merupakan tombol untuk kembali ke menu.</li> <li>- Tombol Keluar merupakan tombol untuk keluar dari multimedia.</li> <li>- Bagian Musik merupakan tombol untuk mengatur musik hidup atau mati pada multimedia.</li> </ul>
6	Halaman SK/KD		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian SK/KD merupakan penjelasan tentang Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), Indikator, dan Tujuan Pembelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang</li> <li>- Tombol Home merupakan tombol untuk kembali ke menu.</li> <li>- Tombol Keluar merupakan tombol untuk keluar dari multimedia.</li> <li>- Bagian Musik merupakan tombol untuk mengatur musik hidup atau mati pada multimedia.</li> </ul>

7	Halaman Evaluasi		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian Identitas merupakan langkah sebelum mengerjakan latihan soal dan harus diisi lengkap.</li> <li>- Bagian Mulai merupakan tombol untuk masuk ke halaman soal.</li> <li>- Tombol Home merupakan tombol untuk kembali ke menu.</li> <li>- Bagian Musik merupakan tombol untuk mengatur musik hidup atau mati pada multimedia.</li> </ul>
7	Halaman Profil		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian Profil merupakan profil dari Pengembang/pembuat.</li> <li>- Tombol Home merupakan tombol untuk kembali ke menu.</li> <li>- Tombol Keluar merupakan tombol untuk keluar dari multimedia.</li> <li>- Bagian Musik merupakan tombol untuk mengatur musik hidup atau mati pada multimedia.</li> </ul>

### 3. Produk Akhir Multimedia Interaktif Perusahaan Dagang

#### 1. Halaman *Intro*



#### 2. Halaman Awal



## 3. Halaman Menu



## 4. Halaman Petunjuk





## 5. Halaman SK./KD

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG KELAS X**

**STANDAR KOMPETENSI (SK), KOMPETENSI DASAR (KD),  
INDIKATOR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN AKUNTANSI  
PERUSAHAAN DAGANG**

STANDAR KOMPETENSI : Menyelesaikan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang  
KOMPETENSI DASAR : Mengidentifikasi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang

**INDIKATOR**

1. Mendeskripsikan pengertian perusahaan dagang
2. Mendeskripsikan pencatatan transaksi pada perusahaan dagang
3. Mendeskripsikan syarat penyerahan barang perusahaan dagang
4. Mendeskripsikan syarat pembayaran perusahaan dagang
5. Mengidentifikasi transaksi utama pada perusahaan dagang
6. Mengidentifikasi pencatatan perusahaan dagang dalam jurnal khusus

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF AKUNTANSI

## 6. Halaman Materi

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG KELAS X**

**Materi Akuntansi Perusahaan Dagang**

- A. Pengertian Perusahaan Dagang
- B. Sistem Pencatatan Transaksi pada Perusahaan Dagang
- C. Syarat Penyerahan Barang
- D. Syarat Pembayaran
- E. Transaksi Utama di Perusahaan Dagang
- F. Pencatatan Transaksi Perusahaan Dagang dalam Jurnal Khusus

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF AKUNTANSI

## 7. Halaman Evaluasi



## 8. Halaman Profil



**4. Materi****MATERI PERUSAHAAN DAGANG****A. Pengertian Perusahaan Dagang**

Perusahaan dagang adalah perusahaan yang kegiatannya melakukan pembelian barang dagang untuk dijual kembali tanpa merubah bentuk. Perusahaan yang digolongkan sebagai perusahaan dagang antara lain distributor, agen tunggal, pengecer, toko swalayan, toko serba ada, plaza dan sebagainya.

Ciri-ciri perusahaan dagang antara lain sebagai berikut:

1. Kegiatan usahanya melakukan pembelian barang untuk dijual kembali tanpa melakukan proses produksi (tanpa mengolah/mengubah bentuknya).
2. Pendapatan pokoknya diperoleh dari penjualan barang dagang
3. Harga pokok barang yang dijual dari nilai persediaan awal ditambah pembelian bersih dikurangi persediaan akhir
4. Laba kotor diperoleh dari penjualan bersih dikurangi harga pokok barang yang dijual

Aktivitas perusahaan dagang meliputi pembelian barang dagangan dari supplier (pemasok) dan kemudian menjual kembali barang dagangan yang telah dibelinya tersebut kepada konsumen/pelanggan dengan maksud untuk memperoleh keuntungan.

## **B. Sistem Pencatatan Transaksi pada Perusahaan Dagang**

Perusahaan dagang secara sistematis akan selalu menyelenggarakan catatan persediaan untuk menentukan berapa besarnya barang dagangan yang tersedia untuk dijual dan juga berapa yang telah laku terjual. Terdapat dua metode akuntansi yang lazim dipakai, yaitu sistem periodik dan sistem perpetual.

### **1. Sistem Periodik**

Sistem pencatatan periodik adalah sistem yang tidak melakukan mutasi atas perkiraan persediaan barang dagangan saat terjadi pembelian atau penjualan. Penilaian tersebut dilakukan secara berkala untuk periode tertentu.

### **2. Sistem Perpetual**

Sistem pencatatan perpetual adalah sistem pencatatan yang mencatat mutasi atas perkiraan persediaan barang dagangan secara terus menerus.

## **C. Syarat Penyerahan Barang**

Perjanjian dalam jual beli barang dagang harus jelas menyebutkan kapan dan dimana barang diserahkan, kapan harus dibayar, serta bagaimana pembayarannya. Syarat penyerahan barang dagang harus jelas menyebutkan pihak mana yang harus menanggung beban yang mungkin timbul setelah penyerahan barang tersebut.

Syarat penyerahan barang yang biasa digunakan antara lain sebagai berikut:

1. *FOB Shipping Point (Free on Board Shipping Point)* atau Prangko Gudang Penjual)

Barang yang dijual oleh penjual diserahkan kepada pembeli di atas kendaraan di gudang penjual. Hal ini berarti pemilikan barang berpindah dari penjual kepada pembeli di atas kendaraan di gudang penjual. Semua beban dan risiko yang timbul dari gudang penjual sampai gudang pembeli ditanggung oleh pembeli.

2. *FOB Destination Point (Free on Board Destination Point)* atau Prangko Gudang Pembeli)

Barang yang dijual oleh penjual diserahkan kepada pembeli di atas kendaraan di gudang pembeli. Ini berarti kepemilikan barang berpindah dari penjual kepada pembeli di atas kendaraan sampai di gudang pembeli. Semua beban dan risiko yang timbul dari gudang penjual sampai gudang pembeli ditanggung oleh penjual.

#### **D. Syarat Pembayaran**

Syarat pembayaran dalam perdagangan harus jelas menyebutkan kapan harus dibayar, bagaimana cara pembayarannya, dan berapa persen potongan yang akan diberikan jika pembeli membayar tunai pada batas waktu tertentu.

Pada dasarnya pembelian dan penjualan barang dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Tunai (*on cash*), artinya pembayaran dilakukan pada saat barang diserahkan oleh pihak penjual kepada pihak pembeli, atau pada saat terjadi transaksi pembelian.

2. Kredit (*on account*), artinya pembayaran dilakukan beberapa waktu setelah barang diserahkan oleh pihak penjual kepada pihak pembeli. Jangka waktu pembayaran dalam pembelian dan penjualan kredit biasanya dinyatakan dalam faktur. Misalnya dinyatakan sebagai berikut:

- Syarat n/30, artinya pembayaran dilakukan paling lambat 30 hari setelah tanggal faktur. (n/30 = neto 30 hari).
- Syarat 2/10,n/30, artinya pembayaran dilakukan paling lambat 30 hari setelah tanggal faktur, jika dibayar dalam jangka waktu 10 hari atau kurang dari tanggal faktur, mendapat potongan 2%.
- n/10,EOM (*End of Month*), artinya pembayaran harus dilakukan 10 hari setelah akhir bulan, tanpa potongan.

## **E. Transaksi Utama pada Perusahaan Dagang**

### 1. Penjualan

Transaksi penjualan barang dagangan dilakukan dengan pembayaran tunai ataupun kredit dicatat kredit. Berikut adalah pencatatan transaksi penjualan di perusahaan dagang baik dengan menggunakan sistem periodik ataupun perpetual.

	<b>Periodik</b>		<b>Perpetual</b>	
<b>Tunai</b>	Kas XXX	Penjualan XXX	Kas XXX	Penjualan XXX HPP XXX Persediaan XXX
<b>Kredit</b>	Piutang Dagang XXX	Penjualan XXX	Piutang Dagang XXX	Penjualan XXX HPP XXX Persediaan XXX

Sebagai contoh, transaksi penjualan secara tunai dengan menggunakan sistem periodik pada UD Widya Airlangga dalam bulan Juli 2014 sebagai berikut:

Pada tanggal Juli 5, UD Widya Airlangga melakukan penjualan tunai sebesar Rp 36.000.000,00

Berikut transaksi yang akan dicatat ke dalam jurnal umum sebagai berikut:

<b>Tgl</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Ref</b>	<b>Debet (Rp)</b>	<b>Kredit (Rp)</b>
2014 Juli 5	Kas Penjualan (Untuk mencatat penjualan tunai)		36.000.000,00	36.000.000,00

Sebagai contoh, transaksi penjualan secara kredit dengan menggunakan sistem periodik pada UD Widya Airlangga dalam bulan Juli 2014 sebagai berikut:

Pada tanggal Juli 5, UD Widya Airlangga melakukan penjualan tunai sebesar Rp 36.000.000,00 secara kredit dengan termin 2/10, n/30. Berikut transaksi yang akan dicatat ke dalam jurnal umum sebagai berikut:

<b>Tgl</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Ref</b>	<b>Debet (Rp)</b>	<b>Kredit (Rp)</b>
2014 Juli 5	Piutang Dagang Penjualan (Untuk mencatat penjualan kredit)		36.000.000,00	36.000.000,00

## 2. Retur Penjualan

Apabila barang yang telah dijual ternyata ada yang rusak atau tidak sesuai dengan pesanan, mungkin dikembalikan oleh pihak pembeli atau pihak penjual memberikan pengurangan harga. Transaksi penerimaan kembali barang yang telah dijual atau pengurangan atas harga faktur, dicatat debit pada akun Retur penjualan dan pengurangan harga atau biasa disingkat Retur penjualan. Berikut adalah pencatatan transaksi retur penjualan di perusahaan dagang baik dengan menggunakan sistem periodik ataupun perpetual.

	<b>Periodik</b>	<b>Perpetual</b>
<b>Tunai</b>	Retur Penjualan XXX Kas XXX	Retur Penjualan XXX Kas XXX Persediaan XXX HPP XXX
<b>Kredit</b>	Retur Penjualan XXX Piutang Dagang XXX	Retur Penjualan XXX Piutang Dagang XXX Persediaan XXX HPP XXX

Sebagai contoh, misalkan PD KSATRIA melakukan transaksi sebagai berikut:

Pada tanggal Juli 12, penerimaan kembali barang dari Toko MELATI seharga Rp 400.000,00. Dari faktur Nomer S-032 yang dikembalikan karena rusak.

Transaksi di atas adalah transaksi retur penjualan yang berasal dari penjualan kredit, oleh karena itu dicatat dengan jurnal sebagai berikut:



<b>Tgl</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Ref</b>	<b>Debet (Rp)</b>	<b>Kredit (Rp)</b>
2014 Juli 5	Retur Penjualan Piutang Dagang		Rp 400.000,00	Rp 400.000,00

### 3. Potongan Penjualan

Potongan penjualan diberikan kepada pembeli biasanya karena pembayaran utang yang dilakukan sebelum jatuh temponya atau dalam periode potongan. Timbulnya potongan penjualan mengakibatkan pengurangan terhadap harga barang yang dijual (penghasilan), oleh karena itu oleh pihak penjual dicatat debet akun Potongan penjualan.

Berikut adalah pencatatan transaksi potongan penjualan di perusahaan dagang baik dengan menggunakan sistem periodik ataupun perpetual.

<b>Periodik</b>			<b>Perpetual</b>		
Potongan Penjualan	XXX		Potongan Penjualan	XXX	
Kas		XXX	Kas		XXX
Piutang Dagang		XXX	Piutang Dagang		XXX

Sebagai contoh, misalnya transaksi yang terjadi pada PD KSATRIA antara lain sebagai berikut:

Pada tanggal Juli 10, dijual barang dagangan kepada Toko MAMPIR SAJA seharga Rp 18.500.000,00. Faktur Nomor S-0035, syarat pembayaran 2/10,n/30.

Pada tanggal Juli 18, diterima cek dari Toko MAMPIR SAJA sebesar Rp 18.130.000,00 untuk pelunasan faktur nomor S-0035 tanggal 10 Juli 2014.

Faktur nomor S-0035 tanggal 10 Juli 2014 dengan syarat 2/10,n/30 pada contoh diatas, dilunasi pada tanggal 18 Juli 2014, maka pembayaran dilakukan dalam

periode potongan sehingga jumlah yang diterima PD KSATRIA dihitung sebagai berikut:

Harga faktur ..... Rp 18.500.000,00  
 Potongan 2% x Rp 18.500.000,00 = ..... (Rp 370.000,00)  
 Jumlah diterima ..... Rp 18.130.000,00

PD KSATRIA mencatat transaksi-transaksi di atas dengan jurnal sebagai berikut:

<b>Tgl</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Ref</b>	<b>Debet (Rp)</b>	<b>Kredit (Rp)</b>
2014 Juli 10	Piutang Dagang Penjualan		Rp18.500.000,00	Rp18.500.000,00
18	Kas Potongan Penjualan Piutang Dagang		Rp 18.130.000,00 Rp 370.000,00	Rp 18.500.000,00

#### 4. Biaya Angkut Penjualan

Dalam hal beban pengangkutan barang dari gudang penjual sampai ke gudang pembeli ditanggung oleh pihak penjual (syarat FOB *destination*), pihak penjual mencatat pengeluaran yang bersangkutan ke dalam akun Biaya Angkut Penjualan. Berikut adalah pencatatan transaksi biaya angkut penjualan di perusahaan dagang baik dengan menggunakan sistem periodik ataupun perpetual.

	<b>Periodik</b>	<b>Perpetual</b>
<b>Tunai</b>	B. Angkut Penjualan XXX Kas XXX	B. Angkut Penjualan XXX Kas XXX (tidak sebagai komponen penghitung Harga Pokok Penjualan)

Sebagai contoh, misalkan PD KALIUNGU dalam bulan Juli 2014 melakukan transaksi sebagai berikut:

Pada tanggal Juli 15, penjualan barang dagangan kepada Toko KIRANTI seharga Rp22.500.000,00. Faktur No. KM-0065, syarat: 2/10,n/30, *FOB destination*. Untuk biaya pengangkutan dibayar tunai kepada PA JAYA MAKMUR sebesar Rp 1.500.000,00.

PD KALIUNGU mencatat transaksi di atas dengan jurnal sebagai berikut:

<b>Tgl</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Ref</b>	<b>Debet (Rp)</b>	<b>Kredit (Rp)</b>
2014 Juli 15	Piutang Dagang Penjualan		Rp 22.500.000,00	Rp22.500.000,00
15	Beban Angkut ke Luar Kas		Rp 1.500.000,00	Rp 1.500.000,00

#### 5. Pembelian

Transaksi pembelian barang dagangan dapat dilakukan dengan pembayaran tunai maupun dengan pembayaran kredit. Berikut adalah pencatatan transaksi pembelian di perusahaan dagang baik dengan menggunakan sistem periodik ataupun perpetual.

	<b>Periodik</b>	<b>Perpetual</b>
<b>Tunai</b>	Pembelian XXX Kas XXX	Persediaan XXX Kas XXX  (langsung diakui sebagai penambah persediaan)
<b>Kredit</b>	Pembelian XXX Utang Dagang XXX	Persediaan XXX Utang Dagang XXX  (langsung diakui sebagai penambah persediaan)

Sebagai contoh, transaksi pembelian secara tunai dengan menggunakan sistem periodik pada bulan juli 2014 sebagai berikut:

Pada tanggal Juli 5, pembelian barang dagangan seharga Rp 12.000.000,00. Sebagai pembayaran diserahkan cek No.Cx.003422.

Berikut transaksi yang akan dicatat ke dalam jurnal umum sebagai berikut:

<b>Tgl</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Ref</b>	<b>Debet (Rp)</b>	<b>Kredit (Rp)</b>
2014 Juli 5	Pembelian Kas (Untuk mencatat penjualan tunai)		12.000.000,00	12.000.000,00

Sebagai contoh, transaksi pembelian secara kredit dengan menggunakan sistem periodik pada bulan juli 2014 sebagai berikut:

Pada tanggal Juli 10, pembelian Faktur dari PD SLAMET untuk barang dagangan yang dipesan tanggal 8 juli 2014 seharga Rp22.000.000,00. Pembayaran 30 hari setelah tanggal faktur.

Berikut transaksi yang akan dicatat ke dalam jurnal umum sebagai berikut:

<b>Tgl</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Ref</b>	<b>Debet (Rp)</b>	<b>Kredit (Rp)</b>
2014 Juli 10	Pembelian Utang Dagang (Untuk mencatat penjualan kredit)		22.000.000,00	22.000.000,00

#### 6. Retur Pembelian

Transaksi pengembalian barang dagangan yang telah dibeli dan pengurangan harga, mengakibatkan harga beli barang yang bersangkutan berkurang. Pengurangan terhadap harga beli barang dicatat di sisi kredit akun Retur pembelian dan pengurangan harga atau biasa disingkat dengan Retur Pembelian.

Berikut adalah pencatatan transaksi retur pembelian di perusahaan dagang baik dengan menggunakan sistem periodik ataupun perpetual.

	<b>Periodik</b>	<b>Perpetual</b>
<b>Tunai</b>	Kas XXX Retur Pembelian XXX	Kas XXX Persediaan XXX (langsung mengurangi persediaan)
<b>Kredit</b>	Utang Dagang XXX Retur Pembelian XXX	Utang Dagang XXX Persediaan XXX (langsung mengurangi persediaan)

Sebagai contoh, transaksi yang terjadi pada Toko SENYUM dalam bulan Juli 2014 antara lain sebagai berikut:

Pada tanggal Juli 10, pembelian barang dari PD KSATRIA seharga Rp 15.000.000,00. Faktur No. S-212, syarat pembayaran 30 hari setelah tanggal faktur.

Pada tanggal Juli 12, pengiriman nota debit kepada PD KSATRIA untuk barang dari faktur No. S-212 seharga Rp 400.000,00, dikembalikan karena rusak.

Transaksi di atas dicatat dalam jurnal umum sebagai berikut:

<b>Tgl</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Ref</b>	<b>Debet (Rp)</b>	<b>Kredit (Rp)</b>
2014 Juli 10	Pembelian Utang Dagang		Rp15.000.000,00	Rp15.000.000,00
12	Utang Dagang Retur Pembelian		Rp400.000,00	Rp400.000,00

## 7. Potongan Pembelian

Timbulnya potongan pembelian terkait dengan syarat pembayaran yang ditetapkan oleh pihak penjual. Misalnya penjual menetapkan syarat pembayaran

2/30,n/30. Artinya pembayaran harus dilakukan paling lambat 30 hari setelah tanggal faktur (n=neto). Pembayaran yang dilakukan 10 hari atau kurang sejak tanggal faktur, pembeli menerima potongan sebesar 2% dari jumlah utang yang dibayar. Jika syarat pembayaran ditetapkan n/30, artinya pihak penjual tidak memberikan potongan walaupun pembayaran dilakukan kurang dari 30 hari sejak tanggal faktur. Berikut adalah pencatatan transaksi potongan pembelian di perusahaan dagang baik dengan menggunakan sistem periodik ataupun perpetual.

<b>Periodik</b>			<b>Perpetual</b>		
Utang Dagang	XXX		Utang Dagang	XXX	
Kas		XXX	Kas		XXX
Potongan Pembelian	XXX		Persediaan	XXX	

Sebagai contoh, transaksi yang terjadi pada Toko SEMESTA selama bulan Juli 2014 antara lain sebagai berikut:

Pada tanggal Juli 5, penerimaan faktur Nomer 0087 dari PD BULAN untuk barang yang dipesan seharga Rp 12.500.000,00. Syarat pembayaran 2/10,n/30.

Pada tanggal Juli 15, penyerahan cek kepada PD BULAN untuk pelunasan faktur No. 0087, tanggal 5 Juli 2014 sebesar Rp 11.760.00,00

Pada contoh diatas, faktur pembelian tanggal 5 Juli 2014 dengan syarat pembayaran 2/10,n/30 dilunasi tanggal 15 Juli 2014 atau 10 hari setelah tanggal faktur,oleh karena itu jumlah yang dibayarkan Toko SEMESTA dihitung sebagai berikut:

Harga Faktur, .....	Rp 12.500.000,00
Retur pembelian 8 Juli 2014, .....	Rp 500.000,00
Sisa utang, .....	Rp 12.000.000,00
Potongan pembelian, 2% x Rp 12.000.000,00 = ...	Rp 240.000,00
Jumlah dibayarkan, .....	Rp 11.760.000,00

Toko SEMESTA mencatat transaksi di atas sebagai berikut:

Tgl	Keterangan	Ref	Debet (Rp)	Kredit (Rp)
2014 Juli 5	Pembelian Utang Dagang		12.500.000,00	12.500.000,00
15	Utang Dagang Potongan Pembelian Kas		12.000.000,00 240.000,00	11.760.000,00

#### 8. Biaya Angkut Pembelian

Biaya pengangkutan barang yang dibeli timbul apabila syarat penyerahan yang dicantumkan dalam kontrak jual beli adalah *FOB Shipping Point*. Artinya penyerahan barang dilakukan di tempat penjual sehingga biaya pengangkutan menjadi tanggungan pihak pembeli. Berikut adalah pencatatan transaksi biaya angkut pembelian di perusahaan dagang baik dengan menggunakan sistem periodik ataupun perpetual.

Periodik		Perpetual	
B.Angkut Pembelian	XXX	Persediaan	XXX
Kas	XXX	Kas	XXX

Sebagai contoh, misalkan pada tanggal 12 Juli 2014 PD MAKMUR membeli barang dagangan dari UD SEKTOR Jakarta. Harga faktur Rp 26.500.000,00, syarat pembayaran 3/10,n/30, *FOB Shipping point*. Untuk biaya pengangkutan

dibayar kepada PA RODAMAS sebesar Rp 2.000.000,00. Berikut transaksi yang akan dicatat ke dalam jurnal sebagai berikut:

<b>Tgl</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Ref</b>	<b>Debet (Rp)</b>	<b>Kredit (Rp)</b>
2014 Juli 12	Pembelian Utang Dagang		Rp 26.500.000,00	Rp 26.500.000,00
12	Biaya Angkut Masuk Kas		Rp 2.000.000,00	Rp 2.000.000,00

### **E. Pencatatan Transaksi Perusahaan Dagang dalam Jurnal Khusus**

Jurnal khusus adalah jurnal yang digunakan untuk mencatat transaksi-transaksi sejenis. Jurnal khusus yang digunakan oleh perusahaan dagang ada 4 yaitu, jurnal pembelian, jurnal penjualan, jurnal penerimaan kas, dan jurnal pengeluaran kas.

#### **1. Jurnal Pembelian**

Jurnal pembelian adalah jurnal khusus yang dipergunakan untuk mencatat transaksi pembelian barang dagang yang dilakukan secara kredit, atau mencatat pembelian aktiva lain secara kredit.

Bentuk jurnal pembelian barang dagang secara kredit adalah sebagai berikut:

<b>Tanggal</b>	<b>No. Faktur</b>	<b>Kreditur</b>	<b>Syarat Pembayaran</b>	<b>Ref</b>	<b>Jumlah</b>
(a)   (b)	(c)	(d)	(e)	(f)	(g)

Keterangan:

(a) : Diisi dengan tahun dan bulan transaksi

(b) : Diisi dengan tanggal transaksi



(c) : Diisi dengan nomor faktur

(d) : Diisi dengan nama kreditur

(e) : Diisi dengan syarat pembayaran yang telah disepakati bersama, missal: n/30

(f) : Diisi dengan tanda centang (v) setelah transaksi di-posting ke buku besar

(g) : Diisi dengan jumlah uang yang tercantum di faktur

Bentuk jurnal pembelian yang digunakan untuk pembelian aktiva lain selain barang dagangan secara kredit adalah sebagai berikut:

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet			Kredit
				Pembelian	Perlengkapan Toko	Serba-Serbi	Utang Dagang
(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)	(g)	(h)

Keterangan:

(a) : Diisi dengan tahun dan bulan transaksi

(b) : Diisi dengan tanggal transaksi Utang Dagang

(c) : Diisi dengan nama uraian transaksi

(d) : Diisi dengan tanda centang (v) setelah transaksi di-posting ke buku besar

(e) : Diisi dengan jumlah uang untuk pembelian barang dagang

(f) : Diisi dengan jumlah uanh untuk pembelian perlengkapan toko

(g) : Diisi dengan pembelian barang serba-serbi

(h) : Diisi dengan jumlah utang dagang kepada kreditur

## 2. Jurnal Penjualan

Jurnal penjualan adalah jurnal khusus yang dipergunakan untuk mencatat transaksi penjualan barang yang dilakukan secara kredit. Bentuk jurnal penjualan adalah sebagai berikut:

Tanggal		No. Faktur	Debitur/Kreditur	Syarat Pembayaran	Ref	Jumlah
(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)	(g)

Keterangan:

(a) : Diisi dengan tahun dan bulan transaksi

(b) : Diisi dengan tanggal transaksi

(c) : Diisi dengan nomor faktur

(d) : Diisi dengan nama debitur (pihak yang membeli barang secara kredit)

(e) : Diisi dengan syarat pembayaran yang telah disepakati bersama, missal: n/30

(f) : Diisi dengan tanda centang (v) setelah transaksi di-posting ke buku besar

(g) : Diisi dengan jumlah uang yang tercantum di faktur

Bentuk lain jurnal penjualan adalah sebagai berikut:

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
				Piutang Dagang	Penjualan
(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)

Keterangan:

- (a) : Diisi dengan tahun dan bulan transaksi
- (b) Diisi dengan tanggal transaksi
- (c) Diisi dengan nama pembeli
- (d) Diisi dengan tanda centang (v) setelah transaksi di-posting ke buku besar
- (e) Diisi dengan nilai piutang dagang
- (f) Diisi dengan nilai dan penjualan barang dagang (secara kredit)

### 3. Jurnal Penerimaan Kas

Jurnal penerimaan kas adalah jurnal khusus yang dipergunakan untuk mencatat transaksi penerimaan kas.

Bentuk jurnal penerimaan kas adalah sebagai berikut:

Tanggal	Ket	Ref	Debet		Kredit			
			Kas	Potongan Penjualan	Piutang	Penjualan	Serba-Serbi	
(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)	(g)	(h)	(i)

Keterangan:

- (a) : Diisi dengan tahun dan bulan transaksi
- (b) : Diisi dengan tanggal transaksi
- (c) : Diisi dengan uraian transaksi
- (d) : Diisi dengan tanda centang (v) setelah transaksi di-posting ke buku besar
- (e) : Diisi dengan nilai kas yang diterima

(f) : Diisi dengan potongan penjualan yang diterima

(g) : Diisi dengan nilai piutang yang diterima

(h) : Diisi dengan nilai penjualan yang diterima

(i) : Diisi dengan akun-akun yang tidak dapat ditampung pada kolom yang tersedia

#### 4. Jurnal Pengeluaran Kas

Jurnal pengeluaran kas adalah jurnal khusus yang dipergunakan untuk mencatat transaksi pengeluaran kas.

Bentuk jurnal pengeluaran kas adalah sebagai berikut:

Tanggal		Ket	Ref	Debet			Kredit	
				Utang Dagang	Pembelian	Serba-Serbi	Potongan Pembelian	Kas
(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)	(g)	(h)	(i)

Keterangan:

(a) : Diisi dengan tahun dan bulan transaksi

(b) : Diisi dengan tanggal transaksi

(c) : Diisi dengan nomor bukti dan atau transaksi

(d) : Diisi dengan tanda centang (v) setelah transaksi di-posting ke buku besar

(e) : Diisi dengan nilai utang dagang yang dibayarkan

(f) : Diisi dengan nilai pembelian yang dibayarkan

(g) : Diisi dengan akun-akun yang tidak dapat ditampung pada kolom lainnya

(h) : Diisi dengan nilai penjualan yang diterima

(i) : Diisi dengan akun-akun yang tidak dapat ditampung pada kolom yang tersedia

## 5. Evaluasi/Latihan Soal

1. Di bawah ini yang termasuk contoh jenis perusahaan dagang adalah . . .
  - a. Servis elektronik
  - b. Rental komputer
  - c. Dealer mobil
  - d. Perhotelan dan restoran
  - e. Transportasi
  
2. Di bawah ini merupakan transaksi-transaksi yang membedakan perusahaan jasa dengan perusahaan dagang, kecuali . . .
  - a. Retur pembelian dan pengurangan harga
  - b. Retur penjualan dan pengurangan harga
  - c. Potongan penjualan
  - d. Penjualan
  - e. Depresiasi aktiva tetap
  
3. Syarat (termin) pembayaran yang bagi pembeli berhubungan dengan . . .
  - a. Potongan pembelian
  - b. Retur pembelian dan pengurangan harga
  - c. Penyerahan barang
  - d. Pengembalian barang
  - e. Pengiriman barang

4. Dari transaksi-transaksi di bawah ini, transaksi yang menunjukkan ciri khas (karakteristik) perusahaan dagang adalah . . .

- a. Pembelian perlengkapan dan peralatan
- b. Pembelian bahan baku untuk diolah menjadi produk jadi
- c. Penjualan jasa kepada pihak lain
- d. Pembelian barang dan penjualan kembali barang yang dibeli
- e. Penerimaan piutang dari debitur

5. Dari akun-akun di bawah ini, tidak termasuk kelompok akun beban adalah. . .

- a. Retur pembelian dan pengurangan harga
- b. Retur penjualan dan pengurangan harga
- c. Pembelian barang dagangan
- d. Biaya angkut pembelian
- e. Potongan pembelian

6. Syarat (termin) pembayaran 4/10, n/30 artinya . . .

- a. Menerima potongan tunai 10% jika dilunasi 30 hari
- b. Menerima potongan tunai 10% jika dilunasi 4 hari
- c. Menerima potongan tunai 4% jika dilunasi 30 hari
- d. Menerima potongan tunai 4% jika dilunasi 10 hari
- e. Menerima potongan tunai 25% jika dilunasi 10 hari

7. Dari akun-akun di bawah ini, termasuk kelompok akun penghasilan adalah . . .

- a. Potongan penjualan
- b. Potongan pembelian

- c. Pembelian barang dagangan
- d. Retur pembelian dan pengurangan harga
- e. Biaya angkut masuk

8. PD KHIMAR mengirimkan Faktur No.0156 kepada Toko CANTIKA untuk barang dagangan seharga Rp 15.500.000,00. Pembayaran 2/10,n/30. Transaksi tersebut dicatat oleh PD KHIMAR antara lain pada akun . . .

- a. Pembelian di sisi debet
- b. Penjualan di sisi debet
- c. Penjualan di sisi kredit
- d. Pembelian di sisi kredit
- e. Retur penjualan di sisi kredit

9. Nota debet yang dikirimkan kepada kreditor dicatat ke dalam akun . . .

- a. Pembelian
- b. Retur pembelian dan pengurangan harga
- c. Penjualan
- d. Retur penjualan dan pengurangan harga
- e. Persediaan barang dagang

10. Pada 5 Juli 2007, PD MELATI mengembalikan barang seharga Rp 600.000,00. Barang tersebut dibeli kredit dari PT. DHAMAR. Catatan yang dibuat oleh PD MELATI adalah . . .

- a. Akun Utang dagang di debet, akun Penjualan di kredit sebesar Rp600.000,00
- b. Akun Piutang dagang di debet, akun Penjualan di kredit sebesar Rp600.000,00
- c. Akun Utang dagang di debet, akun Retur pembelian di kredit sebesar Rp600.000,00



d. Akun Retur penjualan di debet, akun Piutang dagang di kredit sebesar Rp600.000,00

e. Akun Pembelian di debet, akun Retur pembelian di kredit dengan Rp600.000,00

11. Pada tanggal 5 Januari 2014 Toko HARAPAN membeli barang dagangan dari PD SEMESTA seharga Rp 22.500.000,00. Faktur No. S-0075, syarat 2/10,n/30. Pada tanggal 6 juli 2003 Toko HARAPAN mengembalikan barang tersebut seharga Rp 1.000.000,00. Pada tanggal 15 Januari 2014 Toko HARAPAN melunasi faktur No. S-0075. Sehubungan dengan informasi tersebut, jumlah yang dicatat Toko HARAPAN dalam akun Pembelian adalah . . .

a. Rp 21.050.000.000,00

b. Rp 21.070.000.000,00

c. Rp 21.500.000.000,00

d. Rp 22.050.000.000,00

e. Rp 22.500.000.000,00

12. Pada tanggal 8 Desember 2014 diterima pembayaran dari Toko Pantes Rp 1.000.000,00 atas penjualan barang dagangan tanggal 2 Desember 2014 dengan syarat pembayaran 3/1-, n/45, pencatatan dilakukan dalam jurnal penerimaan kas .....

a. Kas debit, piutang kredit Rp 1.000.000,00

b. kas debit, potongan penjualan kredit Rp 30.000,00

c. kas debit, potongan penjualan kredit, piutang kredit Rp 970.000,00

d. kas debit Rp 970.000,00 potongan penjualan debit Rp 30.000,00 dan piutang debit Rp 1.000.000,00

e. kas debit Rp Rp 970.000 potongan penjualan debit Rp 30.000,00 dan piutang kredit Rp 1.000.000,00

13. Dalam buku besar Toko MARIMAR pada akhir suatu periode terdapat data antara lain:

Pembelian, .....	Rp 354.000.000,00
Biaya angkut masuk, .....	Rp 6.000.000,00
Retur pembelian, .....	Rp 10.000.000,00
Potongan pembelian, .....	Rp 8.000.000,00

Berdasarkan data di atas, jumlah pembelian neto adalah.....

- a. Rp 342.000.000,00
- b. Rp 348.000.000,00
- c. Rp 354.000.000,00
- d. Rp 360.000.000,00
- e. Rp 366.000.000,00

14. Pada tanggal 20 Juli 2014, PD TIGA BELAS menerima Nota Kredit dari PT PRIMA untuk barang yang tidak sesuai dengan pesanan seharga Rp1.200.000,00. Jurnal yang harus dibuat PD TIGA BELAS untuk mencatat transaksi di atas adalah . . .

a. Retur Pembelian .....	Rp 1.200.000,00	—
Utang dagang .....	—	Rp 1.200.000,00
b. Utang dagang ... ..	Rp 1.200.000,00	—
Pembelian ,, ,, ,, ,, ,, .....	—	Rp 1.200.000,00
c. Retur pembelian .....	Rp 1.200.000,00	—
Retur Penjualan .....	—	Rp 1.200.000,00
d. Utang Dagang .....	Rp 1.200.000,00	—
Retur Pembelian .....	—	Rp 1.200.000,00
e. Pembelian .....	Rp 1.200.000,00	—
Retur Pembelian .....	—	Rp 1.200.000,00

15.

Tanggal		Ket	Ref	Debet		Kredit			
				Kas	Potongan Penjualan	Piutang	Penjualan	Serba-Serbi	
								Jml	Akun
2010 Des	3	Penjualan tunai		200.000			200.000		
	4	Toko Tiga		196.000	4.000	200.000			
	5	Penjualan tunai		400.000			400.000		

Pencatatan tanggal 4 Desember 2014 berasal dari transaksi .....

- Diterima tagihan dari Toko Tiga Rp 196.000,00
- Diterima tagihan dari Toko Tiga Rp 196.000,00 dengan potongan 2%
- Dibayar kepada Toko Tiga Rp 200.000,00 dengan potongan 2%
- Dijual barang dagangan Rp 200.000,00 dengan potongan 2%
- Diterima tagihan dari Toko Tiga dengan potongan 2%

16. Pada tanggal 10 Mei 2014 dijual barang dagangan pada Fa Ardi Boyolali seharga Rp 2.000.000,00 syarat EOM dan faktur no. 123. Pencatatan transaksi tersebut dalam jurnal khusus adalah .....

- jurnal penjualan, akun piutang dagang (D) dan akun penjualan (K) masing-masing Rp 2.000.000,00
- jurnal penerimaan kas, akun piutang dagang (D) dan akun penjualan (K) masing-masing Rp 2.000.000,00
- jurnal penjualan, akun penjualan (D) dan akun piutang dagang (K) masing-masing Rp 2.000.000,00
- jurnal pengeluaran kas, akun piutang dagang (D) dan akun penjualan (K) masing-masing Rp 2.000.000,00
- jurnal penjualan, akun piutang dagang (D) akun Fa Ardi Boyolali (K) masing-masing Rp 2.000.000,00

17. Dibayar faktur no 3821 pada Toko Ikhlas pembelian sejumlah Rp 2.500.00,00, memenuhi syarat pembayaran 2/10, n/30, dicatat dalam jurnal pengeluaran kas....

- kas debit, utang dan potongan pembelian kredit

- b. kas dan potongan pembelian kredit, utang debit
- c. kas dan potongan pembelian kredit, utang usaha kredit
- d. kas dan utang debit, potongan pembelian kredit
- e. utang debit, kas kredit

18. Dibeli barang dagangan pada Toko Tanjung Rp 3.000.000,00 dengan syarat pembayaran 2/10, n/30, dicatat dalam jurnal pembelian....

- a. Debit pembelian, kredit piutang dagang
- b. Debit serba-serbi, kredit utang dagang
- c. Debit pembelian, kredit kas
- d. Debit utang dagang, kredit pembelian
- e. Debit pembelian, kredit utang dagang

19. Dijual barang dagangan dengan syarat pembayaran 2/10, n/30, transaksi tersebut dicatat dalam jurnal khusus....

- a. Jurnal pembelian
- b. Jurnal pengeluaran kas
- c. Jurnal penjualan
- d. Jurnal penerimaan kas
- e. Jurnal memorial

20. Pada tanggal 12 Desember 2014 diterima pembayaran dari Toko Jujur Rp 1.000.000,00 atas penjualan barang dagangan tanggal 3 Desember 2013 dengan syarat pembayaran 3/10, n/45, pencatatan dilakukan dalam jurnal penerimaan kas.....

- a. Kas debit, piutang kredit Rp 1.000.000,00
- b. Kas debit, potongan penjualan kredit Rp 30.000,00
- c. Kas debit, potongan penjualan kredit, piutang kredit Rp 970.000,00
- d. Kas debit Rp 970.000,00 potongan penjualan debit Rp 30.000,00 dan piutang debit Rp 1.000.000,00
- e. Kas kredit Rp 970.000,00 piutang penjualan kredit Rp 30.000,00 dan piutang debit Rp 1.000.000,00

21. Jumlah jurnal penjualan Rp 2.000.000,00 jumlah ini akan diposting ke dalam...

- a. Akun kas debit, akun penjualan kredit
- b. Akun penjualan debit, akun piutang debit

- c. Akun penjualan kredit, akun piutang kredit
- d. Akun penjualan debit, akun piutang kredit
- e. Akun penjualan kredit, akun piutang debit

22. Dalam jurnal pengeluaran kas, pada akhir periode akuntansi terdapat jumlah-jumlah:

Kas	Rp 2.500.000,00
Pembelian tunai	Rp 1.400.000,00
Potongan pembelian	Rp 200.000,00
Utang	Rp 1.300.000,00

Jumlah-jumlah di atas diposting ke dalam.....

- a. Akun kas debit Rp 2.500.000,00, akun potongan pembelian debit Rp 200.000,00, akun utang kredit Rp 1.300.000,00, dan akun pembelian kredit Rp 1.400.000,00
- b. Akun kas kredit Rp 2.500.000,00, akun potongan pembelian kredit Rp 200.000,00, akun utang debit Rp 1.300.000,00, dan akun pembelian tunai debit Rp 1.400.000,00
- c. Akun kas kredit Rp 2.700.000,00, akun utang debit Rp 1.300.000,00 dan akun pembelian debit Rp 1.400.000,00
- d. Akun pembelian dan utang debit Rp 2.700.000,00 , akun kas kredit Rp 2.700.000,00
- e. Akun kas dan potongan pembelian kredit Rp 2.700.000,00, akun utang dan pembelian debit Rp 2.700.000,00

23. Jurnal penerimaan kas pada 31 Desember 2014 terdapat jumlah-jumlah:

Kas	Rp 1.000.000,00
Potongan penjualan	Rp 250.000,00
Piutang	Rp 800.000,00
Penjualan	Rp 450.000,00

Jumlah-jumlah di atas diposting ke dalam.....

- a. Akun kas debit Rp 1.250.000,00, akun piutang dan penjualan kredit Rp 1.250.000,00

- b. Akun kas kredit Rp 1.000.000,00, akun potongan penjualan kredit Rp 250.000,00 akun piutang debit Rp 800.000,00 dan akun penjualan debit Rp 450.000,00
- c. Akun kas debit Rp 1.000.000,00, akun potongan penjualan debit Rp 250.000,00 akun piutang kredit Rp 800.000,00 akun penjualan kredit Rp 450.000,00
- d. Akun kas dan potongan penjualan debit Rp 1.250.000,00 akun piutang dan potongan penjualan kredit Rp 1.250.000,00
- e. Akun kas dan potongan penjualan kredit Rp 1.250.000,00 akun piutang dan potongan penjualan debit Rp 1.250.000,00

24. Dijual secara kredit perlengkapan toko yang sudah tidak dipakai sebesar Rp 125.000,00 akan dicatat pada jurnal penjualan lajur ....

- a. Piutang (D) Rp 125.000,00
- b. Penjualan (K) Rp 125.000,00
- c. Serba-serbi Rp (K) Rp 125.000,00
- d. Piutang (D) Rp 125.000,00 dan penjualan (K) Rp 125.000,00
- e. Piutang (D) Rp 125.000,00 dan serba-serbi Rp (K) Rp 125.000,00

25. Dibeli barang dagangan pada Toko Tanjung Yogyakarta secara kredit Rp 500.000,00, pencatatan dilakukan pada.....

- a. Buku utang Toko Tanjung kredit Rp 500.000,00 dari jurnal pembelian Rp 500.000,00
- b. Buku utang Toko Tanjung debit Rp 500.000,00 dari jurnal pembelian Rp 500.000,00
- c. Buku utang Toko Tanjung kredit Rp 500.000,00 dari jurnal pengeluaran kas Rp 500.000,00
- d. Buku utang Toko Tanjung kredit Rp 500.000,00 dari jurnal penerimaan kas Rp 500.000,00
- e. Buku utang Toko Tanjung kredit Rp 500.000,00 dari jurnal umum Rp 500.000,00

**Kunci Jawaban:****Soal Pilihan Ganda**

1. C	11. E	21. E
2. E	12. E	22. B
3. A	13. A	23. C
4. D	14. D	24. E
5. B	15. E	25. A
6. D	16. A	
7. A	17. B	
8. C	18. E	
9. B	19. C	
10. C	20. D	

# **LAMPIRAN 2**

## **Instrumen Penelitian**

1. Angket Validasi Ahli Materi
2. Angket Validasi Ahli Media
3. Angket Validasi Praktisi  
Pembelajaran Akuntansi
4. Angket Validasi Siswa



1. Angket Validasi Ahli Materi
--------------------------------

**LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN  
ANGKET VALIDASI AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif  
*Computer Based Instruction (CBI)* Menggunakan  
*Adobe Flash* pada Materi Akuntansi Perusahaan  
Dagang di SMK Koperasi Yogyakarta

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas X

Mata Pelajaran : Akuntansi Perusahaan Dagang

Peneliti : Putri Ayu Dyah Vitaloka

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, untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi 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
<b>Aspek Relevansi Materi</b>							
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 dirumuskan sesuai dengan indikator					
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
5.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu akuntansi					
<b>Aspek Pengorganisasian Materi</b>							
6.	Kejelasan penyampaian materi	Materi yang disampaikan jelas					
7.	Penyampaian materi sistematis	Materi disampaikan secara sistematis					
8.	Kemenerikan 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.	Aktualisasi 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 diterjemahkan dengan mudah					
13.	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan jelas					
<b>Aspek Evaluasi/Latihan Soal</b>							
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					

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
		telah benar dan sesuai dnegan 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 materi					
<b>Aspek Bahasa</b>							
21.	Ketepatan penggunaan istilah	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi					
22.	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi					
<b>Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran</b>							
23.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	Media mendukung siswa dapat belajar akuntansi 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. Komentarisaran**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**D. Kesimpulan**

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta, .....

Ahli Materi

.....

NIP.

## 2. Angket Validasi Ahli Media

### LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif  
*Computer Based Instruction (CBI)* Menggunakan  
*Adobe Flash* pada Materi Akuntansi Perusahaan  
Dagang di SMK Koperasi Yogyakarta

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas X

Mata Pelajaran : Akuntansi Perusahaan Dagang

Peneliti : Putri Ayu Dyah Vitaloka

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, untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi 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
<b>Aspek Bahasa</b>							
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					
<b>Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran</b>							
4.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	Media mendorong rasa ingin tahu siswa					
5.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa	Media mendukung siswa untuk dapat belajar akuntansi secara mandiri					
6.	Kemampuan media menambah pengetahuan	Media menambah pengetahuan akuntansi siswa					
7.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	Media meningkatkan pemahaman siswa					
8.	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	Media mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari akuntansi					
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>							
9.	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran	Kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran					
10.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah					
11.	<i>Reusabilitas</i> (dapat digunakan kembali)	<i>Reusabilitas</i> (media dapat digunakan kembali/digunakan berulang-ulang)					
12.	<i>Maintable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	<i>Maintable</i> (media dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)					
<b>Aspek Tampilan Visual</b>							
13.	Kesesuaian pemilihan warna tampilan	Warna tampilan yang digunakan sesuai					
14.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	Jenis huruf yang digunakan sesuai dan menarik					
15.	Kesesuaian pemilihan	Ukuran huruf yang digunakan					

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
	ukuran huruf	sesuai dengan desain					
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. Komentar/Saran

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

**D. Kesimpulan**

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Yogyakarta, .....

Ahli Media

.....

NIP.



### 3. Angket Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru)

#### **LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN ANGKET VALIDASI UNTUK PRAKTISI PEMBELAJARAN AKUNTANSI (GURU)**

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif  
*Computer Based Instruction (CBI)* Menggunakan  
*Adobe Flash* pada Materi Akuntansi Perusahaan  
Dagang di SMK Koperasi Yogyakarta

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas X

Mata Pelajaran : Akuntansi Perusahaan Dagang

Peneliti : Putri Ayu Dyah Vitaloka

Nama Guru :

**Petunjuk:**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku praktisi pembelajaran akuntansi terhadap kelayakan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction (CBI)*.
2. Pendapat, untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi 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
<b>Aspek Relevansi Media</b>							
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					
<b>Aspek Pengorganisasian Materi</b>							
6	Kejelasan penyampaian materi	Materi yang disampaikan jelas					
7	Penyampaian materi sistematis	Materi yang disampaikan secara sistematis					
8	Kemenaarikan 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					

<b>Aspek Evaluasi/Latihan Soal</b>						
14	Kesesuain 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				
<b>Aspek Bahasa</b>						
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				
<b>Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran</b>						
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. Komentor/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,.....

Praktisi Pembelajaran (Guru)

.....

#### 4. Angket Validasi Siswa

### LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN ANGKET VALIDASI UNTUK SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif  
*Computer Based Instruction (CBI)* Menggunakan  
*Adobe Flash* pada Materi Akuntansi Perusahaan  
Dagang di SMK Koperasi Yogyakarta

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas X

Mata Pelajaran : Akuntansi Perusahaan Dagang

Peneliti : Putri Ayu Dyah Vitaloka

Nama Siswa :

#### **Petunjuk:**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa/i terhadap kelayakan multimedia pembelajaran interaktif *Computer Based Instruction (CBI)*.
2. Pendapat, untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon siswa/i memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi 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 siswa/i dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan siswa/i untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

### A. Penilaian Materi dan Media

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
<b>Aspek Pengorganisasian Materi</b>							
1	Kejelasan penyampaian materi	Materi yang disampaikan jelas					
2	Penyampaian materi sistematis	Materi yang disampaikan secara sistematis					
3	Kemenaarikan 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					
<b>Aspek Evaluasi/Latihan Soal</b>							
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					
<b>Aspek Bahasa</b>							
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					
<b>Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran</b>							
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

.....

.....

.....

Yogyakarta,.....

Siswa

.....

# LAMPIRAN 3

## Validasi Ahli

1. Rekapitulasi *Skoring* Angket Validasi Ahli Materi
2. Rekapitulasi *Skoring* Angket Validasi Ahli Media
3. Rekapitulasi *Skoring* Angket Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru)
4. Rekapitulasi *Skoring* Angket Validasi Siswa
5. Daftar Hadir Siswa



### 1. Hasil Rekapitulasi *Skoring* Ahli Materi

No	Nama Ahli	Aspek Relevansi Materi					Aspek Pengorganisasian Materi							Aspek Evaluasi/Latihan Soal						Aspek Bahasa		Aspek Efek bagi Strategi 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	Rr. Indah M, M. Si., Ak	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	5	
	Jumlah	20					31							28						7		15				
	Rata-rata	4					3,875							4						3,5		5				
	Rata-rata keseluruhan	4,075																								
	Kategori	<b>Layak</b>																								

## 2. Hasil Rekapitulasi *Skoring* Ahli Media

No	Nama Ahli	Aspek Bahasa			Aspek Efek bagi Strategi 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	Mahendra Adhi Nugroho, S. E., M. Si	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	5	4	4	3	3
	Jumlah	11			17					15				26						
	Rata-rata	3,67			3,4					3,75				3,72						
	Rata-rata keseluruhan	3,635																		
	Kategori	<b>Layak</b>																		

### 3. Hasil Rekapitulasi *Skoring* Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru)

No	Nama Ahli	Aspek Relevansi Media					Aspek Pengorganisasian Materi							Aspek Evaluasi/Latihan Soal							Aspek Bahasa		Aspek Efek bagi Strategi 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	Aris Budiyanto, S. Pd	5	5	5	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	Jumlah	23					29							28							8		12			
	Rata-rata	4,6					3,625							4							4		4			
	Rata-rata keseluruhan	4,045																								
	Kategori	<b>Layak</b>																								

#### 4. Hasil Rekapitulasi *Skoring* Siswa

No	Nama	Aspek Pengorganisasian Materi						Aspek Evaluasi/Latihan soal						Aspek Bahasa		Aspek Efek bagi Strategi 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	20	21	22
1	Afifa Nurita Sari	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5
2	Aidilla Fitri Dwi S	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4
3	Apriana Ika Sundari	3	3	2	3	4	4	2	5	4	1	5	5	3	5	4	5	4	4	3	3	1	3
4	Aulia Nur Fitriana	4	5	5	4	4	3	4	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	Ayu Widya	4	3	5	4	4	3	5	5	4	3	3	3	4	4	5	4	3	5	4	4	5	5
6	Bagas Jodya M	4	1	4	5	4	2	5	5	2	2	5	4	4	4	3	4	5	5	3	5	4	3
7	Chomariah Mellynia L	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
8	Dewi Dwi Riyani	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9	Dewi Nur F	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
10	Dhita Aprilia Prasasti	4	4	5	3	3	4	3	4	5	2	2	2	3	3	4	3	4	5	5	5	5	5
11	Dwi Septiawan	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	3	4	5	5	5	5	5
12	Elisa Purawanti	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4
13	Firstya Givine Niesya	3	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5
14	Intan Nur Hakiki	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	3	3
15	Kezia Meliana Ratna C	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4
16	Marliana Nur W	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5
17	Mega Nidi Alfaatihah	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
18	Meisara Rosita Dewi	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4
19	Milenika Atu Ramadhani	5	4	5	3	4	5	4	5	5	3	4	3	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5
20	Nadhifa A	4	4	5	5	4	4	5	3	4	4	4	4	3	3	5	5	4	5	4	5	5	5











21	Noorfitri Rizki D	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
22	Nur Fadhilla Nugrahanti	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
23	Rahmalia Permatasari	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4
24	Rio Slamet Hermanto	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4
25	Septria Indah Cahyani	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5
26	Sunatul Arifah	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4
27	Triana Rifka D	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4
<b>Jumlah</b>		713						711						235		376		381		249			
<b>Rata-rata</b>		4,4						4,38						4,35		4,64		4,7		4,61			
<b>Rata-rata keseluruhan</b>		4,45																					
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>																					











## 5. Daftar Hadir Siswa

**DAFTAR HADIR**  
**UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF COMPUTER  
BASED INSTRUCTION (CBI) MENGGUNAKAN ADOBE FLASH// PADA MATERI  
AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG DI SMK KOPERASI YOGYAKARTA**

Tanggal : 31 Maret 2015  
Waktu : 10.00 s/d 11.00  
Kelas : X AK 1

No	Nama	Tanda Tangan
1	Basas Jodya m	 1
2	Ayu Widya	 2
3	Intan Nur Hafiki	 3
4	Apriana Ika Sunarti	 4
5	Dhuha Aprilia Prasasti	 5
6	Semritul Arifah	 6
7	Elisa Purwanti	 7
8	Mega Nita Alfaridhah	 8
9	Mur Fadhillia Nugraheni	 9
10	Markana Nur Wahidiah	 10
11	Firsya Givine Niesya	 11
12	Alya Nuana Sari	 12
13	Dewi Nur F.	 13
14	Nadhifa A.	 14
15	Triana Ratta D.	 15
16	Desi Sepuwan	 16

17	Chomariah Mellynsia L -	 17	
18	Desi Dwi Riyani -		 18
19	Aidella Fitri Dwi Setyaniti -	 19	
20	Rahmelia Permatasari -		 20
21	Melsara Rosita Dewa -	 21	
22	Milenika Zulu Ramadhani -		 22
23	Aulia Nur Fitriana.	 23	
24	Kesia Meliana Ratna Cempaka.		 24
25	Haqqim Rizky D	 25	
26	Septid Indah Cahyani		 26
27	Rio Slamet Herwanto		27
28			28
29			29
30			30

Mengetahui,

Guru Akuntansi

  
 (ARI BUDIYANTO, S. Pd)

Peneliti

  
 PUTRI YAYU DYAH V

# **LAMPIRAN 4**

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



# 1. Surat Ijin Penelitian



## PEMERINTAHAN KOTA YOGYAKARTA DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515865, 515866, 562682  
Fax (0274) 555241  
E-MAIL : perizinan@jojakota.go.id  
HOTLINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jojakota.go.id  
WEBSITE : www.perizinan.jojakarta.go.id

### SURAT IZIN

NOMOR : 070/0678  
127/34

- Membaca Surat : Dari Dekan I Fak. Ekonomi UNY  
Nomor : 361/UN34/18/LT/2015 Tanggal : 19 Februari 2016
- Mengingat : 1. Peraturan Gubernur Daerah istimewa Yogyakarta Nomor : 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;  
2. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah;  
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;  
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;  
5. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 20 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;
- Dijijinkan Kepada : Nama : PUTRI AYU DYAH VITALOKA  
No. Mhs/ NIM : 12603244030  
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ekonomi UNY  
Alamat : Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta  
Penanggungjawab : Dhyah Setyorini, M.Si., Ak  
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF COMPUTER BASED INSTRUCTION (CBI) MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PADA MATERI AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG DI SMK KOPERASI YOGYAKARTA
- Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta  
Waktu : 23 Februari 2016 s/d 23 Mei 2016  
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan  
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberikan Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)  
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat  
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kesetabilan pemerintahan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah  
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas

Kemudian diharap para Pejabat Pemerintahan setempat dapat memberikan bantuan seperlunya

Tanda Tangan  
Pemegang Izin

PUTRI AYU DYAH VITALOKA

Dikeluarkan di : Yogyakarta  
Pada Tanggal : 23-02-2016  
An. Kepala Dinas Perizinan  
Sekretaris



Drs. HARDONO  
NIP. 195804101985031013

Tembusan Kepada :

- Yth 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)  
2. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta  
3. Ka. SMK Koperasi Yogyakarta  
4. Dekan I Fak. Ekonomi UNY

## 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



YAYASAN PEMBINA PENDIDIKAN KOPERASI YOGYAKARTA  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN  
**SMK KOPERASI YOGYAKARTA**  
KELOMPOK BISNIS DAN MANAJEMEN  
TERAKREDITASI "A" No. 21.01/BAP-SM/XII/2013. Tanggal 21-12-2013  
Alamat : Jl. Kapas I No. 5 Yogyakarta 55166. Telp. (0274) 589651 Fax. (0274) 551858  
Website : [www.smk-koperasi.com](http://www.smk-koperasi.com) Email : [smkkoperasi.yogyakarta@gmail.com](mailto:smkkoperasi.yogyakarta@gmail.com)

### SURAT KETERANGAN

No. : 307/L.13.5/SMK KO/P.16/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : Drs. Bambang Priyatmoko  
NIP : 19570427 198602 1 002  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SMK Koperasi Yogyakarta

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa saudara tersebut di bawah ini :

N a m a : Putri Ayu Dyah Vitaloka  
NIM : 12803244030  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Fakultas : Ekonomi  
Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)

Bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian pada bulan 31 maret 2016 dengan judul :

**" Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Computer Based Instruction (CBI) Menggunakan Adobe Flash pada Materi Akuntansi Perusahaan Dagang Di SMK Koperasi Yogyakarta "**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya .

Yogyakarta, 15 April 2016

SMK Koperasi  
  
Drs. BAMBANG PRIYATMOKO  
NIP : 19570427 198602 1 002

### 3. Dokumentasi



